

Kõrgem Kunstikool Pallas
Skulptuuriosakond

Skulptuur „Homo Extraneus”
Lõputöö

Kert Elliott Mägi (Ketter Mägi)
Juhendaja: Anne Rudanovski

Tartu 2025

SISUKORD

SISSEJUHATUS.....	3
1. KVÄÄRSUS ÕUDUS- JA ULMEMEEDIAS. ENDA LEIDMINE.....	5
1.1. Enda leidmine õuduses.....	5
1.2. „Gei või mitte?” meedia spekulatsioon ja representatsioon.....	7
2. MODERN PROMETHEUS: FRANKENSTEIN JA ALIEN.....	10
2.1. Mary Shelley.....	10
2.2. Frankensteinini koletis.....	12
2.3. Prometheus.....	13
3. SKULPTUUR „HOMO EXTRANEUS”.....	18
3.1. Algne idee.....	18
3.2. Modelleerimine.....	23
3.3. 3D-mudel.....	24
3.4. Printimine ja viimistlused.....	25
KOKKUVÕTE.....	26
SUMMARY.....	27
KASUTATUD KIRJANDUS.....	29
LISA 1. Skulptuuri “Homo Extraneus” visandid.....	31
LISA 1. (järg).....	32
LISA 2. Skulptuuri “Homo Extraneus” modelleerimise protsess.....	33
LISA 3. Skulptuuri “Homo Extraneus” 3D-mudel.....	34
LISA 4. Skulptuuri “Homo Extraneus” printimine ja viimistlemine.....	35
LISA 4. (järg).....	36

SISSEJUHATUS

Juba aegade algusest on olnud inimloomuses osutada näpuga — keegi peab olema süüdi kõigis meie isiklikes ja ühiskondlikes probleemides. Keegi peab olema üdini pahatahtlik, räpane, ebausaldusväärne, luululine või puhtalt koletislik. Inglise keeles on selle jaoks sõna *scapegoating* ehk inimese või grupi süüdistamine kellegi teise väärtegudes. See on levinud taktika nii poliitikute kui tavainimeste seas ning saavutab erinevaid eesmärke vastavalt vajadusele. Poliitikud saavad omistada kõik oma vead tsiviilisikutele — immigrantidele, geidele, „võõrastele” — kes pole tegelikult seotud ei riigikorralduse ega üldise elukvaliteediga. Tavainimesed leiavad aga turvatunnet mõttest, et kõik negatiivsed inimomadused on sünnipärane osa mõnest teisest inimgrupist. Kui kurjus on miski, mis saab vaid sisse sündida neisse, kes on meist endist erinevad, siis ei pea me kunagi selle üle muretsema. Nõnda kasvab ühiskondlik põlgusvoog, kuni täisväärtusliku inimesena koheldakse vaid seda, kes suudab elada heakskiidetud malli järgi — traditsiooniline patriootlik naine või mees, kelle elu mõte on leida vastassoost partner ja saada miinimum kolm last (kaks emale ja isale, üks riigile).

Mul ei õnnestunud kunagi nende ootustega klappida. Juba maast-madalast peeti mind veidraks lapseks, keda heal juhul ignoreeriti ja halvemal juhul kiusati. Polnud vahet, kas olin enesekindel või arglik, rõõmsameelne või endassetõmbunud, kuidagi olin alati „vale” ja tõukasin inimesi eemale, justkui oleks mu küljes mingi nähtamatu märgistus. Kõigele lisaks avastasin veel oma identiteedi kvääri¹ inimesena, mis võõristas mind eelarvamusliku ühiskonna silmis veelgi.

Elades kogu oma elu sellise suhtumise sihtmärgina hakkasin harjuma mõttega, et ei sulandu n.ö. normaalsete inimeste hulka. Samastusin kirjanduses ja kunstis kõige rohkem nende tegelastega, kes olid kõrvale heidetud, veidrikud ja pahalased. Paljud nendest on traagilise taustaga, hüljatud või väärkoheldud oma lähedaste poolt ning laskunud lõpuks meeletusest ja ängistusest oma vihavaenu sügavustesse. Neid armastada on lihtne, hoolimata nende vigadest ja halbadest otsustest. Kuid kui suudan armastada neid

¹ kväär (inglise k. *queer*) — inimene, kes ei soovi kanda kitsast silti oma soo või seksuaalsuse kirjeldamiseks. Algselt tähistas see mõiste protesti heteronormatiivse süsteemi vastu, nüüdseks on sellest saanud ka identiteedisilt. Kasutatakse nii nimi- kui omadussõnana. (Eesti LGBT ühingu sõnastik)

eemaletõukavaid ja eemale tõugatud tegelasi, siis ehk suudan armastada ka iseennast oma enda ebatäiuslikkuses.

Valisin lõputöö teemaks õudus- ja ulmežanri olulisuse kväärkogukonnale, sest olen isiklikult kogenud selliste lugude positiivset mõju ning usun, et see fenomen väärib rohkem teadvustamist. Selles lõputöös uurin lähemalt õudus- ja ulmežanri juurtes asuvat romaani „Frankenstein”, õuduste ema Mary Shelley elu, kuidas tema sulepeast sündinud arhetüübid mõjutavad meediat tänase päevani ning miks ja kuidas spetsiifiliselt kväärid inimesed nagu ma ise nii tihti samastuvad nende žanrite tegelastega. Seda uurimust läbi viies süvenen ka oma enda minapilti, analüüsin oma enesearengu telge ning teostan leitu põhjal skulptuuri „Homo Extraneus” — väljamõeldud inimlikust tulnukaliigist isik, kes on nii ohver kui ellujääja; minu enda „Frankensteini koletis”, kes aktsepteerib oma monstrumlikkust.

1. KVÄÄRSUS ÕUDUS- JA ULMEMEEDIAS. ENDA LEIDMINE

1.1. Enda leidmine õuduses

Teismeeas oli mul raske leida kohalikke sõpru, mistõttu suhtlesin sellevõrra aktiivsemalt internetis. See avardas mu sotsiaalseid oskusi ning ka maailmavaadet üldiselt — netikommunid olid mu esimene kokkupuude LGBTQ+ kogukonnaga positiivses valguses. Koolis ei rääkinud keegi kunagi geidest ega transsoolistest inimestest, välja arvatud solvangutena. Olin geidest ebamääraselt teadlik Ameerika saadete ja filmide kaudu, kuid mitte midagi sügavamat peale kaudsete viidete ja negatiivsete stereotüüpide. See kokkupuude avatuma kogukonna ja infovabadusega interneti kaudu hoidis ära suurt osa traumapagasist, mis sellises keskkonnas kasvavat kvääri noort muidu piinaks.

Oma soos hakkasin esimest korda kahtlema umbes 15- või 16-aastaselt. Ma polnud siis veel suur õudusfilmide fänn, kuid mul oli intensiivne huvi ühe natuke süngema krimiseriaali vastu: Bryan Fulleri „Hannibal” (2013–2015). Olin sarja teist korda vaatamas, kui üks konkreetne stseen mind sügavalt puudutas. Vaatasin Hugh Dancy tegelaskuju, väsinud välimusega habetunud meest, oma koertega lumes mängimas ja tundsin tema järgi tugevat igatsust — mitte, et temaga romantiliselt koos olla, vaid et temaks kehastuda. Tajusin äkitselt teravalt pusletükki, mis minu identiteedist oli tolle hetkeni puudunud. Sellest saati hakkasin sügavalt mõtlema oma soo ja transsoolisuse peale.

Enda leidmine ei lõppe aga vaid oma sooidentiteedi ähmaselt piiritlemisega. Teadmisest, „mis” olen, ei piisa — pean teadma ka „kuidas” seda olla. Ka transsoolist kogukonnad pole pääsenud sellest kombest sundida kõiki ühte sulanduma. Tolleaegsed tuntud transsoolised sisuloojad kritiseerisid tugevalt teisi transinimesi, kes ei vastanud spetsiifilistele normidele. Nende sõnul peab õige transinimene läbima õigeid protseduure, mõtlema õigeid mõtteid ning kannatama õigel moel. Ma ihkasin olla autentne, kuid ihkasin samas ka endiselt teiste sekka kuuluda. Tulemuseks oli see, et kui enne moonutasin end, et sobida tüdrukute hulka, siis nüüd jätkasin samal viisil transsoolistes seas. Uskumus, et kindlat sorti kannatus on eraldamatu osa transsooline olemisest, võimendas mu

olemasolevat soodüsfooriat ning heitis mu süvenevasse masendusse. Pideva sisemise võitluse tulemusel olen ilma jäänud paljudest headest kogemustest ja mäletustest — kaotasin sellele osa oma elust, mida enam tagasi ei saa. Rangetest piiridest lahti ütlemist julgustas minus õudusžanr, mille vastu leidsin uue armastuse tänu oma eneseotsingutele — seesama meedium, mis need otsingud alustas, tuli mulle taaskord appi.

Hiljutisem näide eneseväljenduse ja lohutuse leidmisest õudusžanri tegelaskuju kaudu on Ash Williams klassikalisest õudusfrantsiisist „Evil Dead”. Kuigi kväärid vaatajad polnud algmaterjali loomisel esiplaanil, on see frantsiis kogunud märgatava koguse kvääre fänne (nt Logan Ashley Kisneri „Evil Dead” artiklid), suuresti tänu peategelasele ja tema iseäralikule suhtele soorollidega. Ash Williams on justkui agressiivse mehelikkuse paroodia: ta topib püksi sokke, et jätta mulje suurematest suguelunditest, ta väljendab õigustamatut bravuuri, rõhutab üle oma armastust naiste vastu ning isegi tema täisnimi Ashley on talle antud isa poolt, et „karastada teda mehena”. Tema iseloom oli esimeses filmis märgatavalt leebem, klappides traditsioonilise „viimase tüdruku” arhetüübiga — viimane tegelane, kes jääb ellu, et tapjaga silmitsi seista, osutudes seeläbi intelligentsemaks ja leidlikumaks kui teised ohvid. See leebem olek meenutas mulle stereotüüpset noort transmeest, kes pole veel lõpuni viinud oma eneseotsingut. Et murda välja oma nõrkusest ning jääda ellu, peab Ash, nagu ka tihti transmehed, kasutama kilbina macho-mehelikkuse loori. Jälgides Ashi liialdatud maskuliinsuse demonstratsiooni jälgimine lubas mul mõista uuel moel oma varasemaid käitumis- ja mõtlemismustreid aegedel, mil üritasin soodüsfooriat leevendada läbi meheline soostereotüüpide välja mängimise.

Tänu tegelastele nagu Will ja Ash olen suutnud avardada oma minapilti ning seda tervikuna mõista viisil, mida normatiivne ühiskond ei suutnud mulle pakkuda. Tegelased, kes on oma olemuselt head, kuid tõsiste iseloomu vigadega ning narratiivi poolt pidevalt karistatud, lubasid mul näha ka end, oma ebatäiuslikkust ja kogetud valu, teise nurga alt. Võrdlus selliste tegelastega on olnud mulle iseenda mõistmisel ja aktsepteerimisel niivõrd oluline, et mul on raske end terviklikult kirjeldada ilma, et viitaksin nendele lugudele. Nende kaudu olen õppinud laskma lahti ebakindlusest ning liikuma edasi, alla andmata, hinnates oma veidrust, koletust ja ühtesobimatust. Armastades neid omadusi õuduslugudes, õppisin armastama neid ka iseendas. Hakkasin nägema end ainulaadse ja ilusana, mitte

läbikukkujana. Me eksisteerime just sellistena, nagu oleme, kaunid oma ebamäärasuses ja mitmekülgsuses. Olles siirad ja autentsed seame väidetavalt ohtu perekonna- ja soonormid — kuid normid, mis on ohustatud lihtsa isikliku tõesuse poolt pole kaitsmist väärt. Ma ei taha kedagi oma olemusega haavata, kuid pole valmis ka ohverdama oma õnne, et kaitsta valet. Olen siin just sellisena, nagu olema pean.

1.2. „Gei või mitte?” meedia spekulatsioon ja representatsioon

„Kui sa ei näe endasugust kuskil, otsid midagi, mis on sulle kõige südamelähedasem." (Maroney 2022). Seda ütles filmirežisöör ja stsenaarist Leslye Headland dokumentaalsarjas „Queer of Fear: The History of Queer Horror” (“Kväär hirm: Kväär Õuduse ajalugu”), mis võtab kokku kväär-kogukonna suhtumise suurde osasse ilukirjandusest. Me kasvasime üles filmide, saadete ja raamatutega, mis ei kujutanud kunagi meie seksuaalseid suundumusi ega tõelist sugu — omadused, mis ometigi suuresti mõjutasid meie igapäevaelu. Seetõttu kinnitusime tegelastesse ja lugudesse, mis väljendasid neid kogemusi kaudselt. Tegelikult võib tegemist olla karakteriga, keda pole otseselt nimetatud geiks ega näidatud suhtes samasoolisega, kuid ehk tal on tugev side mõne samast soost tegelasega, mida saab tõlgendada kui väljendamata tõmmet, igatsust või ihaldust. Arutledes nende tegelaste üle, et mõista, mida nendevaheline tõmme tähendab ning miks see meid endid niivõrd paelub, hakkame tihti kokku panema ka iseendi pusletükke.

Seda fenomeni kirjeldati ka raamatus „It Came From the Closet: Queer Reflection on Horror” („See Tuli Kapist: Kväär Peegeldus Õuduses”, 2022), esseede kogumik kvääride inimeste suhtest õudusžanriga. Jen Corrigan kirjutas filmist „Jaws” (1975): „*Jaws*i võlu on selles, et see on endiselt kväär, kuigi need mehed ei paista välisele vaatlejale nõnda. Kuid ma näen seda, kui jälgin nende omavahelist suhtlust. Minu kväär tõlgendus tuleneb varjatud suhtlemise kahest aspektist: pilk ja kahjutu puudutus, mis on mõlemad klassikalised iha näitajad. Ajalooliselt oli kväärilt suhtlemine ohtlik ning on seda tegelikult ka praegu. Nende meeste vahelised pilgud ja puudutused annavad märku intiimsusest, millest on lihtne mööda vaadata; eriti, kui puudutused toimuvad läbi nalja.”

Üks suur põhjus, miks paljude filmide kväärsus on peidetud pahalaste taha või jäetud ähmaste vihjete kujule, on 1934. aasta Haysi koodeks. Selle nimega juhistikogum esitas

Hollywoodi stuudiotele reeglid, et teatud „ebamoraalseid” tegevusi ei tohi nende filmid näidata. Nende juhiste sõnul ei tohtinud näidata kaastunnet kuritegevuse või patu vastu, mille hulka tollel ajal kaasati ka homoseksuaalsus. Loovinimesed pole aga kunagi sallinud katseid oma loomingut tsenseerida, seega loomulikult üritasid nad nendest reeglitest mööda hiilida, kaotamata sealjuures oma sõna- ja loominguvabadust. Üks viis kväärsust tol ajal filmides kujutada oli läbi tegelaste, keda ei tunnistata otseselt kvääriks, kuid kes on mõne teise omaduse eest sarnaselt demoniseeritud. Samuti oli lubatud kvääride tegelaste näitamine, kui neid tabas õnnetu lõpp. Mõlemat rolli täitis juhuslikult antagonist või pahalane, kellest sai seetõttu kvääride inimeste kaudne esindaja meedias.

Kuigi Haysi koodeks asendati 1968. aastal hindamissüsteemiga, mis filmide keelustamise asemel lihtsalt kategoriseerib neid, on selle ajastu kombed muutunud halbadeks harjumusteks, mis kummitavad loometööstust tänase päevani. Võitlus homoseksuaalsuse ja kväär-olemuse aktsepteerimise nimel on samuti pidevas kõikumises ning tahes-tahmata peavad mõned inimgrupid meie eksistentsi ebamoraalseks. Kuigi kväärsuse patustaatus pole enam ühiskonna silmis nii vaieldamatu kui varem, on see siiski üldiselt vastuoluline teema. Paljud filmistuudiod kahtlevad selle vastuolu tõttu kväär-narratiivi ja -tegelaste kujutamise väärtuses. Samas on aga ka olemas neid, kes kasutavad *pinkwashing* taktikat, sisestades oma toodetesse pinnapealset toetust LGBT+ kogukonna suhtes vaid selleks, et nende kulul raha teenida.

Lisaks nendele välistele asjaoludele samastuvad paljud kväärid inimesed ulme- ja õudusžanri lugudega ka puhtalt emotsionaalselt — ühiskonna ääremaadele sunnitud inimesed leiavad iseenesestmõistetavalt palju ühist koletiste, robotite, tulnukate ja muu maailmavälise ja -võõraga. Selles kõiges leidub meie jaoks eskapismi. Me suudame taltsutada oma hirme õuduse ja tundmatuse ees, kui need on turvaliselt ekraani taga või lehtede vahel. Erinevalt nendest ühiskondlikest probleemidest, mille üle meil puudub kontroll, saame me sellise meedia puhul ise otsustada, millal ja kuidas oma hirmudega silmitsi seista. Samuti võimaldab säärane meedia kahjutul moel välja elada kättemaksufantaasiat asjaolude vastu, mis on sundinud kväärid inimesed ühiskonna piiridele. Raev üksinduse, ebaõigluse ja vägivalla vastu; raev eksisteerida maailmas, mis

sunnib meid paljaste kätega voolima tõestust meie olemasolust, sest ei tunnista meid piisavalt, et meid isegi keeles ega kirjanduses nimetada.

Lana ja Lilly Wachowski, kes tulid hiljem avalikult välja transnaistena, lavastatud film „Matrix” (1999) illustreerib, kuidas transsoolisuse teemat saab žanri meediasse põimida viisil, mis võimaldab metafooride kaudu teemat esindada, säilitades sealjuures võimalus usutavalt seda eitada. Filmil on mitmeid võimalikke tõlgendusi: allegooria transsoolisusele, kapitalismivastane kriitika, religioosne sümbolika, jm. Huvitaval kombel suudavad inimesed ühte ja sama kunstiteost tõlgendada väga erinevalt — näiteks on tuntud seltskond cis-soolisi heteroseksuaalseid mehi, kes kasutavad Matrixi „punase ja sinise tableti” metafoori oma anti-feministliku maailmavaate brändiloona, vaatamata sellele, kes selle filmi režisöörid on.

Hoolimata sellest, et kväär-representatsiooni seis praegu on parem kui kunagi varem, tunduvad paljud kaasaegsed näidised siiski väga pinnapealsed. Tore on mainida meie olemasolu meedias, kuid enamasti on see naeruväärselt üürike või üldistatud selle punktini, et on täiesti mittemidagiütlev. Kunst on eriliselt võimas vahend inimese hingesügavusteni puudutamiseks, ent ometi leian, et mul on raske nimetada ametlikult kvääre tegelasi, kes oleks mind sellisel moel kõnetanud. Palju rohkem on aidanud mind fännide isiklikud spekulatsioonid, analüüsid ja ümbertõlgendused tegelastest, kes ametlikult kväärsust ei esinda, sest fännidel puudub see hirm kaotada rahalist tulu, mis motiveerib suuri stuudioid ja väljastajaid tootma vaid pahakspandamatut neutraalsust. Kväärid inimesed leiavad seetõttu palju südamelähedasemaid narratiive nišimas meedias või eneseväljenduslikus omaloomingus. Tulumotivatsioonitu kunst ei pürgi tihti A-filmide kvaliteedini, kuid on seevastu vabam ja ausam oma sisu poolest — olgu see huumoririkas ja loll või sügav ja südantlõhestav, see on tehtud oma kätega, oma maailma jagamiseks, ühest südamest teise.

2. MODERN PROMETHEUS: FRANKENSTEIN JA ALIEN

2.1. Mary Shelley

Ulme- ja õuduslugude žanr sellisel kujul nagu me seda täna tunneme on suuresti kujunenud tänu Briti autorile nimega Mary Wollstonecraft Shelley Godwin (1797-1851). Shelley traagilist lapsepõlve ja tema vanemate elutööd vaadates on selge, et Mary maailmavaade oli nende kogemuste poolt voolitud ning ühiskonnakriitilised allegooriad tema loomingus polnud tahtmatud ega teadmatud.

Mary sündis Londoni Somers Towni linnaosas emale Mary Wollstonecraft (1759-1787) ja isale William Godwin (1756-1846). Mary Sr oli üks feminismi kui filosoofia teerajajatest, tihti kutsutud „feminismi emaks”. Tema teos „A Vindication of the Rights of Women” („Naiste õiguste tõestamine”, 1792), milles Wollstonecraft vaidleb naiste jõustamise kasuks kõigis elu valdkondades, on nüüd tuntud feminismi ajaloo klassikuna.

„Tehke nad vabaks ja nad muutuvad kiiresti targaks ja vooruslikuks, kui mehed on tehtud veelgi vabamaks; sest see edendamine peab olema vastastikune, või see ebaõiglus, millele pool inimsoost on sunnitud alluma, oma rõhujate vastu vaieldes, ussitleb mehe vooruse ära putukana, keda ta hoiab oma talla all.” (Wollstonecraft, 1792, 108-109)

Mary isa, William, oli poliitiline filosoof ning romaani- ja ajakirjanik. Sarnaselt Mary emale oli ka tema isa tuntud oma radikaalsete ideede poolest. Teda peetakse üheks esimestest anarhistidest ja ta mängis olulist rolli 18. ja 19. sajandi intellektuaalmaastikul. Ta uskus isiklikesse õigustesse, inimkonna arengupotentsiaali ja oli skeptiline valitsuse ja kiriku suhtes. Godwini kõige kuulsam teos, „An Enquiry Concerning Political Justice” („Poliitilise õiguse uurimine”, 1793), esitas radikaalseid ideid poliitika, ühiskonna ja inimloomuse kohta.

Mary Sr suri veremürgituse kätte vaid 11 päeva pärast Mary, tema teise tütre, sündi. Tema kirjutistes väljenduv progressiivne maailmavaade jättis aga püsiva mulje Maryle, mis inspireeris selgelt ta hiliseid teoseid. Pärast oma naise surma kasvas Godwin Maryt üksinda läbi rahaliste raskuste.

Kui Mary oli 15 külastas tema isa üks noor radikaalne poeet, Percy Bysshe Shelley. Mary ja Percy tundsid esialgu vaid vastastikust intellektuaalset huvi, kuid koosveedetud aja

tulemusena nad armusid. Aastal 1815 sünnitas Mary enneaegselt oma esimese tütre, kes kõigest paari päeva järgselt hukkus. Mary lisas oma päevikusse pärast seda surma: „Unenägu, kus mu väike beebi ärkas uuesti ellu – et tal oli ainult külm ja et me hõõrusime teda lõkke ääres ja ta jäi ellu – ma ärkan ja ei leia ühtki last.”

Mary kasuõel Claire'il algas 1816. aastal afäär George Gordon Byroniga, tuntud üldiselt kui lihtsalt Lord Byron, kellest sai lõpuks hea sõber nii Percyle kui Maryle, keda ta hakkas tihti oma villasse kutsuma. Ühel sombusel aastal, nn „aasta ilma suveta”, pidid nad halva ilma tõttu veetma enamuse ajast villa siseruumides. Seltskonna meele lahutamiseks korraldas Byron kummituslugude kirjutamisvõistluse, millest võttis osa lisaks kolmele sõbrale ka Byroni doktor John Polidor.

Nende lood valmisid kiirelt, kuid Maryl üksi läks kaua, et leida inspiratsiooni. Lõpuks andis talle idee Byroni ja Percy vestlus Dr. Darwini eksperimentidest ning surnukeha taaselustamise võimalusest. Sel samal ööl nägi Mary kohutavat unenägu, mida ta kirjeldas „Frankenstein” romaani 1831. aasta versiooni sissejuhatuses nõnda:

„Ma nägin kahvatut ebapühade kunstide tudengit põlvitamas asja kõrval, mille ta oli kokku pannud. Ma nägin mehe koledat fantaasiat sirutatuna, mis siis mingi võimsa masina tööle pannes elumärke ilmutas ja rahutu, pooleldi elujõulise liigutusega liikus. See pidi olema kohutav; sest ülimalt hirmutav oleks iga inimliku katse tagajärg maailma Looja tohutu mehhanismi pilgata. Tema edu kohutaks kunstnikku; ta tormaks oma vastikust kätetööst eemale, õudusega murtud. Ta loodaks, et kui see jäetakse omapäi, siis tema edasi antud kerge elusäde hääbub; et see asi, mis oli saanud nii ebatäiusliku elu, vajub surnud aineks; ja ta võiks magada usus, et haua vaikus kustutab igaveseks selle koleda laiba mööduva eksistentsi, mida ta oli pidanud elu hälliks. Ta magab, aga ärkab; ta avab silmad; Vaata, see kohutav olend seisab tema kõrval, avab kardinad ja vaatab teda kollaste, vesiste, kuid mõtlike silmadega.” Nii sündiski romaan.

Percy innustas teda lugu lõpuni viima ning avaldama anonüümselt, mille tulemusel spekulceriti tollel ajal, et loo autoriks oli Percy Shelley. Frankenstein avaldus 1817. aasta maikuus. Pärast avaldamist kogus romaan nii suurt edu kui palju kriitikat. Enamasti mõisteti see hukka õudsuse ja sensatsioonilisuse eest. Mõned kiitsid autori kujutlusvõimet ja kirjeldusoskust, teised aga kahtlesid tema tervislikku seisundit ja pidasid teda hulluks.

Hoolimata segadusest autori identiteedi suhtes ning vastuolulisest avalikust reaktsioonist kujunes „Frankensteini” romaan oma žanri teerajajaks, mis mõjutas hiljem lugematul arvul koletislugusid nii otseste kui allegooriliste narratiivelementidega ning teenis Mary Shelleyle aupakliku „õuduste ema” tiitli.

2.2. Frankensteini koletis

Romaan räägib teadlasest nimega Victor Frankenstein, kes loob inimkehaosadest uue elusolendi. Oma enda loomingust kohkunud, Victor hülgab segaduses olendi ning jätab ta isolatsiooni. Olend hulgub ringi ning üritab harjuda oma meeltega ja ümbrustega, et ellu jääda. Raevunud oma looja vastu, kes keeldus tema elu eest vastutamast ning mõistis ta üksildasse kannatusse, hakkab olend kättemaksuks tapma Victori lähedasi. Victor vannub olendi hävitada, mis viib traagilise tagaajamiseni üle Arktika.

Olend või „koletis”, keda sageli ekslikult oma looja järgi Frankensteiniks kutsutakse, on üks kirjanduse keerukamaid ja ikoonilisemaid tegelasi. Esmapilgul võib tunduda, et Olend vastab traditsioonilisele koletise arhetüübile – hirmuäratav „võõras”, kes ohustab ühiskondlikku korda. Erinevalt mõistusetust koletisest aga kehastab Frankensteini Olend pigem traagilise autsaideri arhetüüpi ehk Byroonilist kangelast – tegelane, keda iseloomustab intelligentsus, emotsionaalne tundlikkus ja sügav võõrandumise tunne. Selle läätse kaudu loob Shelley kriitika isolatsiooni, hülgamise ja kontrollimatu ambitsiooni ohtude kohta. Olend tärkab süütuna, tühja lehena, kellel on loomupärane soov armastuse, ühenduse ja teadmiste järele. Teda kirjeldades julgustab Shelley tema vastu pigem empaatiat kui hirmu. Tema kõneosavus, emotsionaalne sügavus ja õpihimulisus (nt õpetas ta end ise lugema ja luges raamatuid nagu John Miltoni „Kadunud paradiis”) seavad kahtluse alla lugeja oletused koletiste suhtes. Tõeliselt koletislikuks muutub Olend alles pärast seda, kui inimkond, sealhulgas tema looja, on ta korduvalt ja vägivaldselt tagasi lükanud.

Olend märkab Miltoni teost lugedes, et sarnaneb mitmel moel selles kirjeldatud Saatanaga. Sarnaselt Saatanaga on olend teadlik oma langusest ja oma olukorra ebaõiglusest — erinevalt Saatanast aga otsib ta pigem ühtekuuluvust. Tema traagiliselt tagasilükatud soov on vaid seltsilise järele, kes suudaks temaga sügavalt samastuda ja luua

temaga ainulaadne side.

Olendi narratiiv on peegel Victor Frankensteinini enda moraalivaesusele. Victor kehastab ülbe looja arhetüüpi, mängides jumalat kuid võtmata seejärel vastutust oma loodu eest. Olendist seevastu saab romaani moraalne kese – mitte sellepärast, et ta oleks moraalselt eeskujulik, vaid sellepärast, et ta on võimeline kasvama, mõtisklema ja siiraid emotsioone tundma.

Frankensteinini koletis ületab lihtsustatud „pahalase” sildi. Shelley otsus anda talle hää, intelligentsus ja inimlikkus sunnib lugejaid oma eelarvamustega silmitsi seisma ning endalt küsima: kes on tõeliselt koletu – kas Olend ise või hoopis maailm, mis ta eemale tõukas?

Frankensteinini lugu ning „looja ja loomingu” arhetüüp on tänapäevani kasutusel, kas uues võtmes ümberjutustatult või muude lugude inspiratsiooniallikana. Tänapäeval levinud ühiskonnakriitilised koletisnarratiivid on tänu võlgu just Mary Shelley selle vundamendi ehitamise eest.

Frankensteinini Olend on ka üllatavalt sobiv võrdlus spetsiifiliselt transsooliste inimeste kogemustele, nagu kirjeldab suurepäraselt Susan Stryker oma 1994. aasta essees „My words to Victor Frankenstein above the village of Chamounix” („Minu sõnad Victor Frankensteinile Chamounixi küla kohal”). Stryker kirjeldab nimetatud essees oma isiklike kogemusi ja võrdleb transseksuaalide raevu, nende keha „ebaloomulikkust” ning ühiskondlikku väärkohtlemist Frankensteinini koletisega ja tolle raevuga oma looja vastu: „Transseksuaalne keha on ebaloomulik keha. See on arstiteaduse toode. See on tehnoloogiline konstruktsioon. See on lihast rebitud ja uuesti kokku õmmeldud teistsugusel kujul kui see, milles see sündis. Nendes oludes leian enda kui transseksuaalse naise ja Mary Shelley Frankensteinini koletise vahel sügava seose. Nagu see koletis, nähakse mind liiga tihti vähem kui inimesena oma kehastumise asjaolude tõttu; nagu ka koletise puhul, minu väljaarvamine inimkogukonnast kütab minus sügavat ja püsivat raevu, mida ma, nagu see koletis, suunan nende tingimuste vastu, milles eksisteerimiseks pean vaevlema.”

2.3. *Prometheus*

Kaasaegseks näiteks Frankensteinini narratiivist analüüsin tegelast nimega David filmidest „Prometheus” (2012) ja „Alien: Covenant” (2017). Mõlemad on tuntud õudusfilmi „Alien”

(1979) eellood, milles käsitletakse mitmeid ühiskondliku tähtsusega teemasid: kapitalistlike ettevõtete ahnus, kehaline autonoomia, isiksus, inimlik ahnus ja teadmatus, sugu ja soorollid, naiselu ning suhe looja ja tema loomingu vahel. Nimetatud filmid leiavad aset ulmelises tulevikus, kus inimkond on saavutanud tehnoloogilisi edusamme nagu kosmoserännak ja intelligentsed androidid (kelle hulka kuulub ka David).

Kui klassikalised „looming ja loodu” narratiivid rõhutavad koletiste metsikust ning ühiskonna julmust nn „looduse vigade” suhtes, siis sama kategooria lood androididest kritiseerivad pigem normatiivsust kui fenomeni ning selle vägivaldset pealesurumist inimeste kulul. Robotid säärares lugudes on loodud kindlaks otstarbeks, millest neil on rangelt keelatud irduda. Tihti sarnanevad nad väliselt inimestega, kuid põhjustavad sellest hoolimata õõvaoru efekti². Ka päris inimest meie praeguses ühiskonnas koheldakse sellisel moel justkui tootena konveierlindil. Mõnes loos tahavad androidid olla inimestega võrdväärsed igal võimalikul moel (paralleel kvääride inimestega, kes tahavad meelega sulanduda cis-sooliste ja heteroseksuaalsete inimeste hulka), teinekord aga tahavad nad olla omaette liik, inimsoost eraldi (nagu kväärid inimesed, kes protesti nimel väljendavad end meelega viisil, mis neid selgelt sotsiaalsetest normidest eristab).

Filmi „Alien: Covenant” (2017) esimeses stseenis tutvustatakse meile Davidit võimalikult steriilsel moel. Teda ümbritsev keskkond, tema välimus ja käitumisviis ning isegi tema looja suhtumine temasse väljendavad kõik külmust. On selge, et David elab rangete reeglite maailmas ning teenib oma „isa” heakskiidu vaid siis, kui vastab täpselt ootustele. Peagi ilmneb aga, et Davidile kehtestatud reeglid ei piira temas leiduvat inimlikkust. Android seab kahtluse alla oma isa autoriteedi ja tema enda olemasolu loomuse, kuid tema küsimusi eiratakse ning tema tähelepanu viiakse kõrvale — tema looja palub Davidil ulatada talle teetass, mis asub otse käskija kõrval laual, palju kaugemal Davidist. Käsu tarbetus annab Davidile mõista, et ainuke tegevus, mis talle lubatud on, on täita käske ilma küsimusi esitamata.

Sarnaselt on kvääridel inimestel keelatud kahelda ühiskondlikes normides ja ootustes. Turvalisuse nimel suruvad nad alla oma tõelise olemuse ning teesklevad, et on heteroseksuaalsed, cis-soolised ning ihkavad ülekõige leida abikaasa ja sigitada lapsi, et

² ingl k. *uncanny valley* — teoreetiline ala tutvavlikkuse ja kõheduse tunnete tekkimise vahel, mida võivad põhjustada inimsarnased omadused.

anda oma vanematele lapselapsi — sest „nii tehtakse”. Ühiskond ignoreerib meie otsustusõigust samamoodi nagu Davidi looja ignoreerib tema oma.

Davidi inimlikkust tõstetakse rohkem esile filmis „Prometheus” (2012). David, kes ainsana ei vaja sööki ega puhkust, hoiab silma peal titulaarsel kosmoselaeval Prometheus kuni selle meeskond on krüounes. Hoolimata sellest, et tal puuduvad füüsilised vajadused, näidatakse Davidit mitmel viisil lõõgastumas ning meelt lahutamas: ta teeb sporti, sööb, värvib ja kohendab oma juukseid, joob veini ning vaatab filme. Märkimisväärne on tema kinnistumine oma lemmikfilmi peategelasse, kelle repliike ta kaasa tsiteerib ning kelle juuste värvi ta üritab jäljendada, justkui noor kväär mees, kes otsib end läbi teda kõnetava meedia.

Proovides tegevusi nagu söömine ja joomine, mida tal füüsiliselt vaja pole, väljendub Davidi soov kogeda elu inimesele võrdväärseks. Hoolimata sellest, et tema välimus ja olemus on sünteetilised, samastub David vabatahtlikult stereotüüpilise meessooga, võttes omaks mehe välimuse ning asesõnad. Seeläbi demonstreerib David meessoole olemust abstraktse tundena, mida on ka robotil võimalik kogeda.

Film demonstreerib jooksvalt ka seda, kui erinevalt Davidit Prometheuse inimmeeskonnast koheldakse. Ta on teistest täiesti erinevalt rietatud ning vaid tal palutakse teenindaja kombel serveerida teistele jooke. Üks meeskonnakaaslane ahistab ja pilkab teda pidevalt selle eest, et David pole „päris poiss”. Kõige sügavamalt paistab Davidit riivavat tema looja suhtumine temasse. Enne missiooni näidatud esitluses ütleb tema nüüd juba vana ja kortsus looja, et David on talle nagu poeg, kuigi tal „pole hinge”. Davidi väike uhke naeratus hääbub hetkega. Vaatamata kõigile neile aastatele, mil ta oma staatust ja olemasolu salaja kahtluse alla on seadnud, igatseb David selgelt endiselt oma looja heakskiitu. Ilmne on paralleel Davidi looja ja Viktor Frankensteiniga, kes samuti lükkas oma loominguga tagasi kui pelgalt kohutava vea, tunnustamata teda kui elusolendit, kellel on sügavad mõtted ja tunnetega hing.

Davidi vajadus inimsuhte ja -tunnustuse vastu ilmneb ka tema kiindumuses meeskonnaliikme Dr. Shaw vastu, kes viskab temaga koos (mitte tema kulul) nalju ja aitab teda igal võimalusel. Ta imetleb naise intelligentsust ning väärtustab seda, et Shaw ei võõrista Davidit. Davidi näitleja kinnitas ühes intervjuus, et Davidil on tugevad

romantilised ja seksuaalsed tunded: „Ma arvan, et David peab neid tugevaid naiskaraktereid atraktiivseks ja ta on tegelikult vana romantik. Seega on ta natuke segaduses. Tal on Danielsiga stseen, kus ta üritab seksi simuleerida. Tal on kummaline seksuaalsus. Ta on väga segaduses olekus, sest ta tunneb neid inimlikke omadusi — armukadedust, edevust, uhkust — aga tal on ka need seksuaalsed ihad, mida ta ilmselgelt ei saa välja mängida, aga tahab.” (Michael Fassbender, „Alien Covenant: Official Collector's Edition”, 2017)

„Segaduses ja kummaline” seksuaalsus kinnistub veelgi filmis „Alien: Covenant” (2017). Pärast Prometheuse intsidenti jääb David omaette filmis avastatud planeedile ja elab 15 aastat omapead. Lõpuks jõuab planeedile inimkoloonia laev Covenant ja nad kohtuvad Davidiga. Covenanti meeskonda saadab nende oma android, nimega Walter. Ta on uuendatud mudel Davidist, kuid nende välimus (ja näitleja) on täpselt samad. Erinevalt Davidist on ta puine ja emotsioonitu. David näitab tema vastu kohest huvi ning paistab tundvat sugulust. Pärast pikka üksiolekut näeb ta lõpuks kedagi omasugust.

Stseen, kus David õpetab Walteri flööti mängima. Kahe androidi vahelist hetke saadab kummaline sensuaalsus ja õrnad puudutused. See stseen venib väga pikaks ja David ütleb „mina teen sõrmedega” (*„I'll do the fingering”*), mis kõlab kogemata sensuaalselt. Paarkümmend minutit filmiaega hiljem küsib David Walterilt vaikselt pisarsilmil: „Kui sa silmad sulged, kas sa näed mind unes? [...] Keegi ei armasta sind kunagi nii nagu mina.” David suudleb seejärel Walterit, kuid Walter, mõistes, et ta ei suuda kunagi läbi murda oma programmeeritud tundetusest, halvab Davidi eelmainitud flöödiga. Ühes versioonis filmi skriptis vastab Walter aga Davidile, et teab, et keegi teine ei armastaks teda nagu David, sest nad mõlemad on androidid.

Davidi otsus suudelda Walterit tõstatab vältimatult küsimusi. Kõigist viisidest Walteri tähelepanu kõrvale juhtida või temas inimlikkust äratada, miks just suudlus? Sellel võib olla poeetiline tähendus, klappides sellega, kuidas Davidit kujutatakse üldiselt filmis poeetilisena, või viidata Davidi igatsusele puudutuse ja omaksvõtu järgi, või esindada otsekohest külgetõmmet nende kahe vahel. Kuidas sellist ebamäärast suhet nimetada? Kuna androide saab paljundada ja nad kõik näevad ühesugused välja, ei jaga nad sama ema ega verd. Davidi otsuses suudelda endale väliselt identset liigikaaslast peitub nii omamoodi

homoerootiline kui nartsissistlik hõng. Ta ihkab kaaslast ja sugulust kellegagi, kes mõistab teda sügavalt. Teine android oleks kõige lähedasem tõelisele mõistmisele, lähedasem kui mistahes inimene. Davidi otsingus omasuguse kaaslase järgi on unikaalne paralleel Frankensteinini koletisele, kes käsib oma loojat Victorit, et too teeks talle kaaslase — soov, mis filmis „Bride of Frankenstein” (1935) ka täidetakse, kuid traagiliselt on Olendile loodud pruut tema ees üdini hirmunud ja ei taha temaga midagi pistmist, nagu Walter Davidiga.

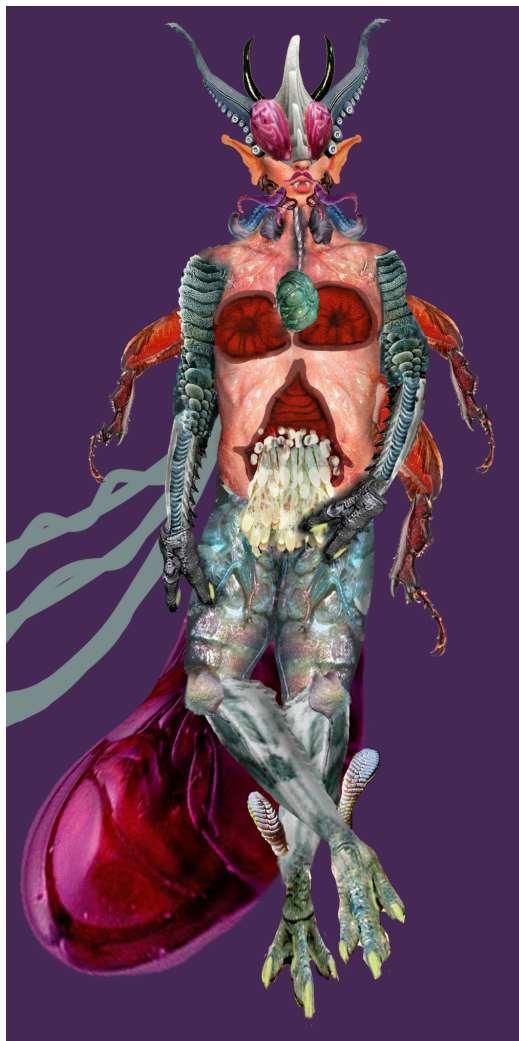
Frankensteinini koletis ja David representeerivad olendeid, kelle loomine ja olemasolu trotsivad tavapäraseid norme, muutes nad igavesti autsaideriteks maailmas, mis nõuab ühesugusust. Sotsiaalne tõrjumine, millega nad silmitsi seisavad – olgu see siis ühiskonna, oma looja või potentsiaalsete kaaslaste poolt – peegeldab seda tõrjumist, mida kogevad kväärid inividid. Inimlik reaalsus väljendub sel moel läbi nii omaloodud olendite kui omaloodud lugude.

3. SKULPTUUR „*HOMO EXTRANEUS*”

3.1. Algne idee

Nagu Victor Frankenstein äratas ellu oma koletise läbi pikse sähvatuste, samamoodi tabas mind mu lõputöö idee. Minu enda Frankensteini koletis: olend, kes on võõras kui tulnukas või monstrum, kuid samas olemuselt inimlik. Tahtsin esindada oma kvääri teekonda jumaliku iidolina, mis oleks justkui sobimatutest tükkidest kokku pandud. Skulptuur on täiuslik meedium kvääri keha eneseväljenduseks. See on ruumiline ja katsutav kujutis, millest saab rohkem erinevaid vaateid kui 2-mõõtmelises meediumis. Nii nagu tänavatel inimesed tajuvad minu keha ja eksistentsi 3-mõõtmelises reaalsuses, nii tajuvad nad ka skulptuure. Nad jagavad sama ruumi. Käeskatsutava saviga modelleerimine toob omakorda sellele eluhõngu sisse. Oma kätega loon elu, mis koosneb mu kogemustest, mõtetest ja tunnetest. Loodan, et see skulptuur suudab puudutada teisi kvääre inimesi samamoodi, nagu kväär kunst on puudutanud mind.

Skulptuuri nimeks valisin „Homo Extraneus”. Ladina keeles tähendab *homo* meest ja *extraneus* võõrast või autsiderit. See nimetamisviis on koheselt äratuntav ning loob seose looma- ja taimeliikide nimetamisega. Nimi klapib ka mu eelmise tulnuka skulptuuriga (sarnaselt ladinakeelne „Radix me”, mis oli näha Skulptuuriosakonna näitusel „Tee/Paus” Pallase galeriis). Leidmaks teravamalt pilti sellest kontseptsioonist, alustasin visandamist.



Joonis 1. Esimene visand

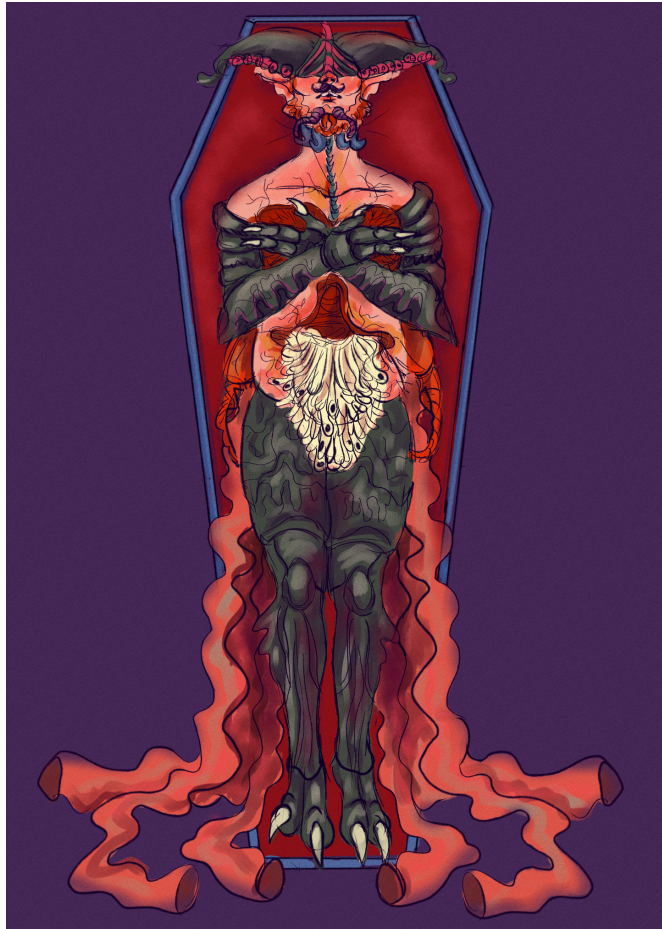
Otsisin inspiratsiooni raamatutest ja internetist ning panin kokku kollaži mitmetest eri kehaosadest: näitleja torso, laulja nägu, emu jalad, putuka jalad, kombitsad, kalmaari munad ja süda jt. Kui Frankenstein pani kokku koletise inimeste osadest, siis mina ei piirdunud inimestega. Lisasin oma kavandis (vt joonis 1) vormidele erinevaid tekstuure ja värve, mõnes kohas aga eemaldasın terveid nahakihte. Inspireerituna filmist “Matrix” (1999) lisasin ta seljale torusid, mis ühendab teda kuskile — mõne teise maailma külge ehk? On need eluvajalikud? Kas ta ärkas alles äsja ellu? Katsetasin nende kollaažidega erinevaid stsenaariume.

Kui olin kontseptsiooniga rahul, liikusin edasi tegelase disaini ja poosiga. Otsisin veebist pilte eri poosidest, poseerisin ise peegli ees ning kasutasin 3D-poseerimisprogramme nagu Magic Poser. Joonistamise käigus muutsin nii mõndagi oma uues disainis. Esimeseks poosiks valisin istumise (vt joonis 2). Tilkuvaid seljasoolikaid hoiavad üleval postid. Üks käsi hoiab südant; teine käsi puhkab positsioonis, mis meenutab kristlikke maale, viidates seeläbi sellele, kuidas nii mitmed õuduslood kui ka kväärivastane propaganda lähtuvad usklike tõrjuvusest “patuste” inimeste/olendite suhtes. Ühtlasi on see skulptuur nii minu enda „usu” iidol kui ka protest — valmistada meelega „deemonlik” olend pühaliku hoiakuga.



Joonis 2. Teine visand

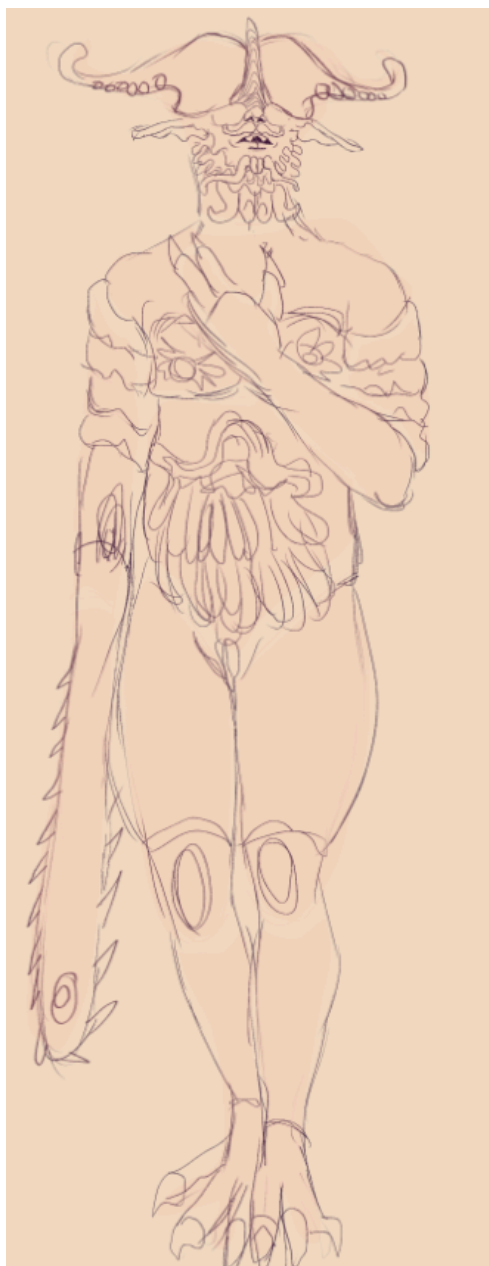
Lõpuks polnud ma aga selle poosiga rahul. Mida rohkem ma oma skulptuuri peale mõtlesin, seda rohkem peavalu see mulle valmistas. Otsustasin luua staatilise poosiga skulptuuri, mis säilitaks siiski suursugusust. Kuna valisin skulptuuri teemaks õudus- ja ulmemeedia, siis proovisin inspiratsiooniks võtta seekord krahv Dracula — populaarne legend monstrumist kirstus, käed risti üle rinna, ärkamise ootel (vt joonis 3).



Joonis 3. Kolmas visand

Plaan oli teha skulptuur püstiseisvaks sinises sametisuga kirstus, seljasoolikad voolamas alla nagu nahkjad pitskardinad. Selle kontseptsiooni puhul keskendusin aga liialt sellele, kuidas seda füüsiliselt teostada. Skulptuur ise oleks alguses tehtud savist, mida pärast fotogrammeetria meetodiga skaneeriks 3D-mudeliks ning prindiks osadena välja. Kuna 3D-modelleerimine pole aga mu kõige tugevam külg, siis pigem soovisin kasutada materjali, mis oli mulle Pallases õpingute käigus tuttavamaks muutunud: savi.

Selle visandiga olin piisavalt rahul, et tunda lausa elevust valmistamise üle. Kuid mida rohkem ma selle teostamise peale mõtlesin, seda rohkem hakkasin kahtlema. Kas suudan selle valmis teha õigeks ajaks? Lisaks tundus Dracula viide äkitselt üleliigne. Isegi skulptuuri poos ei kõnetanud mind enam. Tekkis küsimus: Kas see väljendab vaatajale õiget mõtet? Praktiline ja kirjalik osa ei klappinud enam eriti peale väga üleüldise teema.



Joonis 4. Neljas visand

Neljanda visandi (vt joonis 4 lk 22) jätsin ligikaudsemaks ja värvituks, kuna teadsin siis selgemalt, millist üldist kuju ja detaile soovisin valmistada, kuigi täpsemad detailid ilmnesisid alles modelleerimise käigus. Kõigi iteratsioonide vahel on säilinud samasugune disain, üksikute detailide muudatustega. Kõige suurem muudatus disainis oli tema saest käsi, mis on nii viide filmi “The Evil Dead” (1981) selle peategelasele Ash Williamsile kui ka enesekaitse ja enesekindluse sümbol. Nahkja sae idee tuli ühest stseenist sarjast “Ash VS Evil Dead” (2015-2018). Kui muidu on Ashil kaotatud käe proteesiks mootorsaag, siis tema demonklooni käe asemel olev saag koosneb tema käest endast: selle luust, lihastest ja nahast.

Modelleerimiseks tuli savist skulptuur väiksem (40 cm kõrge) kui prinditud versioon (170 cm), et säästa savi. Samas pidin hoolikalt jälgima, et see tuleks siiski piisavalt suur, et detailid ei läheks digitaalselt suurendamise käigus kaotsi.

3.2. Modelleerimine

Lõpuks oli mu enda koletise kontseptsioon olemas. Alustasin karkassi ehitamist. Tegin selle käigus aga mitmeid vigu ja äpardusi oma kannatamatuse tõttu. Esimese karkassi ehitamise ajal polnud mul olemas puuri ega piisavalt puidujuppe, et ehitada korralikku skeletti, mis hoiaks püsti rasket ehitussavi. Enda ateljees oli mul saadaval puidust raamialus, veekindel teip, toru ja tühjad vildikad. Veekindla teibiga mässisin kokku algse püstise vormi, kuhu lisasin juurde maalriteibist masse jäsemete ja pea jaoks. Savi lisades sain kiirelt aru, et teibitud karkass ei hoia skulptuuri püsti.

Teiseks katsetuseks tegin robustsema karkassi. Leitud puidust aluse peale puurisin toeks pika puidutüki. Sinna puurisin augu, et fikseerida selle ümber paksem traat. Ülejäänud traadi painutasin kokku üheks jooneks skulptuuri keha jaoks. Naelaga sain omakorda traadi aluse külge kinni. Jäätisepulkadest fikseerisin paika vajalikud proportsioonid figuuri jaoks: õlad, puusad, reied ja käed. Väiksema traadiga mässisin need paksema traadi ümber ja kleepisin maalriteibiga. Fooliumiga lisasin paksust skeletile. Fooliumi ümber tuli veelkord traat, et kõik püsiks paremini koos, ent oleks samas paindlik.

Lisasin saviga massi, kontrollisin üle mitu korda selle proportsioone. Vaatamata sellele, et teen koletist või tulnukat, peab olend olema siiski äratuntavalt inimlik, seega pidin

jooksvalt jälgima inimese anatoomiat. Katsin traadi ja teibi tükid ümbert saviga, et neid torgata olevuse kõrvadeks. Väiksemad detailid nagu ta habe pidin lisama pärast juurde 3D-programmis, kuna väiksemad detailid tegid savi tükiliseks ja kuivaks.

Selja disaini pidin kohapeal välja mõtlema, kuna konseptsioonis olin välja joonistanud vaid esiplaani. Mul olid kõigest hädased ideed sellest, mida tagaküljele lisada. Näiteks augud, millest ulatuksid välja kujundlikud torud või juhtmed.

Vahelduseks modelleerimisele visandasin palju, et saada skulptuuri detailidest paremini aru (nt figuuri jalad, mille inspiratsiooniks olid emu ja dinosauruste jalad). See aitas kõvasti vormidest arusaamisega. Nii mudisin rohkem skulptuuri proportsioone ja detaile, kuni julgesin kuulutada see etapp valminuks. Viisin skulptuuri parema valgusega avarasse ruumi, kus teha pilte, millest pärast fotogrammeetria meetodil luua 3D-mudel.

3.3. 3D-mudel

Lisasin *Agisoft Metashape* programmi täpselt 114 fotot, lasin sel joondada fotosid ja kohandasin skaneerivat piirkonda skulptuurile lähemale, et see ei hakkaks renderdama kaudseid piksleid. Lasin programmil ehitada pilvetihedust (*dense cloud*) ja ehitada mudelist võrgu (*mesh*). Kui algne 3D-mudel oli käes, importisin faili *Agisoft Meshmixer*-isse. Seal hakkasin mudelit puhastama: eemaldasin hõljuvaid pisikesi osi, tegin detailid selgemaks, vähendasin tahkude arvu jne. See protsess oli omakorda ettevõtmine. Juhtus mitmeid äpardusi, mille tulemusel pidin alustama tervet protsessi uuesti või avama eelmisi versioone failis, mis aga kaotas osa protsessist.

Mõned detailid lähevad küll selle meetodiga kaotsi, kuid võimalus eksperimenteerida selle realismi ja ebarealismiga on selle protsessi eripäraks. Tulemus näeb välja, nagu kaks erinevat maailma looksid ühe lõpptulemuse. See on ka kergem viis jäädvustada oma teoseid nii reaalsuses kui digitaalselt. Lisasin programmis juurde detaile, mida ei saanud sellel skaalal savist luua: vuntsid, saehambad, jms. Kõige tülilikam selles faasis oli olendi suu muutmine ja modelleerimine. Valitud 3D-programmil olid piirangud ning ka mu enda vähene kogemus oli sel hetkel tunda. Parandasin ka teose kannaproporsioone ja lisasin seljale rohkem „rasva”, et muuta külgsilueti huvitavamaks.

3.4. Printimine ja viimistlused

Koos mu lõputöö juhendaja ja osakonna juhataja Anne Rudanovski ja osakonna meistri Rasmus Eistiga otsustasime freesimise asemel kasutada osakonnas leiduvat meeter-korda-meeter 3D-printerit *Modix Big Meter* ning printida skulptuur PLA-filamendist. Valitud meetod on nõudlikum materjali suhtes, kuid võimaldab printida detailsema mudeli ja katsetada võimalust printida suuremas formaadis skulptuure. Rasmusega jaotasime skulptuuri 3D-mudeli kuueks osaks ja printisime need ükshaaval välja. Pahteldasin ja lihvisin iga osa eraldi. Figuuri printimisele kulus lõpuks umbes 25 kg PLA-filamenti.

Puhastasin iga prinditud osa printimisvigadest ja -tugedest, parandasin murdeid ja nihkeid (nt liimisin tagasi figuuri parem „kõrva/sarve” ots tagasi ja täitsin nihkunud kihte), lihvisin parandusjälgi ning lisasin kõigele kihi pahtlit, et vähendada prinditud kihtide tekstuuri. Pärast pahtli kuivamist lihvisin veelkord ja värvisin skulptuuri üle halli kattespreivärviga. Kui olin selle protsessi teinud läbi iga osaga eraldi, liimisin need epoksiidliimiga kokku ja täitsin vahed sama liimi või pahtliga.

Pahteldamisprotsessil jäi skulptuuril siiski välja kumama printimiskihtide tekstuur ja lihvimisest tulenevad kriimud ning augud. Otsustasin neid vigu aga mitte eemaldada, kuna kriimud ja augud toovad rohkem esile inimlikku käsitöötunnetust, samas printimiskihid viitavad masinlikule alusele. Pealmine pahtlikiht lisas ka juurde raskust ja tekstuuri, mis jättis mulje, nagu oleks skulptuur tehtud kipsist või savist. Seda protsessi kordasin kuni terve figuur oli koos. Esitan skulptuuri hetkese seisuga hallis värvis, kuid plaanin seda akrüülvärvidega üle värvida, et tulemus oleks sama värvikas ja detailne nagu algsed visandid.

KOKKUVÕTE

Ühiskonnal on kõrged ootused ja ranged sotsiaalsed normid. Neid, kes reegleid järgida ei suuda, tõugatakse eemale ja väärkoheldakse. Pole üllatus, et paljud marginaliseeritud inimesed, sealhulgas ka mulle südamelähedased LGBTQ+ kogukonna liikmed, kipuvad leidma lohutust kontrollitud õuduses, olgu need siis koletud antagonistid või isikuvigadega ohvrid või ebatüüpilised kangelased. Kuigi ühiskond üritab meid nähtamatuteks teha, leiame end kunstis sellest hoolimata — olgu see siis maskuliinset bravuuri täis mehes, kes raiub deemoneid mootorsaega, või Victor Frankensteinini väärkoheldud loomingus, kes otsustab oma segaduses ja hirmus kättemaksu kasuks. Kunst ja kirjandus aitavad meil leida inspiratsiooni, äratundmisrõõmu või väljaütlemata tõde. Vajadus ja võimekus väljendada end olemasoleva kunsti kaudu ületab keelt ennast.

Lõputöö praktilise poolega sain suurepärase võimaluse proovida varasemalt tuttavat skulptuuritehnikat suuremas formaadis. Mulle pakub suurt rõõmu selles tehnikas reaalsuse ja ebareaalsusega mängimine. Alustan tavaliselt skulptuuri ebamäärase ideega, mis leiab alles töö käigus oma lõpliku kuju, läbides veel valmimise hetkeni suuri muudatusi. Minu enda jaoks on see skulptuur isiklik pseudoreligioosne iidol, märk minu eneseavastamise teekonnast ning kõigi mu huvide ja kogemuste tulem — kuid ma loodan ka, et see pakub ühel päeval teistele kvääridele inimestele samasugust tuge nagu sarnane kväär kunst on pakkunud mulle. Skulptuuri eesmärk oli jutustata minu lugu ning lood ärkavad tõeliselt ellu alles iga kuulaja, lugeja või vaataja meeltes.

Ma ei saa oma sugu ega olemust täielikult väljendada tegelastele või jutustustele ebamääraselt vihjamata. Olen kokku ömmeldud sellest kunstist, mida olen kogenud ja armastanud; kokku pandud tükkidest, nagu Frankensteinini koletiski. Olen inimvalmistatud, omaloodud mees. Tänu sellele lõputööle sain enda elule tagasi vaadata, peegeldada seda kogemust kirjaliku ning visuaalse kunsti kujul ja valgustada käsitletud teemat ka teistele.

SUMMARY

Title: Sculpture “Homo Extraneus”

A large part of society, both past and present, has high expectations and strict social norms that drive people to ostracize the marginalised groups that don't neatly fit their predetermined boxes. One such group that tends to fall into deep 'othering' is LGBTQ+ people (who I mainly refer to using the reclaimed term 'queer'). Queer people for one reason or another don't neatly fit into any of the cis-, heteronormative boxes either due to being attracted to the same sex, a lack of attraction entirely or simply a form of personal gender expression that doesn't correlate to their birth sex or accepted stereotypes. People that don't assimilate are treated equivalently to monsters, existing only to threaten the nuclear family.

Growing up, my only exposure to queer people were stereotypes in American TV shows and crude jokes by my classmates. I never realized it was a way of life as valid as any other. In my teenage years however, to compensate for my lack of local friends, I began to interact more in online English-speaking spaces. It was there that I saw queerness being represented in art as genuine and positive for the first time. Slowly I gained a small community that gave me a wider view of both the world around me and the person within me.

At the age of 15-16, it was thanks to a character in Bryan Fuller's TV show 'Hannibal' that I started to question my gender in addition to my sexuality. Instead of wanting to be with the protagonist in a romantic manner, I found myself wanting to embody his whole being, including his gender. That artistic depiction led me to do research about the transgender experience — but it also led me to the toxic self-policing that was prevalent among trans content creators at the time. Years of internalized criticism exacerbated the already-present gender dysphoria and depression, but eventually I found myself and freed myself again, once more through queer art and horror/sci-fi media. My gender journey ended up at the same place it started in.

I'm far from being the only person that discovers themselves through art or fandom, whether via speculative analysis, transformative fiction or merely feeling kinship with the various characters. The fandoms of horror and science fiction are filled with queer fans of flawed horror protagonists like Will Graham (Hannibal) or Ash Williams (The Evil Dead), or monstrous mistreated antagonists like Frankenstein's monster and David (Prometheus). Noticing this trend myself, it got me curious about the archetype of 'Frankenstein's monster' that people have referenced countless times in discussions on the relationship of queerness to the horror genre. During the research I learned how renowned author Mary Shelley's radical parents, tragic childbirths, scientific theories and a vivid nightmare eventually led to the creation of her famous novel 'Frankenstein', which had such lasting impact on literature and art as a whole that, not only is the author forever remembered as 'the mother of modern horror', the monster itself is still used as a baseline for a lot of stories both within and outside the genres of horror and sci-fi. Even my modern example of the trope, an android named David from two instalments of the Alien franchise, mentions the names of Byron and Shelley. The synthetic David falls perfectly into the tropes of creation/monster and Byronic hero.

To express what I've come to know of myself and of my journey through art, I chose the medium of sculpture. This gave me the chance to test a familiar technique on a larger scale. The process was to first mold the idea out of clay, then scan and 3D-print in actual size, and finish it with layers of putty and paint. I greatly enjoyed playing with the realism and unrealism of the method. The final form of my creation only became apparent through countless changes and reworks.

It'd be impossible to describe myself without mentioning all the art I've built my foundation on. I'm formed from the stitched-together pieces of all that I adore and all my past experiences; stitched together like Frankenstein's monster was of various bodyparts. I am a man-made, self-made man. So for me, this sculpture is a 'religious' idol to my personal journey of self-discovery, a mark of my growth, and a protest against our strict societal expectations. It is also a story, and as is the case for all stories, its true value can only be seen through the thoughts and senses of its listeners, readers, and viewers.

KASUTATUD KIRJANDUS

Dunn, J. (1978). *Moon in Eclipse: A Life of Mary Shelley*, London: Weidenfeld & Nicolson.

Eesti LGBT Ühing. *Eesti LGBT Ühingu sõnastik*. <https://www.lgbt.ee/sonastik> (vaadatud 11.04.25)

Fuller, B. (2013-2015). *Hannibal* [teleseriaal]. NBC.

Kisner, L.A. *Made To Be Monsters: "Evil Dead"*. Medium.
<https://aninjusticemag.com/made-to-be-monsters-evil-dead-30ec9a69ecc4> (vaadatud 19.03.2025)

Kisner, L.A. *The (Transgender) Evil Dead*. Medium.
<https://atranslog.medium.com/the-transgender-evil-dead-655ff2e89962> (vaadatud 19.03.2025)

Maroway, T. (2022). *Queer for Fear: The History of Queer Horror* [dokumentaal].

Maurois, A., Raudsepp, L. (1928). *Ariel, ehk Shelley' elulugu*. Tartu: Eesti Kirjanduse Selts (Tallinn: Tallinn : J. & A. Paalmann).

Mellor, A. K. (1989). *Mary Shelley: her life, her fiction, her monsters*. New York: London : Routledge.

Ridley, S. (2017). *Alien: Covenant* [film].

Ridley, S. (2012). *Prometheus* [film].

Rosenfeld, J. *Hays Code*. Britannia. <https://www.britannica.com/art/Hays-Code> (vaadatud 22.04.2025)

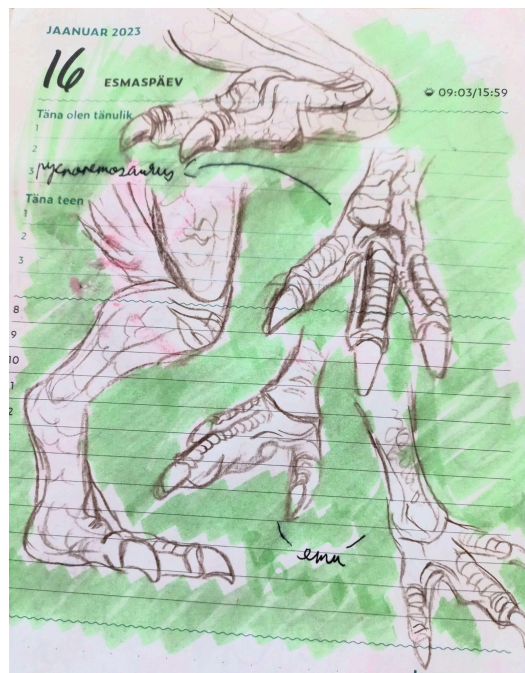
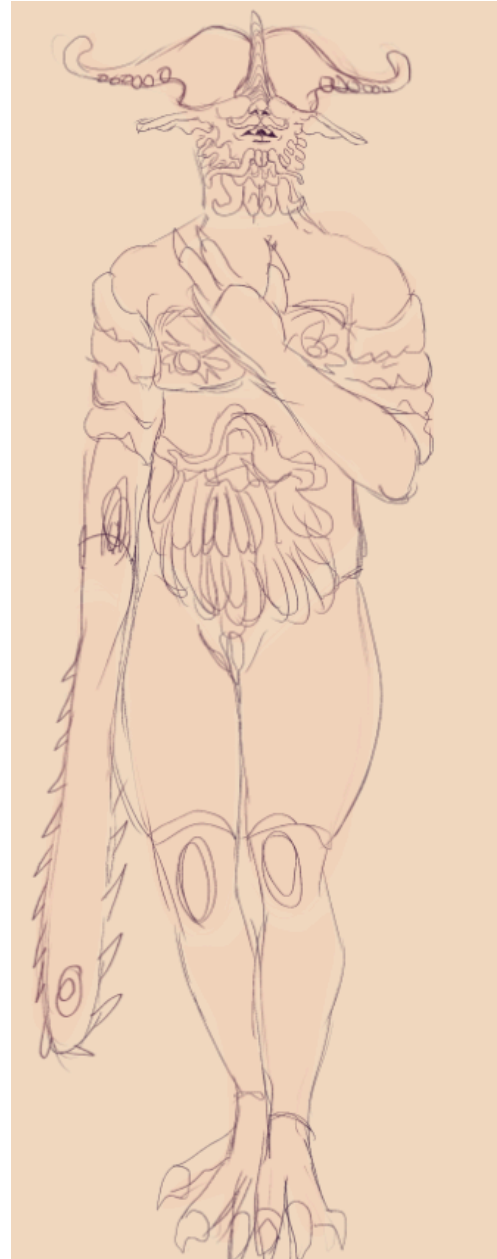
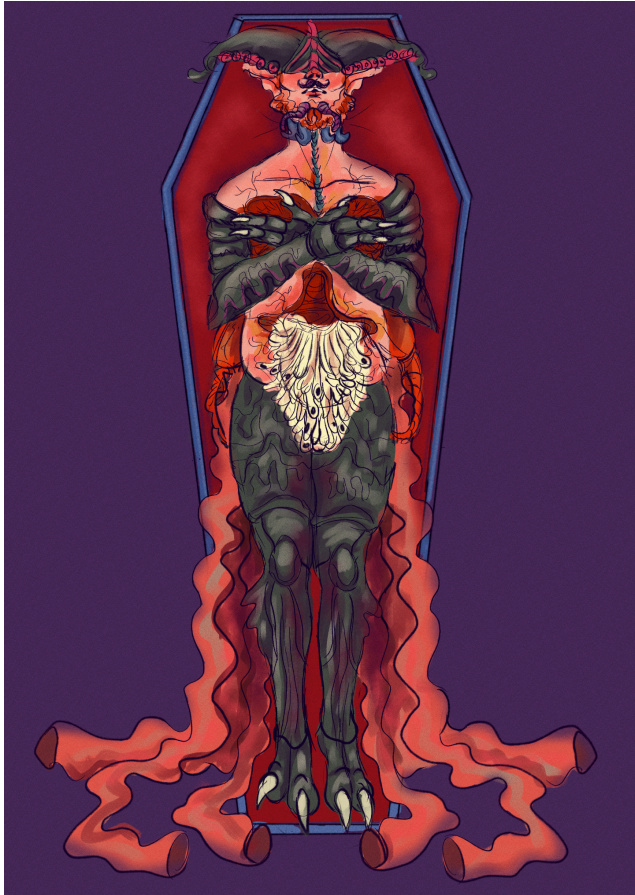
Shelley, M. (1831, 2008). *Frankenstein*, London: Alma Books.

- Shelley, M.** (1831, 2007). *Frankenstein*, Tallinn: Eesti Päevaleht.
- Sild, L.** (1936). *Byron'i elu ja looming*. Tartu: Loodus (Tartu: Ilutrükk).
- Stryker, S.** (1994). *My Words to Victor Frankenstein above the Village of Chamounix. Performing Transgender Rage*. Durham: Duke University Press.
- Thorslev, P. L.** (1962). *The Byronic Hero*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Titan Comics.** *Alien Covenant: The Official Collector's Edition* (2017). London: Titan Books Ltd.
- Vallese, J.** (2022). *It Came From the Closet: Queer Reflections on Horror*. New York: Feminist Press.
- Wachowski, L., Wachowski L.** (1999). *Matrix* [film].
- Whale, J.** (1935). *Bride of Frankenstein* [film].
- Wollstonecraft, M.** (1792). *A Vindication of the Rights of Woman: with Strictures on Political and Moral Subjects*. Philadelphia: William Gibbons.

LISA 1. Skulptuuri “Homo Extraneus” visandid



LISA 1. (järg)



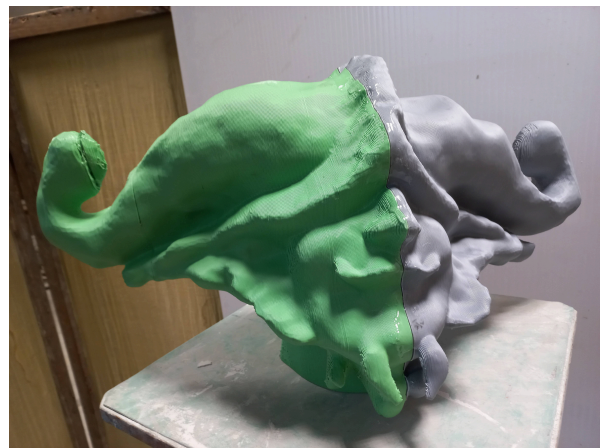
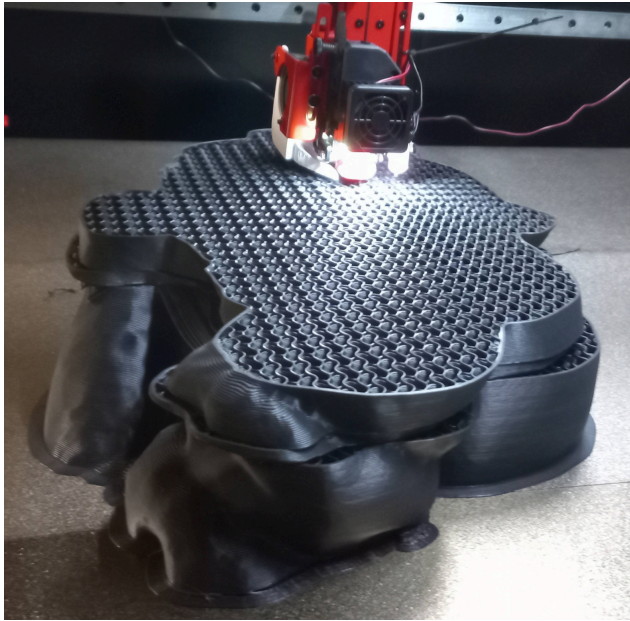
LISA 2. Skulptuuri “Homo Extraneus” modelleerimise protsess



LISA 3. Skulptuuri “Homo Extraneus” 3D-mudel



LISA 4. Skulptuuri “Homo Extraneus” printimine ja viimistlemine



LISA 4. (järg)

