

Kõrgem Kunstikool Pallas

Meedia osakond

Minu „Elavad“ maalid

Lõputöö

Autor: Andreas Poom

Juhendaja: Raivo Kelomees

Tartu 2026

SISUKORD

SISSEJUHATUS	3
1. ANIMATSIOON MAALIKUNSTIS	4
2. MAALIDE ESSEED	6
2.1 Maali „Peata Olek“ essee	7
2.2 Maali „Vastutuul“ essee	10
2.3 Maali „Naeratus“ essee	12
3. PROGRAMMIDE KASUTUS	14
4. KOKKUVÕTE	15
5. KASUTATUD HELID	16

1. SISSEJUHATUS

Minu töö keskendub minu loodud ja animeeritud maalidele ning nende sümbolite ja tähenduste lahtimõtestamisele essee kaudu. Valisin selle teema, sest soovisin põhjalikumalt oma loomingut analüüsida ning anda vaatajale mõista, mis on minu lugu nende maalide taga. Kuidas on minu isiklikud kogemused, emotsioonid ja vaimne seisund mõjutanud maalide loomist. Kunst ei ole minu jaoks ainult visuaalne väljendusvorm, vaid ka võimalus rääkida teemadest, mida sõnadega keeruline edasi anda. Seetõttu tekkis soov ühendada maalid animeerimise ja eseedena. Oleks sama kunsti nii käitsi tehtud füüsilisel kujul, kui ka animeeritud digitaalsel kujul. Animatsioon avab ja aitab minna maalil kujutatud maailma sisse. Esseed avavad vaatajale nende tööde sügavama sisu.

Töö teema on määratletud minu kolme maali analüüsimisega. „Peata Olek“, Vastutuul“ ja „Naeratus“. Ma ei käsitle oma töös maalide tehnilisi pooli, vaid keskendun detailidele, mis räägivad loo vaimse tervise teemadel. See teema on hetkel ühiskonnas veelgi aktuaalsem, kui kunagi varem, kuid sagel jäävad inimese sisemised võitlused teistele nähtamatuks. Kunst võimaldab neid võitluseid ja tundeid edasi anda viisil, mida lihtsalt vestlus ei võimalda või et seda valu ei saa sõnadesse panna. Samamoodi leidsingi tee selle teemaga maalimise juurde, kui käisin oma muredega erinevate arstide, pühholoogide ja psühhiaatrite juures. Seal anti mulle soovitus, et ma paneks kirja kõik oma halvad mõtted ja tunded. See pidavat aitama need peast välja saada ja taastuda vaimselt normaalsuse poole. Tundsin, et maalimisega suudan end paremini väljendada ja seda meeldib ka mulle rohkem teha, kui kirjutada. Seega on tegemist maalidega, mis on väga isiklikud.

Tehnilise poole pealt kasutasin animeerimiseks Adobe Photoshopi ja Adobe After Effectsi. Eraldasin ja lõikasin Photoshopis maalide detailid kihtideks. Joonistasin ja täiendasin osi, mida animeerima hakkasin. AfterEffectsis panin need erinevad kihid liikuma ja lisasin neile vastavalt helid. Oluline oli minu jaoks säilitada maaliline ja käsitsi tehtud tunnetus ka digitaalses animatsioonis. Kuidas maalikunst ja animatsioon võivad üksteist täiendada tuues neile juurde ka heli. Soovin, et minu looming pakuks vaatajale emotsionaalset tuge ning et ta ei ole oma muredega üks.

1. ANIMATSIOON MAALIKUNSTIS

Maalidest animatsioone on ka varem tehtud. Üks kuulsamaid on näiteks „Loving Vincent“ (2017). Iga kaader oli filmis käsitsi maalitud järgides just seda stiili ja pintsliõmbeid nagu Vincent van Gogh neid tegi. Animatsioone ei loodud nagu tavapäraselt digivahenditega ja arvutiprogrammidega. Iga kaader sekundis maaliti eraldi lõuendile ning selline protsess ja käsitöö tegid selle filmi valmistamise äärmiselt ajamahukaks. Kokku võttis filmi valmimine 6 aastat aega.

Selline lähenemine toob esile huvitava seose maalikunsti ja animatsiooni vahel. Kui traditsiooniline maal püüab jäädvustada üht hetke, siis animatsioon avab võimaluse kujutada seda hetke loona. Mõlemad põhinevad piltide loomisel, kuid animatsioon lisab neile ajamõõtme. Kui van Goghi maalid on iseenesest staatilised, siis filmis hakkavad need justkui elama, võimaldades vaatajal kogeda kunstniku maailma uuel viisil ja võimendada maalist peegelduvat emotsiooni, kuna liikumine, heli ja värvide muutumine loovad dünaamilise atmosfääri.

Lisaks „Loving Vincentile“ on maalikunsti ja animatsiooni ühendatud ka varem. Näiteks Salvador Dali ja Walt Disney koostööl valminud lühianimatsioon „Destino“ (2003). Seal sulanduvad kokku Dali sürrealistlikud maalid ja tants. Terve animatsioon ja kuidas kõik voolavalt liigub tundub täpselt nagu unenäos vaadatu. „Destino“ lühianimatsioon on ka selle poolest mulle inspiratsiooniks, et filmis on kasutatud Dali päriselt maalitud maale, kui kaadrit ja stseeni algust filmis. Eesti üks tuntumaid sürrealismi kunstnikke Ülo Sooster ei küll otseselt animaator ega animafilmi režissöör, aga osales ka animafilmi kunstilise maailma loomisel näiteks „Klaasharmonika“ (1968) või „Tähelepanu, hundid!“ (1970). Vanemaid maale tänapäeva animatsiooni kunstis kasutas huvitavalt ära Manu Meyre, keda inspireeris Wassily Kandinsky „Composition VIII“ (1923) abstraktne maal. Pannes maalil olevad kujundid muusikarütmis liikuma nagu oleks tegu muusikavideoga. Teose lõi ta auavaldusena Wassily Kandinsky loomingule ja tema ideedele abstraktse kunsti kohta. Animatsiooni nimeks „The Kandinsky Effect“ (2010).

Mõned kaasaegsed kunstnikud ja animaatorid ühendavad traditsioonilise maalimise digitaal tehnoloogiaga, luues teoseid, mis ei ole täielikult ei maal ega animatsioon, vaid nende kahe vahepealne vorm. See muudab ka animatsiooni rohkem eriliseks, kui objektid,

ümbuskond ja tegelased käsitsi maalitud või joonistatud ei saa üheks arvuti programmis neid täpselt nii järgi teha. See lisab mingis mõttes animatsioonile rohkem originaalsust ja kunstniku isiklikku külge. Sellised hübriidteosed näitavad, kuidas kunstiliigid võivad omavahel sulanduda ning luua uusi väljendusvõimalusi.

Animatsioon maalikunstis ei ole oluline ainult tehnilise saavutuse tõttu, vaid ka selle mõju tõttu vaatajale. Kui maal on tavaliselt midagi, mida vaadeldakse rahulikult ja omas tempos, siis animatsioon juhib vaataja pilku ja tähelepanu kindlas rütmis. See muudab kunstikogemuse aktiivsemaks ja ajaliselt struktureerituks.

2. MAALIDE ESSEED

Kirjutan iga oma animeeritud maali kohta essee, et avada nende visuaalne keel ja lahti seletada nende tähendused minu jaoks. Mõtestada lahti protsessi, millises emotsionaalses seisundis need sündisid. Iga maal ei ole minu jaoks lihtsalt ilus kujutis, vaid kogemus, läbielamine ja sellega toime tulemine. Sisemine konflikt, kus iga päev on sõda. Eseede mõte on anda vaatajale võimalus näha pinnast sügavamale. Seletada lahti iga detaili põhjus ja tähendus, et miks need seal pildil on.

Minu looming kaldub tihti sürrealismi suunas, sest sellega tunnen, et mul on täielik vabadus väljendada ennast täpselt nii nagu tunnen. Kujutada midagi ebaloomulikku, midagi, millel pole otsest kuju ega vormi. Eelkõige vaimse tervisega seotud kogemusi, sisemisi pingeid, ärevust, leina ja depressiooni. Läbi absurdi ning vastandite kokkupõrkel, mis võivad esmapilgul tunduda mängulised ja humoorikad, kuid kannavad endas sügavat ja sageli valulikku sisu.

Loon oma loomingus maailma, kus reaalsus ja kujutus põimuvad. See võimaldab mul käsitleda teemasid, mida on keeruline otse ja realistlikult väljendada eelkõige vaimse tervisega seotud kogemusi, sisemisi pingeid, leina, ärevust ja enesekontrolli. Läbi absurdi, nihestuse ja vastandite loon kujundeid, mis võivad esmapilgul tunduda mängulised või isegi humoorikad, kuid kannavad endas sügavat ja sageli valulikku sisu.

Algse tõuke sellistel teemadel maalimiseks andis psühholoogide ja arstide vahel jooksmine ning üritades vaimsete konfliktide lahendamiseks abi saada. Mul soovitati avatult ja ausalt oma halvad mõtted ning tunded paberile kirjutada, et need proovida enda seest kasvõi natukeseks eemale saada. Paraku kirjutamine pole minu meelistegevus ning tundsin, et ei oska ega saa end sel teel täielikult vabalt väljendada. Kirjeldada kirjeldamatut. Kuna maalida mulle meeldib ja luua uusi asju, siis tulingi mõttele neid probleeme ning enesetundeid maalida ja anda neile tegelaskujud. Loodan, et nende maalide ning esseede koosmõju loob äratundmist, ühistumist ja tuge neile kellel seda vaja, et pole üksi, kes selliste katsumustega. Minu looming ei ole ainult visuaalne eneseväljendus, vaid ka viis mõtestada läbielamisi ja keerulisi tundeid nii varjatult kui ka koomiliselt.

2.1 Maali „Peata Olek“ essee

Maal „Peata Olek“ (vt joonis 1) tundub esmapilgul rõõmus, värviline ja naljakalt veider. Kui täpsemalt vaadates üritada aru saada ka maali sisust, siis see veider polegi enam nii naljakas ja hakkab tekitama pigem muret. Selgemaks saab, et algul tunduvat selle rõõmsa pinna all peitub hoopis sügav kurbus ja sisemine pinge. Näha välja tugev ning iseendaga kontrolli all. See vastandite kooskõla heledad värvid ja valus sisu peegeldab vaimse tervise kogemust. Sageli ei olegi väliselt näha, mis inimese sees tegelikult toimub ja ei tahetagi seda välja näidata ning nõrgana näida.

Maali keskmes silmad ja nina ilma peata loob nihke reaalsusest ja selle tajust. Nagu tunneksid, et oled unenäos ja tahad ärgata. Aega tagasi võtta ja ärgata minevikus, et asjad oleks nii nagu varem olid ning see on kõigest üks halb unenägu. Ei saagi enam aru, mis on reaalsus ja mis mitte, nagu organism paneks mingi kaitse kilbi peale, et meelega ei oskaks võtta elu nagu reaalsust, sest reaalsus on liiga karm. Pealkiri „Peata olek“ tähistabki unenäo ja reaalsuse vahel kõikuvat olekut, nagu mõistus ei suudaks enam tervikuna toimida. Nina all olev tühimik või auk võib esmapilgul tunduda ka nagu suu, kuid sealt peaks tulema kael ja keha. See sümboliseerib katkestust ja sidet iseendaga, mille on esile toonud lein ja raske kaotus.

Paremal pool olev silm kujutab robotit, mis kehastab ellujäämise mehhanismi. Külmal, kontrolliv ja jälgiv. Robotil ei ole tundeid ja ei võta hinge peale valu, mis takistaks edasi liikumist. Kui vaimne seisund muutub niivõrd mitte talutavaks ei jäägi muud üle, kui peabki endas äratama selle sisemise roboti, See tähistab ka antidepressantide mõju. Kui lihtsalt tunnetel saab limiit täis ja need käivad üle jõu. See on justkui sunnitud ratsionaalsus. Kuid sellel on hind, emotsioonide allasurumine ja inimlikkuse ajutine ohverdamine, et mitte murduda. See silm ei tunne, vaid valvab. Otsene tõlge sellest, et „hoian silma peal“, aga mitte mingil asjal ega kellegil teisel vaid iseendal. Ta on kaitse, mis hoiab koos, kui kõik muu laguneb.

Maali vasakul pool olev silm aga räägib vastupidist lugu. See ainult ei nuta enam lihtsalt pisaraid vaid lausa sulab. See on täielik jõuetus ja seisund, kus valu ei mahu enam tavapärasesse väljendusse. Parempoolne silm valvabki seda teistpoolt vasakut silma, mis ei suuda end koos hoida ja on lagunemas. Üks on kontroll ja teine on kontrolli kaotus.

Ripsmetelt kerkivad õhupallid, mis on õrnad ja isegi lapsemeelsed nagu lapselik süütus ning aeg lapsepõlves näha elu ja tulevikku värvilisemalt. Need õhupallid tähistavadki mälestusi, millest mõned võivad aja möödudes minema lennata ja aega kaduda. Need ei kao järsku, vaid aeglaselt hajudes. Mälestused inimestest, keda enam ei ole, kellega koos veedetud kõik ajad tahad kümne küünega kinni hoida, kuid aeg pressib peale ning juurde tulevad uued mälestused. Paraku pole inimestel piiramatut mälestuste pagast. See detail lisab maalil kujutatud leinale ajamõõtme, et mitte ainult kaotus ise, vaid ka hirm unustamise ees.

Leina väljendamist ja kujutamist maalis elan veel praegugi läbi ning loodan, et nende tunnete kirjeldamisest saab ka keegi teine abi ning tunda, et ta ei ole üksi. Kõrvalt aastaid haigla voodites vaadata, kuidas ema võitleb ilma alla andmata ravimatu haigusega, kuidas ta järk-järgult kaotab liikumisvõime, mälu ja lõpuks iseenda. See on lein, mis ei alga surmaga, vaid juba varem. Siis ongi see halva unenäo tunne, millest tahad ärgata, sest praktiliselt võimatu on leppida reaalsusega. See aeglane hüvastijätt, kus inimene on füüsiliselt veel olemas, kuid vaimselt kadunud. Valu sellest pole kadunud, vaid lihtsalt muutnud kuju ja maaliga annan sellele kujule visuaalse keele. Rääkides mitte ainult kaotusest vaid ka sellega kohanemisest. Silmade vahel tekib dialoog, kus üks osa tahab kõiges alla anda, aga teine hoiab karmilt silma peal, et seda ei juhtuks ja peab kuidagi edasi minema. Ka ilma peata on sinus endiselt vaatleja, kes näeb, tunneb, kritiseerib ja loob.



Joonis 1. Maal „Peata Olek“

2.2 Maali „Vastutuul“ essee

Maal „Vastutuul“ (vt joonis 2) loob mitmekihilise kujundi maailmast, kus nähtamatu võib muutuda nähtavaks. Sürrrealistlikus võtmes kujutatud taevaruum ei ole pelgalt looduslik keskkond, vaid vaimse seisundi peegeldus. Taevaruum, kus mõtted võtavad kuju, lendavad ringi ja kavandavad ettearvamatut. Kuumaõhupallide inimlikud, kuid moonutatud näod on korraga nii kummalised kui ka ähvardavad. Need ei ole lihtsalt objektid taevas sisemised jõud. Pealetükkivad, rumalad, negatiivsed ja vastuolulised mõtted, mis saavad ootamatult.

Mõtted, mida need pallid kehastavad ja väljendavad ei ole ühtlased ega rahulikud. Nendel puudub otsene väärtus. See jääb uitmõtteks, sest kui see ellu viia ei pruugi tagajärjed olla head. Seepärast ongi parem need lihtsalt minema puhuda. Nende silmad on suured ja jälgivad, olles pealetükkivad sümboliseerides enesekriitikat ning ärevust, mis ei lõõgastuda. Taevas nende pallide ringi lendamine viitab sellele, kuidas sellised mõtted võivad tulla ja minna, kuid nende ootamatus ning kordus muudavad need ebamugavaks ja raskesti talutavaks. See on vaimse tervise kogemus otsides tasakaalu sisemise tormi keskel.

Kuumaõhupallidele vastandub maali alumine osa, kus asuvad Vana Toomas ja Pühavaimu kirik. Need sümboliseerivad stabiilsust ja kaitsetunnet. Vana Toomas, kui valvur mitte niisama vaatleja, vaid õige suuna näitaja. Jälgib olukordi ja toimuvat ning annab märku, kuhu suunas tahtmatud mõtted viia. Lipp aitab tal juhtida nagu dirigent orkestrit. Anda stardi lipp edasi minekuks või finishi lipp tagasi minekuks sinna kust tuldi.

Pühavaimu kirik lisab sellele kaitsekihile veel ühe dimensiooni. See tähistab vaimset ja spirituaalset tuge. Torni otsas olev propeller pole niisama arhitektuurne detail, vaid aktiivne mehhanism. See aitab puhuda eemale kurjad vaimud, mis vaimset tervist saastavad. Tõrjub ründavaid mõtteid ja loob kaitsebarjääri. Vastutuul siin ei tähenda takistust, vaid hoopis vastupanu ja enesekaitset, mis ei lase negatiivsel sisse tungida. Propeller tõlgendab ka sisemist puhastus protsessi nagu ventilatsioonisüsteem, mis filtreerib kahjuliku.

Maali teine tõlgendus avab laiemad ja aktuaalsemad tähendused. Kui vaadelda kuumaõhupalle kui droone muutub maal poliitiliseks ja ühiskondlikuks kommentaariks. Taevas ei ole enam ainult sisemaailma kujutis, vaid peegeldab ka endas ohtu väljaspoolt. Rünnakud võivad tulla ootamatult ja nendel on reaalsed tagajärjed. Sellises kontekstis tähendavad Vana Toomas ja Pühavaimu kirik mitte ainult vaimseteks kaitsjateks, vaid ka

rahvusliku turvalisuse ja vastupanu sümboliteks. Propeller puhub droonidele ehk õhupallidele vastutuult, et kaitsta oma territooriumi ja hoida ära oht.

Vastutuul ühendab seega kaks tasandit, nii isikliku kui ka ühiskondliku. See räägib nii inimese sisemisest võitlusest ja ka laiema maailma võitlusest, kus ohud võivad olla nii nähtavad kui ka nähtamatud. Vastutuul on vastupanu ja kaitse kõigele sellele ohule, mis võib ees oodata.



Joonis 2. Maal „Vatutuul“

2.3 Maali „Naeratus“ essee

Maal „Naeratus“ (vt joonis 3) võib mõjuda esmapilgul mänguliselt ja naljakalt, kuid mida kauem seda vaadelda, seda rohkem hakkab see tekitama rahutust. Just see vastandite kokku mängimine rõõmsa ja häiriva piiril. Kasutan seda oma töös väga teadlikult, et sürrealismiga rääkida vaimsest tervisest.

Veider tegelane, ebaproportsionaalselt lai naeratus, mis on venitatud pesunööri külge ja kinnitatud pesulõksudega. See pole loomulik naeratus. See on sunnitud, venitatud ülepiiride, tundub valulik. Hambad on küll korrapärased ja nagu täiuslikud, kuid nende mehaanilisus ning ebareaalne hammaste arv muudab selle naeratuse justkui maskiks, mitte siiraks emotsiooniks. See sümboliseerib ühiskondlikku survet olla tugev ja õnnelik, et alati oleks kõik korras ning läbipõlemiseks pole valikuvõimalustki. Valusaid elu keerkaie ei tohi üle elada või peab see käima koheselt. Sisemaailm võib olla igast otsast hävinenud, aga peab teistele rõõmus tunduma, viisakas olema, et ka välismaailm ei hävineks.

Pesulõksud on igapäevased kodused esemed, kuid siin muutuvad need vahendiks, millega emotsioone paigal hoitakse. Nagu näiteks ka antidepressandid. Riputaks oma naeratuse kuivama või kinnitaks selle enda külge, et see ära ei kukuks. Rippudes on alati pinge ja see viitab ka pingele elus. Tegelasel pole käsi, et ennast sellest pingest üles tõsta. See näitab kontrolli puudumist. Olenemata sinust ja su tegudest võivad paljud muud asjad sulle suuri pingeid tuua. Kuid pinge võib lõpuks järele anda ja siis on kukkumine valus. Valus ka teistel vaadata, kes hoolivad ning soovivad head.

Tegelase silmad on suured, avatud ja peegelduvad segadust ning muret. Need ei ühti naeratusega. Tekibki vahe näoilme ja silmade emotsioonis. Keha nagu naeratab, kuid pilk ütleb midagi muud. See võib olla ärevus, tüdimus või ka lihtsalt tühjus. See kontrast on üks tõelisemaid viise kujutada vaimse tervise sisemist vastuolu. See millise mulje või emotsioonis võib inimene tunduda ei vasta alati tema sisemisele tundele.

Rahulik sinine õrnade pilvedega taevas loob paradoksaalse atmosfääri. Selline taevas seostub tavaliselt vabaduse, kergenduse ja rahuga. Siin rõhutab see jällegi vastandit, et sisemine ja välimine võib olla hoopis erinev. Kõik tundub ilus ja taevas on piir või nagu inglise keeles: „sky is the limit“, Seda on mõeldud küll heas mõttes, aga ka halvas mõttes võib see tõde olla.

Kokkuvõttes räägib see maal maskidest, mida inimesed pingutusest kannavad, et välja näha normaalsem ja väljakutsuvam. See on selle maali metafoor vaimse tervise teemal, kuidas kunstiga on võimalik väljendada kogemusi, mida sõnadega sageli raske edasi anda.



Joonis 3. Maal „Naeratus“

3. PROGRAMMIDE KASUTUS

Oma lõputöös kasutasin programme, mida sai koolis õpitud. Põhiliselt Adobe Photoshopi ja Adobe After Effectsi. Esmalt tõi photoshopi oma pildistatud ja skaneeritud maalid. Seal võtsin maalid osadeks lahti. Maalis „peata olek“ tegin osadeks tausta, suu, nööri, silmad ja keha, et neid eraldi animeerida. Mõned osad animeerisin ja panin liikuma ka kohe otse Photoshopis timeline rakenduse kaudu. Avastasin, et seal selle kaudu on parem animeerida just neid objekte, mis mitte ainult ei liigu vaid peavad muutma samuti kuju ja olevust. Palju rõhku olen enda maalides pannud ka silmadele, et nendest peegeldavat emotsiooni vaatlejale jagada ja edasi anda. Just kõik silmad ja nende pilgutused sai animeeritud eraldi photoshopis. Iga kaader sekundis maalisin käsitsi brush tööriistaga erinevale layerile ja pärast panin need järjest timeline kaudu sujuvalt jooksuma. Keerukamaks muutus, aga nende objektide liikumine, mida algses maal is näha pole või on varjatud teise eseme taga. Pidin neid täiendama ja edasi maalima Photoshopis just nii nagu need tundusid päriselt maalitud mitte näha välja, et sellele detailile on photoshopis juurde joonistatud. Et seda vältida lõikasin välja tükikesi mujalt maali kohtadest, et säiliks see käsitsi pintslitega tehtud värvilöögid ja selle tekstuur. Kõige rohkem on näha selle tehnika kasutamist maalil „Naeratus“, kus algses maal is lähevad tegelasel jalad üle pildiääre. Seega pidin photoshopis leiutama, kuidas need jalad siis väljaspool pilti on ja millised välja näevad. Kuigi animatsioonis on neid näha kõigest mõni sekund on minu jaoks oluline, et iga detail läheks maaliga kokku ja ei jääks silma segama. Samuti vaja oli digitaalselt ka juurde joonistada tausta ja taevast. Kuidas näeb taevast välja tegelase taga, kui ta ringi liikuma hakkab või pilved, mis aeglaselt õhus lendlevad. Eks nende juurde lisamiseks, et milline näeb pilt välja, kui see veel edasi raamidest ja kaadrist välja läheks saab kasutada ka AI abi, kuid see lõhuks maal is olevat maailma, emotsiooni ja tehnikat

Adobe After Effectsi programmi tõi ükshaaval photoshopis välja lõigatud objektid. Seatsin need kohtadele, mis asjad on eespool ja mis tagapool. Edasi tegelesin siis nende liikuma panemisega ja animeerimisega. Täpselt seadistada nii, et kaks eraldi kihti suhtleks ja oleks üksteisega sõltuvad. Palju eraldi kihte pidin kokku panema maal is „Vastutuul“, kus vanatoomase lipp ja käsi liiguvad paraleelselt ja peavad üksteisega täpselt kokku mängima. Viimasena, kui kõik oli sujuvalt liikuma pandud laadisin programmi erinevad tausta ja heliefektid. See äratas maali veel eriti rohkem ellu ja lisas sügavust.

4. KOKKUVÕTE

Minu lõputöö eesmärk oli maalida ja animeerida ning analüüsida oma loomingut. Avada kolme maali „Peata olek“, „Vastutuul“ ja „Naeratus“ sügavam tähendus läbi eseede ja animatsiooni. Maalidele animatsiooni juurde tegemine aitas maalides veelgi nähtavamaks tuua emotsioonid ja sisemised konfliktid. Lisas staatilistele kujutistele ajamõõtme ja võimaldas vaatajal loodud maailma suuremal määral siseneda ning kogeda maalides peituvaid emotsioone intensiivsemalt. Kui maal jäadvustab ühe hetke, siis animatsioon arendab seda hetke edasi ja jutustab loo.

Töö käigus sain aru, et mõtestan oma keerulisi tundeid ja läbielamisi pigem varjatult ja lausa koomiliselt. Maal „Peata Olek“ (vt joonis 1) keskendus leinale, sisemisele lagunemisele ja ensekontrolli säilitamisele. Maal „Vastutuul“ (vt joonis 2) kujutas tahtmatuid ja halbu mõtteid ning nendele vastupanu. Kaitset nii isiklikul, kui ühiskondlikul tasandil. Maal „Naeratus“ (vt joonis 3) käsitles varjatud negatiivsust ja sunnitud positiivsust. Survet varjata oma tegelikke emotsioone, et vastata ühiskonna normidele. Kõikides töödes kasutasin sürrealistlikke kujundeid ja vastandite mängu. Esmapilgul tundub kõik koomiline ning rõõmsate toonidega, kuid nagu ka tihtipeale vaimse tervisega on seal varjatud raskeid emotsionaalsed seisundeid.

Tehnilise poole pealt sain tänu Adobe Photoshopi ja Adobe After Effectsi kasutamisele säilitada animeerides maalilise ja käsitsi loodud tunnetuse ka digitaalses animatsioonis. Kihtideks eraldamine, digitaalselt detailide juurde maalimine ja erinevate elementide animeerimine, et nende tegevused kokku mängiks. Kokku pidi mängima ka heli, mis hingas animatsioonidele elu sisse ning just seda on ka enne igat animatsiooni mängimist kuulda. Häälitseisin ka tegelastele veidrad hääled, et väljendada nende iseloomu.

Kokkuvõttes saavutas töö püstitatud eesmärgid, ühendades maalikunsti animatsiooniga ja kuidas erinevad kunstivormid saavad üksteist täiendada. Kunst võib olla väga hea viis vaimsete raskustega toimetulekul. Loodan, et mu maalid, animatsioonid ja nende juurde kirjutatud esseed loovad vaatajaga isiklikuma ja sügavama sideme, et ei ole nende vaimsete raskuste ning kogemustega üksi.

5. KASUTATUD HELID

Floraphonic. (2024). Rope Pull and Stretch Loop 3. Pixabay <https://pixabay.com/sound-effects/film-special-effects-rope-pull-and-stretch-loop-3-202954/>

Freesound community (2023). Rope Snap Sound. Pixabay
<https://www.youtube.com/shorts/KUUWFyZAFqE>

Sound Around. (2025). Eyes Blinkin. License: Creative Commons Attribution 3.0. Youtube
<https://www.youtube.com/shorts/FTo2dU0YU44>

Dragon Studio. (2025). Winter Wind. Pixabay <https://pixabay.com/sound-effects/nature-winter-wind-402331/>

Sound Nation. (2023). Riser Sound Effect. Youtube
<https://www.youtube.com/watch?v=T2PeOV07F-M>

BigDreams44. (2024). Airplane Propeller. Creative Commonsi omistamislitsents (taaskasutus lubatud) Youtube <https://www.youtube.com/watch?v=s4fvCfVJeIU>

Epidemic Sound. (2023). Squeaky Metal Door Bolt Twist Sound Effect. Youtube
<https://www.youtube.com/shorts/OUmRpGDjT1g>

ASMRWM. (2023). Carnival of Souls. Youtube
<https://www.youtube.com/shorts/gUOhCm9RBFc>