

Eesti Kunstiakadeemia  
Kaasaegse kunsti magistriõppekava

Georg Kaasik

**VÕÕRANDUMINE METAFÜÜSILISES MAAILMAS**

Magistritöö

Juhendajad: Holger Loodus, Jaan Toomik

2022

## Autorideklaratsioon

Kinnitan, et:

1. käesolev magistritöö on minu isikliku töö tulemus, seda ei ole kellegi teise poolt varem (kaitsmisele) esitatud;
2. kõik magistritöö koostamisel kasutatud teiste autorite tööd (teosed), olulised seisukohad ja mistahes muudest allikatest pärinevad andmed on magistritöös nõuetekohaselt viidatud;
3. luban Eesti Kunstiakadeemial avaldada oma magistritöö repositooriumis, kus see muutub üldsusele kättesaadavaks interneti vahendusel.

Ülaltoodust lähtudes selgitan, et:

- käesoleva magistritöö koostamise ja selle sisalduvate ja/või kirjeldatud teoste loomisega seotud isiklikud autoriõigused kuuluvad minule kui magistritöö autorile ja magistritööga varalisi õigusi käsutatakse vastavalt Eesti Kunstiakadeemias kehtivale korrale;
  - kuivõrd repositooriumis avaldatud magistritööga on võimalik tutvuda piiramatul isikute ringil, eeldan, et minu magistritööga tutvuja järgib seadusi, muid õigusakte ja häid tavasid heas usus, ausalt ja teiste isikute õigusi austavalt ning hoolivalt.
- Keelatud on käesoleva magistritöö ja selles sisalduvate ja/või kirjeldatud teoste kopeerimine, plagieerimine ning mistahes muu autoriõigusi rikkuv kasutamine.

18.04.2022 \_\_\_\_\_

Georg Kaasik \_\_\_\_\_

(magistritöö autori nimi ja allkiri)

Töö vastab magistritööle esitatud nõuetele:

19.05.2022 \_\_\_\_\_

EKA maali osakonna lektor ja meister, MA

\_\_\_\_\_ 

(magistritöö juhendaja allkiri, akadeemiline  
või teaduskraad)

## Sisukord

1. Sissejuhatus.....	3
2. Teema kujunemine.....	4
3. Võõrandumine 20. sajandi pildikeeles ja seosed minu tööga .....	6
4. Võõrandumine, narratiiv ja kaasaegsed düstooniad.....	13
5. Kokkuvõte.....	20
6. Abstract .....	21
7. Kasutatud materjalid .....	22

## Sissejuhatus

Oma õpingute käigus olen seni kõige rohkem inspiratsiooni saanud kunstiajaloost. See käib ühtlasi nii praktika kui teooria kohta. Minu tavaks on saanud mõne perioodi kunstivoolule keskendumine. Peatun pigem ühel teemal või ajastu stiilil pikemalt kuni see minu jaoks ammendub. Olen jõudnud järelduseni, et minu praktika ja selle suhe mõne kunstivoolu või pildikeelega on eelkõige vahetu ja emotsioonipõhine. Kõige olulisem on kõnetava kujutise saavutamine. Mingi ajaperioodi kunsti sisuline ja põhjalikum uurimine jääb ka sellepärast tavaliselt teisejärguliseks. See tekst ongi üks nendest tagantjäreli uurimustest. Ma ei armasta enda töödest alati rääkida täielikult läbi isikliku perspektiivi. Suurem osa isiklikust suhtest oma töödega on juba endale niivõrd segane ja vastuoluline, et professionaalsuse säilitamise huvides keskendun neist rääkides pigem inspiratsiooniallikatele. Uurimuslikud meetodid ei ole üldiselt osa minu maalipraktikast või positsioonist, mõõdukalt objektiivne eneseanalüüs tundub tööde kirjeldamiseks kõige paremini sobivat. Nii on valmis töödele neutraalne ja arusaadav põhjendus, kuid teostuse faasis tehtud otsused jäävad alateadlikumaks.

Magistritöö praktiline osa on maaliseeria, mis koosneb kolmest õlimaalist. Pildikeel on peamiselt mõjutatud metafüüsilisest maalist ja Ameerika realismist. Töid ühendavaks teemaks on võõrandumine ühiskonnas. Kirjalikus osas uurin kuidas on võõrandumise teemat varem visuaalkunsti ajaloos käsitletud. Põhiliselt keskendun 20. saj esimese poole lääne maalikunstile, kuna minu tööd on inspireeritud just sellest perioodist, aga mainin ka mõned kaasaegsemad lähenemised. Ühtlasi võtan kokku nende olulisemad seosed enda maalidega ja kirjeldan nende ajaloolist konteksti või tõlgendust. Kirjaliku osa eesmärk on toetada maaliseeriat ja seletada lahti võõrandumise teema kujunemist minu magistritöös.

## Teema kujunemine

Siiani olen oma maalitöös lähtunud eelmise sajandi alguse metafüüsilise maali kunstivoolust. Varasemalt on mind inspireerinud Giorgio De Chirico looming. Tundsin, et ainult tema tööd hakkasid ennast minu jaoks ammendama, aga samas oli soov millegi sarnasega edasi liikuda. Mulle meenusid Edward Hopperi maalid. Olin Hopperi loominguga põgusalt tuttav, kuid siiani polnud sellesse lähemalt süvenenud. Kuigi Hopperit nimetatakse uusrealistiks, võib tema töödes märgata ka teatud metafüüsilist ruumi. Mõlema kunstniku looming jääb eelmise sajandi esimesse poolde. Üldjoones iseloomustavad nende kunstnike pildikeelt puhtad vormid ruumide kujutamisel, terav valgus ja vari, salapärased või melanhoolsed inimfiguurid ja muidugi ka värvid. Edward Hopper maalib realistlikke stseene põhiliselt kohapeal tehtud visandite järgi või peast. Ta usaldas silma ja tegi enne maaliga töötamist kogu eeltöö joonistustel.<sup>1</sup> Mina pean enda töös oluliseks pigem väljamõeldud stseenide kujutamist, kuna usun, et see annab tööle rohkem läbitunnetatud mõõtme. Metafüüsilise kunsti peamine idee De Chirico järgi oli maalida nähtamatut – anda igapäevaelu stseenidele müstilist ja poeetilist tähendust lähtudes isiklikust tajust ja meeleolust.<sup>2</sup> Vaatamata sellele, et Hopperit peetakse kunstiajaloo realismi esindajaks, maalib ta minu arvates ka nähtamatut. Erinevalt metafüüsilise maali kunstivoolu sürrealistlikule lähenemisviisile rakendas Hopper sarnast protsessi realistlikke stseene kujutades. Lühikeses käsikirjas pealkirjaga „Statement“ (1953) rõhutab Hopper kunstniku sisemaailma väljendamise olulisust oma loomingus. Realistlik kujutamiski viis on minu arvates pigem nagu vahend, millega saab nähtamatut veenvaks muuta. Maal on tasapinnaline, kuid võib mõjuda nagu aken kellegi teise reaalsusesse ja perspektiivi. Need on printsiibid, mida üritan ka oma tööde juures jälgida. Mina pean objektide äratuntavust oma töödel oluliseks sellepärast, et see annab võimaluse keskenduda rohkem pildi meeleolule ja

---

<sup>1</sup> Invitation to Art; 32; Conversation with Edward Hopper 1964

<sup>2</sup> M. Holzhey, De Chirico (Taschen. 2017) lk 7–8

interpretatsioonidele. Võiks öelda, et see kõik on tegelik põhjus, miks ma töotan just maalimeediumis ja mis hoiab mind üldse kujutava kunsti juures.

20. saj kunsti temaatika on sageli seotud võõrandumisega. Nii on ka minule eeskujuks olevate kunstivooludega. Huvipakkuvad teosed ja nende pildikeeled pärinevad pigem 20. saj esimesest poolest, kui võõrandumise teema oli üldises poliitilises ja ühiskondlikus kontekstis kõige aktuaalsem. Tol perioodil oli selle peamiseks põhjuseks linnastumine ja sõjajärgne depressioon. Sama teema tundus hästi sobivat ka minu enda maaliseeriale. Eelkõige sellepärast, et oli soov väljendada igapäevaelu näilist väljakujunenud korda ja rutiinseid mustreid, samas ka sisemist pinget ja tegelikke vastuolusid. Võõrandumisest on erinevatel perioodidel sotsioloogias räägitud ja kirjutatud. Oma töö pidepunktiks võtsin Marxi *Entfremdung* teooria, kuna see on kõige selgemini jaotatud ja sõnastatud algne teooria. Marx pidas võõrandumise all silmas inimtegevuse muutumist inimese enda jaoks võõraks ja teda valitsevaks jõuks<sup>3</sup>. Selle teooria järgi eristatakse 4 peamist võõrandumise vormi – endast, teistest, töö protsessist ja tulemusest võõrandumine. Marxi teooria on osa tema kapitalismikriitilisest ühiskonnaõpetusest, aga oma töö teemaks valisin selle pigem pealiskaudsemas ja poeetilises tähenduses. Oma maaliseeria ülesehituse tegin sellest tulenevalt ka arvestusega, et üks maal võiks illustreerida teistest võõrandumist, teine maal endast võõrandumist ja kolmas maal korrata nii tööst kui tööprotsessist võõrandumist.

Mulle eeskujuks olevate kunstnike võõrandumistemaatika on pigem seotud omaaegse teise tööstusrevolutsiooniga - urbaniseerumisega, masstootmisega ja selles muutuva inimese ja ühiskonna suhetega. Võõrandumise idee ei pea olema otseselt ühiskonnakriitiline teooria. Kirjandusklassikas on võõrandumise teemat käsitletud pigem eksistentsialistliku mõtlisklusena. Albert Camus on prantsuse kirjanik ja filosoof, kes on oma loomingus käsitlenud eksistentsialismiteemasid. „Võõras“ (1942) on novell, milles Camus väljendab loo peategelase kaudu võõrandunud inimese maailmataju. See teos kirjeldab ühtlasi ka

---

<sup>3</sup> Karl Marx - Economic and Philosophic Manuscripts of 1844 (1932) lk 66-80

eksistentsialismis tuntud absurdse inimese kontseptsiooni. Absurdi all peetakse silmas inimese vajadust selgitada inimelu ja eksistentsi mõtet vaatamata teadmisele, et see on ebaloogiline ja võimatu<sup>4</sup>. Arvan, et osaliselt on eksistentsialismi ja absurdi tunnetamine ka minu tööde aluseks - isiklikud tunded, mida üritan illustreerida või karikeerida, sest need ei ole sõnades tõsiseltvõetavad või loogilised.

## **Võõrandumine 20. sajandi pildikeeles ja seosed minu tööga**

Praeguseks on Edward Hopperi looming laiemalt tuntud eelkõige võõrandumise temaatika poolest. See põhineb suuremal jaol hilisemate kriitikute arusaamast ja tõlgendusest. Võõrandumine on teema, mida Hopper ise pole tegelikult kunagi oma loomingus esile tõstnud. Ta ei rääkinud tavaliselt oma töödest midagi vaid ütles, et vastus on lõuendil.<sup>5</sup> Võõrandumise teemat seostatakse temaga sellepärast, et ta elas Ameerika suure depressiooni, plahvatuslikult kiire tööstuse arenemise ja urbaniseerumise ajal, siis kui võõrandumine oli ühiskonnas aktuaalsem teema. Hopper töötas reklaami- ja ajaleheillustraatorina ning tegeles maalimisega väljaspool tööaega. Kunstnikuna ei olnud ta omal ajal tuntud maalimise poolest, mis talle tegelikult palju hingelähedasem oli. Tema kaasaja galeriid olid pigem huvitatud tema töösasjus tehtud graafikast ja karikatuuridest. Võib oletada, et see on üks faktor, mis tema töödesse üksilduse teema tõi.

Hopperi maale iseloomustab filmilik või akna kõrgune perspektiiv realistlikule situatsioonile. Maalidel on üldjuhul üks või mitu figuuri. Mitmefiguurilistel maalidel on tavaliselt vaikne meeleolu. Stseenidel olevad inimesed tavaliselt omavahel ei suhtle. Ka maalidel, kus on selgelt kujutatud paare, võib tekkida mulje nagu need inimesed ei tunneks üksteist. Need tööd

---

<sup>4</sup> Thomas Nagel. *Mortal Questions* (Cambridge University Press 1979) lk 11-23

<sup>5</sup> Sherry Maker. *Edward Hopper* (Brompton Books. 1990) lk 17

väljendavad justkui teistest võõrandumist – inimesed on küll koos, kuid samas keegi ei ole kohal. Hopperi värve ja ruumi valgust saab nimetada ka teatraalseks. Mõned Hopperi tööd kujutavad isegi otseselt lava või kino. Läbivat etenduse või näitleja teemat tema töödes saab seostada enda näitamisega kellegi teisena ja selle tagajärjel endast võõrandumisega.

Leidsin ühe blogikirjutaja ja õpetaja, Colin Wingfieldi tõlgenduse Hopperi 1962 maalist „New York Office“, kus on kujutatud aknast tänavale paistvat kontoritöötajat. Wingfieldi seletus sellest maalist oli seotud 60-ndate töötaja identiteedi kadumisega ja sellest tuleneva sooviga, et avalikkus neile selle uuesti määraks.

Mitmetel maalidel on kujutatud inimesi, kelle isiklik elu on tööstuslikus linnas muutunud avalikuks vaatamänguks. Selle tagajärjel on kadunud nende spontaansus, kuna sellises elukeskkonnas on tavainimene sattunud esineja olukorda. Neil puudub omaenese identiteedi ja reaalsustaju mistõttu näevad ja tunnevad nad ennast unistuste kuulsustena. Nad loodavad, et kui nad saavutavad kuulsuse, siis publik määrab neile nende identiteedi. Võib arvata, et 1962 aastaks oli senine ettekujutus romantikast kontoritöötaja jaoks kaotanud oma võluvuse. Nüüd soovis ta saada oma ala ideaalseks rollimudeliks nagu Marilyn Monroe – ta on tuntud ja armastatud laiema publiku poolt, kuid tal endal pole vaja kellelegi samaga vastata.<sup>6</sup>

Colin Wingfield „Edward Hopper: Painter of Alienation“

---

<sup>6</sup> ASPIRATION: Edward Hopper: Painter of Alienation (colinjwingfield.blogspot.com)



Hopperil on paljude teatraalset või lavalist tegevust kujutavate maalide hulgas ka kaks meelelahutajat kujutavat tööd – üheks neist 1914. aasta maal „Soir Bleu“. Teos on kontseptsioonilt mitmetasandiline. Oma aja kontekstis kujutab pilt erinevaid ühiskonnaklasse, ja on inspireeritud Pariisis nähtud linnaelust – kloun ja prostituut. Kloun, mustkunstnik, trikster või muu meelelahutaja on kunstiajaos levinud kunstnikku peegeldav sümbol ja arhetüüp. On arvatud, et „Soir Bleu“ maali keskel istuv suitsetav kloun kujutab Hopperit ennast ja tema tollaegset positsiooni ebaeduka maalikunstnikuna.<sup>7</sup> Tema kõige viimase maali, „Kaks koomikut“ (1965) stseenil on kaks näitlejat, kes kummardavad enne lavalt lahkumist olematule publikule. Teose kohta on toodud paralleele tema karjääriga– Hopperi etendus, mis toimus maalikunsti laval. Selles lava ja esineja sümbolismis on minu arvates lisaks võõrandumisele veel mitmeid võimalikke assotsiatsioone, näiteks ärevus, haavatavus, pinge, klaustrofoobilisus, sund, võltsimine, seisak jne. Ameerika sotsioloog Richard Sennett on sellise situatsiooni kohta kasutanud terminit „*the paradox of isolation in the midst of visibility*“.



*Illustratsioon 1: Edward Hopper „Soir Bleu“ (1914)*

<sup>7</sup> Ivo Kranzfelder. *Edward Hopper* (Taschen. 2006)



*Illustratsioon 2: Edward Hopper „Kaks Koomikut“ (1965)*

Ühel oma kolmest maalist rakendan sarnast ideed. Maalil „Tsirkuse lõpetamine“ kujutan laval olevat esinejat, kes tõuseb ratastoolilt püsti. Publikut saalis justkui ei oleks, vähemalt esineja jaoks. Jääb ebaselgeks milles kogu etendus üldse seisneb. Oluline detail on ratastool, kuna see karikuerib erinevaid assotsiatsioone ja sõnamänge – eelkõige haavatavus, nõrkus kuid ka lükata laskmine, lükkamine. Figuur on esineja või koomik, kes seda ratastooli aga tõenäoliselt päriselt ei vaja.



*Illustratsioon 3: 3D kavand maali „Tsirkuse lõpetamine“ jaoks*

Teine Ameerika kunstnik, kelle 50- ja 60-ndatel valminud tööd käsitlevad teistest ja kollektiivist võõrandumise fenomeni, on George Tooker. Kunstiajaloo peetakse teda pigem maagilise realismi ja sürrealismi esindajaks<sup>8</sup>. 2009. aasta intervjuus Columbuse kunstimuuseumile väitis Tooker, et tema looming jaguneb temaatiliselt kaheks. Varasemates töödes on teemadeks võõrandumine, ühiskondlikud ärevused ja bürokraatia mõju inimese empaatiavõimele. Hilisemates töödes pöördus ta inimestevaheliste suhete ja intiimsuse teemadele millele ta enda sõnul lähenes pigem optimistlikumalt. Tema loomingu juures on eraldi palju tähelepanu pööratud ka läbivatele rassi, inimõiguste ja vähemuste teemadele, mis olid seotud tema isikliku elu ja tutvusringkonnaga. Kõige rohkem on ta siiski tuntud just varasemate ühiskonnakriitiliste ja poliitiliste tööde poolest.

---

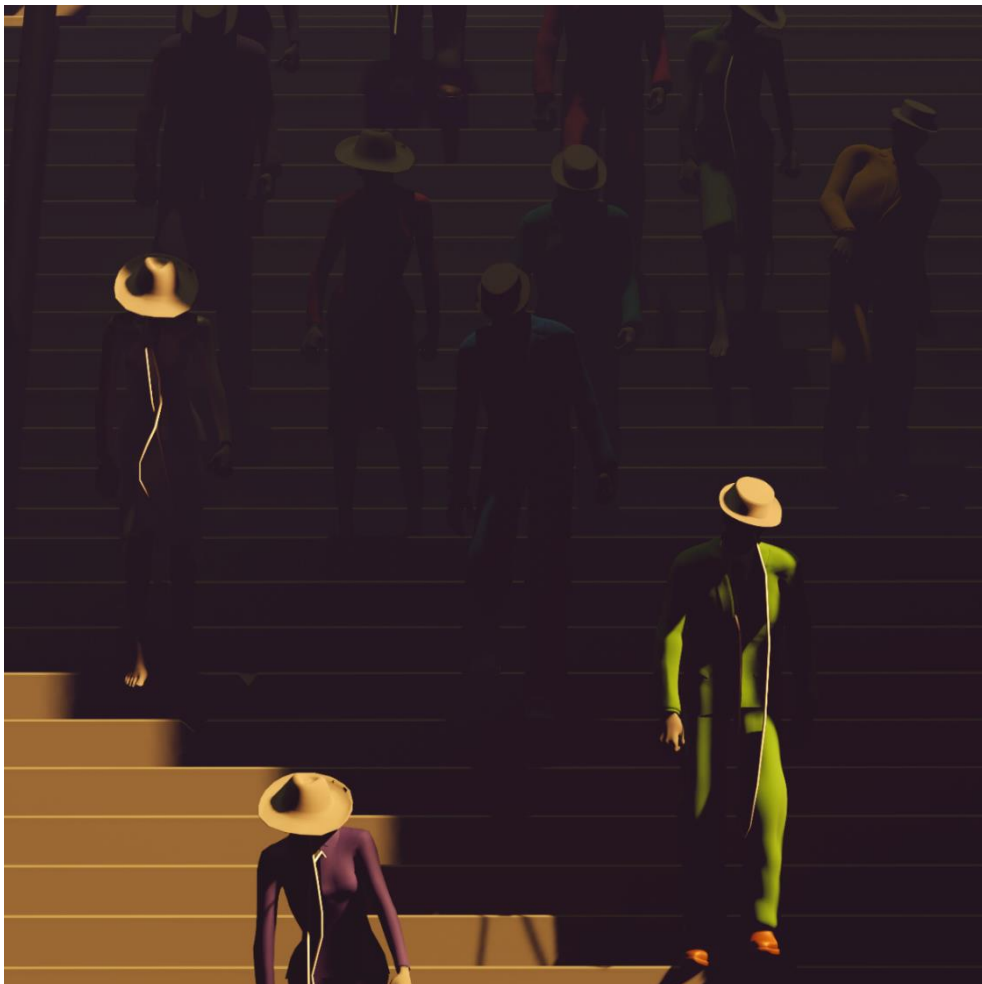
<sup>8</sup> George Tooker - Artists - DC Moore Gallery

Tookeri tööd on pigem renessansliku figuuri ja metafüüsilise ruumi kombinatsioon. Hilisemates töedes on mõneti hopperlik aknaperspektiiv figuuridele. Võõrandumise teemalised maalid pole niivõrd realistlikud kui näiteks Hopperil, vaid kujutavad mõnda igapäevasituatsiooni klaustrofoobilises ja segases ruumis. Üks tuntumatest töödest on 1950. aastal valminud maal „The Subway“. Sellel on kujutatud ärevat rahvahulka labürintlikus metroos. Kuraator Marshall N. Price nimetab samas intervjuus kunstnikuga seda teost ka urbanistlikuks purgatooriumiks. Tema sõnul saavutas „The Subway“ oma tuntuse eelkõige sellepärast, et tabas väga hästi külma sõja ja valitsuse järelvalvega kaasnenud ärevat ja paranoilist atmosfääri, mis soodustas usaldusvääruse kadumist ja teistest võõrandumist. Teine kuulsam ja hilisem näide selle võõrandumise liigi kohta on maal „Lunch“ (1964), millel on kujutatud ülerahvastatud sööklat. Inimesed on küll ruumis tihedalt kokku pressitud, kuid keegi ei suhtle omavahel. Selgelt on näha ainult ühe figuuri nägu, teised jäävad kõik osaliselt või täielikult millegi või kellegi varju.



*Illustratsioon 4: George Tooker „Lunch“ (1964)*

Ühel oma töödest proovisin väljendada teistest võõrandumise ideed sarnaste tehniliste võtetega. Maal „Ametikäik“ on mulle esmakordne katsetus kujutada multifiguraalset stseeni metafüüsilises ruumis. Eesmärk oli proovida luua sarnast üksilduse meeleolu rahvarohkes situatsioonis. Ülesehitus on pigem inspireeritud eelnevalt mainitud Tookeri töödest kui Hopperist. Kujutasin trepist alla tulevaid inimesi, kelle nägu ei ole näha. Mulle assotsieerub nägude puudumine identiteedi puudumisega. Sellel maalil saaks omandada puuduvatele nägudele laiemat tähendust – pildil tunnen ära inimesed, kuid puuduva näo tõttu tunduvad nad sarnased, tühjad ja korduivad. Praeguse aja kontekstis seostub see töö mulle ka infoküllusest tingitud süvenemisvõime vähenemisega.



*Illustratsioon 5: 3D Kavand maali „Ametikäik“ jaoks*

## Võõrandumine, narratiiv ja kaasaegsed düstooptiad

Võõrandumise teemat leidub ka praeguse aja kunstis, kuid selle väljendamiseks on mitmekesisemad lähenemised. Ühe näite selle kohta saab tuua Eesti maalikunstist - Holger Looduse 2013. aasta isikunäitus „Dolly“. Tegemist oli maaliseeriaga, mis kujutab teatraalseid stseene koos nuku kombel kilesse pakendatud inimestega ja mööbliga. Looduse näituse teemaks oli võõrandunud inimene kui nukulik mehaaniline tegutseja. Näituse tekstis on võõrandumise kohta kasutatud ka „tardumise“ mõistet. Võõrandumist selle näituse kontekstis on peetud pigem organismi kaitserefleksiks – mis võib olla hoopis meditatiivne seisund. Seos meditatsiooniga on ajaneutraalsem kuid ka provokatiivsem vaatepunkt võõrandumise teemale, mida varasemas kunstis on niimoodi pigem vähem käsitletud. Tartu kunstimaja 2017. aasta saate „Avalik ülesvõte“ intervjuus võrdleb galerist Indrek Grigor „Dolly“ maalidest rääkides stseenides olevat kummastust bladerunnerliku düstooptiaga. Holger Loodus ütleb intervjuus, et idee tekkis kummalistest momentidest igapäevaelus, kui mingist hetkest lõigatakse sind ümbritsevast elust ära ja jääd oma maailmasse, kust ära enam ei saa<sup>9</sup>. Siinkohal tekib mulle mingil määral võimalus mõttearenduseks tööst või tulemusest võõrandumise kontseptsioonile. Selles situatsioonis on ka justkui eksistentsialistlikku absurdust – tööaeg, mille inimene võtab endale, et olla ühiskonnaga seotud, on samas ka valitsev jõud, mis dikteerib kogu elu ja võib lõigata olemuslikult sellest seotusest välja.

Mõned aastad tagasi sattusin juhuslikult vaatama ühte filmi, mis ei rääkinud küll otseselt võõrandumisest, kuid seda on võimalik ebamääraselt tajuda taustaelemendina. See oli Richard Ayoade 2013. aasta thriller-komöödia „The Double“. Film põhineb osaliselt Fjodor Dostojevski samanimelisel novellil. Lugu jutustab kontoritöötajast, kelle töökaaslaseks osutub ühel päeval identne teisik. Nende kahe ainus erinevus on vastandlik iseloom. Kogu ülejäänud töötajaskond ei näe mitte mingit sarnasust, mis ajab peategelase segadusse ja lõpuks hulluks.

---

<sup>9</sup> Tartu Kunstimaja vestluste sari "Avalik ülesvõte": Holger Loodus (24.03.2017)

Filmi jooksul hakkavad peategelane ja tema teisik omavahel järjest rohkem suhtlema. Peamiselt keskendub lugu nende tülile ja sõprusele, mis on tingitud sellest, et mõlemad armastavad sama naiskolleegi.

Mulle on see film jäänud meelde isegi rohkem niigi absurdsele teisikuteloole taustaks oleva düstoopilise, kummastava ja arusaamatu maailma pärast. Tegevuskohale ja ajaperioodile ei ole filmis kordagi otseselt viidatud. Tegemist on anonüümse linnaga, mis meenutab 70-ndate Ameerikat, kuid on elemente varasemast ja hilisemast ajast. Kohati meenutab selle narratiivi tegevuskoht ja maailm mulle mõnda tüütut klaustrofoobilist unenägu, mis kordub ja ei lõpe. Üheks osaks filmi "The Double" düstoopias on minu arvates ka tööprotsessist võõrandumise teema. Enamus taustategelastest on rõhutatult vagurad ja aeglased vanemad inimesed, kes justkui ei reageeri millelegi peale oma töö. Stseenid leiavad aset ainult lambivalgel ja akna taga on alati pime tühjus. Filmi tegevuskohad korduvad. See minimalism väljendab hästi ka tegelaste suletust ja kaugust ebaolulise ümbritseva maailma suhtes või nende väikest maailma seinte vahel. Nii mõnedki kaadrid meenutavad mulle enda unenägusid ja kõigi eelnevalt mainitud kunstnike töid - seega on olnud kaudseks aineks ka oma tööde juures.



*Illustratsioon 6: Kaader Richard Ayoade filmist „The Double“ (2013)*

Konkreetsed mõjutused kaasaegsetest lähenemistest tulevad minu jaoks pigem üksikutest filmidest, mängudest, teostest või nende osadest. Nende lugu ei pruugi alati kaasav olla ja mõnikord on midagi palju mõjuvamat hoopis teostuse juures. Fiktsioon ja düstopia on minu töös kaks olulist punkti. Sageli ütlen, et illustreerin emotsioone ja mõtteid üledramatiseeritud maailmas - kuigi lähenemine ja teema varieeruvad, olen ettekujutuses tegelenud ühe maailmaga. See tähendab, et minu magistr töö maalide stseenid leiavad minu jaoks aset samas maailmas, mida kujutasin bakalaureuse lõputöö maalidel. See on sisemaailm, mis on füüsiliselt moonduv selles olevate inimeste mõtteviiside ja ellusuhtumise tagajärjel. Magistr töö kujutatud kohad on moonduvad tühjaks ja ühtlaseks, kuna selles olevatel inimestel on ainult mehaaniline ja funktsionaalne roll. Eelistan oma töid eksponeerida eraldi teemade järgi, mis pigem täiendavad kui muudavad seda olemasolevat maailma. Võõrandumine tundub olevat teema, milleks on palju väljendusvõimalusi just düstoopilisemates maailmades. Mulle jääb mulje, et düstopia seostub sageli mingi üksilduse või absurdiga, mida saab pidada ühtlasi võõrandumise tunnusteks.



Düstööpiad ja apokalüptilised fiktsioonid on kaasaegses popkultuuris tavaline teema. 2017 aastal avaldas Rootsi stuudio Tarsier Studios arvutimängu „Little Nightmares“, millest on praeguseks saanud kolmest mängust ja nende lühilugudest koosnev seeria. Mäng on tuntud eelkõige oma minimalistliku ent rikka audiovisuaalse stiili poolest. Lugu on lastest, kes üritavad üksinda ellu jääda neid mitte sallivas maailmas, kus töötavad eriliste võimetega deformeerunud täiskasvanud.<sup>10</sup> Märgata võib ka elemente vanaaegsetest lastemuinasjuttudest ja salmidest. Mängus puudub täielikult traditsiooniline dialoog ja arusaadav kirjakeel. Jutustav osa ei ole sõnaline, vaid väljendub taustal, detailides ja tegelaste käitumismustrites. 2017 aasta Checkpoint TV intervjuu 3. osas mainib mängu loo kirjutaja Dave Mervik, et seerial on arendajate jaoks suurem avalikustamata põhilugu, millest mängijale antakse väike osa ja seda põhiliselt vihjete ja atmosfääri kaudu<sup>11</sup>. Mängu arendajad on enda jaoks lahti kirjutanud iga tegelase kohta loo, mis selgitab karakterite suhestumist maailmaga. Nagu igasuguses düstööpias võib ka selles düstööpias märgata mõningaid võõrandumise teemasid. Seda just rohkem teises mängus, mille tegevus toimub pooltühjas lagunevas linnas, kus elanikud on eluohtlikus sõltuvuses ekraanidest.

---

<sup>10</sup> Holmdahl, Ola 2016 – EGX konverents - The development of Little Nightmares



*Illustratsioon 7: Kaader mängust „Little Nightmares II“ (2021)*

Arvutimängude esteetika on üks kaasaegsetest kunstivormidest, mis on kindlasti andnud ainet minu töödele. „Little Nightmares“ on mulle inspiratsiooniks ka oma jutustuse vormi poolest. Kasutan sarnast meetodit ka enda tööde ülesehitusel. Seda eriti veel viimaste figuuraalsemate tööde puhul. Kirjapanemata narratiiv maalidel olevate fiktsionaalsete isikute kohta aitab mul paremini põhjendada enda jaoks figuuride olemasolu töödel. Tegelesin enne maalimist põhiliselt karikatuuridega, kus jutustus tulenes just detailiderohkusest. Ilmselt on vajadus narratiivsuse järgi sellest ajast alles jäänud. Tegelased sünnivad pigem meeleoludest, mida püüan kehastada või isikustada. Elan oma tegelastele kaasa ja proovin nende isiksust mingi narratiiviga täiendada. Praeguses praktikas katsetan sama teha võimalikult väheste detailidega.

Maali „Ootused“ stseenile lähenesin võrreldes teise kahe tööga mõneti klišeelikumalt ja karikatuursemalt. Kadreering on monumendi jalamil istuvast peata sõdurist, kes laeb relva. Peata sõdurid ja ratsanikud on esmalt tuntud kui surma sümbolid. Sõjamonumendid on

tavaliselt ohvrite mälestuseks ja võidu tähistamiseks. Magistritöö raames kombineerisin neid sümboleid mõeldes pigem protsessist ja produktist võõrandumise suhtele – sõda kui protsess ja sõja tulemus kui toode mille väärtus võib osaliste jaoks aja jooksul täielikult muutuda. Ma ei pea siin silmas konkreetselt füüsilist sõda, vaid üldisemalt millegi eest võitlemist. On küsitava väärtusega, kas see mille nimel või eest mingi põlvkond võitles, ka järgmisele üldse oluline, tähtis, vajalik või soovikohane tundub. Saavutatud tulemus võib ajas võtta suuna, mis ei ühti algse idee või ettekujutusega. Väed võivad olla vastavalt olukorrale sõjas vallutamiseks, anastamiseks või enda kaitseks. Samas ka lihtsalt käsu või hirmu pärast ja ilma sisuliste eesmärkide või teadmisteta. Tehnilise katsetusena on see maal minu jaoks esimene peaaegu monokroomne maal. Hallid värvid võimaldavad ka mitmeid teemakohaseid assotsiatsioone esile kutsuda. Sõjas osalejatel on väliselt määratud must-valge kord ja reeglid. Samas, sisuliselt on olukord kus võitleja annab oma elu mingis sunniolukorras, teadmata kelle või mille eest ta võitleb, absurdne ja mõttetu.



*Illustratsioon 8: 3D Kavand maali „Ootused“ jaoks*

## Kokkuvõte

2020 tegin bakalaureusetööks metafüüsilisest stiilist inspireeritud kahest maalist koosneva näituse „Valik“. Näituse teemaks oli äärmuslikud ellusuhtumised ja kujutus nende tagajärjel moonunud üksikisikute sisemaailmast. Magistritöö projektiks soovisin teha maalinäituse, milles karikeerin sellesama sisemaailma äärmuste vahele jäävat osa. See on kollektiivne maailm, kus inimtegevus omab inimesest suuremat tähtsust. Igapäevast elu saadab siin hoopis teatav mehaanilisus ja tuimus. Bakalaureusetöö maalidel kasutasin giorgiodechiricolikku metafüüsilist ruumi, et illustreerida mõtteid üksikisikust. Magistritöö maalidel püüan aga isiku ebaolulisust väljendada just figuraalsema lähenemisega, mis on inspireeritud pigem Ameerika realismist, George Tookerist ja Edward Hopperist. Nende looming on kunstiajaloo tuntud võõrandumise temaatika poolest. Võõrandumine tundus ka mulle loogiline teemavalik, kuna see on seotud igapäevatöö, mõtete ja eluga. Kirjaliku osa eesmärk on tagantjärele uurida, milliste kunstnike tööd on minu töid alateadlikult mõjutanud. Uurides nende loominguga kohtu kirjeldusi ja tõlgendusi loodan saada ideid ja vaatepunkte, mis aitaks ka oma töödest rääkimisel või mõtlemisel. Kirjalik osa on ühtlasi ka detailsem selgitus tööprotsessist ideede faasis, mis minu praktikas tekitab üldiselt rohkem küsimusi ja millele mul pole endalgi tavaliselt koheseid vastuseid. Visuaal tuleb pigem alateadlikult millegi põhjal mida olen näinud, aga ei pruugi mäletada. See on baas-idee, mida täiendan ainult vähesel määral vastavalt mitut tööd ühendavale kontseptsioonile, milleks magistritöö puhul kujuneski võõrandumine. Seekord lisandus projektile põhjalikum uurimus, mille käigus avastasin, et levinum ja süsteemsem lähenemine võõrandumise teemale on Marxi jaotus. Selle ühiskonnaõpetuse teooria alusel kombineerisin ka oma kolme maali ideed. Tulemuseks on maaliseeria, mis koosneb kolmest võõrandumise teemat käsitlevast figuraalsest maalist. Magistritööde näituse kontekstis „Ametikäik“ kõneleb kaasinimestest võõrandumisest, „Tsirkuse lõpetamine“ enesest võõrandumisest ja „Ootused“ protsessist ja produktist võõrandumisest.

## **Abstract**

My Master's thesis is a painting series including three figural oil paintings. The painting style has been mainly influenced by metaphysical painting and American realism. The main concept of my artwork lies in alienation from human activities. The written part of my Master's thesis explores the ways the theme of alienation has been dissected throughout the history of visual art. I have mainly focused on the Western painting of the first half of 20th century since my own artwork has been influenced namely by this era; however, I have also mentioned several sources of inspiration among more contemporary approaches. While completing this MA project, I have been mostly influenced by Edward Hopper, Giorgio de Chirico and George Tooker, all of them artists from the first part of the 20th century. Among the contemporary artists, I have selected Holger Loodus as one of my examples. It must be also mentioned that films and pop culture have also had an important role. I have explored descriptions and interpretations about the artwork of the abovementioned artists in order to gather ideas and points of view that would help me also to think and talk about my own artwork. The written part of my MA thesis also serves as a more detailed explanation of the work process, including the initial ideas – and for me, this probably arises more questions that might not have immediate or clear answers by me.

The visual side of my artwork is born rather subconsciously – it arises from something that I might have seen but do not necessarily remember. This is a principal idea of my work and only a few things are added according to the concept connecting my paintings. During the research process I discovered that the most widely known and most systematic approach to the concept of alienation is the theory by Karl Marx. According to this theory, there are four major forms of alienation: estrangement from self, from others, from the process of labor and the product of labor. Marx's theory is a part of his critique of political economy; however, it became the subject of my MA thesis in its cursory and more poetical meaning. The structure of my painting series has been composed with the knowledge that the painting "Career" would illustrate and

caricature alienation from other people, "Finishing the Circus" would portrait alienation from self and "Expectations" would depict alienation from the process and the product.

## Kasutatud materjalid

### Raamatud:

1. Magdalena Holzhey. De Chirico (Taschen. 2017) lk 7–8
2. Ivo Kranzfelder. *Edward Hopper* (Taschen. 2006)
3. Sherry Maker. Edward Hopper (Brompton Books. 1990) lk 17

### Artiklid veebis:

1. Richard Ayoade „The Double“ (2013 film) – Wikipedia [vaadatud 03.2022]  
([https://en.wikipedia.org/wiki/The\\_Double\\_\(2013\\_film\)\)](https://en.wikipedia.org/wiki/The_Double_(2013_film))))
2. Edward Hopper - Wikipedia [vaadatud 11.2021]  
([https://en.wikipedia.org/wiki/Edward\\_Hopper](https://en.wikipedia.org/wiki/Edward_Hopper))
3. Marx's theory of alienation - Wikipedia [vaadatud 03.2022]  
([https://en.wikipedia.org/wiki/Marx%27s\\_theory\\_of\\_alienation](https://en.wikipedia.org/wiki/Marx%27s_theory_of_alienation))
4. KKEK Kunstnike andmebaas – Holger Loodus [vaadatud 11.2021]  
(<https://cca.ee/kunstnike-andmebaas/holger-loodus>)
5. Karl Marx - Economic and Philosophic Manuscripts of 1844 (1932) lk 66-80  
(<https://archive.org/details/economicphilosophicmanuscripts1844/page/n3/mode/2up>)
6. Thomas Nagel. Mortal Questions (Cambridge University Press 1979) lk 11-23  
(<https://books.google.ee/books?id=fBGPBRX3JsQC&lpg=PP1&vq=%22mortal%20questions%22&dq=%22mortal%20questions%22&lr&client=firefox-a&hl=et&pg=PP1#v=onepage&q&f=true>)



7. George Tooker - Artists - DC Moore Gallery [vaadatud 04.2022]  
(<https://www.dcmooregallery.com/artists/george-tooker>)
8. Colin Wingfield - ASPIRATION: Edward Hopper: Painter of Alienation [vaadatud 11.2021] (<http://colinjwingfield.blogspot.com/2014/10/edward-hopper-painter-of-alienation.html>)

#### Videomaterjalid:

1. ART/ARCHITECTURE - Edward Hopper  
(<https://www.youtube.com/watch?v=rluUMpndKbo>)
2. Tartu Kunstimaja vestluste sari "Avalik ülesvõte": Holger Loodus (24.03.2017)  
([https://www.youtube.com/watch?v=W\\_dU6j0poDE](https://www.youtube.com/watch?v=W_dU6j0poDE))
3. Checkpoint TV presents: Little Nightmares interview part 3 - We trust the players (2017)  
(<https://www.youtube.com/watch?v=tE7qLN5-4Po&t>)
4. Documentary by Columbus Museum of Art - George Tooker: A Retrospective  
(<https://www.youtube.com/watch?v=8i355jobtZk>)
5. Invitation to Art, 32, Conversation with Edward Hopper (1961)  
(<https://www.youtube.com/watch?v=ENHPE8kZcf8>)
6. Holmdahl, Ola 2016 – EGX konverents - The development of Little Nightmares  
([https://www.youtube.com/watch?v=HIF1OiV\\_j0Y](https://www.youtube.com/watch?v=HIF1OiV_j0Y))

Illustratsioonid:

1. Edward Hopper. Soir Bleu. 1914  
Õli lõuendil  
91.8 × 182.7 cm  
Digital Image © Whitney Museum of American Art.  
([https://whitneymedia.org/assets/image/277885/large\\_70\\_1208\\_Hopper\\_Soir\\_Bleu.jpg](https://whitneymedia.org/assets/image/277885/large_70_1208_Hopper_Soir_Bleu.jpg))
  
2. Edward Hopper. Kaks koomikut. 1965  
Õli lõuendil  
73.7 x 101.6 cm  
[www.sothebys.com](http://www.sothebys.com)  
(<https://www.sothebys.com/en/auctions/ecatalogue/2018/american-art-n09939/lot.15.html>)
  
4. George Tooker. Lunch. 1964  
Tempera tahvlil  
50.8 x 66.04 cm  
[www.wikiart.org](http://www.wikiart.org)  
(<https://uploads5.wikiart.org/00150/images/george-tooker/u-58-266258290752-tookerlunch.jpg>)
  
6. Richard Ayoade. The Double. 2013  
Kaader filmi ametlikust kodulehe galeriist  
[magpictures.com/thedouble/](http://magpictures.com/thedouble/)  
([https://www.magpictures.com/thedouble/images/photos/photo\\_03.jpg](https://www.magpictures.com/thedouble/images/photos/photo_03.jpg))

7. Tarsier Studios. Little Nightmares II. 2021

Screenshot mängust Steam e-poe lehelt

[store.steampowered.com/app/860510/Little\\_Nightmares\\_II](https://store.steampowered.com/app/860510/Little_Nightmares_II)

([https://cdn.cloudflare.steamstatic.com/steam/apps/860510/ss\\_6da5e5f073542d9e47d0d0bd0fe813010f8fb9a7.jpg?t=1632150019](https://cdn.cloudflare.steamstatic.com/steam/apps/860510/ss_6da5e5f073542d9e47d0d0bd0fe813010f8fb9a7.jpg?t=1632150019))