

**Eesti Kunstiakadeemia
Disainiteaduskond Keraamika
BESKK19**

Elin Matikainen

Sofia

Juhendaja: Urmas Puhkan

Tallinn 2023

Kui peaksin kirjeldama paari sõnaga oma tööd, siis see oleks, fantaasia-keskkonna loomine läbi keraamiliste ja muude elementide. Kuna töö on väga isiklik, lähen oma nooruse päris algusesse, et seletada, mis valikuid tegin.

Kõik hakkab peale lapsepõlvest. Paljudel pisipõnnidel on omad huvid, kuhu suunas nad püüdlevad. Mina samasugusena vaatasin lasteaias Navitrolla maale ja imetlesin neid kui kaheksandat maailmaimet. Meil oli üks kasvataja, Mari, kes tegi ise marionettnukke ning need nukud jäid mulle südamesse. Üle aastate olen teinud umbes kolmkümmend nukku, mõned suuremad, mõned pisemad. Kui läks lõputöö teema valimiseks, oli see mulle väga lihtne otsus.



Piia, esimene nukk. 2011.



Kollektsioon nukke. 2013-2019.

Varem mainitud Navitrolla maalid, mida lasteaias nägin, oli esimene hetk, mil kunsti peale mõtlesin. Selline tunne tekkis et, „Wow kui ilus! TAHAN KA“. Tema maalid olid nii vahvalt absurdsed, värvirohked, sürreaalsed ning need olid tihti maastikud. Külasthan internetis ikka ja jälle neid erinevaid maailmasid, mis ta ellu on toonud, see tuletab kuidagi mulle meelde, miks ma üldse kunstiga end sidusin.

Ei mõelnud, et kasvataja Mari marionetid võiks mind nii palju mõjutada aga, ettearvamatult hakkasin nukkude vastu huvi tundma. Väiksenäna kui Barbie nukkudega mängimisest hakkasin välja kasvama, siis tegin nukkudega stop-motion videosid. Õhinal näitasin neid emale. Tema muidugi noogutas ja elas mulle kaasa, mis andis gaasi juurde.

Kuus aastat hiljem vahetasin kooli ning sõbrunesin ühe kunstihuvilise eakaaslasega. Temaga me vaikselt võistlesime, kelle joonistused on paremad. Sellel ajal õppisin ma palju tehnikaid, mis mind edasi viisid. Samal ajaperioodil tutvusas mu

vend mulle arvutimängu Minecraft¹. Kuna selle mängu kasutaja loomisel ei saa sa oma nime enam kunagi muuta, siis nimi mis ma valisin pidi olema väga väga hea. Istusin oma venna voodis, tema oli arvuti taga, ja mõtlesime mõlemad nimede peale. Mulle meeldis ühest multikast tegelane „Spectra“² ja kuna mulle juba meeldisid nukud, siis „Puppet“(nukk) sobis täiendina juurde. Mu vend tarkpeana pani kaks kokku ja tuligi „SpectralPuppet“, mis sai minu virtuaalidentiteediks siiani.

Minu töös esineva tegelase Sofia taust on lihtne ja mänguline. Mängisin läbi Sofia loo(vaata lisa1) stsenaariumi ühes *Dungeons and Dragons* lauamängu kampaanias. Dungeons and Dragons, lühidalt D&D, on lauamängu laadne mäng, kus kõik tegevus toimub peas ja välja rääkides või võimalusel joonistades kaarte, kus tegelased saavad asetseda. Sofia elas oma abikaasaga väikeses külakeses. Ta müüs seal oma võlujooke ja oli küla ravitseja. Ühel päeval tuli võimas draakon ja tegi küla maatasa. Noorpaar hukkus koos külaga, aga põrgu härra isiklikult andis neile armu. Võtsin selle kogemuse, mis mängides sain, ning muutsin mõned detailid, et teha see jutt oma Sofia looks.

Lõputöö teema valimise hetkeks ei olnud ma ühtegi marioneti tüüpi³ nukku veel teinud, aga mõtlesin et see võib olla õpetlik projekt ja tahtsin vähemalt korra proovida, kuidas see õnnestub. Nuku valmimiseks kulus aasta aega, aga poole peal ma ikka tundsin, et marionett ei ole päris see, mis vastaks mu loomusele. Mängides nõõridega, liigutades seda marionetti, ei tundnud ma seda mängu rõõmu, mis sain pannes nukke poosidesse ilma abinõõrideta. Juhendajaga koos otsustasime, et muudan oma ideed ja alustan uuesti. Seekord otsisin endale midagi veel lähedasemat ja lihtsamat. Inspiratsiooni andis Yasemen Berna Karanlık⁴, kelle nukukulptuure ma nägin Instagram'is. Tal on väga maalähedane ja käsitööpärane stiil, mis mind pani tahtma tegutseda.

¹ <https://www.minecraft.net/en-us>

² [https://monsterhigh.fandom.com/wiki/Spectra_Vondergeist_\(G1\)](https://monsterhigh.fandom.com/wiki/Spectra_Vondergeist_(G1))

³ <https://en.wikipedia.org/wiki/Marionette>

⁴ <https://www.instagram.com/yaseka.artt/>



Pilt- (Yasemen Berna Karanlık <https://www.instagram.com/p/CXTv9YhMZRH/>)

Sofia valmis teisel katsel sisemiste traatidega, mis teda üleval hoiavad, nii nagu nukke animatsioonide tarvis valmistatakse. Tal on eri kehaosades erinevat tüüpi traadid, millest mõned on rohkem või vähem painutatavad. Selle juures aitas väga ekskursioon Tallinna Nukufilmi Studiosse, kus näidati mulle erinevaid keha ja traadi tüüpe. Oleksin peaaegu ühe suure vea käte tegemisel teinud, kus sõrmed ei olnud käsivarrega ühenduses, vaid ainult käelabaga seotud. Sealt õppisin, et kui kõik viis sõrme ühenduvad kogu käega, siis jäävad sõrmed paigale ja ei vaju ära.



Praktiliste oskuste ja materjali limiitide tõttu otsustasin teda zombistada, mis ei olnud raske otsus, kuna kohe selle peale mõeldes tekkis tema loole nagu iseenesest uus ja põnevam taust. Arvasin, et oleks väga huvitav näidata tema "kõdunemist" lahtiste seljalülidega, mis lahendaks ka selle mure, et sisemised traadid tegelikult ei tohiks olla väga nähtaval. Veel üks disaini element, küll pisike, on tema vasakul silmal olev arm, mille otsustasin lisada väikseks meeldetuletuseks esimesele enda loodud nukule, kellel oli ka selline "kaunistus".

Sofia roheline välimus tuleb kahest faktorist. Esiteks, roheline on mu lemmikvärv. Teiseks, üritan anda edasi nii metsa kui ka raba tunnet. Tema rohekas-kollane nahk annab edasi ka surma- ja kõdunemise märke. Õige nahatooni glasuuri leidmine oli üsnagi lihtne. Õnneks on koolil küllaga erinevaid glasuure, mida saame kasutada. Esimene katse ebaõnnestus, kuna ei seganud glasuuri piisavalt läbi ja katsin proovi liiga õhukeselt. Teine katse oli edukam, sest segasin glasuuri väga korralikult läbi ja avastasin, et sel korral ei pidanud paksult pinda katma, et õige värv tuleks. Kui glasuuri korralikult läbi ei sega jääb ta tükiline, vesine ja ebaühtlane.



Marionett Sofia ja traadi Sofia lood on sarnased, kuid kui marionett Sofia elu pidi kulgema enne tema surma, siis traadist Sofia elu kulgeb peale draakoni rünnakut saabunud teistpoolsuse varjuelus. Kui mõtlesin Sofia esitlemise peale, siis minu jaoks ei piisanud sellest, et ma teen ainult nuku valmis. Ma tahan anda edasi ka tema keskkonda, kus ta elab ja tööd teeb. Soovin luua miljöö, mis kutsub kaasa elama ning märkama esialgu tähtsusetat näivat varjus olevat maailma. Enamus toast on tehtud tavalisest papist, aga avastasin tavalise savi kõrval ka enda jaoks *foam clay*⁵, mis kuivab õhu käes ja millega on lihtne töötada. See tegi mu detailide tegemise palju lihtsamaks ja kiiremaks. Käisin ka poodides nagu Söbralt Söbrale, kust sain väikseid ämbreid ja vaagnaid oma projekti jaoks.

Minu töö kulg on olnud üpriski improvisatsiooniline. Lähen sinna poole, kuhu idee viib ja kui "kivi" ette tuleb, siis leian tee takistusest mööda. Tegevuses juhindun algsest mõttest, aga ma naudin seda tunnet, kui materjal is sünnib midagi uut. Kõige parem osa on see, kui kõik on enam vähem valmis ja siis saab terve pinna käia üle mõnusalt "oksese", tumeda, vedela värviga. See tekitab märdunud tunde ja annab atmosfääri.

Kuna Sofia on ravitseja, siis uurisin natuke ravimtaimede raamatuid ning sisestasin end Sofia elustiili ja proovisin luuletada mõne uue maagilise retsepti, mis võiks küla aidata. Mõningad retseptid on ka näitusel eksponeeritud töö juurde. (vaata lisa 2 ja 3)

⁵ *Foam clay* - on mitte toksiline, vee baasil, savi laadne toode mis kuivab õhu käes. Seda saab pärast liiva paberiga töödelda, isegi kuumtöödelda.

Selle projekti vältel õppisin probleeme lahendama ja paindlik olema sellega, mis mulle hetkel on antud. Ma olen ülimalt tänulik oma juhendajale, kes aitas mul vanast ideest lahti lasta. Olen uhke enda üle, et sellise lõputööga hakkama sain ning vaatan tagasi töö protsessile heade mälestustega. Kindlasti kui tulevikus tuleb veel võimalus, kavatsen seda tehnikat kasutada.



Sofia. 2023

Lisa 1

Sofia lugu

Väiksena vaatas Sofia taimi ja putukaid nagu jumal oma lapsi. Tegi esimese võlujoogi vaid 5 aastasesena. Mentoriks oli tal ema (Maria), kellega koos HERMIT elu elasid. Raha teenisid nad, väikses külas taimi müües. Nemad andsid külale ja küla andis tagasi.

Küla vaade: Sofia on imelik! aga kasulik. Ravib ja hoolitseb meie eest. Mõni ei salli, ega usalda teda üldse, aga neid palju alles ei jää kui haigena tema võlujooki ei võta.

Sofia on praegu 30 ta on veel noor ja palju õppida aga kantseldab juba tervet küla tervisele.

Surm. Surm tuleb kõigi jaoks, kui surm tuli Sofia jaoks, ei tahtnud külaelanikud sellega leppida ning andsid 13 hinge kuradile, et küla ravitseja tagasi tuleks.

Lisa 2

Epilepsia korral rohkesti jaanalinnu liha süüa.- Leidsin selle “Munkade ja Taimetarkade Ravimiskunst” raamatust.

Lisa 3

vaated näituselt





Kahulik metsatee. Lilled ja värsked taimed. Suur vahi pea kohal. Väike jalg õhus muutub suuremaks... SUUREMAKS
Ja nii, väikese varba alla jäänud Sotia, praksatas pooleks. Draakon ilma vähimata mureta sammub mägede suunas teadmata, et võttis just küla tohtendaja elu.
Sotia oli küla ravitseja, tohter ja taimetark. Ilma tumata jääks küla hätta.

Maksta Leviruni linna tohtrile kah kulda ei jätku. Mis siis muud üle jäi. Välisti välja 13 elaniku, kes andsid kurnadile oma hinge, et Sotia saaks kolmteist generatsiooni küla elanike ravida ja välja õpetada.