

Sille Luiga
ehted ja objektid
2014–2017



SILLE LUIGA

sündinud Eestis Haapsalus, 1994

Nii palju on, mis jääb varjatuks, millele ei osata nii öelda näppu peale panna. Kunstnikuna võtsin enda ülesandeks näha varjatut ja tarbekunstnikuna sinna näpp peale panna. Minu motiivideks on uudishimu ja fantaasia.

Ehtekunst on põnev. Ehte visuaaliga on tugevalt seotud kompimismeel, sarnaselt nagu lõhna tajuga maitsmismeel. Vaadates sõrmust mõeldakse automaatselt, kas sõrm sinna sisse mahuks.

Mind huvitavad definitsioonide piiripealsed alad, kus tähenduste kindlus kahaneb ning seetõttu tõlgenduste arv kasvab. Ehte asub ühes sellises piiririigis olemata lihtsalt ese ega idee.

Ehte on nii tugevalt seotud inimese keha ja selle tajudega. See teeb ehtekunsti eriliseks. Erinevad inimesed, kehad, elud ja reaalsuse kogemine on midagi, mida ma oma töös uurin.
Ma naudin seda, mida teen.

HARIDUS

2017 BA Eesti Kunstiakadeemia ehte- ja sepakusti eriala

2017 ALCHIMIA kaasaegse ehtekunsti kool (Erasmus+ stipendium)

NÄITUSED

2017 EESTI DISAINERITE VÄLJAPANEK, Galerie Résidences, Pariis

2017 PILK, VIRU Keskuse aatrium, Tallinn, Eesti Kunstiakadeemia ja Goldtime juveelikaupluste keti koostöö

2016 KAFEDRA, Narva kunstnike residents

2016 PÕRGU, Patarei vangla, Tallinn, Eesti Kunstiakadeemia ehte- ja sepakunsti eriala 2. kursuse tudengid

PRAKTIKA

2016 Tanel Veenre stuudio

TÖÖD KOGUDES

Eesti Kunstiakadeemia ehte- ja sepakunsti eriala Üliõpilastööde Fond

2015 PROJEKT NÖÖP
JUHENDAJA EVE MARGUS-VILLEMS

installatsioon: Kolm kuningat
materjalid: tekstiil, epoksiidvaik, teras
1m x 0,7m x 0,5m
foto: Sigrid Kuusk

pross: Rõhust
materjalid: tekstiil, epoksiid vaik, hõbe
1m x 0,7m x 0,5m

kehaehe: Volt
materjalid: tina, tekstiil, teras

Projekt nööp sai alguse, kui nägin Henry 7. portreed. Pildis oli pinget. Palju nööpe ja kogukus olid märgid tema jõukusest ja võimust. Ma mäletan kuidas ma mõtlesin, et ta on nii paks, et kõik ta nööbid lendavad kohe eest ära..

Jõud, raskus, valu ja vabadus olid teemadeks kui töötasin projektiga Nööp. Tulemuseks õhku täis triiksärgid kogu oma hiilguses. Lisaks kerged triiksärgist prossid ja rasked tinast kehaehted. Voldid, mida vaesele kehale lisada.







2016 NÄITUSEPROJEKT PÕRGU JUHENDAJAD EVE MARGUS-VILLEMS ja JASS KASELAAN

näitus: Põrgu
asupaik: Patarei vangla garaaž
foto: Valdek Laur

skulptuur: Karjete jumal
materjalid: epoksiid vaht, kips, teras
foto: Valdek Laur

ripats: Viimane tahvel
materjalid: vask, email
160mm x 120mm x 3mm
foto: Valdek Laur

Näituseprojekt PÕRGU oli ehtekusnti eriala teise kursuse tudengite ühistöö.
Eksponeerisin skulptuuri ja 13 kaelaehet.

Kuju oli austusavaldus Wiiralti gravüürile Põrgu. Kuna ma kasutasin kompositsioonis kolme seapead, nimetasin ta raamatu Kärbeste jumal järgi.

13 tahvlit, mida saab konksudega kaela riputada.
Aristoteleselt pärineb kujund *tabula rasa*. Kõik inimesed sündides on tühjad tahvlid- *tabula rasad*. Kuid mind huvitas, milline on nende viimane tahvel.
Materjalina kasutasin läbipaistvat emaili ja vaske, kõik muu tuli hävitustööst ja tulest.





Projekt: Põrgu, Viimane tahvel



2015 PROJEKT PESAVÕSAPUSA JUHENDAJA PIRET HIRV

kamm: Põõsamees

materjal: hõbe

150mm x 150mm x 10 mm

EKA ehte- ja sepakunsti eriala Üliõpilastööde Fondis

Pesavõsapusa oli mu esimene erialaprojekt. Mind huvitas eelajalooline kunst ja hõimuehe. Elasin läbi sarnase vaimustuse nagu paljud 20. sajandi kunstnikud.

Kammi eeskujuks olid ehissuled. Kammil põõsainimene on uhke pea ja pikad jalad, millega juustevõsas istuda.

Kammi idee on seotud Teele Buschmanniga, endise kursusekaasega, kes oma perekonnanime tõttu allkirjastas kõik oma joonistused piktogrammiga põõsast välja hüppava mehega. Nii sai kammi lihtsustatud inimese kuju. Minu põõsamees on *noble savage* nagu Teelegi.



2017 PROJEKT PILK
JUHENDAJAD PIRET HIRV JA EVE MARGUS-VILLEMS

kõrvarõngad: Voog
materjal: hõbe
foto näituselt PILK: Lusine Ayanian
Goldtime'i lemmikuks valitud

Projekt Pilk oli Eesti Kunstiakadeemia ja Goldtime juveelikaupluste keti koostöö teemal Eesti ehe.

Lääne-Eestis, kust ma pärit olen, ei ole tugevat ehete kandmise ning pärandamise traditsiooni. See pani mind mõtlema teistele enese kaunistus viisidele, mida mulle lapsepõlves õpetati nagu kudumine, tikkimine ja pärja punumine.

Voog mälestusi, vanaemaga kudumine ja vanaisaga merel seiklemine, muutus eheteks. Segunesid sassis lõngapuntrad ja adrused merelained. Need tekitasid uued maastikud, millel pilku puhata.



2017 PROJEKT IDENTITEET
JUHENDAJAD DORIS MANINGER ja SANA KHALIL

mask: Röövitud identiteet
materjalid: nailon, teras, vask

Erasmus+ vahetusel Itaalias Alchimias tegin maski Röövitud identiteet, mis sai alguse kahe nädalasest töötoast "Cultural Identity".

Evolutsioon on tinginud, et inimese peamiseks tuvastamise vahendiks on tema nägu. Klišee, kuidas panka röövides tõmmatakse üle näo siidsokk oli alguspunkt. Näo varjamine annab tugeva signaali, et inimene plaanib halba.

Osad riigid on teinud samme, et keelata näo katmine aksessuaaridega. See omakorda on vastuolus ideega, et ehte kandmine näitab kuidagi inimese iseloomu. Kas näidata või peita? Teras ja sukk, võitlemas omavahel ja moodustamas ühe terviku.



2017 PROJEKT DIGITAALNE INTIIMSUS
JUHENDAJA DARJA POPOLITOVA

objekt: Tee inimene
materjalid: nahk, niit
foto: Daniele de Carolis

kaelaehe: Naha sügav
materjalid: nahk, niit
foto: Daniele de Carolis

Avaldatud Margherita Potenza artiklis "On Tallinn" ajakirjas Current Obsession.

Tehisintelligents ning singulaarsus on mind alati huvitanud. Kui meile esitati digitaalse intiimsuse teema, siis minu uurimus keerles just nende kahe mõiste ümber.

Kasutasin inimkeha tekstuuri kaarte 3D programmist ning kandsin need üle loomanahkadele. See järel moodustasin inimtükkidest uusi kogumeid. Tundsin end nagu moodne dr. Frankenstein.

Ma lähenesin intiimsusele kui millegile jõhkrale, justkui inimese väljalõikamisele tema kontekstist. Oma fragmentaarsuses ollakse haavatav ja otsitakse uut tervikut. Inimese haavatavus tema intiimses olekus on samal ajal eemaletõukav ning külgetõmbav.

Projekt: Digitaalne Intiimsus, Tee inimene





LÕPP aitäh!