



LEND
2018

LEND 2018

Tartu Kõrgema Kunstikooli lõputööd
Final Projects of Tartu Art College

Tartu 2018

Kataloog on valminud enne lõputööde kaitsmisi, seega võib esineda erisusi võrreldes tegeliku lõpetajate nimekirjaga.
Catalogue was compiled before the evaluation of final projects, therefore there may be differences to the final list of graduates.

Kujundaja/*Design*
Maarika Martins

Trükikoda/*Print*
OÜ Paar

Tartu Kõrgem Kunstikool
Tähe 38b,
50103 Tartu,
Estonia

artcol.ee



Õppekavad
Curricula

Fotograafia
Photography

F

Maal ja restaureerimine
Painting and Restoration

Ma

Meedia- ja reklaamidisain
Media and Advertisement Design

Me

Mööblidisain ja restaureerimine
Furniture Design and Restoration

Mö

Nahadisain ja restaureerimine
Leather Design and Restoration

N

Skulptuur
Sculpture

S

Tekstiil
Textile

T





GERDA EHA

Kulturismi algsugemed pärinevad Vana-Egiptusest, Euroopas hakkas kulturism arenema 1880-ndatel aastatel. Mida aeg edasi, seda visuaalsemaks on kulturism muutunud ning võistlused keskenduvad viimasel ajal rohkem kehalisele ilule kui lihaste jõulisele funktsionaalsusele.

Oma lõputöös uurin, mida kulturism endast kujutab, seletan lahti üldise definitsiooni, räägin esteetikast ning toon esile kindlamad eesmärgid. Samuti kirjeldan kulturismi üleüldist ajaloolist tähtsust fitness-kultuuris ning kuidas on see ajas muutunud. Lõputöö eesmärk on näidata kulturismi esteetilisuse olulisust ning tuua esile tähtsamad harrastajad Eestist ja välismaalt. Lõputöö praktilise osana valmis fotoprojekt.

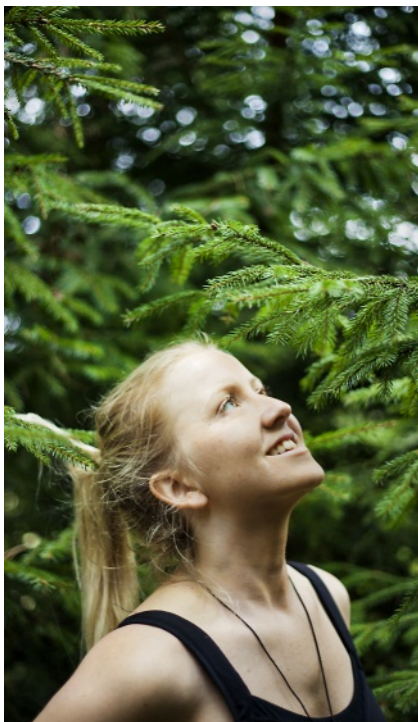
First signs of body building originate from Ancient Egypt, In Europe bodybuilding started to develop in the 1880s. As the time went on, the more visual the bodybuilding has become and more recently the competitions focus rather on physical beauty than strong muscular functionality.

In my final project I explore what bodybuilding is about, explain its general definition, talk about aesthetics and highlight more specific goals. I also describe the general historic importance of bodybuilding in the fitness-culture and how it has changed within time. The aim of the final project is to demonstrate the importance of the aesthetics of bodybuilding, and highlight the most outstanding enthusiasts in Estonia and abroad. A photo project was completed as the practical part of the final project.

Kulturism
Bodybuilding

Juhendaja/Supervisor
Siim Kinnas
Konsultant/Consultant
Marek Volt





Minu lõputöö keskendub emotsioonide ning kehaasendite omavahelise mõju uurimisele. Paljud teadlased ja fotograafid on uurinud näoimiimika ja kehaasendite seost emotsioonidega. On tõestatud, et saame ise oma emotsioone juhtida, hoides piisavalt kaua mingit poosi või tehes kindla iseloomuga liigutusi. Näiteks saame vähendada hirmu, viha ja teisi negatiivseid emotsioone või suurendada õnnetunnet ja teisi positiivseid emotsioone. Lõputöö keskendub keha ja näo miimika ning emotsioonide seoste uurimisele. Valisin välja neli enim uuritud emotsiooni: kurbus, viha, rõõm ja hirm. Neid emotsioone kujutan ka enda fotodel. Lõputöö praktiline osa koosneb neljast fotost, kus modell kehastab neid nelja põhiemotsiooni.

My final project focuses on the study of interdependence of emotions and body posture. Many scientists and photographers have explored the relationship between facial expressions and body postures and emotions. It has been proved that we can manage our emotions by holding a certain posture for a long time or by doing certain movements. For example, we can reduce fear, anger and other negative emotions or increase happiness and other positive emotions. The final work focuses on exploring the relationship between body and facial expressions and emotions. I chose the four most studied emotions: sadness, anger, joy and fear. I also depict these emotions in my own photos. The practical part of the final project consists of four photographs, in which the model demonstrates these four main emotions.

KRISTIN HANSEN

www.hansenkristin.com

Emotsioonide ja kehaasendite omavaheline mõju ning selle kujutamine fotograafias
Interdependence of Emotions and Body Posture and its Visualization in Photography

Juhendajad/Supervisors
Toomas Kalve, Külli Hansen





LIISBET JÄRVISTE

liisbetjarviste@gmail.com
www.liisbetjarviste.ee

Minu lõputöö vaatleb Eesti moefoto ajalugu kogutud pildimaterjali kaudu. Uurin arhiivimaterjalide abil, milline näeb välja moefoto erinevatel kümnenditel vahemikus 1920–2000. Põhifookuses on modellide poosid, piltidel kujutatud keskkond ning fotode tegemisel kasutatud tehnikad.

Lõputöö kirjalikus osas keskendun riideid eksponeerivate lavastuslike fotode analüüsile ning neis esinevate visuaalsete trendide sõnastamisele. Eesmärk on leida moefoto valdkonnas igale ajastule omane profiil.

Lõputöö praktilises osas valin ühe ajastu analüüsi tulemused ning kombineerin need tänapäeva trende arvestavaks moeseeriaks. Fotode eesmärk on ühendada vana ja uus tänapäevaseks mõjuvaks lõpptulemuseks.

My final project explores the history of Estonian fashion photo through the collected pictorial materials. Based on the archive materials I examine how the fashion photo looks like during different decades between the periods of 1920 – 2000. The main focus is on the poses of the models, the environment depicted on the photos and the techniques used for taking the photos.

The written part of the final project focuses on the analysis of scenic photos exposing clothes and defining their visual trends. The aim is to find a profile characteristic for the fashion photo of each era.

In the practical part of the final project I choose the results of the analysis of one era and combine these into a fashion series while considering the contemporary trends. The aim of the photos is to combine the old and the new into the final result having a contemporary effect.

Eesti moefoto areng läbi pildikeele
Estonian Fashion Photo Through the Pictorial Language

Juhendajad/Supervisors
Kairi Lentsius, Maris Savik





RITA KIRSS

Lõputöös uurin, kuidas inimese psüühiline seisund mõjub kunsti visualiseerimisele ja mõistmisele, seda psüühiliste haiguste ning kuulsaate kunstnike elulugude uurimise kaudu. Depressioon, skisofreenia, bipolaarne häire – need on kõigest käputäis levinud haigusi. Paljud inimesed on neist haigustest kuulnud ja loonud neist isikliku nägemuse. Nii nagu me ei suuda ette kujutada värvi väljaspool spektrit, ei tea me seda, mis tunne on põdeda haigust, mida meil ei ole.

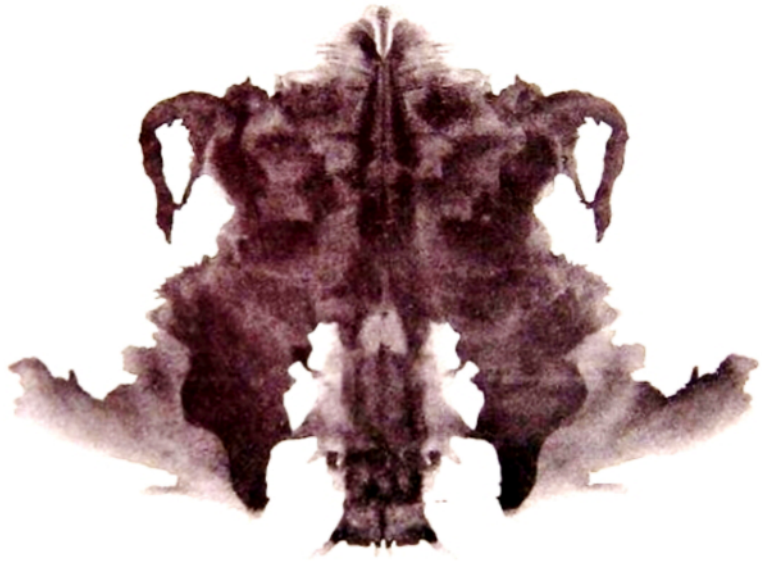
Lõputöö praktilises osas näitan, kuidas erinevate häiretega inimesed meie maailma näevad ja tunnevad. Meie teadvus on lõpmatu allikas, mida ei suuda täielikult uurida ei professionaalid ega meie ise. Oma töös proovin edasi anda, kui eriskummalisena võib meie maailm näida inimestele, kes on ebastabiilses meeltesegaduse seisundis.

In the final project I explore how the mental state of a person affects the visualisation and understanding of art through the study of mental illnesses and biographies of famous artists. Depression, schizophrenia, bipolar disorder – these are just some of the common diseases. Many people have heard about these illnesses and created their own understanding of them. Just as we cannot imagine a colour outside the spectrum, we do not know how it feels like to suffer from a disease that we do not have.

In the practical part of the final project I demonstrate how people with different disorders see and perceive our world. Our conscious is an endless source that we or any of the professionals cannot study completely. In my work I try to convey how peculiar our world may seem to people who are in an unstable confusing state.

Psüühilised haigused ja kunst
Mental Illnesses and Art

Juhendajad/Supervisors
Taavi Piibemann, Külli Muug





TAAVI MUIDE

Fotograafina on mind alati köitnud inimeste harjutamata ja alateadlik elu, kuhu üldiselt kaamera pole tere tulnud. See, mida on võimalik ühe inimese kohta pildilt teada saada, mis lugu räägivad esemed isiku toas, koduste riiete valik ja käitumisviisid, tulevad välja vaid siis, kui inimene on täiesti üksi või kellegagi, keda ta täielikult usaldab.

Lisaks sellele on mulle väga südame lähedane fotograafia tehniline aspekt, seetõttu proovin oma fotodesse võimalikult palju sisse tuua ka kaamerat, mitte ainult reaalse maailma jäädvustamise vahendina, vaid ka selle moonutajana.

Being a photographer I have always been fascinated about the unpractised and subconscious life of people, where the camera is generally not welcomed. Things that are can be learned about one person on a photo, what story the belongings in a person's room tell, the choice of their clothing and behaviour at home, come forth only when the person is completely alone or with someone they deeply trust.

The technical aspect of photography is similarly very close to my heart, so I also try to bring a camera as much as possible into my photos, not only as the instrument recording the world, but also as the instrument of distortion.

Kaamera toomine intiimsesse ruumi
Introducing Camera to Intimate Space

Juhendaja/Supervisor
Taavi Piibemann





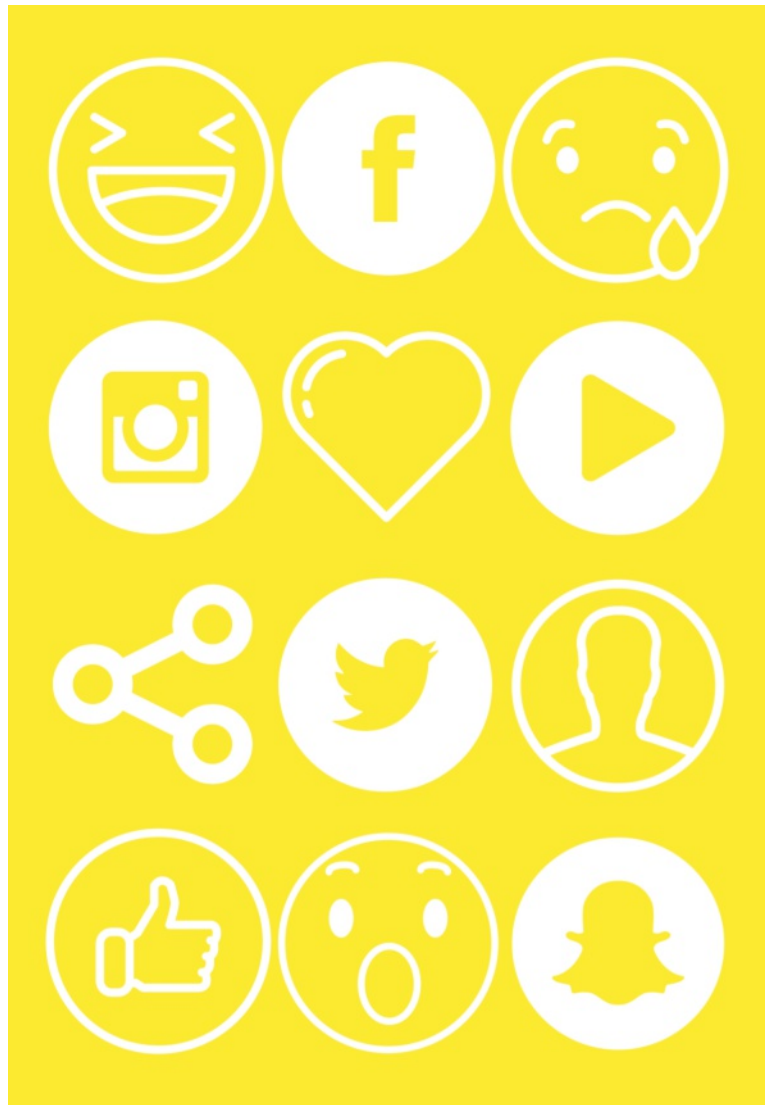
HELENA PASS

Minu kirjalik uurimuslik lõputöö pealkirjaga “Visuaalne pööre sotsiaalmeedias” käsitleb pildilise pöörde nähtust sotsiaalmeediakanalites. Uurin visuaalse pöörde olemust, mis on lühidalt seletatuna aina kasvav pildilise sisu ning aina vähenev tekstilise sisu tarbimine ja tootmine. Toon selle kohta näiteid sotsiaalmeediast, muuhulgas kirjutan ka emoji’de tekkest, selfie-kultuurist, turismifoto võidukäigust ning üldiselt fotode funktsioonide ja tähtsuse muutumisest sotsiaalmeedias. Lisaks analüüsin visuaalse pöörde toimumise põhjuseid, info üleküllust, uudisväsimust ja visuaalkurnatust. Töö lõpetan aga visuaalse pöörde võimalike mõjude uurimisega.

My written exploratory final project entitled “Visual Turn in Social Media” addresses the phenomenon of pictorial turn in social media channels. I explore the essence of the visual turn, which briefly explained is a consumption and production of a constantly increasing pictorial content and decreasing textual content. To illustrate the phenomenon I give examples from social media, including the history of emojis, selfie culture, the triumph of tourism photos and the change of the functions and importance of photos in social media. I additionally analyse the reasons behind the visual turn, superabundance of information, news-weariness and visual exhaustion. I finish my research with an insight into the potential effects of the visual turn.

Visuaalne pööre sotsiaalmeedias
Visual Turn in Social Media

Juhendaja/Supervisor
Mari-Liis Madisson





CAROL PIIBUR

Akordioni stiilis raamatuks köidetud narratiivne fotolugu. Raamat koosneb lavastatud hetkedest, kus kaamera järgneb juhuslikult ettejuhtuvatele tegevustele, mis ei tundu just eriti loogilisena, pigem kaootilise absurdina. Vaataja reageerib fotoloole, mille tähendus tekib alles vaataja olemasoluga. Tähenduse loomine on subjektiivne protsess ning tekib vaataja aktiivse osavõtuga olenevalt tema kogemustest ja kujutlusvõimest. Protsess, mille vaataja läbib, on refleksioon sellest, kuidas võiks toimuda ka muu vastuvõetud informatsiooni ning eeskätt iseenda analüüs. Raamatut saadavad videod, kus intervjuueerin selle vaatajaid.

A narrative photo story bound to an accordion-style book. This book consists of staged moments where camera follows random actions that do not seem particularly logical, rather chaotically absurd. The viewer reacts to the photo story, which meaning appears only when the viewer is present. Creating a meaning is a subjective process and takes place through the active participation of a viewer depending on their experience and imagination. The process that the viewer goes through is a reflection of how the analysis of other received information and particularly the analysis of the viewer oneself could take place. The book is accompanied by videos where I am interviewing its viewers.

*Metamorfoosse fotoloo kasutamine vaataja analüüsiks
Using a Metamorphistic Photo Story as a Medium for the
Analysis of the Viewer*

Juhendaja/Supervisor
Kalev Vapper





PATRIK TAMM

Isikliku identiteedi visualiseerimine sotsiaalmeedias, otsekui diskursus reaalsuse ja sürreaalsuse vahel. Situdes isikliku nägemuse endast sellega, kuidas me tahame ennast näha ja näidata ning näime teiste poolt vaadatuna. Minakuvand kujutab erinevate reaalsustasandite simulakrumeid ja nende vahelist kombinatoorselt tekkivat sürreaalset visuaali. Seeria moodustab kolm teost, millest iga individuaalne teos koosneb omaette kolmest tööst, aga eksisteerib vaid ühena.

The visualisation of a personal identity in social media as it is a discourse between reality and surreal. Linking a personal vision about ourselves with the way we want to see and show ourselves and how others see ourselves. Self-image represents simulacrum of different levels of reality and the surreal visual combining these levels. The series comprises three pieces. Each individual piece consists of three works, but exists only as one.

Üks ja mitu mina
One and Many Selves

Juhendaja/Supervisor
Madis Kats





SAARA-NETTE TÕUGJAS

rasaaetten@gmail.com
rasaaetten.com

Sunnitud lahkumine enda elukohast ning teeleasumine otsimaks uut ja veel teadmata sihtkohta varjupaigaks. Stress ning psühholoogiline pinge. Üksindus. Kogukonna puudumine. Võõras keel. Harjumatu toit, pimedus ja külmus. Ning kõige hullem – teadmatus. Mis saab edasi? Kes Sa nüüd oled ja kuhu Sa kuulud? Eestis ootab enda saatust hulk varjupaigataotlejaid. Kohanemine pole kerge.

Dokumentatsioon “Kohatu” kõrvutab inimese ja keskkonna fotodiptühhoni näol. Lõputöö praktilist osa toetab kirjalik osa, kus uurin ning üritan enda jaoks defineerida kuuluvuse, kultuuri ja identiteedi vahelisi seoseid.

Forced to leave home and travelling to seek asylum in a new and yet unknown destination. Stress and psychological tension. Lack of community. Strange language. Unusual food, darkness and coldness. And the worst – ignorance. What will happen next? Who are you now and where do you belong? A number of asylum seekers are waiting for their destiny in Estonia. Adjustment is not easy. Adjustment is not easy.

The documentation “Placeless” adjoins a person and environment as a photo diptych. The practical part of the documentation is supported by the written part where I explore and try to define for myself the relation between belonging, culture and identity.

Kohanemine või mittekohanemine Eestis
Adaption or Non-Adaption in Estonia

Juhendaja/Supervisor
Birgit Püve





INGA JERMAKOVA

Lõputöö praktiliseks osaks on seinamaalingu teostus Rakvere Realgümnaasiumi välisseinale.

Teose aluseks olev kavand valiti välja avalikul kunstikonkursil. Maalingul kujutan mitmefiguurilise kompositsiooniga akent, mis sümboliseerib loovuse toimimise tingimust: taju avatust sisemise ja välise maailma suhtes. Maalingul kujutatud figuurid sümboliseerivad kognitiivsete, isiksuslike, sotsiaalsete ja kultuuriliste tegurite koostoimet loovuse avaldumisel.

Lõputöö kirjalikus osas uurin, kuidas avaldavad kooli emotsionaalne ja füüsiline keskkond ning andekus ja intelligentsus mõju loovuse avaldumisele ning arengule. Keskendun loovuskäsitluste analüüsile ning loovust toetavatele praktikatele.

The practical part of the final project is an implementation of the wall painting on the exterior wall of Rakvere Realgümnaasium.

The design project for the artwork was chosen at public art competition. In the painting I depict a window with a multi-figurative composition that symbolises the condition of creativity: the openness of the perception to the inner and outer world. The figures depicted in the painting symbolise the synergy of cognitive, personal, social and cultural factors in creativity.

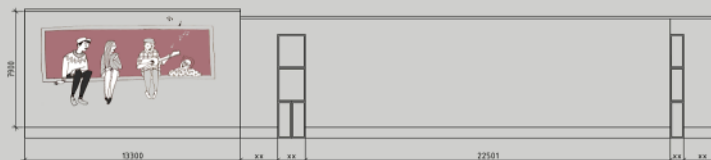
In the written part of the final project I explore how the emotional and physical environment at school and talent and intelligence affect the emergence and development of creativity. I focus on the analysis of the approaches of creativity and practices supporting creativity.

Seinamaaling – KOOSTOIME
Multi-figurative Wall Painting – Synergism

Juhendajad/Supervisors
Madis Liplap, Piret Viirpalu

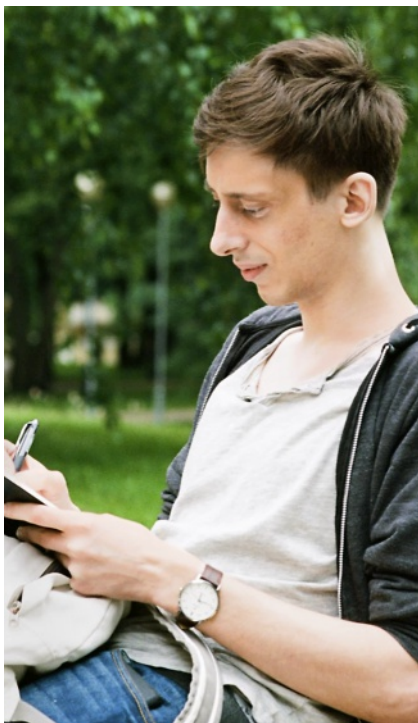
RAKVERE

Kavand Rakvere Realgümnaasiumi (Võidu tn67, Rakvere) Võidu tänava poolse otsaseina välisseinte seinamaalingute dekoreerimise kunstikonkursile.



märgusõna:istuvad

SEINAMAALINGUTE KUNSTIKONKURSS



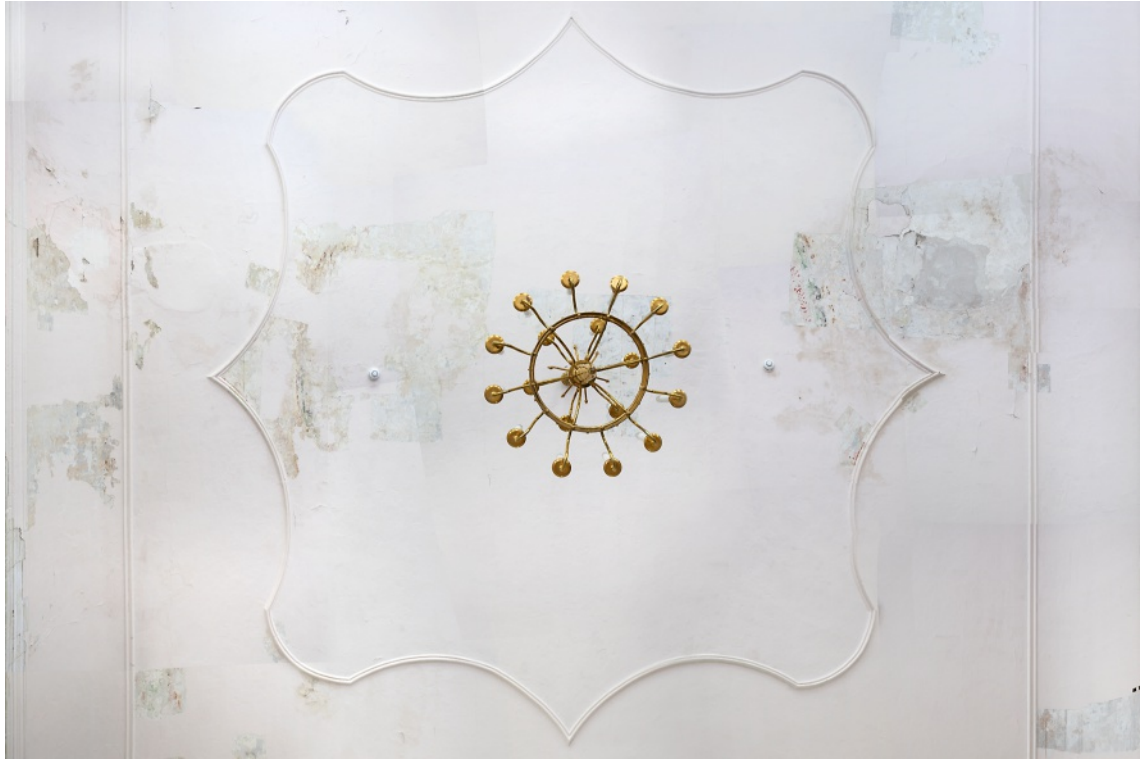
Minu lõputöö eesmärk on Hiiumaal asuva Suuremõisa saali krohvipõhiste laemaalingute kahjustuste kirjeldamine ja kaardistamine. Töötasin välja kategoriseeritud terminite süsteemi ning määrasin selle alusel Suuremõisa laemaalingu kahjustuste tüübid ja liigid. Minu poolt välja töötatud terminoloogia ja selle abil kaardistatud laemaalingute seisund kantakse hiljem digitaalsesse andmebaasi MarkupTool, kus senini krohvipõhiste kahjustuste eestikeelne sõnavara puudus.

The aim of my final project is to describe and map the damages of the plaster-based ceiling paintings in the hall of Suuremõisa manor in Hiiumaa. I developed a system for categorising terms and used it to determine the types of damages of the ceiling painting. The terminology and the state of the ceiling painting mapped based on the terminology will be transferred to the digital database MarkupTool, which was until now lacking Estonian vocabulary for the plaster-based damages.

RANDAR JÕGAR

Suuremõisa saali laemaalingute kahjustuste kirjeldamine ja
kaardistamine
*The Deterioration Description and Mapping of the
Ceiling Painting at Suuremõisas Manor Hall*

Juhendajad/Supervisors
Heli Tuksam, Kurmo Konsa





HELENA KILP

helenakilp@hotmail.com

Minu lõputöö koosneb kolmesosalisest maalist ja esseest, mis väljendavad kaose tundmuslikku olemust ning selle läbimise pingust. Kaos tähendab korrapäratust ja väljendab inimese jaoks kõike, mis jääb seniste kogemuste piiridest kaugemale. Kaost iseloomustavad tundmatus, ettearvamatus, eba-kindlus ja muutlikkus.

Uute asjade tegemisel, ka näiteks kunsti tehes, siseneb inimene kaosesse ja areneb läbi avastamise, katsetamise, ebaõnnestumise ning õnnestumise. Raskuste ja väljakutsetega kohanedes õpib inimene läbi tunnetamise, mis on hea ja mis mitte. Inimene tekitab enda jaoks kaosest korrapära ja näeb kaugemaid sihte. Milles täpselt kaos seisneb, jääb vaataja tunnetada.

My final project comprises a three-part painting and essay, which express the emotional essence of chaos and the strength behind experiencing it. Chaos means irregularity and expresses everything that remains beyond the limits of the previous experience. Chaos is characterised by unknown, unpredictability, insecurity and variability.

When making new things, for instance also when making art, chaos enters the person and evolves through discovering, testing, failures and success. While adapting to difficulties and challenges, a person learns through perception what is good and what is not. A person creates a regularity for oneself from the chaos and sees further goals. What exactly chaos is, remains for the viewer to perceive.

Kaosest
Of Chaos

Juhendaja/Supervisor
Helle-Reet Paris





KRISTEL-KAI KOOSKORA

Lõputöö teemaks on riikliku kunstimälestise, Muinsuskaitseameti registrisse kantud ikooni „Maarja kuulutus“ (registrinumber 21660) konserveerimine. Ikoon valmis 20. sajandi I poolel ja on üks Piirissaare palvela põlengus kannatada saanud 23 ikoonist. Ikooni autor kuulub G. Frolovi ikoonimaalijate koolkonda.

Lõputöö praktiline osa hõlmab ikooni värvikihist mikroproovide võtmist ja nende visuaalset analüüsi polarisatsioon- ning stereomikroskoobi abil, ikooni kahjustuste graafilist dokumenteerimist, maali pinnauuringuid ning fotografeerimist UV- ja infra-punavalguses. Ikooni konserveerimistööde raames kinnitati lahtine värvikiht, maalipind puhastati uudse geelkompressi meetodi abil ning ohtrad värvikaod maalipinnal taandati optiliselt neutraalretušiga.

Kirjalikus osas käsitlen uuringute tulemuste analüüsimist, kuid ka ikooni ajalugu ja meistreid eelnimetatud koolkonnast.

The subject of the final project is the conservation of the national artistic monument, the icon “Mary’s Announcement” registered in the register of the National Heritage Board (registry number 21660). The icon was completed in the first half of the 20th century and is one of the 23 icons that were damaged during the fire of Piirissaare Prayer House. The author of the icon belongs to the icon paint-ing school of G. Frolov.

The practical part of the final project includes taking micro-samples of the paint layer of the icon and their visual analysis by the means of polarisation and stereomicroscope, graphic documentation of the damages, painting’s surface surveys and taking photos in the UV and infrared light. Within the conservation works of the icon, a loose paint layer was fixed, the surface of the painting was cleaned with a novel gel compression method and numerous paint losses were optically reduced by neutral retouch.

In the written part I focus on the analysis of the study results, but also on the history of the icon and the masters of the above mentioned school.

*Ikooni “Maarja kuulutus” konserveerimine
Icon „Mary’s Announcement” Conservation*

*Juhendajad/Supervisors
Marike Laht, Merike Kallas, Egle Mikko*





TRIIN KRISTERSON

Uks on nii uute avanevate võimaluste sümbol kui ka side mineviku ja tuleviku vahel. Uksed avanevad ja sulguvad, neid keeratakse lukku ja lukust lahti. Ukse sulgemine võib tähendada inimese elus ühe etapi lõppu ja uue algust.

Oma lõputöös käsitlen ukse teemat kujundi, värvi ja tähenduse otsinguna ning tegelesin selle mõtestamisega ka lõputöö praktilises osas.

Missuguseid assotsiatsioone ja seoseid vanad ukсед minu jaoks loovad? Kuidas äratada vanad mälestused ellu ning ühendada need uute ootuste ja otsingutega? Maalijana huvitavad mind eelkõige värv ja värvikihtide all peituvad erinevad struktuurid. Tulevad ilmsiks varjatud kujundid ning tekivad uued seosed. Ka ustele langeval valgusel ja varjul on oma tähendus ning jõud.

A door is a symbol of new evolving opportunities as well as a connection between the past and future. Doors open and close, they are locked and unlocked.

Closing a door can mean the end of one stage and a new beginning in a person's life. In my final project I explore the subject of the door in the form of its shape, colour and meaning and I continued with this subject also in the practical part of the final project.

What associations and relations do old doors create for me? How to revive old memories and combine them with new expectations and searches? As a painter I am particularly interested in colour and all the different structures hiding under the paint layers. Hidden shapes become apparent and new relations emerge. The light and shadow falling on to the doors have their own meaning and strength.

Üheksas kiht
The Ninth Layer

Juhendaja/Supervisor
Sirje Peterson





MADLI LAVIN

<https://www.facebook.com/madlilavinart>

Inimfiguuri kasutamine maali kompositsioonilise osana on miski, mis on mind kunstnikuna juba ammu köitnud. Figuratiivne maal, mis ei dokumenteeri reaalsust, vaid väljendab kunstniku sisemist maailmatunnetust temale ainulaadsel ja haaraval viisil, on eesmärk, mille poole jätkuvalt püüden.

Oma lõputões tegelen kaasaegse maalikompositsiooni küsimustega. Kuidas on figuratiivset kunsti mõjutanud abstraktse kunsti võidukäik ning mismoodi lähenevad inimese kujutamisele tänapäeva kunstnikud? Mismoodi lähenen sellele teemale mina ning kust pärinevad minu mõjutused?

Minu inspiratsiooni allikaks on minu perekonna liikmed ning eesmärk on luua neist maali pinnal sümboolne sulam, mis oleks rohkemat, kui kõigest ühe perekonna pildikeelne dokumentatsioon.

Using a human figure as a compositional part of a painting is something that has fascinated me as an artist for a long time. A figurative painting that does not document the reality, but expresses the artist's inner perception of the world in a unique and engaging way, is the goal I continue to strive for.

In my final project I address the questions of contemporary painting composition. How has the triumphant abstract art influenced the figurative art and how do the contemporary artists approach to depicting a person? How do I approach this subject and where do my influences come from?

My source of inspiration are the members of my family and the aim was to create a symbolic blend of them on the surface of the painting, which would be more than a pictorial documentation of one family.

Perekonna portree
Family Portrait

Juhendaja/Supervisor
Sirje Petersen





ANNE-MAI PALL

Inimeste suhe taimedega on pikk ja mitmetahuline. Eriti intrigeeriv on ravimtaimede kasutamise ajalugu, mis ulatub müstikast ja ebausust täppisteaduseni. Üheks puutepunktiks nende kahe nii erineva taimemaailma käsitluse vahel on kunst, millele keskendun lõputöö kirjalikus osas. Taimeillustratsioonid on siiani hindamatu vahend taime-tundmaõppimisel ning annavad võimaluse kujutada nende kõige iseloomulikumaid omadusi. Ka kujutavas kunstis on taimed üks enim käsitletud teemasid.

Lõputöö praktilise osana valmis seinamaaling Ihamaru Meemaja fassaadile. Majas korraldatakse näitusi ja koolitusi, hoovis asub liigirikas ravimtaimede aed, mis oli seinamaalingu kavandi loomisel põhiliseks inspiratsiooniallikaks.

The relationship between people and plants is long and multifaceted. Particularly intriguing is the history of using medicinal herbs, which extends from mysticism and superstition to sciences. One common point between these two very different approaches to the world of plants is art, on which I focus on in the written part of my final project. Plant illustrations are still an invaluable tool for learning about plants and they provide an opportunity to present their most characteristic qualities. In visual arts, plants are also one of the most popular themes.

For the practical part of the final project, a wall painting was completed for the facade of Ihamaru Meemaja. The house is used for organising exhibitions and training sessions. There is a garden rich in species of medicinal herbs in the backyard. That was the main source of inspiration in creating the design for the wall painting.

Taimemaagia
Magic of Plants

Juhendaja/Supervisor
Tuuli Puhvel





IIRIS JAASKA

Oma lõputöös keskendun teadmatusetele. Inspiratsiooniks oli teadmatus lõputöö teema valimise ees. Ühel hetkel hakkasin aga tähele panema palju muid teadmatusete vorme, mis mind igapäevaselt ümbritsesid. Teadmatus, mis kaitseb inimest midagi kartmast. Teadmatus, mis tekitab põnevust nagu lotomäng. Teadmatus tuleviku ees, mis paneb inimest rohkem pingutama antud hetkes. Või teadmatusete vormid, mida nimetan "pühapäeva-teadmatuseks". Nendest me mõtleme vaid vahel harva. Näiteks, mis saab pärast surma või kus on universumi piir. Oma mõtteid illustreerin linoollõikes tehtud teostega.

In my final project I focus on ignorance. The inspiration was ignorance about choosing the subject for my final project. At one point I started to notice many other forms of ignorance that surrounded me every day. Ignorance that protects a person against fear. Ignorance that raises excitement like a lottery. Ignorance about the future that makes people step up their effort at this moment. Or forms of ignorance which I call "the Sunday ignorance". The things we only rarely think about. For instance, what happens after death or where is the boundary of the Universe. I illustrate my thoughts with works made in linocut.

Teadmatus
Ignorance

Juhendajad/Supervisors
Ardo Sägi, Raivo Kelomees



Linooli lõikamise protsess.
Linocut process.

Foto/Photo Mart Männik



KATARIIN MUDIST

katariinmudist@gmail.com
www.behance.net/katariinmudist

KAHJUKS on mind ainult üks... Kui palju jalutada, teed juua ja muud meeldivat saaks teha, kui mind oleks rohkem kui üks, kogeda korraga mitut maailma. Kuigi see pole võimalik, siis tahtmine kõike teha püsib, see võib mind aga otsustusvõimetuks muuta. Suutmatusega teha valikuid ehk otsustusparalüüsi uurimisega minu lõputöö tegelebki.

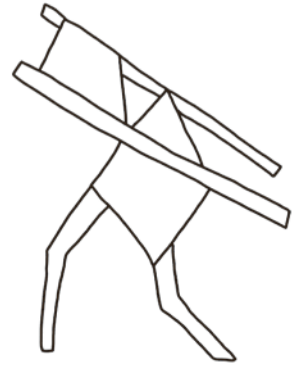
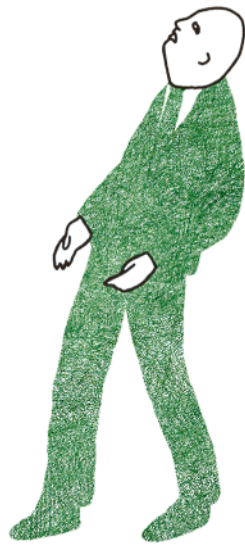
Mis on otsustusparalüüs? Millised on selle tagajärjed ja kuidas see kujuneb? Kuidas oleks elada vajaduseta otsustada? Nendele küsimustele leian oma lõputöös vastused. Lisaks aitab eelnevalt mainitud küsimusi mõtestada ka minu lõputöö praktiline osa, animatsioon "Kõhkleja". Animatsioon räägib loo inimesest, kes ei pea otsustama ning saavad tänu otsustushetkel pooldumisele samaaegselt teha üksteist muidu välistavaid tegevusi.

UNFORTUNATELY there is only one me ... How much more could I walk, drink tea or do something else enjoyable, if there would be more than one me, to experience multiple worlds at once. Although this is not possible, the desire to do everything still remains, however, this can make me indecisive. The inability to make decisions or the study of a decision paralysis is the subject of my final project.

What is decision paralysis? What are its consequences and how does it develop? How would it be to live without the need to decide? These questions find answers in my final project. Furthermore, the practical part of my final project, the animation "The Hesitator" helps to explain these aforementioned questions. The animation is about people who do not have to decide and thanks to the division at the moment of the decision-making they can simultaneously do other activities otherwise excluding each other.

Animatsioon "Kõhkleja" ja otsustusparalüüs
The Hesitator - Animation and Decision Paralysis

Juhendajad/Supervisors
Roland Seer, Ave Taavet





RAINER NUTT

Ukraina *copywriteri* Andrii Mishchenko eeskujul võtsin ette loovkirjutamise väljakutse. Lõin 30 päeva jooksul iga päev ühe printreklaami erineva brändi või toote jaoks. Sellega soovisin arendada oma loovmõtlemise kvaliteeti ja kiirust. Lõputöö kirjalikus osas kirjeldan aga oma raskusi ja edusamme sellel teel. Analüüsin, kuidas muutus minu loovmõtlemise protsess antud ülesande käigus, samal ajal rakendasin tuntud *copywriterite* soovitusi

Similarly to the Ukrainian copywriter Andrii Mishchenko I joined the challenge of creative thinking. Within 30 days, on a daily basis I created one print commercial for a different brand or product. With this I wished to develop the quality and speed of my creative thinking. I analyse how the process of my creative thinking changed during this task. At the same time I implemented recommendations of famous copywriters.

30 päeva loovmõtlemise väljakutse
30 Days of a Copy Challenge

Juhendaja/*Supervisor*
Jaanus Eensalu
Konsultandid/*Consultants*
Lauri Tikerpe, Marko Kekišev





MIHKEL-KRISTJAN PANT

Tänapäeva keskkond on rahutu, ei suuda igavuse kütkes kaua seista. Tohutult leiab diskussioone maitse ja esteetika üle – mis näeb hea välja ja mis ühe või teise loomingu puhul kritiseerimist vajab. Disaineri eesmärk on luua midagi, mis peaks ajahambale võimalikult kaua vastu.

Tsiteerides Pablo Picassot: “*Good artists copy, great artists steal*”. Kõik ideed on ringluses ja neid tõlgendatakse ümber. Sellest lähtudes on minu lõputöö eesmärk luua maitsekas 1930–1940-ndate aastate animatsiooni stilistika sarnane arvutimäng, mis baseerub Eesti esimesel animatsioonil “Kutsu-Juku seiklusi”. Lõputöö kirjalikus osas kirjeldan tööprotsessi ja edusamme sellel teel. Praktilise osa tulemiks on kahe-dimensiooniline arvutimäng.

Today's environment is restless, one cannot remain at the hands of boredom for a long time. There is a huge number of discussions over taste and aesthetics – what looks good and which needs to be criticised regarding this or that creation. Designer's aim is to create something that would last as long as possible.

By citing Pablo Picasso “Good artists copy, great artists steal”, all ideas are in circulation and being re-interpreted. Based on this thought, the aim of my final project is to create a stylish computer game similar to the 1930-1940s style animation, which is based on the first Estonian animation “Kutsu-Juku adventures”. The written part of the final project describes the work process and its improvement in this journey. The result of the practical work is a 2-dimensional computer game.

2D mängu loomine 1930-1940-ndate animatsiooni stilistika näitel
Creating 2D Game Based on 1930–1940s Style Animation

Juhendaja/Supervisor
Roland Seer
Konsultandid/Consultants
Meelis Arulepp, RamJam Creative Studio





LIINA PLAADO

Minu lõputöö uurib, kuidas kasutada vabavara lehekülgi veebilehe loomiseks ning mis on selle plussid ja miinused. Lõputöö praktilises osas lõin tänapäevase veebidisaini disaini-agentuurile KIHV, et näidata erinevust vabavara lehtede ning ise loodud lehe vahel.

Lõputöö eesmärk on näidata, kui tähtis on kasutajakogemus ja kasutajasõbralik veebidisain, kuidas viia see kokku disaini ning veebi esteetilise poolega ning miks vabavara lehed ei täida tihti kõiki neid eesmärke.

Veebi loomisel ning lõputöö kirjutamisel toetun Tartu Kõrgema Kunstikooli meediadisaini osakonnas õpitule ning ka erialases töös UX/UI disainerina omandatud oskustele.

My final project explores how to use freeware pages to create a web page and what are their advantages and disadvantages. In the practical part of the final project I created a modern web design for the design agency KIHV, to show the difference between the freeware pages and the web page I created.

The aim of the final project is to demonstrate the importance of user experience and user-friendly web design, how to bring it together with the design and the aesthetic side of the web and why freeware pages often do not meet these aims.

While creating the website and writing the final paper, I am relying on the knowledge gained in the Department of Media Design at Tartu Art College and the skills acquired in my professional work as a designer in UX/UI.

Veetidisaini vabavara analüüs disainiagentuur KIHV näitel
*Web Design Freeware Analysis on the Example of KIHV
Design Agency*

Juhendajad/Supervisors
Jaanus Eensalu, Riho Lill





MARIEL PÕLD

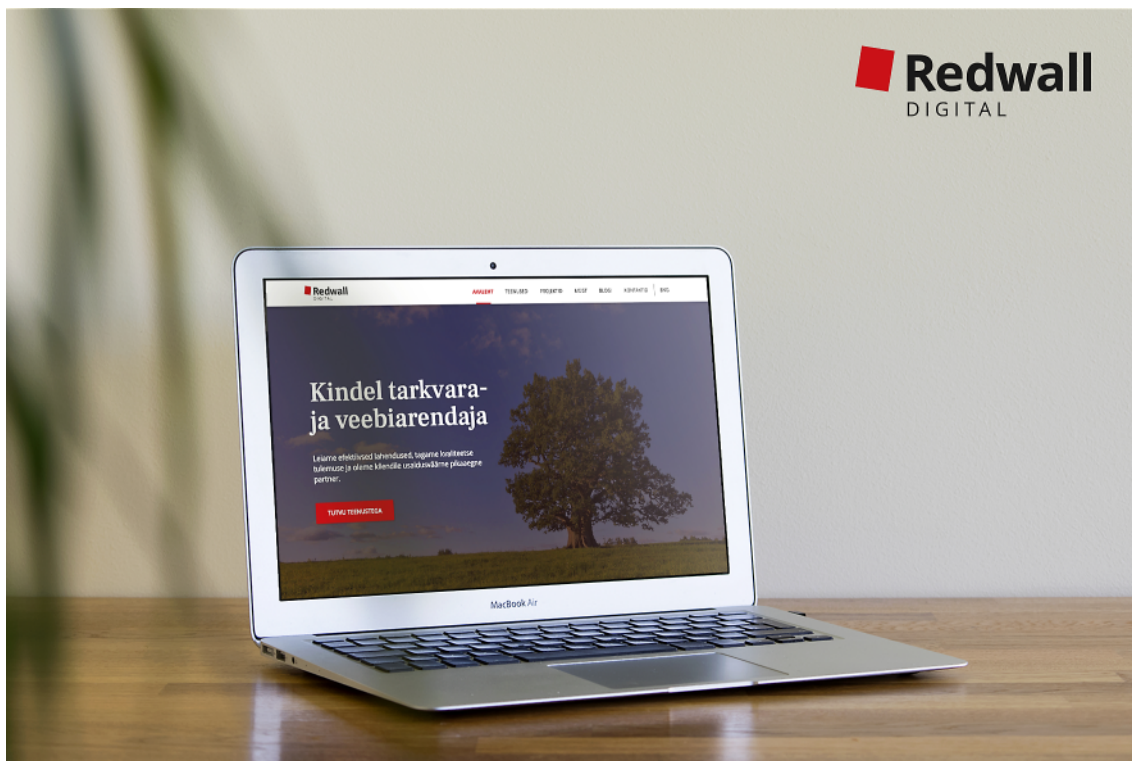
marielpold@gmail.com
www.behance.net/marielpold

Redwall Digital on kogemustega veebi- ja tarkvaraarendusega tegelev digiagentuur Tartus. Lõputöö praktilise osana valmis ettevõttele veebipõhine tunnusgraafika stiiljuhend ja uus veebidisain. Kirjaliku töö esimeses osas uurin ettevõtte veebilehe külastatavust ja analüüsin olemasolevat brändi visuaali. Lisaks peatun kliendi peamistel konkurentidel, vaadeldes nende veebidisaini ja tunnusgraafikat. Töö teises osas tutvustan praktilise töö arengujärke, kus käsitlen tervikliku stiiljuhendini jõudmist ja veebidisaini loomise erinevaid etappe.

Redwall Digital is an experienced online and software development digital agency in Tartu. An online visual identity style guide and a new web design were created for the company as a practical part of the final project. The first part of the written work explores the statistics of the company's web page and analyses the visual of the existing brand. Additionally, I examine the web design and visual style of the main competitors of the company. The second part introduces steps in the practical work, where I describe the development of the comprehensive style guide and different stages in creating the web design.

Tunnusgraafika stiiljuhendi loomine ja veebilehe uuendus
ettevõttele Redwall OÜ
*Visual Identity Style Guide and Website Redesign For
Redwall OÜ*

Juhendajad/Supervisors
Jaanus Eensalu, Silver Sikk





MARGIT URVA

Kasutajakogemust seostatakse enamasti veebi- või mobiilirakenduse kasutajaliidesega. Minu lõputöö käsitleb hoopiski laeva kasutajaliidest. Lõputöö kirjalikus osas teostan üldtuntud kasutajakogemuse meetodeid kasutades kvalitatiivse uurimuse eesmärgiga parandada kasutajaliidese disaini. Lõputöö praktiline osa on patrull-laeva alarmide ning monitooringu kasutajaliidese disain. Nii praktilises kui ka teoreetilises osas rakendan kõrgkoolis õpitud erialaseid teadmisi ning disainipõhimõtteid.

User experience is mainly related to the web or mobile application interface. However, my final project is about the boat interface. In the written part of the final project I implement well-known user experience methods, by using a qualitative study to improve the interface design. The practical part of the final project is the interface design for the alarms and monitoring of patrol boats. I apply professional knowledge and design principles acquired in the higher education institution in both practical and theoretical part of the final project.

Kasutajakogemuse parendamine
Baltic Workboats projekti näitel
*User Experience on the Example of the
Project Baltic Workboats*

Juhendaja/Supervisor
Ekaterina Shafeeva





VIKTOR USKOV

Lõputöö teema on illustratsioon tumeda fantaasia žanris. Töö uurib postmodernistliku fantaasia subžanri, mis sisaldab õuduse, gootika ja müstika elemente.

Lõputöö praktilise osana valmis digitaalset tehnikas trükitud illustratsiooniseeria (3 teost). Lõputöö teoreetilises osas analüüsin žanri väljapaistvate autorite töid, annan ülevaate oma inspiratsiooniallikatest ning oma joonistamise protsessist.

Lõputöö ühendab seega kaks aspekti – ühelt poolt huvi illustratsiooni vastu ning teisalt viimasel ajal levi- ma hakanud huvi tumeda fantaasia žanri vastu.

The subject of the final project is an illustration in the dark fantasy genre. The work explores the sub-genre of the postmodernist fantasy, which contains the elements of horror, gothic and mystics.

The practical part of the final project is an illustration series (three pieces) printed in digital painting technique. The theoretical part analyses the works of the authors eminent in this genre, and provides an overview of my sources of inspiration and my drawing process.

As a result, the final project combines two aspects – on one hand, the interest towards illustration and on the other hand, the recent interest towards the dark fantasy genre.

Illustratsiooni loomine tumeda fantaasia žanris
Creation of Illustration in the Dark Fantasy Genre

Juhendajad/Supervisors
Joonas Sildre, Raivo Kelomees





JANELI ÕUN

Kujundasin disainisündmuse koon-dava veebikeskkonna, seda eelkõige vajadusest sellise töövahendi järele. Praegu pole disainikogukonnal üht-set allikat, kust otsida erialaseid konverentse, töötube ja kohtumisi. Keskkonna eesmärk on pakkuda disaineritele tööriista ürituste leid-mise lihtsustamiseks ning levita-miseks. Kasutaja saab sisestada huvipakkuvad teemad ja sobivad asukohad, otsingutulemusi ürituste tüübi järgi filtreerida ning tellida endale uudiskirju.

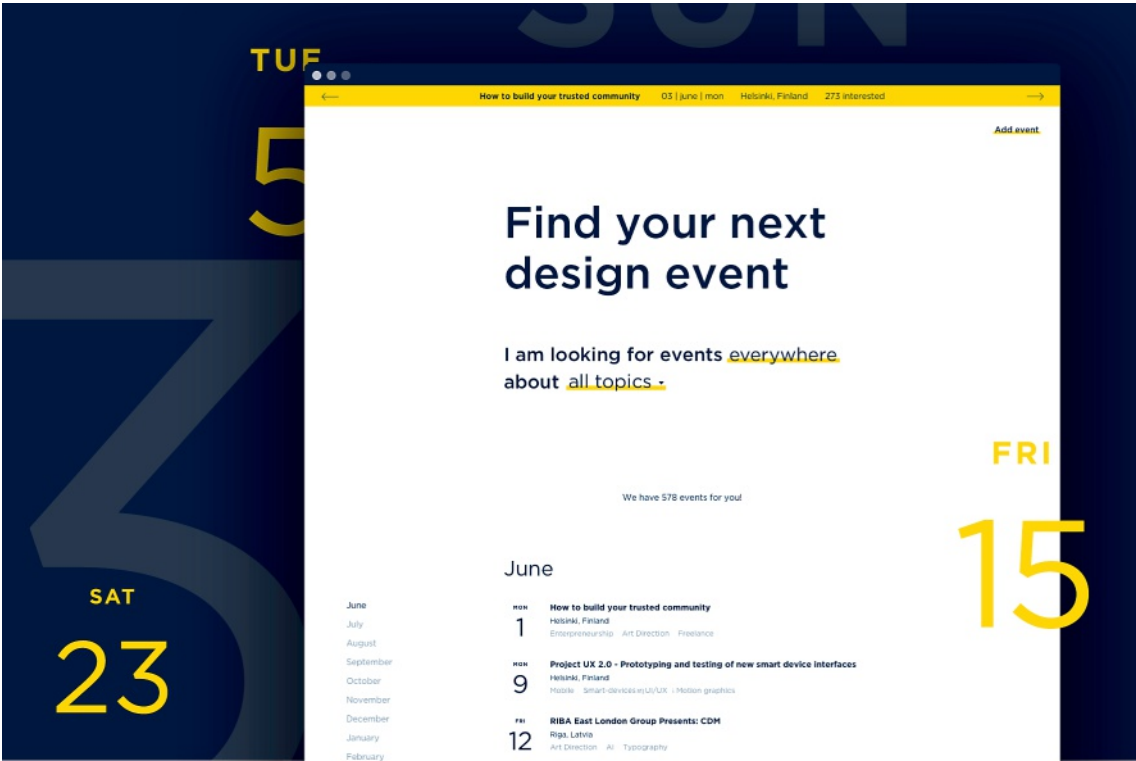
Lõputöö kirjalikus osas kirjeldan läbi viidud turuanalüüsi, millel ka eda-sised otsused põhinesid, kujundus-vaadete valmimist, arendusprotsessi koordineerimist ning turundus-plaani koostamist ja realiseerimist.

I designed a web environment for design events, in particular because of the need for such tool. At the moment the design community does not have a common source where to find professional conferences, workshops and meetings. The aim of this environment is to provide the designers with a tool to simplify the search and promote the events. The user can enter the main areas of interest and suitable locations, filtrate search results by the types of events and subscribe for newsletters.

In the written part of the final project I describe the performed market analysis, which results I used as the basis for making further decisions, completing the design views, coordinating the development process and preparing and implementing the marketing plan.

Disainisündmuse keskkonna loome: turuanalüüs,
MVP lansseerimine ning turundusstrateegia
*Creating a Medium for Design Events: Market Research,
Launching the MVP and Marketing Strategy*

Juhendajad/Supervisors
Nele Tullus, Kristel-Maria Kadajane



TUE

5

SAT

23

FRI

15

How to build your trusted community 03 | June | Mon Helsinki, Finland 273 interested

Add event.

Find your next design event

I am looking for events everywhere about all topics -

We have 578 events for you

June

- June
- July
- August
- September
- October
- November
- December
- January
- February

- 1** **How to build your trusted community**

Helsinki, Finland
Entrepreneurship Art Direction Freelance
- 9** **Project UX 2.0 - Prototyping and testing of new smart device interfaces**

Helsinki, Finland
Mobile Smart-devices m/UX/UI Motion graphics
- 12** **RIBA East London Group Presents: CDM**

Riga, Latvia
Art Direction AI Typography



PRIIT ARU

priit.aru@outlook.com

Oma lõputöö praktilise osana tegin riiulimoodulid. Moodulid on kuubiku kujuga ja disainitud selliselt, et kasutaja saab ise vastavalt oma vajadusele kokku laduda nii suure ja täpselt sellise kujuga riiuli, nagu ise soovib. Toote sihtgrupiks on üliõpilased ja noored, kes on sunnitud elama mitmekesi väikeses ruumis (ühiselamus või väikeses korteris). Moodulitest loodavad riiulid on mõeldud olema ruumis nii efektiivsed panipaigad kui ka vajadusel ruumi jagamise element (moodulitest saab ehitada ruumi jagava vaheseina).

Lõputöö kirjalikus osas uurin moodulmööbli ajalugu ja erinevaid mööbli magnetühendusi ning analüüsin nii Eestis kui ka välismaal müügil olevaid sarnaseid tooteid.

As a practical part of my final project, I made shelf modules. Modules are shaped as cubes and designed in a way that the user can stack them together according to their needs and exactly in a shape as they wish. The target group of the product is students and young people who are forced to live in a tiny space with many people (in a dormitory or small apartment). The shelves created from the modules are meant to be effective storage space and, if necessary, also an element separating the space (it is possible to use the modules to build a partition for the room).

In the written part of the final project I examine the history of module furniture and different magnet plug connections for furniture and analyse similar products on sale in Estonia and abroad.

Tootearendus moodulriiulile
Product Development for a Modular Shelf

Juhendaja/Supervisor
Riho Tiivel





Käesoleva lõputöö põhieesmärk on restaureerida mängukorda Oskar Mõistuse 1913. a. valmistatud 5-realine Eesti löötspill ning kirjeldada restaureerimisprotsessi. Lisaks tutvustan lühidalt löötspillide ajalugu ja liigitust ning levikut. Püüan välja selgitada O. Mõistuse kui pillimeistri tähtsuse löötspillide valmistamise ajaloos läbi intervjuude ja võimalike muuseumides olevate säilikute.

The main aim of this final project is to restore the functioning of a 5-row Estonian concertina made in 1913 by Oskar Mõistus and to describe the restoration process. I additionally provide a short overview about the history, categories and distribution of concertinas. I try to determine the importance of Oskar Mõistus as a master of musical instruments in the history of making concertinas through interviews and potential objects preserved in museums.

ASSO INT

Oskar Mõistuse 1913. a. valmistatud löötspilli restaureerimine
The Restoration of a Concertina Made in 1913
by Oskar Mõistus

Juhendajad/Supervisors
Kurmo Konsa, Heino Tartes



Fotol on restaureeritud lõõtspilli üldvaade
Overall view of the restored concertina.

Foto/Photo Asso Int



SIRLI NIINPALU

Oma lõputöö raames tegin tootearenduse I kursuse kevadel valminud taburetile Murg. Taburet käis mitmel näitusel ja sai rohkelt positiivset tagasisidet.

Lõputöös keskendusin tabureti tootmiskõlblikuks muutmisele ja kahe kasutusaasta jooksul esinenud puuduste parandamisele. Uurisin erinevaid tootmisvõimalusi ning selgitasin välja enda jaoks sobivaima. Tootearendus sai valitud just sellel põhjusel, et viia end paremini kurssi erinevate tehnoloogiatega, mida tootmises kasutatakse. Lisaks erinevate tehnoloogiatega tutvumisele sain ka lõpuni läbimõeldud toote, mida peale kõrgkooli lõpetamist turustama hakata.

Lõputöö praktilise osana valmis uue toote prototüüp.

My final project is a product development for the tabouret Murg that was completed in the spring of the first year. The tabouret was presented in several exhibitions and received a lot of positive feedback.

The final project focused on making the tabouret suitable for the production and improving the defects that were discovered during the years of using it. I explored different production possibilities and identified the most suitable for me. Product development was chosen exactly precisely to educate myself about different technologies used in the production. In addition to learning about different technologies I received a completely finished product that can be marketed after the graduation from the Art College.

The practical part of the final project is a prototype of a new product.

Kassipesaiste Murg
Cat Bed Seat Murg

Juhendaja/Supervisor
Mihkel Mölder





EVA MARIA TARTU

evatartu@gmail.com

Minu lõputöö annab ülevaate mitmesoalise klapitava pukktooli restaureerimise protsessist ning seda eelnevalt mõjutanud keskkonna-tingimustest. Samuti olen kogunud materjale tolle sajandi erinevatest pukktoolidest mujalt maailmast. Kuna restaureerimise eesmärk on tagada eseme edasine säilivus ja muuta see taas kasutuskõlblikuks, keskendun töös antud pukktooli säilimiseks vajalikele kasutustingimustele.

Pukktool on valminud umbes 1895. aastal ja on mitu põlve kuulunud Vambola Tiigi perekonnale. Toolis on lapsena istunud hr Tiigi vanaema, ema ning hr Tiik ise. Pukktooli on võimalik kaheks osaks lahti teha ning kasutada seda ka söögi- või mängulauana. Pukktooli on aastaid hiljem viimistletud valge värviga ning samuti on ajaga tekkinud konstruktsiooni- ja mehaanilisi kahjustusi.

My final project provides an overview about the restoration process of a multi-functional high chair and the previous environmental conditions. I have also collected material about different high chairs from this century all over the world. As the aim of the restoration is to ensure the continuity of the object and make it operational again, I focus on the operational conditions that are necessary to preserve this high chair.

The high chair was made approximately 1895 and has for generations belonged to the family of Vambola Tiik. The grandmother and mother of Mr. Tiik and Mr. Tiik himself have sat on this chair. It is possible to unfold the high chair into two parts and use it as a feeding chair or also as a play table. Years later this high chair was finished with white paint and over the years it has received different constructional and mechanical damages.

Lastetooli restaureerimine
Restoration of a High Chair

Juhendaja/Supervisor
Joel Kõivistik

Fotol on Luterma pukktool enne restaureerimist.
Luterma high chair before restoration.

Foto/Photo Eva Maria Tartu





Nahast ehtekollektsioon "Ülailm" on valmimisel saanud inspiratsiooni šamanistlikust maailmapildist, mille kohaselt koosneb maailm kolmest tasandist: ülailm, keskilm ja allilm. Keskilmas elame meie, inimesed. Allilma peeti paljude rahvaste hulgas surnute maaks ning ülailm on jumaluste ja vaimude maa. Kõik need ilmad on omavahel tihedalt seotud, kuigi nende vahel liiklemine tavalisele inimesele võimalik ei ole.

Oma töös olen luubi alla võtnud ülailma kirjeldused soome-ugri rahvastelt ning nende abiga loonud kaelaehetest koosneva kollektsiooni. Ehete läbiv motiiv on kaar, sõna, mis on eesti keeles taevaste nähtustega tihedalt seotud.

A leather jewellery collection "Upper world" has received its inspiration from the shamanic vision of the world, according to which the world comprises three layers: upper world, medium world and underworld. In the medium world we, the people are living. Underworld was considered as the land of the dead among many people and the upper world is the land of divinity and spirits. All these worlds are closely interconnected, although moving between them is impossible for common people.

In my work I have focussed on the descriptions of the upper world by Finno-Ugric people, based on which I created a collection of necklaces. A common motif in the jewellery is "arch" (Estonian "kaar"), which in Estonian language is closely related to heavenly phenomena.

ODE ALT

Nahast ehtekollektsioon "Ülailm" inspireeritud šamanistlikust kolmetasandilisest maailmapildist
*Leather Jewellery Collection "Upper world",
Inspired by Shamanic Cosmology*

Juhendaja/Supervisor
Pille Kivihall



Fragment kolleksioonis figureerivast kaelaehetest.
Fragment of a necklace from the collection.

Foto/Photo Ode Alt



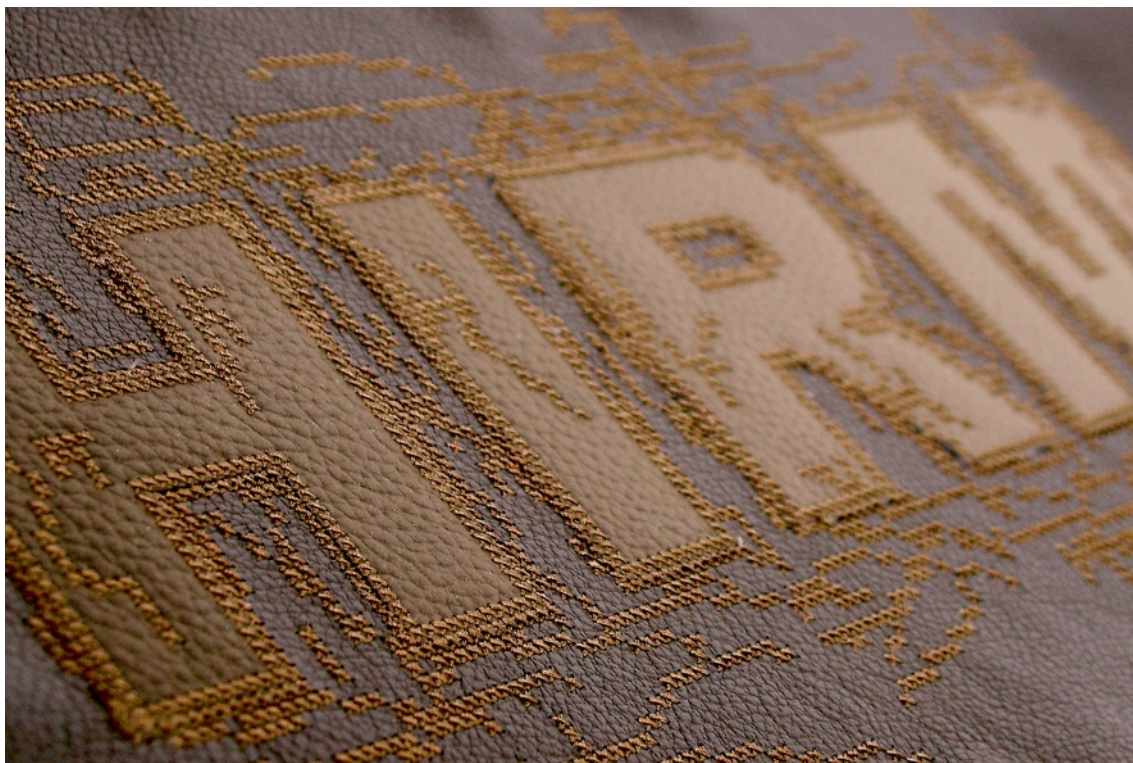
TIINA KRAAV

Lõputöö kirjalikus osas uurin, kas ja mis mõttes saab disainiobjekt olla kunstiteos. Täpsemalt püüan erinevate kunstiteooriate analüüsi tulemusena välja selgitada, mis peab juhtuma ühe kotiga, et ta saaks kunstiteoseks. Lõputöö praktilise tööna esitasin oma versiooni kottist kui kunstiteosest. Kott metafoorina on viljakas objekt. Püüdsin minna tema esmasest kasutusotstarbest kaugemale – näha sügavamale koti olemusse. Kui teoreetiliselt osas selgub, et kott võib kunstiteosena olla ka *ready-made* objekt ehk enne kunstiteoseks saamist olnud või mõeldud otstarbeliseks kasutuseks, siis antud juhul on tegu algusest peale sümboliks olemisest lähtuvana kujundatud objektiga.

In the written part of the final project I explore whether and to what extent a design object can be a work of art. More specifically, based on the result of the analysis of different art theories, I try to determine what should happen to a bag to become a work of art. For the practical part of the final project I presented my version of the bag as an artwork. A bag as a metaphor is a very productive object. I tried to go beyond its primary use – to see the essence of the bag. When the theoretical part reveals that a bag as an artwork may also be a ready-made object, which means that it has had or was meant to have a purposeful use before becoming the artwork, then in this case, the bag was designed as an object of a symbol from the beginning.

Kott kui kunstiteos
The Bag as a Work of Art

Juhendaja/Supervisor
Marek Volt



Fragment lõputööst.
Fragment of the final project.

Foto/Photo Tiina Kraav



Lõputööna kujundas ja valmistasin kaks külalisteraamatut kahele tellijale. Külalisteraamatud seovad tervikuks vastavalt muuseumile kujundatud poognad ja kaanekujundus. Kirjalikus osas teen lühikese ülevaate asutustest kus tellitavad külalisteraamatud kasutusse lähevad. Samuti uurin Tartu muuseumite ja raamatukogude näitel, miks ja milliste sündmuste jaoks neil külalisteraamatud kasutuses on.

For the final project I designed and created two guest books for two customers. The guest books are brought together into a whole by the sheets and cover layout designed accordingly for the museums. The written part of the final project provides a short overview of the institutions where the custom-made guest books will be used. Based on the museums and libraries in Tartu I also explore why and for which events they use guest books.

MARJERITA TOIT

Külalisteraamat – kahe tellija näitel
Guest Book – on the Example of Two Customers

Juhendajad/Supervisors
Maila Käos, Tõnu Ojaperv





KARIN VIILOP

karin.viilop@gmail.com

Lõputöös analüüsin konserveerimise eriala praegust seisut ajal, mil digitaalseerimine muutub järjest populaarsemaks. Võrdlen, kuidas erinevad omavahel konserveerimine ning digiteerimiseks ettevalmistamine praktikas ja teoorias ning uurin kõrgkoolipoolset konserveerimise ettevalmistust töömaailmas.

Lõputöö praktiline osa kujunes välja loomuliku jätkuna õppeaastade vältel sooritatud praktikatele. Mahukas Võisiku vallavalitsuse kirjavahetus üldmaksude küsimuses vajab digiteerimist. Peidus oleva info esiletoomiseks läbib arhivaal esmalt masstöötluse, mille eesmärk on võimaldada arhivaalis sisalduva info digiteerimist ning ühtlasi parandada arhivaali seisukorda. Dokumenteerisin tööprotsessi konserveerimisprotokollide toel ning videosalvestusena.

In the final project I analyse the current state of the speciality of conservation at a time when digitalisation is increasingly becoming more popular. I compare how the preparation for conservation and digitalisation differ in practice and theory, and explore the preparation of the conservator by the college for the real world of work.

The practical part of the final project evolved as a natural continuation to the practices carried out during the studies. A voluminous correspondence of Võisiku rural municipality government about the matter of general taxes needs to be digitalised. To make visible the hidden information, the records first pass mass processing, which aim is to enable the digitalisation of the information contained in the records, and at the same time to improve the state of the records. I documented the work process with the help of conservation protocol and as video recording.

Tartu Kõrgema Kunstikooli nahadisaini konserveerimissuuna
õpe ja tööturg digiajastul
*The Study and Labour Market of the Specialty of Leather
Design and Conservation at Tartu Art College in the Digital Era*

Juhendajad/Supervisors
Ruth Tiidor, Küllike Pihkva



Foto/Photo Karin Viilop



JANE AUS

info@seco.ee
<http://seco.ee>

Nukud, koomiksid ja animatsioon on valdkonnad, mis ühendavad valdavalt plastikust valmistatud figuuride kogujaid üle terve maailma.

Teades, et maailm on uppumas oma enda plastikjätmetesse, proovin autorinukkude tootmislahenduseni jõuda keskkonnasõbralikul viisil.

Lõputöö käigus modelleerin digitaalses keskkonnas Kaspar Ausi joonistuse põhjal figuuri ning proovin seda printida mulle sobivatele kriteeriumidele vastavate 3D printeri materjalidega.

Keskendun jätkusuutliku väiketootmise lahenduse leidmisele ning plastikute analüüsile, et leida printimiseks sobivaim keskkonnasõbralik materjal.

Dolls, cartoons and animation bring together the collectors of mainly plastic figures from all around the world.

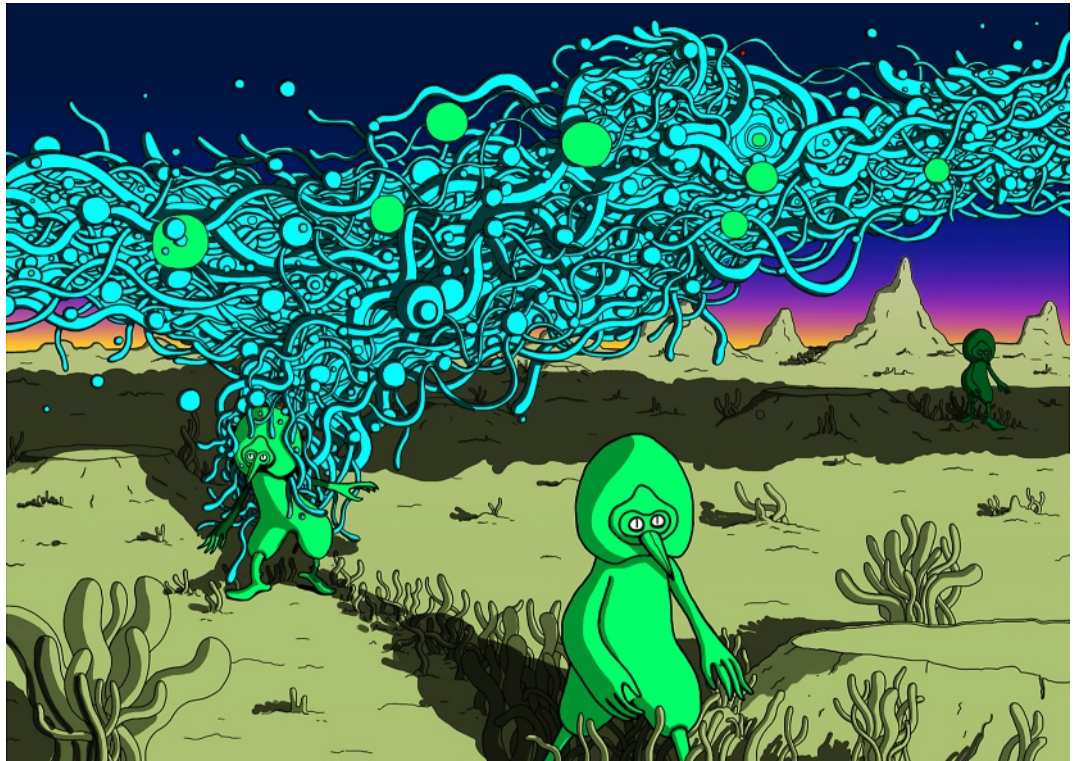
Knowing that the world is drowning in its own plastic waste, I try to reach the production solution of author dolls in an environmentally friendly way.

Within my final project, I use the drawings by Kaspar Aus to digitally model the figure, and I try to print it with materials from a 3D printer that meets the criteria suitable for me.

I focus on finding a sustainable small production solution and on analysis of plastics to find the most environmentally friendly material for printing.

Jätkusuutlikud materjalid ja 3D printimise tehnoloogilised
eelised tootedisainis
*Sustainable Materials and 3D Print Technological
Advantages in a Product Design*

Juhendajad/Supervisors
Rasmus Eist, Markus Vihma



Joonistuse autor Kaspar Aus
2018 kevad

*Author of the drawing Kaspar Aus
Spring 2018*



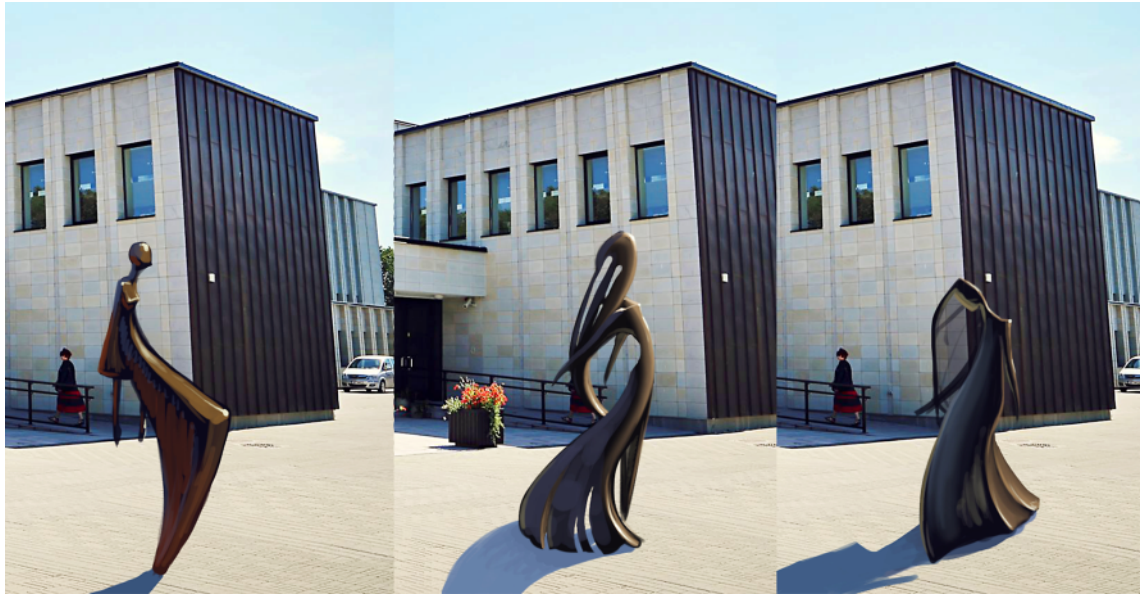
DMITRY GORBUSHIN

Minu lõputöö eesmärk on täiendada Haapsalu Kultuurikeskuse fassaadi ees olevat platsi skulpturaalse purskkaevuga. Ado Eigi projekteeritud Haapsalu Kultuurikeskus koosneb vertikaal- ja horisontaaljoontest. Arvan, et hoone ja selle esise platsi vahel puudub harmoonia. Heaks aktsendiks võiks olla kunstilise väärtusega dekoratiivne objekt. Samuti võiks kultuurikeskusel olla oma „nägu“, mis tekib skulptuuri ja arhitektuuri heas koosmõjus. Minu lahendus on luua midagi kerget, naiselikku, õhulist ja võib-olla isegi poeetilist. Eesmärk on mahendada olemasolevat ranget ja distsiplineeritud süsteemi, anda ruumile sujuvust ja joonte voolavust ning mängida maja ja skulptuuri kontrastsusega. Purskkaevu kompositsiooni süžeeks on Valge Daami legend.

The aim of my final project is to complement the square in front of the facade of Haapsalu Cultural Centre with a sculptural fountain. Haapsalu Cultural Centre designed by Ado Eik consists of vertical and horizontal lines. I believe there is no harmony between the building and its front square. A decorative object of artistic value would be a great accent. The Cultural Centre could also have its own "face", which arises in the synergy between sculpture and architecture. My solution is to create something light, feminine, airy and perhaps even poetic. The aim is to reduce the existing rigid and disciplined system, provide the square a smooth and fluid flow, and play with the contrast of the house and sculpture. The fountain composition is based on the legend of White Lady.

VALGE DAAM
WHITE LADY

Juhendaja/Supervisor
Tõnis Paberit





ÕIE HOLM

20. augustil 1991 kell 23.02 võttis Eesti Vabariigi Ülemnõukogu vastu otsuse, et Eesti ei kuulu enam NSV Liitu. 13. augustil 1992 kell 04.45 tõi ema mind ilmale. Tema sõnul oli see üks raskemaid suvesid. Murrangulised ajad minu vanemate nooruspõlves kujundasid neid ja läbi nende ka mind.

Kas võtta vanemate tõekspidamised ja kasutada neid põhjana, millele rajada võsukeste tulevik? Tegelikult see ei olegi enam oluline. Nemad mõtlesid, kust süüa saada, mina mõtlen kuidas hästi saada. Nemad mõtlesid, et oleks tugi, mina otsin armastust.

Arhailisest süsteemist kaasa antud kogemused. Valusad torked, mis hoiavad hirmus. Pehmed mälestused, mis panevad armastama. Tunded, mis on õpetanud hoidma olulist.

Lõputöö praktiline osa on kineetiline skulptuur, heinakuhi, mis tuksub nagu süda.

On August 20, 1991, at 23.02, the Supreme Council of the Republic of Estonia passed a decision that Estonia no longer belongs to the USSR. On August 13 1992, at 4.45 pm, my mother gave birth to me. According to her, this was one of the most complicated summers. Revolutionary times in the youth period of my parents formed them and me as well, through them.

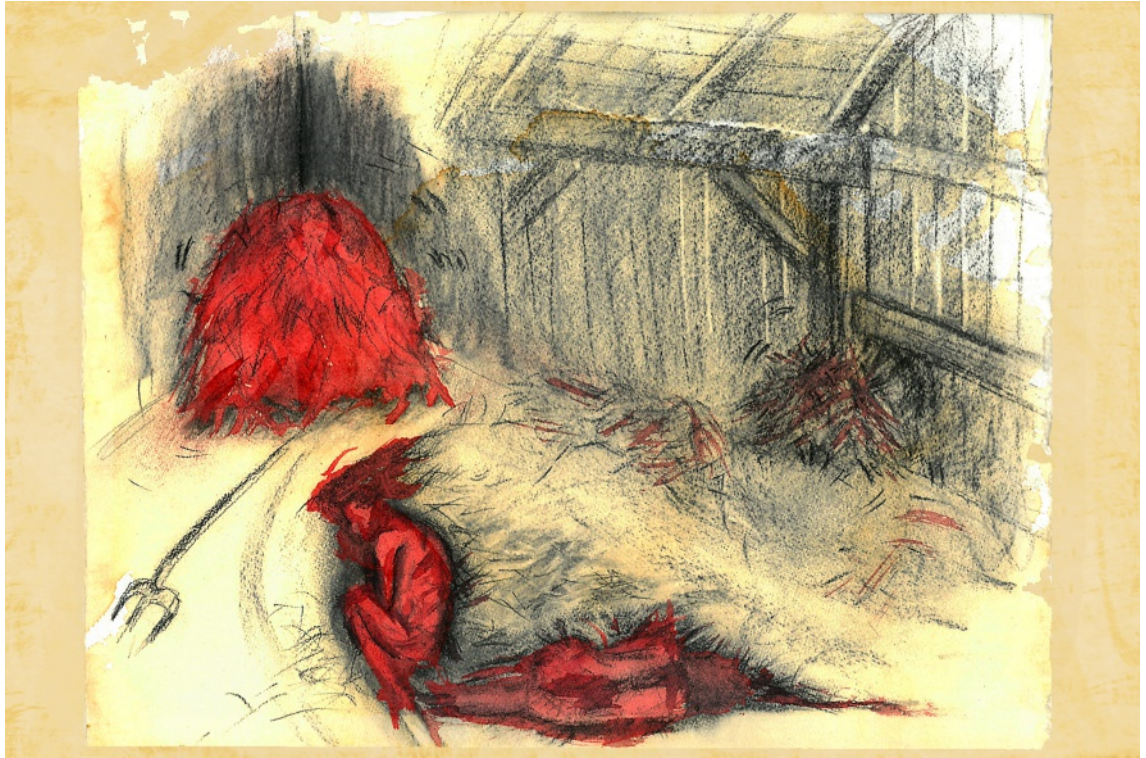
Do I take my parents' beliefs and use them as a baseline to build the future of children? In fact, this is no longer important. They thought where to get something to eat, I'm thinking about how to get by well. They thought that it would be nice to have a support, I am looking for love.

Experiences passed along from the archaic system. Painful jabs that keep us in fear. Soft memories that make you love. Feelings that have taught to hold on to the important.

The practical part of the final project is a kinetic sculpture, a haystack that beats like a heart.

*Kus on minu süda
Where is my Heart*

Juhendaja/Supervisor
Tõnis Paberit





JANELI JUHKAM

janeli.juhkam@hotmail.com

<https://www.behance.net/janelijuhkcd5c>

Ehtekunst on olnud aegade algusest üks kultuuri osa ja on peegeldanud vastava piirkonna tavasid ning uskumusi. Lõputöö praktilises osas printisin keraamilise 3D printeriga kaks kuhiksõlge.

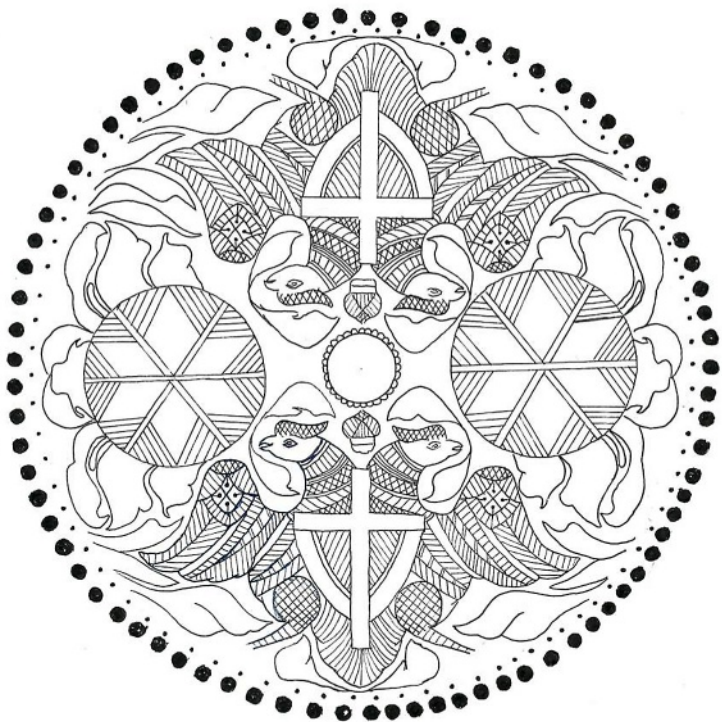
Lõputöö teoreetilises osas uurin, miks on kõigist kuhiksõlgedest kõige väljapaistvamad just setu suured sõled, millist mustrikirja ehte ilmes-tamiseks ja kaitseks kasutati ning millist sõnumit kannavad endas värvid.

Jewellery art has been part of the cultures since the beginning of time and has reflected the practices and beliefs of the region. In the practical part of the final project, I printed two conical brooches with a ceramic 3D printer.

In the theoretical part of the final project I explore why Setu large brooches are the most distinguished ones among all conical brooches, which pattern is the most popular to decorate the jewel and what messages the colours convey.

Eesti rahvakultuur läbi uue tehnoloogia
Estonian Folk Culture Through New Technology

Juhendajad/Supervisors
Rasmus Eist, Maanus Mikkel, Kärt Summatavet



Foto/Photo Janeli Juhkam



RITA JÕGAR

Libahundiuskumus kätkeb endas peamiselt harimatust, ebausku, hirmu, vaimupimedust, kadedust ja maagiast. Kokku on see üks suur pimedus, mis inimest valitseb. Ent kõigest eelpool mainitust saame rääkida ka tänapäeval. Olenemata sellest, et iga uus põlvkond on järjest teadlikum, säilivad eestlastes teatud uskumused ja käitumismustrid, mis on omased ainult meile ning mida põlvest põlve edasi antakse. Vaatlen libahunti tänapäeval, asetades ta konteksti. Soend on siin pigem inimese pahupool ja tema hingesoppides varitsevate varjukülgede projitseering. Igaüks, kes iial pimedusse löksu jäänud, soovib meeleheitlikult pääseda.

The werewolf belief consists mainly of ignorance, insecurity, fear, mind blindness, envy and magic. Together it is the great darkness that prevails mankind. But all this above-mentioned we can discuss also today. Despite the fact that every new generation is becoming more and more aware, Estonians still retain certain beliefs and behavioural patterns that are only relevant to us and passed along from generation to generation. I look at the werewolf today, placing it in the context. The werewolf is rather a dark side of a person and the projection of the shadowy sides of one's soul. Anyone who's ever been trapped in the darkness desperately desires to escape.

Libahunt
The Werewolf

Juhendajad/Supervisors
Kaire Nurk, Kurmo Kõnsa



Foto/Photo Rita Jögar



UNO-TANEL KALLE

Minu lõputööks valmis vanametallist abstraktne installatsioon/reljeef. Lõputöö praktiline osa keskendub erinevate objektide lahtilõikamisele ning nende kokkusobitamisele, et tekiks terviklik teos.

Lõputöö kirjalikus osas räägin taaskasutusest, metallivargustest ja kõigest muust, mis seostub metalli käitlemisega.

Kogu teos põhineb Aleksandr Puškini raamatul "Muinasjutt kalamehest ja kalakesest".

My final project is an abstract installation/relief made of scrap metal. The practical part of the final project focuses on cutting out different objects and matching them in order to create a comprehensive piece.

The written part of the final project is about recycling, metal theft and everything else that relates to the metal handling.

The whole piece is based on a book „The Tale of the Fisherman and the Fish” by Alexander Pushkin.

Purustatud kuldkala
The Slaughtered Goldfish

Juhendaja/Supervisor
Keito Öispuu





JELIZAVETA PRATKUNAS

j.pratkunas@gmail.com

Minu lõputööks on konserveerimisprojekt. Objektiks Salme Rosalie Riig-Schönbergi skulptuur „Sammuv mees”, mis on kipsist ja patineeritud viimistlusega. Antud skulptuuri seisukord oli halb, mitmed tükid olid küljest murdunud ning leidsin ka palju mörasid. Eesmärk oli saavutada stabiilne seisund ja terviklik ilme ning muuta töö eksponeerimiskõlblikuks. Lõputöö kirjalikus osas uurin kipsi skulptuuri materjalina.

My final project is a conservation project. The object is a sculpture “The Walking Man” by Salme Rosalie Riig-Schönberg, which is made of plaster and with patinated finishing. The state of this sculpture was poor, several pieces were broken, and I also found many cracks. The aim was to achieve a stable state and a comprehensive look and make the object suitable for exhibitions. In the written part of the final project I study plaster as the material of sculpture.

Salme Rosalie Riig-Schönbergi skulptuuri
“Sammuv mees” restaureerimine
*Restoration of the Sculpture “The Walking Man” by Salme
Rosalie Riig-Schönberg*

Juhendaja/Supervisor
Heiti Kulmar





INGMAR ŠUMAN

Skulptuuriõpingute ajal hakkas mind huvitama 3D printimine ja selle rakendusvõimalused. Kooli ajal juhendasin Tartu Herbert Masingu kooli laste saviringi ja hakkasin tegema selle jaoks 3D prinditud laste töövahendeid. Sellest kasvas välja minu lõputöö, mis keskendub 3D printimise võimaluste kasutamisele kunstiringis. Valminud töövahendid aitavad arendada laste käelisi oskusi, silma ja käe koostööd ning ruumilist mõtlemist. Küsimus on, kuidas paremini õppida ja õpetada?

During the sculpture studies I started to take interest in 3D printing and its possible applications. While I was studying, I instructed a children's pottery class at Tartu Herbert Masing School and began making 3D printed tools for children. This resulted in my final project, which focuses on using 3D printing possibilities in the art classes. The completed tools help to develop children's manual skills, eye-to-hand cooperation and spatial thinking. The question is how to learn and teach better?

3D prinditud töövahendite kasutamine huviringis
Using 3D Printed Tools in a Hobby Class

Juhendaja/Supervisor
Anne Rudanovski
Konsultant/Consultant
Ingrid Puis





INGA TOMSON

Tõnis Mägi on märk juba iseenesest, Eestile ja eestlastele. Ta on laulnud end väga paljude inimeste südamesse. Kuidas kujutada aga nii märgilist inimest?

Minu lõputöö praktilise osana valmis elusuuruses portreefiguur Tõnis Mägist. Töö on modelleeritud ja eksponeeritud savist.

Lõputöö kirjalikus osas on aga välja toodud mahukas tööprotsess koos pildimaterjaliga.

Tõnis Mägi is already a symbol of itself for Estonia and Estonians. He has sung himself to the hearts of very many people. But how to depict a person of such significance?

As a practical part of my final project, a life-size portrait figure of Tõnis Mägi was completed. The work is modelled and exposed of clay.

But the written part of the final project includes a large working process with photos.

Tõnis Mägi portreeskulptuur
Portrait Sculpture of Tõnis Mägi

Juhendajad/*Supervisors*
Tõnis Paberit, Kaire Nurk
Konsultant/*Consultant*
Paul Mänd





EMMA TUVIKE

1870. aastal ehitatud Aarniku veski asub Põlva maakonnas Ahja vallas Kadaja külas.

Lõputöö eesmärk oli 3D keskkonnas taastada vesi- ja saeveski osa, mis lammutati aastail 1957–59.

Hoonega on mul isiklik seos, sest see on minu perre kuulunud mitu generatsiooni.

Kogu veskiga seotud informatsioon tuleneb vanavanematelt, täpsemalt vanaema mälestustest. Minu vanaema kasvas majas üles, mil vesiveski oli veel töökorras.

Lisaks põhitööle valmib hoone juurde infotahvel koos piltide ning ajalugu tutvustava tekstiga. Infotahvile lisandub QR-kood, mille skaneerimisel ilmub telefoni 3D vaates taastatud hoone.

Aarniku mill, built in 1870, is situated in the village of Kadaja in Ahja rural municipality, Põlva County.

The aim of the final project was to use the 3D environment to restore a part of the water and saw mill that was demolished in 1957-1959.

I have a personal connection with the building, because it belonged to my family for several generations.

The information about the mill originates from my grandparents, more precisely from my grandmother's memories. My grandmother grew up in this house, when the water-mill was still operating.

In addition to the main project, an information board with pictures and historic text will be completed. A QR code is added to the information board, which will display a restored building in the phone 3D view when scanning.

1870-ndal aastal ehitatud Aarniku veski
rekonstrueerimine 3D keskkonnas
The 3D Reconstruction of Aarniku Mill Built in 1870

Juhendajad/Supervisors
Rasmus Eist, Kurmo Konsa





MERJE NIINEPUU

Mniinepuu@gmail.com

Illustreerimine on mind alati paelunud, eriti huvitavad mind näod ja ilmed. Öpingute käigus olen leidnud isikupärase käekirja ja viisi oma joonistuste kasutamiseks tekstiilide loomisel.

Lõputööna valminud moekollektsioon "Une näod" on inspireeritud painajalikust unenäost, kus seisan ihualasti keset tühja tänavat ning ootamatult ilmuvad kohale võõrad ja tundmatud näod, kes mind ümber piiravad ning mu alastust jollitavad. Kollektsioon algab rõivastega, kus on kujutatud alasti naisefiguur ja üksikud näod heledamal taustal. Järgnevad samad kujutised negatiivis ja muutunud suurustes, moodustades abstraktseid ning üha tihedamaid mustreid, mis väljendavad unenägudes valitsevat hirmu ning soovi selle eest põgeneda. Kuna unenägu, mida kujutan, on värvitu, siis on ka kollektsiooni värvigammaks valitud hall, valge ja must.

I have always been fascinated with illustration, especially the faces and expressions. During my studies I have found an original style and a way to use my drawings in creating textiles.

The fashion collection "Une näod" ("Faces of a dream") was inspired by a nightmarish dream where I am standing completely naked in the middle of an empty street when suddenly strange and unknown faces appear, surrounding me and staring at my nudity. The collection starts with clothing where a nude female figure and single faces on a brighter background are depicted. Same images in negative and changed sizes follow, by forming abstract and denser patterns, which express the fear dominating in dreams and a desire to escape from this. As the dream I am depicting is colourless, the colours of grey, white and black are selected for the the collection.

Illustratsioonide kasutamine moekollektsioonis „Une näod“
Using Illustrations in the Fashion Collection "Une näod"

Juhendaja/Supervisor
Eva Jakovits

Üks komplekt moekollektsioonist "Une näod".
One outfit from the collection "Une näod".

Foto/Photo Liisbet Järviste





JUULA PÄRDI

<https://www.facebook.com/juula.pardi>

Mulle on oluline puhas loodus ja kestlik disain.

Lõputöös uurisin, kuidas rakendada keskkonnasõbralikke ringmajanduse põhimõtteid ja luua jätkusuutlik tootesari kudumisettevõtete täisvillastest jääkidest, nii et nende ökoloogiline jalajälg oleks võimalikult väike. Selleks kaardistasin toodete elukaare ja analüüsisin tootmisahela sulgemise võimalusi hällist-hällini. Tuli seada mitmeid piiranguid materjalidele ja tehtavatele otsustele, kuid nii sain kasutada ressursse optimaalselt ja olla loominguiline. Lõputööna valmisid ühendatud kangatükkidest naturaalsed sisustustooted ning nende jääkidest villa ja biopolümeeride komposiitide näidised. Kõik esemed on erinevates värvitoonides tiražeeritavad, sest nendes kasutatud tükid on standardsed.

I find clean nature and sustainable design important.

In the final project I explored how to apply environmentally friendly principles of circular economy and create a sustainable product line from the woolly waste of the knitting companies, so that their ecological footprint would be as small as possible. Therefore, I mapped the product lifecycle and analysed the possibilities to close the production chain from cradle to cradle. I had to set various limitations to the materials and decisions, but this way I managed to use resources optimally and be creative. For the final project, natural furnishing products were created by combining fabric pieces and the examples of wool and biopolymer composites from their waste. All products can be made in different colour tones, as the pieces used for these are standard.

Kudumisettevõtete tootmisjääkide kasutamise võimalused.

Tootesarja loomine.

Possibilities for Using Production Waste of Knitting Companies. Creating a Product Line.

Juhendaja/Supervisor

Keret Altpere



Pink tootesarjast Kooo.
Bench from the collection "Kooo".

Foto/Photo Anni Lamp



Minu lõputöö eesmärk on eksperimenteerida mustripindadega, mis on tekkinud valguse ja varju koostmõjul. Kombineerides taimemotiive kanga pinnal, soovin edasi anda varjudele iseloomulikku juhuslikkust, ebapüsivust ja haprust. Mustrite eksponeerimisel olen aluseks võtnud Jaapani kimonoalõike, mida olen lihtsustanud ja kaasajastanud. Leian, et kimono võimaldab „lõuendina“ hästi edasi anda varjudele omast õhulist ja ruumilist üldmuljet.

The aim of my final project is to experiment with pattern surfaces that emerge through the combination of light and shadow. By combining plant motifs on the fabric, I wish to pass on the randomness, instability and fragility characteristic to shadows. I have chosen the Japanese kimono pattern, which I have simplified and modernised, for exhibiting the patterns. I find that the kimono as a canvas enables to convey the general airy and spatial impression characteristic to shadows.

GETTER TAMME

Kimono kui lõuend – mustrimäng läbi varju ja valguse
Kimono as a Canvas – Pattern Game Through Shadow and Light

Juhendaja/Supervisor
Kristina Paju

Näide ühest varjumustrist, mis on minu mustri loome
aluseks.
*An example of a shadow pattern my patterns are
inspired by.*

Foto/Photo Getter Tamme





ANITA TRINK

Minu lõputöö visioon sai alguse suvisel Tartu avaturul puuvilju müües ning kujutab endast mängu pakendi ja toote vahel. Lõputöö kollektsioon esitab vaatajale pakendimaailma tagamaad *performance*'i kaudu. Ilus katab koleda ära. Pakend on tihti illustreeriv väliskiht, mis peidab ära toote tegelikkuse. Kolleksioonis on pakend esitatud mantlina ning toode kleidina.

While selling fruit at the Tartu open market in the summer, I had a vision for my final work – a play between the package and the product. The final fashion collection presents the viewer with the background of the world of packages through a performance. The beautiful covers the ugly. A package is often an illustrative outer layer that hides the reality of the product. In the collection, the package is presented as a coat and the product as a dress.

Püsiv versus kaduv – vees lahustuv moekollektsioon
*Permanent Versus Vanishing –
Water-soluble Fashion Collection*

Juhendajad/Supervisors
Liisa Soolepp, Tuuli Tubin McGinley



Foto kujutab hallitanud apelsine, foto on hiljem sublimeeritud kleidi kangale ning visualiseerib pakendi sisu.
Photo of molding oranges. This photo is later sublimed on the fabric of the dress, visualizing the content of the package.

Foto/ Photo Anita Trink



MARTA TUULBERG

Tekstiilitudengina olen alati olnud huvitatud leidma uusi viise tekstiilide ja struktuuride loomiseks – kuidas erinevate vahendite ja meediumide abil jäljendada ja edasi arendada traditsioonilisi tekstiilitehnikaid. Lõputöö eesmärk on näidata masintikkimise potentsiaali kanga loomisel ja seeläbi laiendada arusaama rõivaste loomise protsessist.

Lõputöö praktilises osas eksperimenteerin masintikkimise võimalustega, et leida uudseid lahendusi pitstikandi kasutamiseks. Protsessi tulemusena valmib lõikepõhiste lahenduste teostamist võimaldav innovaatiline tekstiilmaterjal.

Being a textile student I have always been interested in finding new ways to create textiles and structures – how to use different resources and mediums to imitate and develop further traditional textile techniques. The aim of the final projects is to demonstrate the potential of machine embroidery in the creation of fabric and to expand the notion of the process of creating clothing.

In the practical part of the final project I experiment with the possibilities of machine embroidery to find novel solutions for the use of lace embroidery. As a result, an innovative textile material is completed that enables to carry out pattern-based solutions.

Struktuurse tekstiili loomine masintikkimise abil
Creating Structural Textiles by Using Machine Embroidery

Juhendaja/Supervisor
Kairi Lentsius



Katse 9. Rõiva esiosa enne ja pärast aluskanga väljapesemist.
Experiment N^o 9. Front of the garment before and after washing out the underlay.

Foto/ Photo Anita Trink

Tartu Kõrgem Kunstikool
Tartu Art College
Lend 2018

Fotograafia osakond
Department of Photography

Gerda Eha
Kristin Hansen
Liisbet Järviste
Rita Kirss
Taavi Muide
Helena Pass
Carol Piibur
Patrik Tamm
Saara-Nette Tõugjas

Maaliosakond
Department of Painting

Inga Jermakova
Randar Jõgar
Helena Kilp
Kristel-Kai Kooskora
Triin Kristerson
Madli Lavin
Anne-Mai Pall

Meediadisaini osakond
Department of Media Design

Iiris Jaaska
Katariin Mudist
Rainer Nutt
Mihkel-Kristjan Pant
Liina Plaado
Mariel Põld
Margit Urva
Viktor Uskov
Janeli Õun

Mööbliosakond
Department of Furniture

Priit Aru
Asso Int
Sirlu Niinpalu
Eva Maria Tartu

Nahadisaini osakond
Department of Leather Design

Ode Alt
Tiina Kraav
Marjerita Toit
Karin Viilop

Skulptuuriosakond
Department of Sculpture

Jane Aus
Dmitry Gorbushin
Õie Holm
Janeli Juhkam
Rita Jõgar
Uno-Tanel Kalle
Jelizaveta Pratkunas
Ingmar Šuman
Inga Tomson
Emma Tuvike

Tekstiiliosakond
Department of Textile

Merje Niinepuu
Juula Pärdi
Getter Tamme
Anita Trink
Marta Tuulberg