

Kõrgem Kunstikool Pallas
Meediadisaini osakond

Linoollõigete seeria „*Sensus*”

Lõputöö

Annemai Mänd
Juhendajad: Raivo Kelomees
Tiit Pähnapuu

Tartu 2026

SISUKORD

SISSEJUHATUS	4
1. VIIS MEELT.....	6
1.1. Nägemine	6
1.2. Kuulmine	8
1.3. Haistmine	10
1.4. Maitsmine	11
1.5. Kompimine	12
2. ILLUSTRATSIOONID	14
2.1. Linoollõike tehnika	14
2.2. Kavandid.....	14
2.3. Tööde lõikamine	15
2.4. Tööde trükkimine.....	15
KOKKUVÕTE.....	17
SUMMARY	18
<i>Linocut Series "Sensus"</i>.....	18
KASUTATUD KIRJANDUS	19
LISAD	22
Lisa 1. Nägemine	22
Lisa 2. Kuulmine	23
Lisa 3. Haistmine.....	24
Lisa 4. Maitsmine	25
Lisa 5. Kompimine	26

Lisa 6. Kavandid	27
 Lisa 7. Trükiplaadid	29
Lisa 8. Trükipress	34

SISSEJUHATUS

Tänapäevases digitaliseerivas ühiskonnas on päris maailmal kahanev roll ning inimesed toetuvad info ja kogemuste saamiseks aina vähem reaalsusele. Meie peamine infovahetus toimub läbi nutiseadmete mistõttu jäävad keskkonnast tulevad impulsid tagaplaanile. Selleks, et ümbritsevaga taas ühendust luua ning seda tugevdada tuleb aga teadlikult vähendada virtuaalses maailmas veedetud aega ja rohkem looduses viibida.

Käesolev lõputöö käsitleb viie meelega tähtsuse ja kasutuse muutumist tänapäeva ühiskonnas ning uurib, kuidas digimaailm neid mõjutab. Eesmärk on tuua tähelepanu väliskeskkonnaga suhtlemise olulisuse vähenemisele ning interneti kui vahepealse filtri tõusule, vaadeldes eri eluetappe. Praktilises osas valminud illustratsioonid toetavad töö teoreetilist poolt ja uurivad, kuidas meelte aistinguid läbi linoollõike tööde ellu äratada.

Olen ise maal looduse keskel üles kasvanud ning see inspireeriski mind teema valikul. Teadsin, et tahan oma lõputöös põimida koolis õpitud oskuseid ning keskkonda, mis mu elus nii suurt rolli mänginud on. Kuna Kõrgemas Kunstikoolis Pallas olen ma peamiselt teinud digitaalseteid töid, tahtsin ma aga lõputööks luua midagi füüsilist ja otsustasin seega graafika kasuks. Linoollõikega kokku puutudes avastasin, et tunnen end selle graafikatehnika mugavalt ning see mõjub mulle justkui rahustavalt. Lisaks meeldib mulle selle visuaalne stiil ja naudin trükkimise protsessi.

Töö teoreetilises pooles uurin ma digitaliseerunud maailma mõju meie viiele meelele – kuidas need on tahaplaanile jäämas ning oma tähtsust kaotamas. Vaatlen ükshaaval iga meele mõjureid ning nende muutuvat rolli. Lisaks pakun ma viise nende taas ellu äratamiseks ja rohkemaks kasutamiseks. Teoreetilises osas toetun ma erinevatele teadusartiklitele ja uuringutele, mille põhjal ma analüüsin meelte rolli ning selle muutumist. Lisaks tutvustan ma ka linoollõike tehnikat ja selle ajalugu ning kirjeldan oma tööde valmimise protsessi visandist valminud illustratsioonini.

Lõputöö praktilise osa tulemusena valmivad viis linoollõike tehnikas loodud illustratsiooni. Iga illustratsioon on seotud ühe meelega ning inspireeritud minu isiklikest mälestustest või kogemustest. Nende tööde eesmärk on vaatajas esile kutsuda vastava meele aistinguid ja

juhtida tähelepanu nende aktiivsele kasutamisele. Viis linoollõikes trükitud illustratsiooni moodustavad ühtse seeria, mida esitatakse lõputööde näitusel galeriis.

Märksõnad: linoollõige, illustratsioon, graafika

1. VIIS MEELT

Meid ümbritseva maailma tajumiseks on meile kaasa antud viis meelt - nägemine, kuulmine, haistmine, maitsmine ja kompimine. Need aitavad meil luua tervikliku pildi meie ümber toimuvast. Tänapäevases digitaliseeruvas maailmas on aga enda meeltele toetumine vähenemas, kuna suurem osa meie suhtlusest välismaailmaga toimub läbi ekraani. Meelte taas ellu äratamiseks on tarvis nihutada fookus meie füüsilisele kehale ja praegusesse hetke. See on tegevus, mida tuleb teha teadlikult ning fookuseeritult, keskendudes aistingutele, mida me oma meelte abil tajume.

1.1. Nägemine

Nägemine on meel mida enamik inimesi peavad kõige olulisemaks. Selle abil tajume me umbes 80% maailmast (Enoch *et al* 2019). Inimesed suudavad nägemise abil omastada ja mõista kõige rohkem infot ja seda tervikuna analüüsida, samas kui teiste meeltega ulatus ja üksteisest eristatava info hulk palju väiksem (Chen, Monroy 2026). Näiteks kompides saame katsuda vaid enda lähedal olevaid objekte ja asju, mille vastu me füüsiliselt puutuda saame, samas kui nägemisväli ulatub kaugele ja silmad suudavad hoomata paljusid objekte korraga. Praegusel digiaajastul on aga nägemine, meie olulisim meel, mandumas. Ekraanidelt saadav info on tehtud väga lihtsustatuks ja kergesti hoomatavaks, mistõttu ei pea me ise enam saadavat infot analüüsima.

Sotsiaalmeedias leviv lühivormis sisu on täis visuaalset müra, mis ei võimalda ainult ühele visuaalile keskenduda. Tavaliselt on nägemine aktiivne protsess, mis hõlmab ruumitaju ning konteksti analüüsimist. Digitaalses maailmas, kus visuaalne hierarhia on algoritmide kontrollitud, et sotsiaalmeedia kasutaja ise võimalikult vähe oma valikuid teeks, pole meie ajul võimalik nähtu olulisuse üle otsustada, saab ainult ettesöödetud informatsiooni tarbida. (Sho, Morita 2023). Nägemismeel on samaaegselt ülestimuleeritud, kuid ka unarusse jäetud.

Kiiresti tarbitav lühivormis sisu mõjutab ka palju meie visuaalset mälu. Kõik on tehtud väga lihtsustatuks ning kiireks mis ei võimalda nähtule keskenduda ning aju ei suuda enam sidusaid ja meeldejäävaid kujutluspilte luua. Probleemi süvendavad sotsiaalmeediaplatvormid, mille

huvides on kasutajat võimalikult kaua platvormil hoida. Kuna lühivormis sisu on nii populaarne ja kergestitarbitav, ei ole neil põhjust soosida sisu, mis paneks inimesed aega maha võtma ning sügavamalt mõtlema. Hea näide probleemist on lõpmatuseni keritava sisuga rakendused, mis prioritseerivad lõputu uudse ja kergesti saadava aistingu pakkumist (Sho, Morita 2023).

Telefoni küüsisist pääsemiseks on tarvis luua taas ühendus loodusega. Loodus on täis kompleksseid kujundeid ja värve, mis annavad meie nägemismeelele palju rikastavama ja vahelduvama stimulatsiooni kui digitaalsed visuaalid. Looduses leiduvad mustrid ja värvid on silmadele rahustavad, erinevalt telefonist tulevale sinisele valgusele. Kuna looduses pole algoritme, mis pidevalt tähelepanu kuskile tõmmata tahaks, on roheluse keskel viibides võimalik aeg maha võtta ja vaadelda, mida soovid.

Oma töös olen saanud inspiratsiooni inimese silma keerukusest (vt lisa 1). Olles lähiajal kokku puutunud iirise fotograafiaga, tahtsin ma illustratsioonis kujutada erinevaid orgaanilisi mustreid ning kujundeid, mida ma fotodel nägin. Algelisel tasandil on meie kõigi silmad samasugused, kuid täpsemal süvenemisel võib leida, et igaühe iirised on täiesti erinevad. Peamised mustrid, mida võib leida on rõngad, teemandikujulised augud ning heledad lainelised jooned. Töös olen kujutanud sellest tulenevalt erinevaid rahustavaid mustreid, millel ka vaataja silm puhata saab, kuid samas jätnud piisavalt tühja ruumi, et liigne kirjusus väsitama ei hakkaks. Siiski on töö ka piisavalt abstraktne, et nõuda analüüsimist ja süvenemist kujutatute mõistmiseks.

1.2. Kuulmine

Enamik inimesi peavad kuulmist tähtsuseks teiseks meeleks, selle abil tajume me igapäevaselt suurt osa maailmast (Enoch *et al* 2019). See aitab meil saada arusaama sellest, mis toimub väljaspool meie nähtavat maailma. Kuulmismeele tähtsus on aga tänapäeval muutumas – kui varasemalt kasutati seda välismaailmast ülevaate saamiseks, siis praegu on eesmärgiks just kõrvaklappide abil ümbritsev maailm vaigistada.

Inimeste tähelepanu on juba niigi vähenemas, kuid tänu informatsiooni küllusele tänapäeval on kuulmine muutumas passiivseks taustaprotsessiks. Selle asemel et aktiivselt kuuldule keskenduda, kasutatakse heli peamiselt taustamürana, et mõtteid mujal hoida. See aga sisendab meie ajule, et kuulmine on teisejärguline protsess ning me ei õpigi pöörama fookust kuuldule. Muusika taustahelina kasutamise halvaks küljeks on ka see, et inimesed ei oska enam nautida vaikus. Koguaeg on tarvis mingit heli, et me ei jääks oma mõtetega üksi, kuid vaikus on vajalik enda tunnete ja emotsioonide analüüsimiseks. Inimestel on tekkinud hirm vaikuse ees.

Lisaks väheneb ka inimeste ruumitaju, kuna kõrvaklapid kompresserivad heli. Selle asemel, et tajuda kust suunast helid tulevad, kuuleme aga kõrvaklappide abil üsna kahedimensioonilisi helisid. Nii harjuvad meie kõrvad ümber ning väheneb ümbruskonna tunnetus ja oskus määrata helide allikaid ruumis. See on oskus, mis on läbi aegade aidanud meil ellu jääda ja ohtude eest hoiduda, kuid tänapäeval on see hääbumas (Zahorik, 2002).

Kuulmise edendamiseks tuleks aga vähendada kõrvaklappide kasutust ning keskenduda orgaanilistele helidele. Kõrvaklappidest kuulatakse tihti kõrvale ohtliku valjudusega helisid, mis kahjustab kuulmist. Kui varem olid kuulmislangus ja tinnitus vanainimeste haigused, siis nende probleemide esinemine noorte seas on järsul tõusuteel. Probleemi panustavad ka ohtlikult valjud kontserdid ja peod (Bartholomew *et al* 2026).

Lisaks kuulmise halvenemisele on digimeedia kuulamiskogemusel halb mõju ka meie tähelepanuvõimele. Muusikast on saanud pigem taustaheli, seda nauditakse lühikeste klippidena sotsiaalmeedias, selle asemel, et luua endale fokuseeritud sensoorne kogemus ja kuulata teadlikult terveid albumeid. Inimestel ei ole enam kannatust, et istuda maha ning nautida kauneid helielamusi, olgu need siis muusikalised kogemused, loodushelid või kasvõi vaikus (Schafer, 1977).

Kuulmismeelest inspireeritud töös tahtsin ma kujutada kõigile ära tuntavat heli ning selleks valisin just vihmajärgu (vt lisa 2). Tegemist on levinud heliga, mis meeldib paljudele ja mis mõjub rahustavalt. Minus äratab see kohe ellu mälestused, kus veedan vihmased ja tormised päevad kamina ääres lugedes või lihtsalt aknast välja vaadates. Vihmahelid peetakse stressi vähendavaks ning need aitavad uinumisele kaasa, rahustades ajutegevust ja aidates varjata segavaid helisid.. See tuleneb sellest, et vihm on rütmiline ning etteaimatav, mistõttu aju ei tunne vajadust olla pidevalt valvel. See turvatunne laseb ajul puhata ja rahuneda. Tahtsin oma tööga ka teistes inimestes meelde tuletada hubaseid hetki toas vihmajärgu kuulates. Ajapikku hakkab aju looma seoseid helide ning soojade mälestuste vahel (Wormsley, 2025). Töö eesmärgiks ongi see seos üles leida ning ellu äratada.

1.3. Haistmine

Haistmine on meel, mida pole digitaalselt võimalik edasi anda, kuid sellest hoolimata on selle meelega tähtsus meie igapäevaelus samuti vähenemas. Lõhnade abil saame tuvastada eluohtlikke olukordi, et neid vältida, nagu näiteks gaasilekked või halvaks läinud toit. Lõhnataju on ka väga oluline osa maitsemeelest, sest suur osa maitse aistingust kujuneb lõhnareseptorite abil (Spence 2015).

Haistmismeelel on väga oluline roll mälestuste moodustamisel ja meenutamisel. Haistmismeele eest vastutav piirkond paikneb ajus mälestuste ja emotsioonide regiooni lähedal, tänu millele on tihti lõhnad suutelised meis palju erksamaid mälestusi esile kutsuma, kui nostalgilised vaatepildid või helid. Digimaailmas ei ole aga võimalik lõhna kasutada ning seetõttu on keerulisem ellu äratada tugevaid tundeid ja luua meeldejäätavaid seoseid. See panustab digitaalse meedia lühemaajaliselt meeldejäätamisesse, sest oluline komponent pikaajalise ja äratuntava mälestuse tekkeks on kogemusest puudu (Herz, Schooler 2002).

Tänapäeval on aga hakatud rohkem looma lõhnadel põhinevaid näituseid ja kunstiprojekte, et kaasata vaatajate vähestimuleeritud meeli ning luua tugevaid emotsioone, mida sotsiaalmedia kogemustest ei saa. Kui varasemalt on kujutlev kunst piirdunud peamiselt visuaalsete kujutiste loomisega, siis aina rohkem pakub kunstnikele huvi aistingute kombineerimine, seeläbi uute kogemuste loomine ning vaataja mõtlema panemine (Spence 2020).

Lõhn on tajutav, mida on keeruline visuaalselt edasi anda. Sellega seostuvad kõigil erinevad mälestused, mistõttu ei ole kerge leida ühte ühtset kujutusviisi. Lilled on üks universaalsemaid sümboleid, mida seostatakse lõhnataju ning sensoorse mälu. Nende lõhnaga seostuvad nii isiklikud kui ka sensoorsed kogemused, mis on kõigile äratuntavad. Minu loodud illustratsiooni eesmärk ongi selle nähtamatu taju kujutamine läbi kõigile tuttava sümboli. Abstraktne lillevorm sunnib vaatajat kaasa mõtlema, sest see vihjab olemasolevale aistingule, mida tegelikult ei ole võimalik visuaalselt kajastada. See töö rõhub vaatajate varasematele mälestustele ning üritab seeläbi abstraktse lõhna neis vaatamise käigus fantoomaistinguna esile kutsuda (vt lisa 3).

1.4. Maitsmine

Nagu ka haistmine, on maitsmine meel mida ei ole võimalik digitaalselt edasi anda. Maitsmine oli varasemalt multisensoorne kogemus, mis ühendab kõiki meie meeli, kuid see on jäänud väga ühekülgselt tänu internetis populariseeritud piltidele ja lühivideotele.

Söömisest on saanud pigem visuaalne tegevus, kus süüakse esmalt silmadega. Sotsiaalmeediast võib pidevalt leida kauneid pilte erinevatest kaunistest roogadest, kuid enam ei pöörata rõhku toidu maitsele. Populaarseks on saanud toidukohad, mis pakuvad huvitavat visuaalset elamust, kuid see, kuidas need toidud maitsevad, ei ole enam kellelegi oluline - peaasi, et saab ilusa pildi oma sotsiaalmeedia jaoks. Seega on maitsemeele abil kogetud sensoorne kogemus muutunud hoopis visuaalseks (Kish 2026).

Maitse pole aga meel, mida me kogeme vaid keele abil. Tegemist on multisensoorse kogemusega, kus on oluline ka toidu välimus, lõhn ja tekstuur. Muidugi on visuaalne pool toidu nautimiseks oluline, kuid see ei tohiks asendada maitsemeelt. Sama ka haistmisega, mis aitab meil toidust parema arusaama saada ning võib ka luua seose varasemate kulinaarsete kogemustega (Spence 2015).

Toidu nautimisest on saanud vaid automaatne taustaprotsess. See on teisejärguline, ning oluline vaid ellujäämiseks. Tähtsusetult esimene on aga siiski digimeedia tarbimine. Populaarseks on saanud toidukordade kõrvale videote ja filmide vaatamine, kuna inimestel pole enam keskendumisvõimet, et hetke rahulikult istuda. See aga mõjutab negatiivselt maitsemeele pakutavat sensoorset elamust, kuna tähelepanu hajumise tõttu ei pöörata enam tähelepanu toidu maitsele, lõhnale, tekstuurile ja välimusele. Lisaks tarbitakse tunduvalt rohkem toitu olles keskendunud kõrvalistele tegevustele. Olulisim on, et toit saaks söödud ning oleks võimalik taas naasta digimaailma (Gough *et al* 2026).

Maitsmine on keerukas ja mitmetahuline meel, mis sõltub lisaks teiste meeltega kogetule ka väga palju iga inimese maitseretseptoritest, mis on geneetiliselt väga mitmekesised ja teevad maitse kogemuse iga inimese jaoks natuke omapäraseks. Maitsed on kompleksed ning neid paberile kanda on keeruline, seetõttu tahtsin ma kujutada just pigem elamust, kus erinevad maitsed tantsivad ja keerlevad meie keelel, luues mitmekülgse sensatsiooni (vt lisa 4).

1.5. Kompimine

Kompimismeele tähendus on tänapäeval drastiliselt muutunud. See on vahend mille abil me saame otseselt suhelda ümbritseva maailmaga ja ka teineteisega. Nüüd aga veedetakse enamik päevast arvuti ja telefoni taga, klaviatuuri või ekraani toksides. Nii jääb kompimise abil saadud sensoorne kogemus väga üksluiseks ja primitiivseks ning teiste inimestega loodav kontakt jääb aina vähemaks.

Füüsiline kontakt mängib olulist rolli mälestuste tekkel. Paljud meist mäletavad, mis tunne on kedagi kallistada või oma lähedase käest hoida. Tugevate emotsioonidega seotud sensoorsed kogemused jäävad pikaks ajaks meelde. Puudutus on justkui sõnadeta viis, kuidas üksteisega suhelda. Läbi kehakeele, millel on suur roll ka füüsilisel kontaktil, saame me teistele teada anda, et oleme nende jaoks olemas ja hoolime, piisab vaid käest õlal või embusest. Lisaks on selle abil võimalik edasi anda emotsioone, kasutamata näoilmeid (Kirsch *et al* 2018). Tehnoloogia aitab meil teistega läbi pikkade vahemaade ühenduses olla, kuid see ei saa kuidagi replikeerida füüsilise kontakti abil tekkivat suhtlust. (Ardiel, Rankin 2010)

Kompimist peetakse esimeseks meeleks, mis meil areneb ning see aitab lapseas saada arusaama endast ning välismaailmast. Erinevate tekstuuride, temperatuuride ja pindadega kokkupuude mängib suurt rolli kognitiivsel ja emotsionaalsel arengul. Mitmekülgse kogemuse läbi tekib ka arusaam sellest, mis on ohtlik ja mis on ohutu, millised pinnad ja temperatuurid teevad haiget. Minapildi tekkel on kompimismeelel aga oluline, sest see aitab meil end keskkonda paigutada ja mõista seda ruumi, mida meie füüsiline keha kasutab (Bremner, Spence 2017). Lisaks kompimismeelele on meil ka temperatuuri- ja survetaju, mille läbi muutuvat keskkonda tajuda.

Maailmaga tutvumine kompimismeele läbi on kriitiline meie arengul, kuid tänapäeval näeme me objekte ekraanil enne kui neid päriselt katsuda saame. Eriti suurt rolli mängib see just laste arengul, sest nii jäävad nad ilma olulisest arenguetapist, mille kaudu areneb välja nende maailma- ja minapilt, aga ka ruumitaju ning käe ja silma koostöövõime.

Selleks, et kompimismeelel taas rikastada, on vaja välja saada nutiseadmete pakutavast rutiinist – üles alla kerimine ja toksimine. Üks olulisemaid puudutusi inimeste jaoks on füüsiline kontakt teistega, mis on täiesti asendamatu, kuid lisaks sellele on ka tarvis luua taas ühendus

maaga. Selle ühenduse peamiseks vahendiks peetakse klassikaliselt jalgu, nende abil tajume me otseselt maapinda ning saame selle läbi maast tulevaid negatiivseid elektrone, mis neutraliseerivad liigsed positiivsed elektronid inimkehas. (Grounding 2025) Sellest inspireerituna tahtsin ma ka oma töös kujutada sensoorset kogemust, mida me kogeme peamiselt jalgade abil. Jalgupidi vees seistes on korraga tunda mitmeid erinevaid aistinguid – külm merevesi, mis pakub nii temperatuuri kui ka surve vaheldust ning merepõhjas asetsevad kivid, mille peal kõndides tunneme me jalataldadega erinevaid tekstuure. Olles kasvanud järve ääres, on tegemist sensoorse kogemusega, mis on mulle endale väga meeldejääv ning usun, et ka vaatajad on sellega ise kokku puutunud. Töö eesmärgiks ongi panna ennast sellesse hetke, kujutades ette neid aistinguid, mida me oma jalgade abil tunneme (vt lisa 5).

2. ILLUSTRATSIOONID

Lõputöö raames valmivad viis linoollõikes tehtud illustratsiooni, mis on kõik seotud minu interpretatsiooniga vastavast meelest. Tööde eesmärk on vaatajas esile tuua töös kujutatud meele aisting.

2.1. Linoollõike tehnika

Linoollõige on trükitehnika, kus soovitud töö lõigatakse spetsiaalsete lõikeriistade abil linoleumi plaadist välja. Tegemist on kõrgtrükiga, mis tähendab, et paberile loovad kujutise kõrgemad pinnad. See tehnika sarnaneb puidutrükile, kuid linoleum on pehmem materjal, mistõttu on sellele kergem keerulisi kujutisi graveerida. Visuaalselt võimaldab see luua väga kontrastse ja terava pildi.

Linoollõige sai alguse 20. sajandi alguses seega on tegemist ühe uusima trükimeetodiga. (Fowler, 2026) See on väga kiirelt saanud aga üheks levinuimaks tehnikaks tänu algajasõbralikkusele ja materjali odavusele. Siiski nõuab tehnikas osavaks saamine palju harjutamist.

Oma illustratsioonid otsustasin teha linoollõikes, kuna tundsin end selle tehnikaga kõige mugavamalt, olles sellega kokku puutunud ka varasemalt väljaspool kooli. Lisaks meeldib mulle linoollõikes tehtud tööde trükkimisel tekkiv tekstuur, kus on näha sügavate pindade lõikamisel jäänud kõrgemaid lõikejooni.

2.2. Kavandid

Enne tööde linoleumi plaadile kandmist pidin ma looma nende kavandid. Selle jaoks kirjutasin ma esmalt paberile iga meelega seonduvad kohad ja mälestused. Kuna iga meelega seostus mu jaoks palju erinevaid ideid ja kohti, pidin ma kuidagi välja valima vaid ühe. Selle jaoks otsustasin ma hakata eelnevalt kirja pandud märksõnu illustreerima. Ma lõin iga sõnaga seoses väikese visandi, et välja selgitada milline neist oleks lõpliku illustratsioonina kõige tabavam

ning kui mul sai iga tööga seoses üks kogemus välja valitud, oli aeg need suuremalt visandada (vt lisa 6). Selle jaoks valisin esmalt välja formaadi milles oma illustratsioonid teha. Otsustasin ruudu kasuks, kuna see on igas suunas sümmeetriline ning juhib tähelepanu töö keskpunkti. Selle sümmeetrilisus laseb töö kompositsioonil paremini esile tõusta, ning näeb välja puhas ja harmooniline.

Kui formaat sai otsustatud, oli aeg hakata väikestest ideedest looma lõplikke visandeid. Alguses läksin ma väga traditsioonilist teed pidi ning proovisin luua klassikalised loodusvaated, kuid kuna mu tööde eesmärgiks on vaatajas vastava meelega seotud mälestus ellu äratada, tundus õigem minna abstraktsemat teed. Nii suunab töö vaatajaid teatud suunas mõtlema, kuid kõigile jääb võimalus tööd tõlgendada vastavalt oma kogemustele.

2.3. Tööde lõikamine

Esmalt oli mul tarvis visandid kanda linoleumi plaadile. Selle jaoks otsustasin ma markeriga töö paberi pealt maha joonistada. Tööde kopeerimiseks on ka muid variante, näiteks koopiapaber, kuid ma tundsin, et tööd tulevad loomulikumad, kui ma need ise oma käega uuesti ümber joonistan.

Kui visandid said plaadile kantud, oli aeg töid lõikama hakata (vt lisa 7). Tegemist on üsna aeganõudva protsessiga ning ma arvestasin, et iga tööga läheb aega üks päev, kui ma terve päeva sellega tegelen. Reaalsuses tegin ma iga tööd aga mitme päeva vältel, kuna lõikamine on väga kurnav tegevus ning pidin seetõttu mitmeid pause tegema. Tegemist on protsessiga, mis nõuab aktiivselt lõikaja tähelepanu. Tuleb meeles pidada, et pinnad, mis sa välja lõikad, jäävad hiljem trükkimisel tühjaks. Lisaks on linoollõike juures oluline täpsus, sest kui kogemata vale osa lõikama hakata ei ole võimalik seda hiljem kuidagi parandada vaid tuleb uuesti alustada.

2.4. Tööde trükkimine

Trükkimiseks kantakse trükivärv rulli abil trükiplaadile. Esmalt tuleb rull ühtlase värvikihiga katta. Kui värvi on liiga vähe, jäävad trükisele kuivad kohad, kui aga liiga palju, hakkab värv

trükkimisel laiali valguma, mis jätab lohaka mulje ning põhjustab detailide kaotsi minekut. Seetõttu on oluline saada täpselt paras värvikiht.

Kuna meeled pole mustvalged vaid väga komplekssed ja mitmekihilised, otsustasin ma ka oma tööd teha mitmevärviliselt. Ma tegin igast tööst mitme erineva värvide kombinatsiooniga tõmmised, et katsetada milline iga meelega kõige paremini kokku läheb.

Kui värv sai töödele kantud, kasutasin ma suurt trükipressi (vt lisa 8), et need välja trükkida. Linoollõikes töid on võimalik ka ilma pressita trükkida, kasutades näiteks lusikat, kätt või taignarulli, kuid trükipressi kasutades tuleb töö kõige ühtlasem. Pärast trükkimist asetasin ma tööd restile üleöö kuivama ning kui need olid kuivad lõikasin trükised välja, jättes igale küljele varu 2,5 cm, et need mahuksid koos passpartuuga raami.

KOKKUVÕTE

Käesoleva lõputöö eesmärgiks oli uurida, kuidas meelte kaudu tajutav maailm aina digitaliseeruvamas ühiskonnas muutub ning luua sellest inspireerituna linoollõikes tehtud illustratsioonide seeria. Töö alguses püstitatud eesmärgid said edukalt täidetud. Kirjalik osa selgitab lahti iga meele tähtsuse ja kuidas digimaailm sellele mõjub ning praktilises osas valminud teosed juhivad tähelepanu meelte taas ellu äratamisele ja kuidas seda edukalt teha.

Olen töö raames valminud linoollõike töödega rahul ning tegelen kindlasti selle tehnikaga veel edasi. Muidugi on aga palju arenemisruumi ja õppetunde järgmiseks korraks. Kuna linoollõike on üsna ajamahukas tegevus tuleks sellele teinekord rohkem aega ja kannatust varuda. Lisaks tahaksin ma vahelduseks proovida teha realistlikumaid töid, sest lõputöö teema kompleksuse tõttu otsustasin hetkel minna abstraktsemat teed pidi.

Teoreetilises osas õppisin ma kuidas teadusallikaid analüüsida ning nendele toetudes oma mõtteid lahti selgitada. Sain seda oskust iga meele juures praktiseerida ja lihvida. Olen kindel, et oma mõtete selgitamine ja avamine on oskus, mida ma saan edaspidises elus ära kasutada ja arendada.

Olles ise digiajastul üles kasvanud olen ka mina langenud nutiseadmete küüsi, kuid selle projekti tegemise ajal õppisin ma rohkem teadlikult tähelepanu pöörama sellele, kuidas oma meeli rikastada. Kogudes tööde jaoks inspiratsiooni, viibisin ma palju vaikuses looduse keskel ning sain seetõttu oma meeli avada.

Kogu see protsess õpetas mulle, et pean kindlasti parandama oma planeerimisoskust, sest paraku jäid osad tööülesanded pisut viimasele hetkele. Kui peaksin sarnast projekti uuesti tegema, alustaksin sellega varem, et ma ei peaks taaskord lõpus suure pinge all tegutsema, sest kunagi ei tea mis elus ette tulla võib.

SUMMARY

Linocut Series “Sensus”

The aim of this bachelor’s thesis was to bring awareness to how the digital world alters our senses. In addition I offered ways to reignite the senses through nature and art. I created five illustrations, each representing one sense, to illustrate how their purpose and use has changed. I picked this topic, as I am someone who is close to nature and wanted to share that in my thesis work. Additionally, I have mostly done digital works while studying in Kõrgem Kunstikool Pallas and therefore chose to go with traditional works, which is why I picked linocut.

The purpose of the theoretical part was to examine each sense and go into depth about how they are important in our development and what their roles have shifted to because of the new digital age. My aim is to make the reader think about how much the digital world is reshaping their senses and to take time to consciously step away and into the real world. In the practical part I made five illustrations using a linocut printing technique. The series will be presented at the diploma work exhibition.

In similar projects in the future, I will definitely pay more attention to having a planned out schedule, as time was my most valuable resource. Carving out the linocut plates is a very time consuming process and having to also write the theoretical part at the same time is something that takes time and attention.

Throughout this process I deepened my linocut skills and learned how much goes into making an illustration series. Furthermore, I learned to analyse information and draw my own conclusions. This is a skill that will definitely be useful to me in the future, as it helps present my ideas based on existing information.

Keywords: linocut, illustration, graphics

KASUTATUD KIRJANDUS

Ardiel, E. L.; Rankin, C. H. (2010). The importance of touch in development. *PubMedCentral*.
<https://pmc.ncbi.nlm.nih.gov/articles/PMC2865952/> (vaadatud 22.05.2026)

Bartholomew, R. A.; Kersbergen, C. J.; Bhattacharyya, N. (2026). Tinnitus Trends in Young Adults: Prevalence and Duration from 2008 to 2023. *SageJournals*.
<https://journals.sagepub.com/doi/abs/10.1177/00034894261449794> (vaadatud 22.05.2026)

Bremner, A. J.; Spence, C. (2017). Chapter Seven - The Development of Tactile Perception. – Benson, J.B. (toim.), *Advances in Child Development and Behavior*, vol 52. 227-268.

Chen, C.; D Monroy, C. (2026). Moving, Seeing, Hearing, Smelling and Tasting: How Sensory–Motor Experiences Shape Early Cognitive Development. *PubMed Central*.
<https://pmc.ncbi.nlm.nih.gov/articles/PMC12937931/> (vaadatud 29.02.2026)

Enoch, J.; McDonald, L.; Jones, L.; Jones, Pete R.; Crabb, David P. (2019). Evaluating Whether Sight Is the Most Valued Sense. *PubMed Central*.
<https://pmc.ncbi.nlm.nih.gov/articles/PMC6777262/> (vaadatud 29.04.2026)

Fowler, R. (2026). The History of Lino Printing and its Artists.
<https://www.boardingallrows.com/history-of-lino-printing-and-famous-linocut-artists>
(vaadatud 22.05.2026)

Gough, T.; Mann, T.; Ahmadyar, K.; Finlay, I.; Jones, A.; Tapper, K.; Robinson, E. (2026) Eating while distracted: a systematic review and meta-analysis of the effect of distraction on concurrent and later intake in adults. *PubMed*. <https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/41999952/>
(vaadatud 21.05.2026)

Herz, Rachel S.; Schooler, Jonathan W. (2002). A naturalistic study of autobiographical memories evoked by olfactory and visual cues: testing the Proustian hypothesis. *PubMed*. <https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/11868193/> (vaadatud 22.05.2026)

Kirsch, L. P.; Krahe, C.; Blom, N.; Crucianelli, L.; Moro, V.; Jenkinson, P. M.; Fotopoulou, A. (2018). Reading the mind in the touch: Neurophysiological specificity in the communication of emotions by touch. *PubMed Central*. <https://pmc.ncbi.nlm.nih.gov/articles/PMC6078710/> (vaadatud 22.05.2026)

Kish, Z. (2026). Visual Culture of Food and Eating in the Age of Digital Media. *Oxford Academic*. <https://academic.oup.com/edited-volume/61795/chapter-abstract/560375903?redirectedFrom=fulltext> (vaadatud 20.05.2026)

Maheseemned. (2025). Mis on grounding ehk maandamine? <https://www.maheseemned.ee/et/artiklid-nipid-taimekasvatuse-opetused/1502-mis-on-grounding-ehk-maandamine> (vaadatud 22.05.2026)

Schafer, R. Murray. (1977) Tuning of the World. Rochester, Vermont: Destiny Books.

Sho, H.; Morita, H. (2023). The effects of viewing by scrolling on a small screen on the encoding of objects into visual long-term memory. *PubMed Central*. <https://pmc.ncbi.nlm.nih.gov/articles/PMC10469673/> (vaadatud 22.05.2026)

Spence, C. (2015). Multisensory Flavor Perception. *ScienceDirect*. <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0092867415002603> (vaadatud 18.05.2026)

Spence, C. (2020). Scenting the Anosmic Cube: On the Use of Ambient Scent in the Context of the Art Gallery or Museum. *ResearchGate*. https://www.researchgate.net/publication/347088953_Scenting_the_Anosmic_Cube_On_the

22.05.2026)

Spence, C. (2015). Just how much of what we taste derives from the sense of smell? *Springer Nature*. <https://link.springer.com/article/10.1186/s13411-015-0040-2> (vaadatud 22.05.2026)

Wormsley, C. (2025). Why is rain so calming?. <https://themindcompany.com/blog/why-is-rain-so-calming> (vaadatud 20.05.2026)

Zahorik, P. (2002). Assessing auditory distance perception using virtual acoustics. *Acoustical Society of America*. <https://pubs.aip.org/asa/jasa/article-abstract/111/4/1832/547181/Assessing-auditory-distance-perception-using?redirectedFrom=fulltext> (vaadatud 18.05.2026)

LISAD

Lisa 1. Nägemine



Lisa 2. Kuulmine



Lisa 3. Haistmine



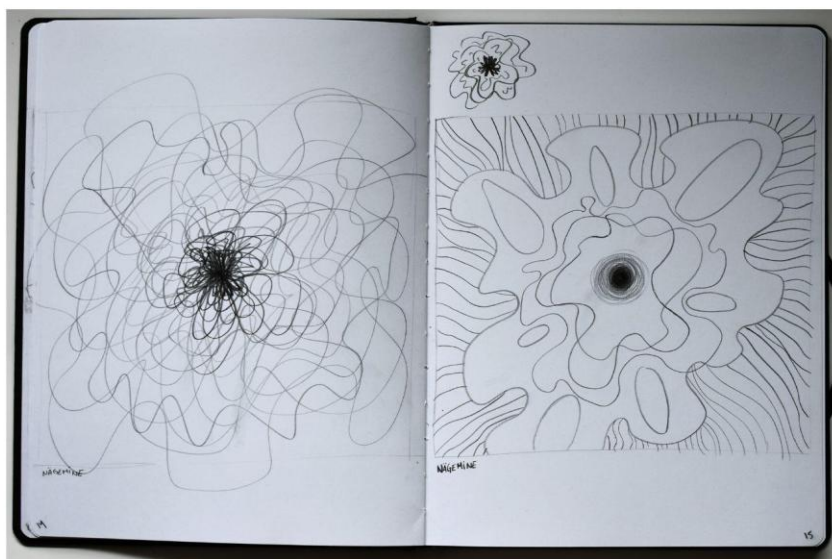
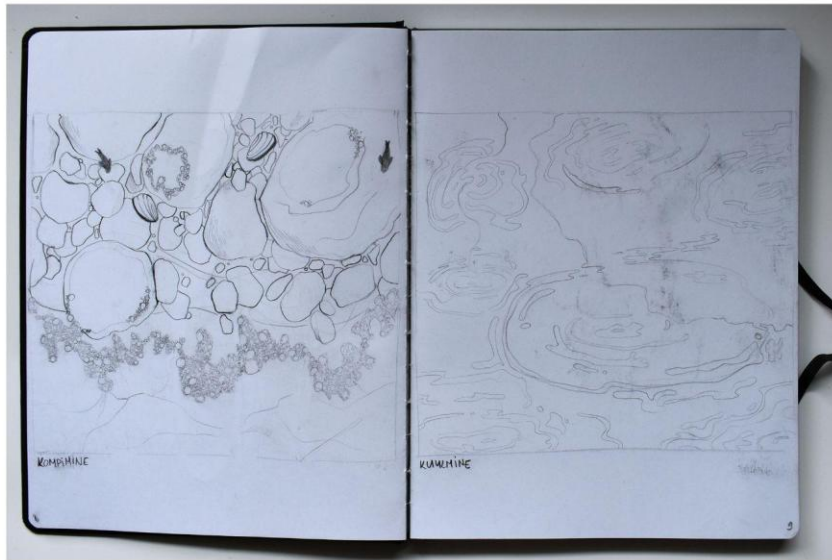
Lisa 4. Maitsmine

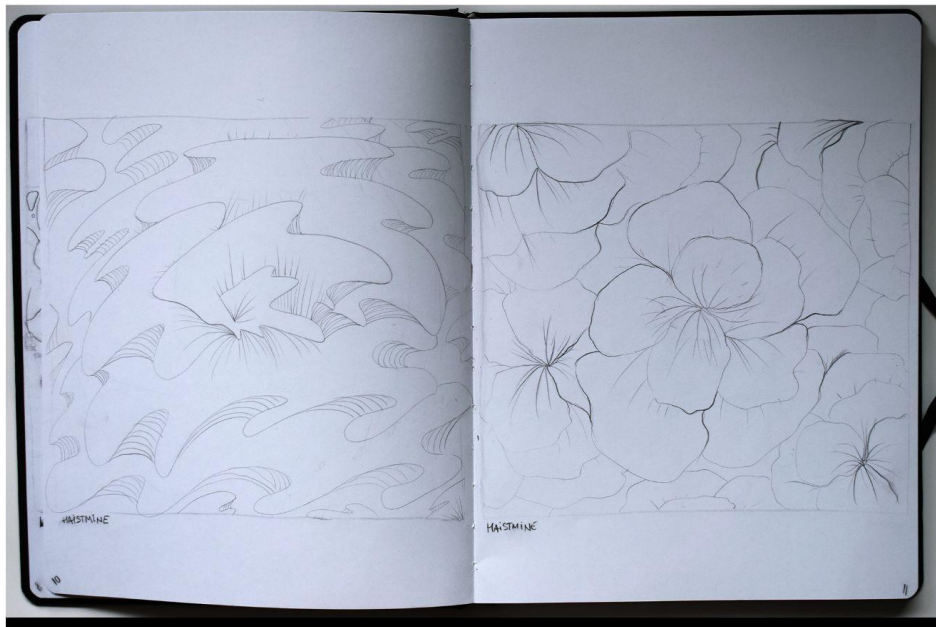
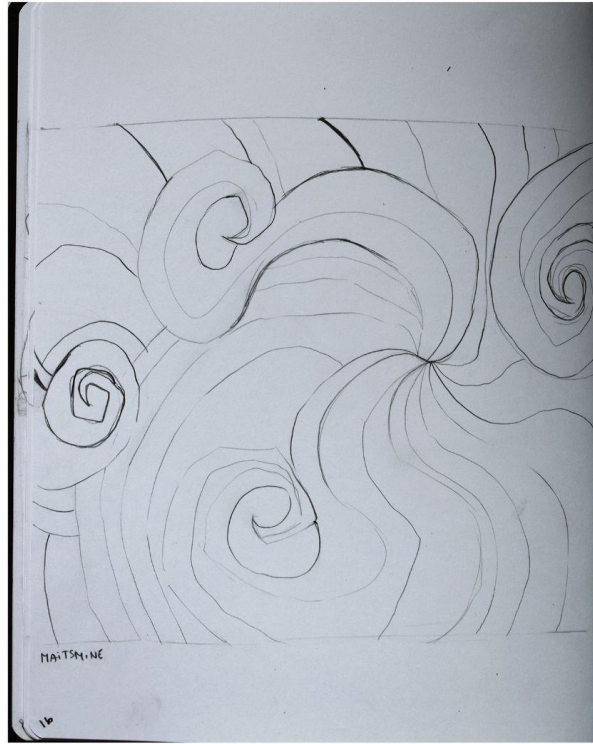


Lisa 5. Kompimine



Lisa 6. Kavandid





Lisa 7. Trükiplaadid











Lisa 8. Trükipress

