

LINNAPLANEERIJA

töötab ühe suure terviku loomise nimel. Eesmärgiks on muuta linnad inimsõbralikumaks.

■ Mis teeb linnas olemise meeldivaks ja turvaliseks?

jalgrattateed		

■ Visanda Toltsi maalilt „Põld ja makett“ pärit hoone ümber tänapäevane keskkond, vajadusel lisa selguse mõttes juurde märksõnad



Millised on hoone ümber olevad

värvid:

helid:

lõhnad:

Mis on selle hoone funktsioon (kes seda kasutavad ja mis seal toimub)?

.....

.....

Andres Tolts huvitus urbanismi ja tehiskeskonna temaatikast. Tema hilisemat loomingut võib kirjeldada ka kui kontseptuaalset vaikelu. Teostel saavad läbi erinevate objektide kokku mitmed reaalsused, näiteks maalil „Põld ja makett“ on kujutatud suurhoone maketti ja maastikumaali põlluga.



TEGEVUSLEHT
PÕHIKOOI II ASTMELE

EESTI KUNSTIMUUSEUM

KUMU



Andres Tolts (1949–2014)

Andres Tolts õppis aastatel 1968–1973 Eesti NSV Riiklikus Kunstiinstituudis tööstuskunsti ehk **disaini** erialal. Selle kõrvalt asus ta tegutsema ka kunstnikuna, laiendades maalikunsti piire disaini põhimõtete kaudu. Ta oli **pop-kunstnik**, keda huvitas igapäevareala ja kes kasutas oskuslikult ümbritsevat **keskkonda** ideede kogumiseks. Popkunstnik ei pea esmatähtsaks mõne kunstitehnika valdamist, vaid ideed, mida võib väljendada, kasutades kasvõi argiesemeid.

KUNST JA KODU

Aastatel 1973–1980 koostas ja kujundas Andres Tolts ajakirja **Kunst ja Kodu**, mis käsitles **kunsti, disaini, interjööri- ja keskkonnakujunduse** teemasid. Ajakiri süüvis stiilide ja kunsti ajalukku, aga edastas ka koduseid ja rahvusvahelisi disainiuudiseid. Uudsete ideede ja põnevate lahendustega ajakiri muutus peatselt Eesti disaini ajaloos oluliseks väljaandeks.

TOOTEDISAINER

on loominguline probleemide lahendaja, kes töötab loodava toote sisu ja vormiga. Tema jaoks on oluline pöörata rõhku nii toote funktsionaalsusele kui ka välimuse vastavusele sisu ning toote eesmärgiga.

Andres Tolts on teinud palju assambleaže ehk mitmetest materjalidest ja esemetest kokku pandud kunstiteoseid, mis oli omane popkunstile. Ühel teosel on ta kasutanud näiteks suuski, muutes need hoopis nagideks.

■ Sinu ülesanne on anda vanadele suuskadele uus kasulik otstarve. Kirjuta kastidesse 5 esimesena pähe tulnud uudset suuskade funktsiooni. Selline kiire ideede genereerimine on üks disaineri lähteülesannetest.

kardinapuu		

■ Kellele võiks olla tarvis Toltsi maalil olevat lampi?

Nimi ja vanus:

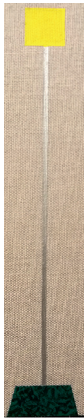
.....

.....

.....

.....

.....



Mille jaoks ta seda kasutaks?

.....

.....

.....

.....

.....

Lähtuvalt otstarbest muutub ka toote vorm.

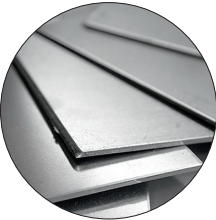
■ Millise lambi kujundaksid 12-aastasele Lolale, kes elab moodsas erksates toonides korteris ja soovib seda kasutada laua taga õppimiseks? Visanda tegevuslehele 2 erinevat varianti. Lase kaaslasel valida neist parim ja täiusta seda tema soovitude põhjal.

--	--

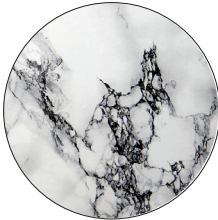
SISEKUJUNDAJA

ülesandeks on luua ruumidest tervik, selgitades välja, milliseid ruume millisteks tegevusteks vajatakse, samal ajal arvestades omaniku soovide ja eluviisiga. Sellest lähtuvalt tuleb valida ruumidesse sobivad värvid, materjalid, mööbel, valgustid ja tekstiilid.

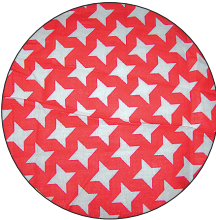
■ Millistel teostel on kasutatud või kujutatud järgnevat materjale? Püüa esmalt iseloomustada antud materjale (pehme, kõva, külm, soe). Kuidas sa neid materjale interjööris kasutaksid?



Metall



Kivi



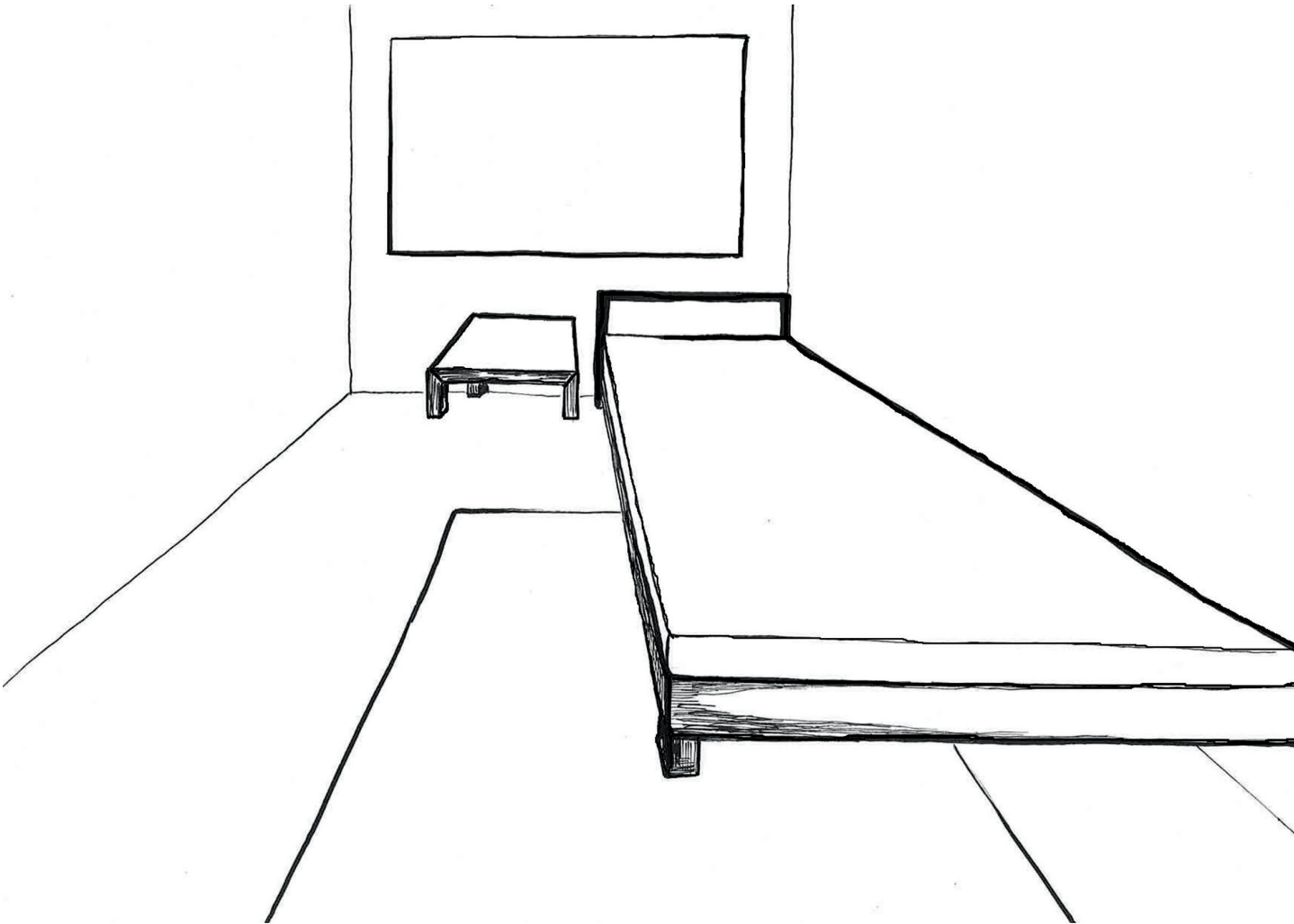
Tekstiil



Plastmass



Puit



■ Vali näitusel olevatelt teostelt mustreid, millega muuta tuba elavamaks ja mängulisemaks. Visanda muster pildile ja kirjuta juurde ka sobiv(ad) värv(id). Võta eeskuju popkunstist, kus kasutati väga palju erksaid toone. Enne mustrite otsimist mõtle, kes selles toas elada võiks.

Nimi ja vanus:

Tema hobid:

Milline teos näituselt sinna interjööri sobib?