

Projekt 01/ Project 01

Dark Side of the Moon 2026

Aasta / Year: 2026

Klient / Client: HALL Tallinn

Asukoht / Location: Tallinn, Eesti / Tallinn, Estonia

Roll / Role: Graafiline disain, kunstiline juhtimine, motion design, visuaalne identiteet, digitaalne kommunikatsioon, kampaania kujundus / Graphic design, art direction, motion design, visual identity, digital communication, campaign design

Töö ulatus / Scope: Festivali visuaalne identiteet, sotsiaalmeedia, artistide väljakuulutamised, motion graphics, videomaterjalid, plakatid, bännerid, suureformaadilised graafikad ja sündmuse visuaalne kommunikatsioon / Festival identity, social media, artist announcements, motion graphics, video content, posters, banners, large format graphics and event communication.

PROJEKTIKIRJELDUS / PROJECT DESCRIPTION

Dark Side of the Moon on Tallinnas toimuv muusikafestival. 2026. aasta festivali jaoks arendasin visuaalse kommunikatsiooni süsteemi, mis kattis kogu kampaania alates esimestest avalikustamistest mais kuni festivali toimumiseni augustis. Töö hõlmas sotsiaalmeedia visuaale, artistide väljakuulutamisi, liikuvaid graafikaid ja videomaterjale, plakateid ning suureformaadilisi bännereid festivali alal. Kõik formaadid lähtusid ühest visuaalsest süsteemist, mis võimaldas identiteedil liikuda ekraani, trükise ja füüsilise ruumi vahel. Visuaalse keele keskmes on Dark Side of the Mooni nimega seotud kontrast tumeda ja valgustatud poole vahel. Seda ideed kasutasin erinevate kompositsioonide, pildikeele loomisel, säilitades festivali äratuntavuse kõigis kanalites.

Dark Side of the Moon is a music festival in Tallinn. For the 2026 edition, I developed a visual communication system covering the full campaign from the first announcements in May to the festival taking place in August. The work included social media visuals, artist announcements, motion graphics and video content, posters and large format banners used throughout the festival site. All formats were developed from one visual system, allowing the identity to move between screens, print and physical space. The visual language is built around the contrast between the dark and illuminated sides referenced by the festival name. I used this idea to develop different compositions, image treatments and motion languages while keeping the festival recognisable across all communication channels

Projekt 02 / Project 02

Every Trace Was Once a Gesture

Aasta / Year: 2025

Õppeasutus / Institution: Eesti Kunstiakadeemia / Estonian Academy of Arts

Projekt / Project: Bakalaureusetöö / Bachelor's thesis

Roll / Role: Autor, graafiline disain, väljaande kujundus, visuaalne uurimus, loominguline ja kunstiline juhtimine, pilditöötlus ja kompositsioon / Author, graphic design, publication design, visual research, creative and art direction, image editing and composition

Töö ulatus / Scope: Kunstnikuraamat, fotograafia, skaneeringud, pildikompositsioonid, tüpograafia, küljendus ja trükilahendus / Artist book, photography, scans, image compositions, typography, layout and print production

Tehnilised andmed / Specifications:

205 × 292 mm, 134 lehekülge, tiraaž 30 / 205 × 292 mm, 134 pages, edition of 30

PROJEKTIKIRJELDUS / PROJECT DESCRIPTION

Every Trace Was Once a Gesture on bakalaureusetöona valminud kunstnikuraamat aja vaiksest mõjust meid ümbritsevale. Fotod, skaneeringud ja kihilised kompositsioonid on kogutud mitme aasta jooksul ning vaatlevad mälu, kulumist ja aeglast muutumist pindadel, struktuurides ja paikades, millest sageli möödume neid märkamata. Raamat käsitleb vaatamist kui aeglast ja tähelepanelikku tegevust. Iga lehekülg loob oma rütmi, milles juhus ja teadlikult loodud kompositsioon kohtuvad. Väikesed nihked, kulunud pinnad ja vaevu märgatavad muutused muutuvad raamatus jälgedeks, mille kaudu aeg hakkab nähtavaks saama.

Every Trace Was Once a Gesture is an artist book developed as a bachelor's thesis about the quiet effects of time on the world around us. Photographs, scans and layered compositions were collected over several years and explore memory, erosion and slow change across surfaces, structures and places we often overlook. The book approaches looking as a slow and attentive act. Each spread develops its own rhythm, bringing accident and intentional composition together. Small shifts, worn surfaces and barely visible changes become traces through which the passage of time becomes visible.

Project 03 / Projekt 03

MyMaestro

Aasta / Year: 2026

Klient / Client: MyMaestro

Asukoht / Location: Pärnu, Eesti / Pärnu, Estonia

Roll / Role:

Visuaalne kontseptsioon, graafiline disain, interaktiivse visuaalsüsteemi arendus, motion design ja digitaalne disain / Visual concept, graphic design, interactive visual system development, motion design and digital design

Koostöö / Collaboration:

Projekt valmis koostöös Clubbed Formi kaasasutaja Karl-Egert Kartau ja projekti jaoks kaasatud vabakutselise disaineri Keitlyn Kruusiga / The project was developed in collaboration with Clubbed Form co-founder Karl-Egert Kartau and freelance designer Keitlyn Kruus, who joined the project specifically for this collaboration.

Töö ulatus / Scope:

Interaktiivne visuaalsüsteem, veebikeskkond, liikumisega reageerivad visuaalid, käeliigutuste jälgimine, motion design, audiovisuaalne esitus ja piiratud tiraažiga kunstiprintid / Interactive visual system, web environment, motion-responsive visuals, hand movement tracking, motion design, audiovisual presentation and limited edition art prints.

PROJEKTIKIRJELDUS / PROJECT DESCRIPTION

MyMaestro uurib dirigendi liikumise ja visuaalse väljenduse vahelist seost. Projekti keskmes on süsteem, milles dirigendi käeliigutused muutuvad reaajas visuaalseks materjaliks. Liikumine, tempo, suund ja žest mõjutavad ekraanil tekkivaid vorme, valgusjälgi ja liikumist. Eesmärk oli muuta dirigeerimine visuaalselt tajutavaks ning luua muusiku ja digitaalse keskkonna vahele otsene füüsiline seos. Visuaal ei tööta eraldiseisva taustana, vaid reageerib esitajale ja areneb koos tema liikumisega. Projekt ühendab graafilise disaini, motion designi, reaajas visuaalse töötamise ja liikumise jälgimise, käsitledes dirigeerimist kui visuaalset keelt, milles žestist saab vorm, liikumisest valgus ja muusikast ruum. Esituse ajal loodud visuaalidest valmis ka piiratud tiraažiga kunstiprintide seeria. Valisime ühe performance'i käigus tekkinud visuaalse hetke, jagasime selle fragmentideks ning trükkisime need kvaliteetsele muuseumipaberile. Printid valmisid etendusega samal ajal, nii said külastajad kohe pärast esitust osta endale ühe fragmendi kogetud visuaalist ja selle koju kaasa võtta. Nii sai ajas mööduv digitaalne etendus endale püsiva füüsilise vormi.

MyMaestro explores the relationship between a conductor's movement and visual expression. The project is built around a system in which the conductor's hand movements become visual material in real time. Movement, tempo, direction and gesture influence the forms, light trails and motion appearing on screen. The aim was to make conducting visually perceptible and create a direct physical connection between the performer and the digital environment. The visual system does not function as a separate backdrop, but responds to the performer and develops together with their movement. The project combines graphic design, motion design, real-time visual processing and movement tracking, approaching conducting as a visual language in which gesture becomes form, movement becomes light and music becomes space.

The visuals created during the performance were also transformed into a limited edition series of art prints. We selected a visual moment from the performance, divided it into individual fragments and printed them on high quality museum paper. The prints were produced during the show itself, allowing visitors to purchase a fragment directly after the performance and take home a physical piece of the visual experience they had just witnessed. This gave a digital and time based performance a lasting physical form.

Projekt 04 / Project 04 DEKA 2

Aasta / Year: 2026

Klient / Client: Eesti Kunstiakadeemia / Estonian Academy of Arts

Asukoht / Location: Tallinn, Eesti / Tallinn, Estonia

Roll / Role: Graafiline disain, toimetusslik kujundus, kunstiline juhtimine ja trükise visuaalse süsteemi arendamine / Graphic design, editorial design, art direction and development of the publication's visual system

Töö ulatus / Scope: Ajalehe kujundus, tüpograafia, küljendus, visuaalne süsteem ja trükiettevalmistus / Newspaper design, typography, layout, visual system and print production

Graafiline disain / Graphic design: Markus Laanisto

Illustratsioon / Illustration: Nelli Viisimaa.

Peatoimetaja / Editor-in-chief: Else Lagerspetz.

Kirjatüüp / Typeface: Ladna Sans, Typo Kompanii.

Tiraaž / Copies: 1500.

PROJEKTIKIRJELDUS / PROJECT DESCRIPTION

DEKA 2 on Eesti Kunstiakadeemia disainiteaduskonna ajaleht, mis koondab tudengite, õppejõudude ja disainivaldkonna hääli, fragmente ning jooksvaid arutelusid. Kujundus käsitleb väljaannet pidevas liikumises oleva ruumina, kus erinevad tekstid, pildid ja ideed saavad kõrvuti eksisteerida. Kujundus liigub hariduse, praktika ja ühiskondlike küsimuste vahel, peegeldades väljaande sisu mitmekesisust. Tüpograafia, illustratsioonid ja erinevad sisulised kihid loovad süsteemi, mis säilitab ajalehe formaadi, kuid annab igale sisule võimaluse võtta oma ruum.

DEKA 2 is a newspaper for the design faculty of the Estonian Academy of Arts, bringing together voices, fragments and ongoing discussions from students, teachers and the wider design field. The design treats the publication as a space in constant motion, allowing different texts, images and ideas to exist alongside each other. It moves between education, practice and wider societal questions, reflecting the diversity of the publication's content. Typography, illustrations and different layers of content form a system that maintains the newspaper format while giving each piece of content its own space.

Projekt 05 / Project 05

Collision Points Festival 2026

Aasta / Year: 2026

Klient / Client: Collision Points Festival

Asukoht / Location: Ankarsrum, Rootsi / Ankarsrum, Sweden

Roll / Role: Graafiline disain, kunstiline juhtimine, visuaalne identiteet, kampaania kujundus ja festivali kommunikatsioon / Graphic design, art direction, visual identity, campaign design and festival communication

Koostöö / Collaboration: Festivali plakati visuaalne kontseptsioon ja arendus valmis koostöös Clubbed Formi kaasasutaja Karl-Egert Kartauga. Ülejäänud projekti visuaalse identiteedi ja kommunikatsiooni töötasin välja iseseisvalt. / The visual concept and development of the festival poster was created in collaboration with Clubbed Form co-founder Karl-Egert Kartau. I developed the rest of the visual identity and communication independently.

Töö ulatus / Scope: Festivali plakat, visuaalne identiteet, kampaaniavisuaalid ja festivali kommunikatsioon / Festival poster, visual identity, campaign visuals and festival communication

PROJEKTIKIRJELDUS / PROJECT DESCRIPTION

Collision Points Festival 2026 visuaalne keel sündis festivali kui eri kunstivormide, ideede ja inimeste kokkupuutepunkti käsitlemisest. Projekti keskmes oli tugev plakat, mille visuaalse kontseptsiooni ja arenduse lõime koostöös Clubbed Formi kaasasutaja Karl-Egert Kartauga. Pärast plakati põhikeele paika panemist töötasin ülejäänud visuaalse identiteedi ja kommunikatsiooni iseseisvalt välja. Süsteem laienes festivali erinevatesse formaatidesse ning pidi säilitama ühise visuaalse iseloomu nii üksikutes kampaaniavisuaalides kui ka terviklikus festivali kommunikatsioonis.

The visual language for Collision Points Festival 2026 was developed around the festival as a meeting point for different art forms, ideas and people. The project centred on a strong festival poster, whose visual concept and development I created in collaboration with Clubbed Form co-founder Karl-Egert Kartau. After establishing the core visual language, I developed the rest of the visual identity and communication independently. The system extended across different festival formats while maintaining a shared visual character across individual campaign pieces and the wider festival communication.

Projekt 06 / Project 06

Listasafn Árnesinga 2026

Aasta / Year: 2026

Klient / Client: Listasafn Árnesinga

Asukoht / Location: Hveragerði, Island / Hveragerði, Iceland

Roll / Role: Visuaalne identiteet, kunstiline juhtimine, illustratsioon, pilditöötlus ja kompositsioon / Visual identity, art direction, illustration, image editing and composition

Töö ulatus / Scope: Listasafn Árnesinga 2026. aasta näituseprogrammi visuaalne identiteet / Visual identity for the 2026 exhibition programme at Listasafn Árnesinga

PROJEKTIKIRJELDUS / PROJECT DESCRIPTION

Näituse lähtepunktid, looduslikud värvained, taimed, traditsioonilised värvimispraktikad, kaugelt saabunud pigmendid ja värvikaubanduse mõjud, hakkasid mõjuma pigem voolavate süsteemide kui staatiliste objektidena. Kujunduse eesmärk oli luua aeglaselt muutuv pind või maastik, kus värv, tekstuur ja vorm pidevalt segunevad, kuluvad ja edasi liiguvad. Visuaalid sündisid leitud materjalidest, nagu oksad, kivid, lehed ja erinevad tekstuurid, mida kasutati tindikompositsioonide loomiseks. Jäljed meenutavad kokkupuutest, survest ja liikumisest tekkinud jäljendeid ning hakkavad meenutama kaarte või jõudude kujundatud välju. Eesmärk ei olnud näituse teoseid illustreerida, vaid luua pind, millel nende ideed saavad eksisteerida.

The exhibition's starting points, natural dyes, plants, traditional dyeing practices, pigments arriving from distant places and the influence of colour trade, began to feel more like flowing systems than static objects. The aim was to create a slowly changing surface or landscape where colour, texture and form continuously blend, erode and move forward. The visuals came from found elements such as sticks, stones, leaves and textures, which were used to create ink compositions. The marks resemble traces created through contact, pressure and movement, and begin to resemble maps or fields shaped by forces. The aim was not to illustrate the exhibition works, but to construct a surface where their ideas could exist.