

# Sõmeru keskuse arhitektuurivõistlus

(hanke viitenumber 240943)

## ŽÜRII PROTOKOLL

### ŽÜRII KOOSSEIS:

Peep Vassiljev, Rakvere vallavolikogu esimees, žürii esimees

Maido Nõlvak, vallavanem, Rakvere Vallavalitsus

Maia Simkin, Rakvere Vallavalitsus

Kalle Vellevoog, Eesti Arhitektide Liit

Karli Luik, Eesti Arhitektide Liit

Kristel Niisuke, Eesti Arhitektide Liit

Hele Möllits, Eesti Maastikuarhitektide Liit

Protokollis: Ingrid Kormašov

### KOOSOLEKU TOIMUMISAEG:

07.12.2021 10.00 – 13.00.

**KOHT:** Rakvere vallavalitsus, Kooli 2, Sõmeru

### Võistluse eesmärk

Arhitektuurivõistluse eesmärk on leida Sõmeru aleviku uuele keskväljakule esinduslik ja kaasaegne arhitektuurne lahendus ning põimida see olemasoleva peatänavaga kokku aastaringselt kasutatavaks atraktiivseks avalikuks ruumiks.

Võistlus korraldatakse EV100 „Hea avalik ruum“ jätkuprogrammi raames.

Võistluse tähtajaks 30.11.2021 kell 15.00 esitati üheksa ideekavandit, mis kõik kvalifitseerusid hindamisele.

Žürii hindas kõikide vastavaks tunnustatud kavandite ideelist ja vormilist kvaliteeti, vastavust ülesandele ning selgitas anonüümselt märgusõnade kaudu välja konkursi auhindade võitjad.

Hindamiskriteeriumid, mida kasutatakse auhinnavõitjate väljaselgitamisel, on:

- kavandi arhitektuuriline kvaliteet, funktsionaalsus ja vastavus lähteülesandele (sh vastavus võistlusülesandele);
- Sõmeru keskuse avaliku ruumi terviklikkus ja keskkonda sobivus, sh arhitektuurilahenduse värskus ja tänapäevsus;
- lahenduse otstarbekus ja realiseeritavus: ehituslik ökonoomsus ja kulude suurus objekti elukaare jooksul.

Žürii liikmed töötasid läbi kõik vastavaks tunnustatud kavandid. Žürii selgitas konkursi auhinnavõitjad välja Eesti Arhitektide Liidu poolt koostatud „Eesti arhitektuurivõistluste juhend 2013“ tingimuste alusel.

## HINNANGUD IDEEKAVANDITELE:

/tähestikulises järjekorras/

### AMPLITUUD



Autorid on ideekavandi üles ehitanud lopsakale rohekoridori lineaarile, mille sisse on kavandatud pausid – väljakud. Olemasolev sõidutee on kokku pakitud kahe-suunaliseks teeks ning ääristatud mitmerindelise rohekoridoriga. Keskväljaku ovaal on kavandatud olemasoleva muruplatsi serva ja suunatud keskusehoone suunas, et tekiks esinduslik Sõmeru epitsenter. Põllu plats on viidud võimalikult noortekeskuse lähedale, et tagada sujuv liikumine keskusest platsile, mille tegevus on suunatud noortele.

Žürii hinnangul jätab pakutud lahendus nõutuks – ei saa aru, miks autorid on fookuse just enda valitud kolme kohta kontsentreerinud. Sõmeru keskuses on suur maa-ala kasutamata, kuid autorid on väljaku paigutanud ristmikule, korrusmaja akende alla. Jalakäijate ja raskeveokite teed ristuvad seal niigi, nüüd soovivad autorid veelgi rohkem inimesi sinna suunata, samas kui suur ala on jäetud lihtsalt tühjaks. Tekib ka küsimus ohutusest, lapsed on mänguhoos liiga lähedal liiklusele. Ringid püüavad küll pilku, kuid asuvad vales kohas, kontseptuaalselt on lähenemine vale. Sarnane ohtlik olukord on tekitatud Põllu platsi juures, noortekeskuse läheduses oleva bussipeatusega, mis on paigutatud ristmikule liiga lähedale.

Disaini osas on tehtud liiga palju, tulemus varjutab kohapealse identiteedi. Kuigi lahendus ei veena ei funktsionaalselt ega esteetiliselt, on positiivne, et on hoitud ühtlast ideelist joont. Probleemaatiline on kergliiklejatele mõeldud liikumissihtide katkemine sihtidele jäävate atribuutide ning kohati ka teesihi nihkumise tõttu.

Taimmaterjali läbitöötamisel pole kaasatud erialainimest, mistõttu võib töös leida taimenimede segiajamist (kastan ja harilik hobukastan) või liike, mis on antud piirkonnas külmaõrnad. Lisaks pakutakse olemasolevate puude kaitseks istumispesasid ja võrade alla madalat pöösarinnat, mis kahjustavad ja kiirendavad olemasolevate puude hukkumist nii kaevetöödega saadud juurtevigastuste kui ka mulla tihenemise tagajärjel. Istumispesasid ja pöösaid saab edukalt ette näha istutatavate puude ümber. Samas tuleb välja tuua, et mõte lillede lausistutustest on ala mitmekesistav ning vähendab niitmisvajadust ja üksluist muruala.

## ANSTRAKTOR



Autorite sõnul on Sõmeru keskväljaku inspiratsiooniallikaks olemasoleva keskkonna mitmekihilisus, väljakutsed ja potentsiaal. Töö eesmärk on luua kaasaegne linnaruum, mis arvestab etteantud ruumivajadustega ning loob alevi südamesse tugeva ning eristuva identiteediga keskkonna, kus inimesed end hästi tunnevad. Uudse lahenduse keskmeks on loodav Anstraktori skulptuur.

Žürii hinnangul on siin loodud uus telg alguspunktiga aida juures, mis aga lõppeb ebamäärases asukohas. Pakutud turu funktsioon väljakul pole paha idee, kuid telg mõjub väga kunstlikult, tasapaksult. Pumbajaam asub keset telge. Haljastuse paigutus on küsitav – jääb arusaamatuks, kas väljakule pääsemiseks peab minema läbi kuuseheki ja ületama tänavakorvpalli platsi? Väljakul ei ole tegevusi eri vanusegruppidele, see on pigem lai jalakäijate tänav. Ainult paviljonidest jääb väheks, tarvis oleks erinevaid ajaveetmise võimalusi. Kõrghaljastuseks kasutatud kuusk on väga hea valik aastaringseks vaate peitmiseks ja tuulevarjaks, kuid ainult ühe liigi kasutamine on liiga monotoonne ning ei paku alale juurde liigirohkust või visuaalset aastaegade vaheldumist.

Põllu platsile kavandatud konteinerhaljastuse taimede valik on autorite sõnul liblikate ja lindude vajadusi jälgiv. Maapiirkonnas kasvab aga nõgest niigi väga palju, selline taimekooslus ei kõneta siin inimesi nii nagu linnas. Lisaks tekitab pakutud lahendus sõidutee ääres ökolõksu. Samuti on nii paljude konteinerite suvine kastmine ajamahukas ning talvist tervikpilti, kui taimed närtsinud, nad pigem ei ilmesta.

Kokkuvõttes on töö rahulikkuses teatud võlu ja ka kunstiteose idee on tore, kuid lahendus jääb poolikuks ja jalakäijate liikumissuunad katkendlikuks.

## KULTUURITELG



Autorid pakuvad välja idee kultuuriteljest, mis seob Sõmeru keskuse terviklikuks linnaruumiks. See telg lõimib erinevaid väikelinnale omaseid avaliku ruumi elemente, inspireerides linlast vabas õhus aega veetma. Maastikust on modelleeritud linnaline keskpark, mis seob tänavaruumiga külgnevad avalikud funktsioonid ja pakub privaatsust eluruumidele. Keskväljak on kavandatud tänasele ristmikule eesmärgiga siduda olemasolevad avalikud funktsioonid ja kaunis puuderivi terviklikult tunnetatavaks ruumiks. Sõiduteede rajad on kokku tõstetud ja asetatud uuele trassile, et luua avalik ruum just hoonete esisele päikselisele kohale.

Žürii hinnangul tõmbab siin esimesena tähelepanu liikluskorralduse muudatus olemasolevaga võrreldes – otsetee on likvideeritud ja suunatud aida tagant korrusmajade eest praegusele teljele. Kahjuks on see valla hinnangul praktikas teostamatu. Korrusmajade juures valmib suveks parkla, seda ei saa muuta. Samuti ei ole elamute ja aida vahel piisavalt ruumi, et liiklus sealt läbi suunata.

Pakutud idee on terviklik, eristuv ja arhitektuuriliselt selgelt läbi lahendatud, kuid liikluskorralduse muutmise vajadus jääb veidi selgusetuks – telje oleks saanud paigutada ajaloolisele Puiestee tänava sihile töö kvaliteetides oluliselt kaotamata. Positiivne on soov Sõmeru keskust ruumiliselt ümber struktureerida, otsida uut ruumilist identiteeti, kuid antud lahendus ei ole veenev. Visuaalselt näeb lahendus tore välja, suur plats rahustab keskkonda, ilmselt oleks see piisavalt unikaalne, et tuldaks vaatama ka kaugemalt. Kogu telg on täidetud tegevustega. Väikevormid (sh peaväljaku objekt ja „päikesekiired“) mõjuvad kohati veidi liiga suurlinlikult ja kohaliku konteksti arvestamata. Noortekeskuse läheduses olev ala on kujundatud ruumilise maastikuga noortele väga atraktiivseks, kutsudes neid kasutama erinevaid liikumisvahendeid. Samas tekitab segadust, et loodud on palju erinevaid kulgemise ja vabaajaveetmise



võimalusi, kuid katendiks on valitud teadlikult konarlik graniitkivisillutus, mis muudab noorte seas populaarsete sõiduvahendite (rulad, tõukerattad vm) kasutamise ebameeldivaks.

Haljastus on ehk veidi üle pakutud funktsionaalses mõttes, eksootilised botaanilised haruldused tuleks asendada külmakindlate liikidega. Lopsakas mitmerindeline haljastus võiks jätkuda ka aidahoone poolses piirkonnas, et tulevikus oleks ka varjus olemise võimalusi ning varjata vaated kortermajadele, säilitades nende elanike privaatsust. Purskkaevu asukoht on veidi küsitav, see asub piirkonnas, kus on üsna tihe raskeveokite liiklus. Samas tekitab tihe künklik haljastus lagedale platsile vajalikku tihendust ning mõjub hubaselt.

#### KÜNNIS (vastavaks tunnistamise otsuses nime all MUUTUS)



Autorite sõnul on võistlustöö läbivaks motiiviks kündmine koos sinna juurde kuuluvate märksõnadega. Peatänav koos mõlemasse otsa jäävate platsidega on kujundatud ühe suure kultiveeritud alana, millel esinevad reljeefid vihjavad põlluharimisele. Ala täiendavad väikevormid, mis on inspiratsiooni saanud kohalikust põlluharimise ajaloost, tootmisest ja inimestest.

Žürii arvates on ideekavandis küll palju erinevaid huvitavaid elemente, kuid need ei moodusta omavahel tugevat tervikut. Väikevormid (sh valgustid ja bussipaviljon) ei mõju veenvalt ega Sõmerule omaselt. Üldmuljes domineerib lagedus, sillutist on liiga palju. Mõni ala on ka piiritletum ja intiimsem, tore on küngaste kasutamine. Trepistik keskväljakul vaatab ristmiku liiklusvoogu ja on suunatud põhja poole, see võiks olla pigem lõuna suunas, et publikul oleks mugavam. Väljaku sillutatud ala mõjub autotee laiendusena.

Töö nõrkuseks on, et ei moodustu loogilist, mugavat liikumistelge. Keskväljakul on aidaesine pool jäänud lahendamata. Puiestee tänavalahendus (ristlõige) jääb väga lage ja võiks olla liigendatud haljastusega, et eraldada sõidukid kergliiklejatest. Positiivne on vihmapeenra kasutamise idee.

Põllu plats näib koosnevat erinevatest liiklussaarekestest, liiga palju sõidutee ristumisi jalakäijate trajektooriga. Kas siin tekib hubaseid tsoone, kus inimesed tahaksid viibida? Tegu on tootmishoonete piirkonnaga, kus üsna tihe raskeveokite liiklus. Sillutise pinda tahaks vähendada.

## LAMMASTE RONGKÄIK



Autorid on soovinud tänavaruumi ja asulakeskust muuta inimsõbralikumaks ja atraktiivsemaks. Tööd läbivateks elementideks on betoonlambad, keda leiab nii platsidelt kui tänavalt, neid saab kasutada nii istumiseks, piiramiseks kui ka lihtsalt Sõmerule uue identiteedi loomiseks.

Žürii hinnangul on siin kõik justkui õigesti tehtud – alad on läbi lahendatud, loodud erinevaid tegevusi sisaldav ja korrastatud linnaruum, skaala on hea. Kuid puudub idee, põhjendus, ambitsioon, pakutud lahendus ei eristu ega loo paigale identiteeti. Küsimusi tekitab jõulukuuse asukoht väljakul, mis asub kitsaste liikumisteede sõlmpunktis ning takistab liikumist. Töö tegeleb justkui ainult väikese skaalaga ning puudu jääb kogu võistlustööd üldistav skaala, mis annaks vastuse erinevatele võistlusettepanekus tehtud funktsionaalsetele ja esteetilistele otsustele. Noorte ja Põllu plats mõjuvad pigem liiklussaartena. Noorteväljaku lahendus jääb liiga linnalikuks ning võiks pakkuda rohkem noortepäraseid funktsioone. Väljakuruumis pole väga kohta kogukondlikeks tegevusteks, ala on täidetud väikevormide ja haljastusega. Töös kasutatav haljastus on väga läbimõeldud ning mitmekesine, mis sobib väikeasulasse suurepäraselt.

PESA



Autorid on keskväljakule andnud kikilipsu meenutava kaju, selle põhjuseks on väljakuga külgnevad aspektid, mida on töös arvesse võetud. Põllu plats on Puiestee tänava jalgteelise sujuva lõpetus. Põlde ja nende vagusid sümboliseerides on Põllu plats oma olemuselt vöödilise ja üles ehitatud lineaarsusele, kus haljastatud osad vahelduvad kivistikuga.

Žürri silmis on tegu sümpaatse tööga, kus on mitmeid häid mõtteid. Keskväljak oma huvitava geomeetriaga „teeb silma“ vallamajale, on sellega hästi ühendatud, liidab endaga aidahoone ja arvestab ka selle tulevase juurdeehitamisega. Väljakul on olemas kõik vajalikud elemendid: mänguplats, kiiged, katusealused – siin on tegevust ja istekohti. Tore, et on lisatud ka purskkaevud. Väljakuala on nutikalt piiratud ja tsoonitud, sümpaatne väike eraldus Puiestee tänavast ja kortermajadest. Liikumisteed on loogilised. Veidi häirib platsi suurus ja roheline puudumine, võiks lisada taimestikku.

Platsi ääres asuvad astmed mõjuvad totaalselt, nende mõõtkava võiks vähendada. Katend on kogu väljaku ulatuses ühesugune, tsoone võiks vaheldusrikkamalt markeerida ja näiteks aida esine on samuti omaette tsoon. Väljak moodustab ühtse terviku ja on sujuvalt seotud vallamajaga, samas ei eraldu piisavalt aidaesise valgusplatsi ja purskkaevu vaheline teelõik, mis võinuks olla konkreetselt markeeritud, et liiklemine oleks ohutu.

Platsi skaala on hea, aga elementide skaalaga võiks edasi töötada. Rattahoidlate massiivne betoon ja serva alla paigutamine ei tundu Sõmeru kontekstis otstarbekas.



## PÕLD, TRAKTOR JA KARTULID



Sõmeru keskuse ala on liigendamata ning läbimõtestamata ruum. Võistlustöö autorid soovivad oma lahendusega anda sellele tegeliku keskuse rolli, väärtustades samas maaelu identiteeti. Orgaanilised vormid võistlustöös on inspireeritud kartulist ja rõhutavad Sõmeru tugevat seost maaeluga. Võistlustöö jaotab ala kolmeks, järk-järgult läheb avar väljak üle roheluseks.

Žürii tõstab esile asjalolu, et see on üks väheseid võistlustöid, mis on püüdnud keskväljaku siduda vallamajaga ning suhestanud ka teiste lähedalasuvate hoonetega (vana ait koos tulevase juurdeehitise). Plats ise (sillutatud ala) on Sõmeru jaoks liiga suur ja lage, sest siin on kõikjal avarust niigi. Hea oleks seda täita intiimsemas mõõtkavas. Siiski on väljakul mitmeid vaba aja veetmise võimalusi, ka kõlakoja mõte on tore ja selle asukoht hea.

Sümpaatne on alevit läbiva puiestee rajamine. Liikluslahendus on jalakäijasõbralik – sirgelt kulgevale liikumissuunale on lisatud privaatsemaid sopistusi, mis on maitsekalt haljastusega läbi põimitud. Ala taimede valik on põhjalikult läbimõeldud, arvestades liikide vastupidavust ja sobivust antud keskkonda. Samuti pakuvad valitud taimed aastaringset avastamisrõõmu nii õite, lõhnade kui värvi poolest.

Ka Põllu platsi haljastus ei nõua intensiivset hooldust. Plats ise mõjub lagedalt, suured istumise alad ei pruugi leida kasutust ning jääda mõjuma tühjalt. Põllu platsil manööverdusala paigutamine bussipeatuse ja parklarea vahele ei ole funktsionaalne. Väikevormide esteetika mõjub hektiliselt.

Positiivsena saab esile tuua asjalolu, et idekaavand on tervikuna põhjalikult läbitöötatud.



## PÖÖRIPÄEV



Võistlustöö seob Sõmeru ajaloo eri etapid ja otsib nende keskel tasakaalu. Keskväljak lepib omavahel aleviku kaht olulist kujundajat: mõisa- ja kolhoosiaega ning ehitab koos kaasaegse vallamajaga aleviku uut südant. Liikumisteedest kasvab välja keskpunkt, mis vaatab mõlemas suunas. See on intiimne koondumine, kus kõigile on ruumi, et mängida, olla ja kogeda.

Žürii hinnangul on tegu tugeva, sümpaatse lahendusega, kus on olemas kõik olulised komponendid. Väljak võtab fookusesse ajaloolise aidahoone. Loodud on telg, vallamaja sellega seotud, arvestatud on aida juurdeehitise ja parklaga. Skaala on paras, elemente pole liiga vähe ega liiga palju. Väljak toimib hästi, see loob meeleolu ega domineeri. Olemas on nii purskkaevud kui haljastus, lastele mõeldes võiks ehk mõned atraksioonid lisada. Teede lahendused üle väljakuala on õnnestunud. Rohke roheluse kasutamine mõjub konteksti arvestavalt. Töös on arvestatud kortermajade privaatsusega, lisades rohepuhvrisse nii kõrghaljastust kui ka pinnavorme. Poollooduslik haljastuslahendus sobib Sõmerusse ideaalselt, eriti pilkupüüdev on Põllu platsi elurikkust pakkuv niidukooslus.

Lõkkeplats, traktori asukoht, bussipaviljoni paigutamine n-ö saarele on toredad mõtted, selliseid detaile on siin veel. Sümpaatne on bussipeatuse ja traktoriväljaku sidumine nii, et traktoriplats ei mõju liiklussaarena. Põllu platsi skaala mõjub veenvalt. Puiestee tänaval tekitab küsimusi autoridade eraldamine, selline lahendus mõjub autokeskselt ja jalakäijavaenulikult. Puiesteed on vaja läbi mängida, teatud osa ulatub võistlusalast välja.

Lahendus on veenev ja kohaliku olustikuga arvestav.

## TELG



Võistlustöö pakub lahenduse keskväljakule, Põllu platsile ja neid ühendavale puiesteele. Kui traditsiooniliselt raamivad linnaväljakuid hooned, siis siin asub hoonestus suhteliselt hajali ning võistlustöö proovib seda katusealuste loomisega „parandada“. Väljaku ja platsi markeerimiseks on kasutatud varikatuseid, variseinu ja haljastust. Kuigi platsi külgedelt piiramine on hea mõte, mõjub antud võte Sõmeru kontekstis kunstlikult ning väheveenvalt. Tehtud on justkui liiga palju ning üldmulje on suurlinlik, mitte väikeasulale omane.

Žürii leiab, et keskväljak ei arvesta ajaloolise aidahoone ega vallamajaga, paikneb nende suhtes juhuslikult. Puudu jääb emotsioonist, intiimsusest, väljak ei kutsu vaba aega veetma, siin ei ole funktsionaalseid elemente. Visuaalidel jääb väljakust ja massiivsetest betoonist varjualustest veidi kõle mulje ja tundub, et siin tekivad tuulekoridorid. Maa sisse minev astmestik ei mõju veenvalt, suvel on päikest niigi vähe. Samuti tekib küsimus, kas inimesed soovivad osaliselt maa all istuda? Astmestikku oleks paekivist pinnasesse ka tülikas ja kulukas rajada. Põllu plats tabab hästi konteksti ja selles on meeldivat omaaegset kolhoosi hõngu, kuid sarnaselt keskväljakuga on see veidi liiga suurejooneline ja Sõmeru konteksti mittearvestav. Eksponeeritav traktor on väärilt esile tõstetud ning selle tähtsust on võimendatud omanäolise reljeefiga taustaseinal.

## Žürii hinnang kvalifitseeritud ideekavanditele.

### OTSUS:

Pärast arutelu ja ideekavandite võrdlemist otsustati nende järjestus konsensuslikult. Žürii otsustas määrata preemiad järgnevalt:

I koha preemia 8000 eurot	võistlustöö PÖÖRIPÄEV
II koha preemia 6000 eurot	võistlustöö PESA
III koha preemia 4000 eurot	võistlustöö PÕLD, TRAKTOR JA KARTULID
Ergutuspreemia 2000 eurot	võistlustöö KULTUURITELG

### Žürii ettepanekud võidutöö edasiseks projekteerimiseks:

- Läbi mõelda väljaku funktsionaalsus, kuidas erinevate ürituste puhul paigutada nii pealtvaatajad kui esinejad, teha skeemid.
- Väikevormide ja välimööbli materjal hoolikalt läbi mõelda, et see oleks ajas kestev, nende eelarves arvestada ka hooldust.
- Väljaku välimööbel ja väikevormid peaksid olema teiselajastatavad ürituste ajaks. Läbi mängida väljaku kasutus erinevate ürituste ja sündmuste kontekstis.
- Läbi mõelda lava asukoht. Kas künkaid on võimalik tribüünidena kasutada?
- Läbi mõelda puuderivi paigutus ja taimekoosluste valik. Arvestada kindlasti rivis kasvavatele puudele vajaliku kasvupinnase mahuga (antud lahendus eeldab ka tugevdatud kasvualuse rajamist sillutatud alale).
- Nõlvade rajamisel jälgida vertikaali, et veed ei jookseks kokku kõrghaljastuse juurtele ning ei hakkaks neid uputama.
- Põllu platsil arvestada puude paigutamisel, et puude kasvades jääks valgust ka niidutaimede, mis suurte puude varjus ei taha väga kasvada ning õitsev kooslus kaotaks oma algse eesmärgi. Pigem paigutada niidualale üksikuid puid ja hajusalt.
- Seletuskirjas on haljastuse peatükis viidatud, et puiestee-äärsetele haljasribadele saab lükata lume, et mitte häirida jalakäijaid ja sõidukeid. Töös on puiestee haljasalad kõrghaljastatud ning lumelükkamisega võivad tekkida mehaanilised vigastused ning soolasegust lund ei tohi kindlasti puude alla lükata, sest see hävitab neid.
- Haljasribad toimivad vihmaveekogujatena kõvakatenditelt ainult siis, kui haljasala ja sõidutee või kõnnitee vahel ei ole tõstetud äärekivi. Liigne vee juhtimine juurtele mädandab juured ja puud muutuvad murdumisohtlikuks. Vihmavee kogumiseks kasutada pigem vihmapeenraid, mis taimestatakse taimedega, mis taluvad hooajalist liigniiskust. Alleepuud seda ei talu.
- Olemasolevad vanad puud Puiesteel vajavad dendroloogilist inventuuri, et kaaluda, kas on mõistlik vanu puid säilitada või asendada korruga kogu Puiestee uute puudega.
- Lisada väljakule lastele sobivaid atraktsioone.
- Läbi mõelda autosuundade eraldamine ja sellest tekkivate liiklussaartega Puiestee tänava lahendus.
- Läbi mõelda väljakut piiravate paviljonide kasutusfunktsioonid.



Võitnud ideekavandite **märgusõnad** kuulutatakse välja. **10. detsembril 2021.**

**Võitjate avalikustamine** toimub **16. detsembril 2021 kell 13 Sõmeru keskusehoones, Kooli 2, Sõmeru.**

/allkirjastatud digitaalselt/

Peep Vassiljev  
Maido Nõlvak  
Maia Simkin  
Kalle Vellevoog  
Karli Luik  
Kristel Niisuke  
Hele Möllits