

SUMMARY / RESÜMEE

Illustratsiooni loomine tumeda fantaasia žanris

Juhendajad: Raivo Kelomees, Joonas Sildre

Läbi aegade on kunst omanud inimeste elus väga suurt tähtsust. Eelajaloolisel ajal oli ainus viis suuremale massile informatsiooni edastamiseks koopamaalingud. Kui maalikunst Antiik Kreeka kirjandusse jõudis, muutusid värvirohked eeposed, luuletused ja draamad peamiseks teabekandjaks piirkonnas. Keskajal oli ilukirjandus üks suurimaid rahva mõjutajaid, pildid seal sees aga Piiblist. Vaid aastaid hiljem, tänu varastele kasutuselevõtjatele nagu Rembrandt ja Ruben, muutus maalikunst traditsioonilisemaks.

Esimene illustratsioonimaali tõus toimus 19.sajandil. Aina kasvav ajakirjandusmaastik vajab ajakirjadesse ja -lehtedesse suurtes kogustes illustratsioone, mis täitsid lehti, aitasid seda paremini lugeda ja mõista ning töötasid ka reklaami eesmärgil. Viimastel aastakümnetel on digitaalmaal ja –illustratsioon aidanud ajakirjadel ja –lehtedel digiajastuga kaasas käia.

Digitaalmaal on maalikunsti vorm, mis kasutab samu traditsioonilisi võtteid nagu vesivärv või õlimaal, aga neid rakendatakse arvutites, tabletites või muude seadmete vastavates programmides.

Antud lõputöö projekt algas illustratsiooni kui digitaalse kunstivormi uurimisega. Valitud teema on oluline, kuna digitaal on üha levinum kunstivorm ning tööturul on suur nõudlus professionaalsete kunstnike ja graafilised disainerite järgi.

Lõputöö teemaks sai illustratsioon tumeda fantaasiakirjanduse žanris, uurides postmodernistliku fantaasia sub-žanri, mis sisaldab õuduse, gootika ja müstika elemente.

Tööd alustavad kaks peatükki on teoreetilised. Esimene osa analüüsib žanri väljapaistvate autorite töid, annab ülevaate lõputöö autori inspiratsiooniallikatest ning põhjaliku ülevaate joonistamise protsessist. Teine osa teoreetilisest tööst uurib illustratsioonimaali loomise põhiprotsesse. Autor annab ülevaate töövoost ning tehnikast, mida erinevast artistid üle maailma kasutavad.