

Dizajn likova za knjigu i film: " Svijet Altamyrria-Kingdoms at war"

Pavičić, Lucija

Master's thesis / Diplomski rad

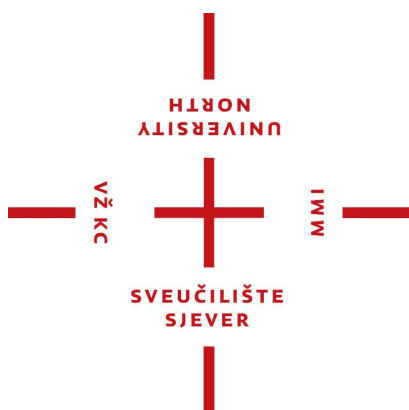
2023

Degree Grantor / Ustanova koja je dodijelila akademski / stručni stupanj: **University North / Sveučilište Sjever**

Permanent link / Trajna poveznica: <https://um.nsk.hr/um:nbn:hr:122:730749>

Rights / Prava: [In copyright](#)/[Zaštićeno autorskim pravom.](#)

Download date / Datum preuzimanja: **2024-11-14**



Repository / Repozitorij:

[University North Digital Repository](#)





**Sveučilište
Sjever**

Diplomski rad br. 50/MEDD/2023

Dizajn likova za knjigu i film:

World of Altamyria – Kingdoms at war

2697/336

Koprivnica, rujan 2023. godine



Sveučilište Sjever

Odjel za Umjetničke studije

Diplomski rad br. 50/MEDD/2023

Dizajn likova za knjigu i film:

World of Altamyria – Kingdoms at war

Lucija Pavičić

2697/336

Mentor

Antun Franović, doc. art.

Koprivnica, rujan 2023. godine

Prijava diplomskog rada

Definiranje teme diplomskog rada i povjerenstva

ODJEL Odjel za umjetničke studije

STUDIJ sveučilišni diplomski studij Medijski dizajn

PRISTUPNIK Lucija Pavičić

MATIČNI BROJ 2697/336

DATUM 8.9.2023.

KOLEGIJ Ilustracija

NASLOV RADA Dizajn likova za knjigu i film: "Svijet Altamyrije - Kraljevstva u ratu"

NASLOV RADA NA ENGL. JEZIKU Concept art for the book and the movie: "World of Altamyria - Kingdoms at war"

MENTOR Antun Franović

ZVANJE doc.art.

ČLANOVI POVJERENSTVA

1. doc. art. Mario Periša - predsjednik

2. dr. sc. Rosana Ratkovčić - član

3. doc.art. Antun Franović - mentor

4. izv. prof. Dean Valdec - zamjenski član

5.

Zadatak diplomskog rada

BROJ 50/MEDD/2023

OPIS

Svijet Altamyrije: Kraljevstva u ratu je autorska znanstveno-fantastična knjiga u razvoju, s potencijalom za snimanje dugometražnog filma. Za potrebe diplomskog rada potrebno je teoretski istražiti i praktično provesti postupke dizajniranja likova i same priče, adaptirati ih da funkcioniraju kao jedinstvena cjelina. Svojim karakteristikama, Svijet Altamyrije: Kraljevstva u ratu zadovoljava sve segmente današnjih kreativnih priča koje nastaju maštom jednog crtača/pisca, najčešće inspiriranom stvarnim povijesnim događajima.

U radu je potrebno:

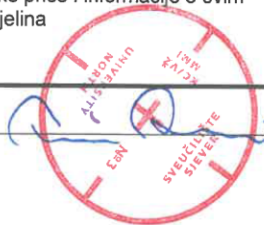
- predstaviti dizajn likova kao granu umjetnosti
- istražiti istaknute primjere početaka svjetskih dizajnera likova
- usporediti izgled različite likova i istaknuti njihovu važnost u filmskoj umjetnosti i književnosti
- detaljno opisati i usporediti različite dizajne likova, te objasniti njihove alternativne podjele
- za praktični dio rada potrebno je bilo: dobiti ideju, osmisliti priču, napraviti kartu svijeta, istražiti povijesne izvore za dizajniranje originalnih likova, osmisliti pozadinske priče i informacije o svim likovima, te napraviti knjigu likova koja funkcionira kao jedinstvena cjelina

ZADATAK URUČEN

11.9.2023.

POTPIS MENTORA

SVEUČILIŠTE
SJEVER



Sažetak

U radu će se istraživati sam medij dizajna likova, predstaviti se kao zasebna grana umjetnosti te objasniti njegov značaj kroz povijest, pa sve do moderne književnosti i filmske umjetnosti. Analizirati će se sve češća primjena digitalnih programa za dizajniranje likova u modernom pokretu prijelaza dizajna likova sa papira na digitalne medije. Istražit će se kako moderna tehnologija danas utječe na razvoj kreiranja likova te kako ona utječe na poboljšanje ili pogoršanje te grane umjetnosti, a na temelju rezultata donesti zaključak da li dizajn likova može opstati kao moderna umjetnost današnjeg doba. U praktičnom dijelu, i u samom radu predstaviti će se miješanje tradicionalnog dizajniranja likova sa prolaskom kroz digitalne programe za crtanje, te adaptacija dviju strana u starinsku knjigu kao završni vizualni medij. Kako bi se došlo do završnog izgleda autorske knjige, počelo se osmišljavanjem ideje i priče na temelju jednog segmenta, izrade karte svijeta, istraživanja povijesnih izvora za dizajniranje originalnih likova, osmišljavanja pozadinske priče i informacija o svim likovima, te njihovog sklapanja u jedinstvenu cjelinu.

Ključne riječi:

Dizajn likova, autorska knjiga, digitalna knjiga, tradicionalni medij, digitalni medij, digitalna umjetnost, tradicionalna umjetnost, fantasy art, concept art

Abstract

This thesis will explore the very medium of character design, present itself as a separate branch of art, and explain its significance throughout history, all the way to modern literature and film art. The increasingly common use of digital character design programs in the modern movement of character design transition from paper to digital media will be analyzed. It will investigate how modern technology today affects the development of character creation and how it affects the improvement or deterioration of this branch of art, and based on the results, a conclusion will be drawn as to whether character design can survive as a modern art today. In the practical part, and in the work itself, the mixing of traditional character design through digital drawing programs, and the adaptation of character design pages into an antique-looking book as the final visual medium, will be presented. To realize the final look of the author's book, it all started with an idea and story based on one segment, creating a world map, researching historical sources for designing the original characters, designing the background story and information about all the characters, and assembling them into a unique unity.

Keywords:

Character Design, Author Book, Digital Book, Traditional Media, Digital Media, Digital Art, Traditional Art, Fantasy Art, Concept Art

Sadržaj

1. Uvod.....	1
2. TEORIJSKI DIO.....	2
2.1. Dizajn likova kroz povijest	2
2.2. Važnost dizajna likova u filmskoj industriji, industriji video-igara i književnosti.....	9
2.3. Poznati concept artisti	15
2.3.1. Jason Chan	15
2.3.2. Constantine Sekeris.....	17
2.3.3. Andrée Wallin	19
2.4. Kako postati Concept artist?	21
2.5. Utjecaj Artificial Intelligencea na dizajn likova	22
3. PRAKTIČNI DIO	27
3.1. Cilj rada.....	27
3.2. Tijek izrade rada	27
3.2.1. Inspiracija i nastanak ideje.....	27
3.2.2. Osmišljavanje priče.....	30
3.2.3. Usporedba vlastitih likova baziranih po mitovima	35
1) Sfinga.....	35
2) Wendigo.....	36
3) Qilin	38
4) Cockatrice	40
3.2.4. Dizajniranje originalnih likova iz mašte	43
3.2.5. Funkcija likova u svijetu Altamyrije.....	47
3.3. Završni izgled knjige likova.....	50
4. Zaključak.....	53
5. Literatura	54
6. Popis slika	55
7. Prilozi	57

1. Uvod

U današnje doba postoji jako puno referenci iz kojih se mogu izvlačiti ideje, i dok je jednim dijelom dobro, u drugom dijelu se gubi jedan dio umjetnosti što se tiče ilustracije kao cjeline, i pričanja dobre priče, a u nekim slučajevima, dolazi i do gubitka kreativnosti. Razvojem moderne tehnologije dizajn likova, kao i ostale grane umjetnosti, se mora prilagoditi vremenu kako bi opstao. Da li to znači da će se daljnjim razvojem tehnologije izgubiti i zaboraviti tradicionalne tehnike dizajniranja likova? Da li se samom digitalizacijom dizajniranja likova gubi prvotna forma? Prijelazom dizajniranja likova u digitalnu formu olakšava se rad crtačima i autorima, te im omogućava lakšu mogućnost korištenja svih potrebnih programa i alata, no da li to omogućava da krajnji proizvod bude kvalitetan? Uporabom tehnologije, olakšava i ubrzava proces crtanja likova autorima, ali također dolazi sa velikim manama. Danas crtači mogu sjesti u bilo koje doba dana ili noći pred računalo, sa idejom u ruci koju će prenijeti na računalo, može početi crtati uz već postojeće reference koje su najčešće fotografije ili opisi teksta. Crtač koji dizajnira lika ili više njih digitalno može lako ispraviti svoju ideju bilo kada, dok crtač koji radi tradicionalno, olovkom na papiru, mora biti oprezniji i svjesniji svoga rada, jer ako pogriješi, trebat će mu više vremena i truda da to popravi.

U današnje vrijeme gubitku kreativnosti u veliko pridonose AI (Artificial Intelligence) programi, a jedna od najpoznatijih je Midjourney, ali usprkos svim poteškoćama, ilustracija napravljena od čovjeka uvijek će prevaliti. Međutim, razvoj i sve veća uporaba Artificial Intelligencea ima sve veći negativni utjecaj na kreativnost i sami trud crtača kako bi napravio kvalitetan završni izgled lika, jer kod nekih kruži mišljenje da što više crteža naprave, to bolje, neovisno da li su crteži kvalitetni ili ne. Ali takvo mišljenje stavlja ih niže kad pokušavaju konkurirati na svjetskom tržištu kako bi našli posao, pošto poznate tvrtke uvelike cijene kvalitetu i trud koji se vidi u crtežu. U ovom će se radu istražiti koje su to točno tehnike, i alati koji omogućavaju revoluciju dizajna likova kao grane umjetnosti, ili njezin pad. Cilj ovoga rada je pokazati funkcije raznih programa u službi stvaranja dizajna likova, te istražiti da li se prvotna forma dizajniranja likova gubi digitalizacijom, ali i pokazati važnost dizajniranja likova za knjigu ili film, počevši od same ideje, opisa i pozadinske priče pojedinog lika, ujedinjavanja likova u jedinstvenu priču koja funkcionira kao cjelina.

2. TEORIJSKI DIO

2.1. Dizajn likova kroz povijest

Dizajn likova spada pod granu umjetnosti zvanu "Concept art". Concept art, ili konceptna umjetnost, je vizualni prikaz koji priča priču ili prenosi određeni izgled. Najviše se koristi u filmovima i video igrama za prenošenje vizije i postavljanje tona za cijelu igru ili film, ali njeni počeci počinju još iz doba pračovjeka koji su crtali izgled životinja na zidovima špilja, opisujući prizore iz njihovog svakodnevnog života. Konceptna umjetnost pruža snažnu referentnu točku koja pomaže uskladiti kreativnost jednog čovjeka, ili više ljudi koji rade na zajedničkom projektu. Konceptni umjetnik vizualizira likove, okruženja, rekvizite i još mnogo toga kroz pripovijedanje. Izreka „slika opisuje tisuću riječi“ trebala bi biti "moto" svakog konceptualnog umjetnika. Ovaj tip umjetnika često ima zadatak raditi na temelju prethodnih dizajna, vizualizirati scene iz knjige koje će biti pretočene u film ili stvarati nove svjetove i likove od nule. Oni u svoj rad unose svoj osobni stil dok su vjerni zadatku i krajnjim ciljevima. Concept artist radi na tome da dizajn svakog od pojedinih elemenata bude dio istog vizualnog stila i identiteta koji je uz to usklađen s tonom i pričom koju je voditelj projekta zamislio, a može raditi na izgledu i dizajnu likova, okoliša, scena ili objekata. Ako na projektu radi više concept artista, u većini slučajeva stil crtanja artista se usklađuje, dobivaju se isti setovi kistova kojima concept artisti crtaju, te se sam concept art dijeli u nekoliko područja. Neki su zaduženi za crtanje likova, dok drugi rade na odjeći za likove, gradove/sela u kojima će likovi živjeti, drugi rade na detaljima iz svakodnevnog života pojedinog lika, neki crtaju floru i faunu, dok drugi kreiraju svijet.

Osobe koje imaju veliku količinu kreativnosti i ističu se maštovitošću su idealni kandidati za posao concept artista jer, svijet filmske industrije i video-igara traži visoki spektar raznolikosti u kreiranju concept arta, a pogotovo u video-igramama koje se nazivaju „*virtualnim domom*“ ili „*bijegom od stvarnosti*“, zato što je njihov svijet interaktivan. Concept art za književnost je nešto drugačiji, čak se može reći i da je ograničen, a bazira se striktno na opisu koji autor pojedine knjige navodi u svojoj knjizi. Concept artist se ne smije udaljavati i kreirati nešto što je van takvog opisa, bez dopuštenja autora.

Jedan od najpoznatijih concept artista u povijesti je bio J. R. R. Tolkien. Iako je njegova glavna profesija bila pisanje i stvaranje knjiga, često se uz njegove knjige mogu naći gotove ilustracije važnih segmenata njegovih knjiga. Tolkienove ilustracije za njegove knjige sastojale su se od crteža, slika, artefakata, više ili manje karata i kaligrafije. Njegove ilustracije pridonijele su učinkovitosti njegovih djela, iako je velik dio njegova opusa ostao neobjavljen za njegova života. Međutim, prvo britansko izdanje *Hobbita* 1937. godine objavljeno je s deset njegovih crno-bijelih crteža.[1] Osim toga, imao je kao naslovnicu vlastiti crtež *The Hill: Hobbiton-across-the-Water*. Prikazuje rodno selo Bilba Bagginsa Hobbiton u Shireu. Stari mlin, temeljen na mlinu u Sareholeu, i voda su u prvom planu, idealizirano englesko selo u sredini, a Brdo i Bilbov dom Bag End (tunnelirani u Brdu) u pozadini.[3] Američko izdanje zamijenilo je font i spis Tolkienovim akvarelom iste scene u punoj boji; ovo je zatim korišteno u kasnijim otiscima i u Engleskoj. Američko izdanje imalo je osim toga četiri njegove slike u akvarelu.



Slika 1 Slika u akvarelu The Hill; Hobbiton-across-the-Water korištena kao naslovnica prvog američkog izdanja Hobbita 1938. godine.

Tolkienova profesija filologije učinila ga je bliskim sa srednjovjekovnim iluminiranim rukopisima; oponašao je njihov stil u vlastitoj kaligrafiji, umjetnosti koju ga je naučila majka. Tu je vještinu primijenio u svom razvoju Međuzemlja, stvarajući alfabete kao što je Tengwar za svoje izumljene jezike, posebno vilenjački.[1]

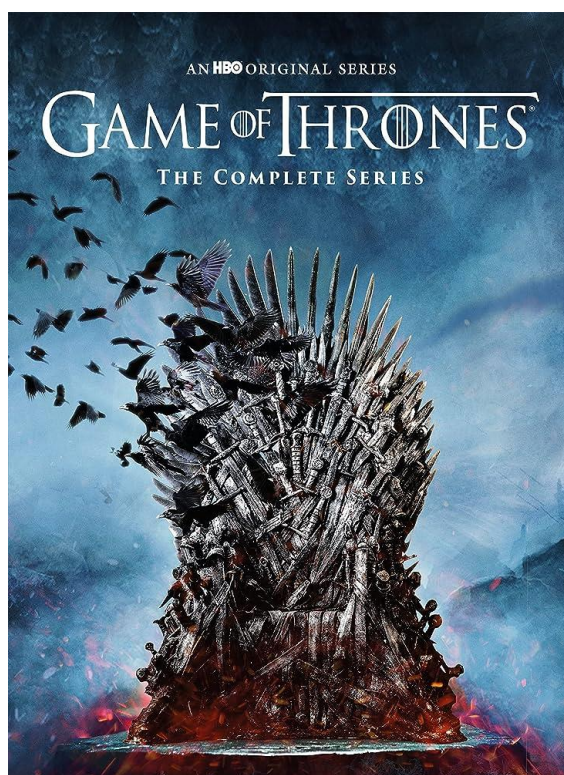
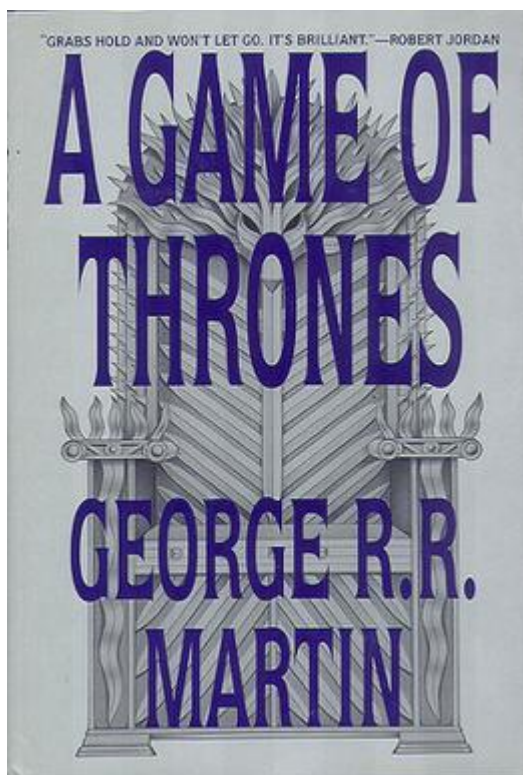
Tolkien je primijenio svoju vještinu kaligrafije kako bi napisao legendarni natpis Jednog Prstena, na Crnom govoru Mordora, koristeći Tengwar. Kaligrafski natpis i prijevod koji je dao Gandalf pojavljuju se u Prstenovoj družini.



Slika 2 Višestruke dimenzije umijeća: Tolkien je upotrijebio svoju vještinu kaligrafije da ispiše ikonski natpis Jednog Prstena, Crnim govorom Mordora, koristeći vilenjačko Tengwar pismo, koje je on izumio.



Slika 3 Tolkienova ilustracija Durinovih vrata za Prstenovu družinu, sa sindarinskim natpisom na tengvarskom pismu, obje su njegovi izumi. Unatoč njegovim najvećim naporima, ovo je bio jedini crtež, osim karti i kaligrafije, u prvom izdanju Gospodara prstenova.[2] U prvim izdanjima tiskan je crno na bijelom, a ne, kao što je ovdje i kako je Tolkien želio, bijelim na crnom.

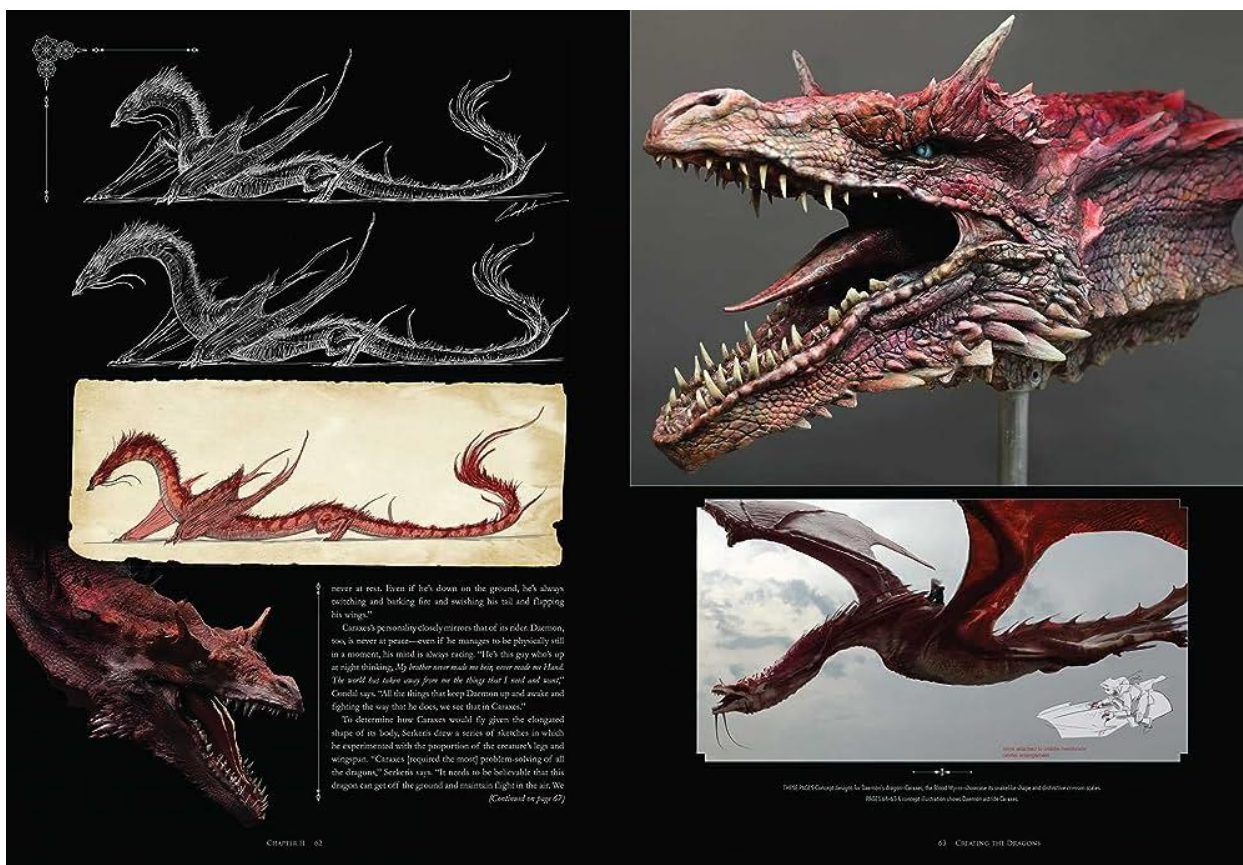


Slika 5 (Lijevo) Naslovnica prvog izdanja knjige u Americi, 1.8.1996. godine. (Desno) HBO-va adaptacija knjige za TV seriju „Igra Prijestolja“.

Unatoč velikoj popularnosti, kraj serije „Igra Prijestolja“ suočio se sa puno negativnih komentara i kritika, s obzirom da su posljednje 3 sezone (sezona 6, 7, i 8) snimljene „na slijepo“, pošto George R. R. Martin nije uspio dovršiti knjige prije završetka snimanja serijala. Sezona 8 proglašena je najgorom. „...Najveći problem osme sezone Igre prijestolja nije samo to što je to bilo razočaravajuće finale omiljene serije, već i to što je retroaktivno uništilo prethodne sezone. Užurbani i besmisleni zaplet uništio je druge ustaljene priče kao što je suočavanje Jona Snowa s Kraljem noći. Kralj noći pokazao se kao prava prijetnja u mučnom napadu Hardhomea, a posljednji trenutak u kojem su on i Jon gledali jedno u drugo obećavao je epski obračun koji će uslijediti. Aryine vještine ubojice učinile su je logičnim izborom da ona ubije Noćnog kralja, ali također je sve s Jonom odjednom učinilo besmislenim...“ (piše Screen Rant) [5].



Slika 6 Concept art scene poslije obrane Zida, autora Philipa Scherera. Na crtežu se pokazuje počast poginulima u ratu. Mrtvi su postavljeni na drvene strukture na kojima će biti zapaljeni.



Slika 7 Originalni concept art lika za seriju „Zmajeva Kuća“. Na slici je prikazan dizajn jednogod zmajeva, Caraxesa, zmaja Princa Daemona. Autor Concept arta je Constantine Sekeris.

Neki dizajni likova prolaze kroz kompleksnije i veće promjene od drugih, pogotovo što se tiče dizajna stvorenja kao što su zmajevi. U serijalu „Zmajeva kuća“ jedan od zmajeva, Vhagar, je prošla kroz veću promjenu od početnog izgleda na papiru i digitalnoj ilustraciji do krajnjeg izgleda lika u filmu. Kod concept arta za zmajeve autori su uzimali inspiraciju po pravim životinjama, tako se dobila raznolikost izgleda zmajeva, neki su imali obilježja slična onim kod gmazova (npr. Komodski zmaj) bili su robusniji i veći, dok su drugi bili manji, fleksibilniji i tanji (uzeta obilježja od lisice i ptice, proučavanje izgleda kostura obje životinje koja su kroz kreativnost spojena u konačan izgled zmaja).



Slika 8 Slika prikazuje prvotni izgled zmajice Vhagar Autor je Constantine Sekeris.



Slika 9 Konačni izgled zmajice Vhagar autora Constantinea Sekerisa.

Stjecanjem velike popularnosti određenih knjiga po kojima su snimani filmovi, razvijen je i veliki fan base koji također dizajnira likove na temelju već postojećih iz filmova ili knjiga sa malim promjenama u stilu crtanja i finalnom izgledu lika. Danas je poznato da dosta kompanija objavljuje natječaje za dizajniranje likova gdje crtači mogu objavljivati različite verzije za pojedinog lika do određenog roka, a nakon što rok završi pobjeđuje rad koji je najsličniji opisu, te kompanija zatraži pravo da taj dizajn dalje koristi, ali uz naznaku tko je originalan autor dizajna lika.

2.2. Važnost dizajna likova u filmskoj industriji, industriji video-igara i književnosti

Posao svakog uspješnog dizajnera likova jest stvaranje ideja i svih mogućih rješenja za izgled različitih likova koji će se utjeloviti svijet video-igara, filmova ili knjiga na kojima se radi prema zahtjevima i opisima dobivenima od voditelja projekta. U to ulaze glavni likovi, koje igrač kontrolira kod video-igrice (Skrraćeno *PC*, ili puni naziv *eng. Playable Characters*) i u središtu su radnje, te sporedne likove s kojima kod video-igara igrač može vršiti interakciju, ali takve likove igrač može koristiti (Skrraćeno *NPC*, puni naziv *eng. Non-playable Characters*). Uz glavne i sporedne likove, dizajneri također moraju kreirati ambijent, prirodu, objekte, odjeću i obuću za lika. Jedan od concept artista, Tom Beesley, leader artist britanskog studija za razvoj video-igara Rebellion Developments iznosi svoje stavove i mišljenja onoga što je bitno pri stvaranju dizajna likova te ukratko opisuje taj proces: „*Uvijek postoje osnovna pravila rada kroz koja moramo proći: što se želi prenijeti igraču dizajniranim likom? Kakve sve emocije karakterizira određenog lika? Kakvi su njegovi stavovi i mišljenja? Kakav dojam je poželjno određeni lik ostavi na igraču – želi li se postići ozbiljnost, odvažnost i hrabrost, možda lik treba ostaviti dojam sumornosti i mraka... Kada igrač pokušava dokučiti reakciju lika u određenoj situaciji, tu počinje bit koja gura cijeli proces nastanka lika i priče naprijed.*“ [6]. Stvaranje uvjerljivih likova koji će odgovarati tonu priče i ostaviti najbolji utisak na čitatelja, gledatelja ili igrača jednako je teško ostvariti kao i u bilo kojem drugom mediju. U knjizi *Character Development and Storytelling for Games*, pisca Lee-ja Sheldona, koji je ujedno i jedan od vodećih stručnjaka za razvoj likova i njihovu naraciju u video-igramama, govori o načelima dobre karakterizacije likova te priča o korisnim savjetima koje ostali dizajneri likova mogu upotrijebiti kako bi izbjegli moguće uvođenje stereotipa u vlastitu priču i likove. Sheldon, na primjer, govori kako postoje 3 glavna elementa svakog lika, to su tri dimenzije kojima nastaje vrlo uvjerljiv lik, ako su dobro iskorištene: „*Uvjerljivi likovi također se mogu nazvati trodimenzionalnim likovima. Termini kojima se opisuju likovi danas se često koristi površno, ali ti termini u kontekstu razvoja likova zapravo imaju konkretnu definiciju. Postoje tri*

dimenzije lika, a to su fizička, sociološka i psihološka. One vrijede za sve bitne likove u video-igramama, bilo za likove kontrolirane od strane igrača (eng. Player character) ili važne likove s kojima igrač vrši interakciju, ali ne može ih igrati (eng. non-player characters).“ [7].

U nekim slučajevima, concept artist može imati veći utjecaj na uvjerljivost stvaranja lika u njegovom fizičkom obliku, iako je to primarni zadatak, prvo pisca, onda voditelja projekta. U većini današnjih umjetnosti, književnost, filmska industrija i video-igre, autori najčešće teže da se karakter lika i njegova funkcija jasno odražavaju na njegovom fizičkom izgledu, što može dovoditi to stereotipa, gdje na primjer lik koji je snažan automatski bude visok, imat će velike mišiće, ozbiljan izraz lica dok lik koji je nježan bude izgledao krhko, malo, vjerojatno sramežljivo, a u nekim slučajevima čak i boležljivo. Stereotipi izgleda likova također se mogu odražavati u bojama; dobri likovi uvijek će imati vedrije boje (crvena, zelena, ružičasta, zlatna itd.) kako bi bili upadljivi gledateljima dok likovi koji su zli imaju varijante tamnih boja (crna, tamno plava, smeđa, ljubičasta, siva itd.) kako bi bili odbojnih gledateljima, sa ciljem da ih gledatelji „zamrže“. Pojava uvođenja stereotipa najčešće se javlja kod animiranih filmova namijenjenih djeci i mlađim generacijama, pogotovo kod dizajna likova koji trebaju biti zli, i onih dobrih.



Slika 10 Originalni concept art za Arielu iz Male Sirene. Ariela je glavni lik priče, dobra i znatiželjna, istražuje svijet oko sebe i želi naći provu ljubav. Boja tijela i repa su zelene nijanse, dok je boja kose jarko crvena a oči modro plave.

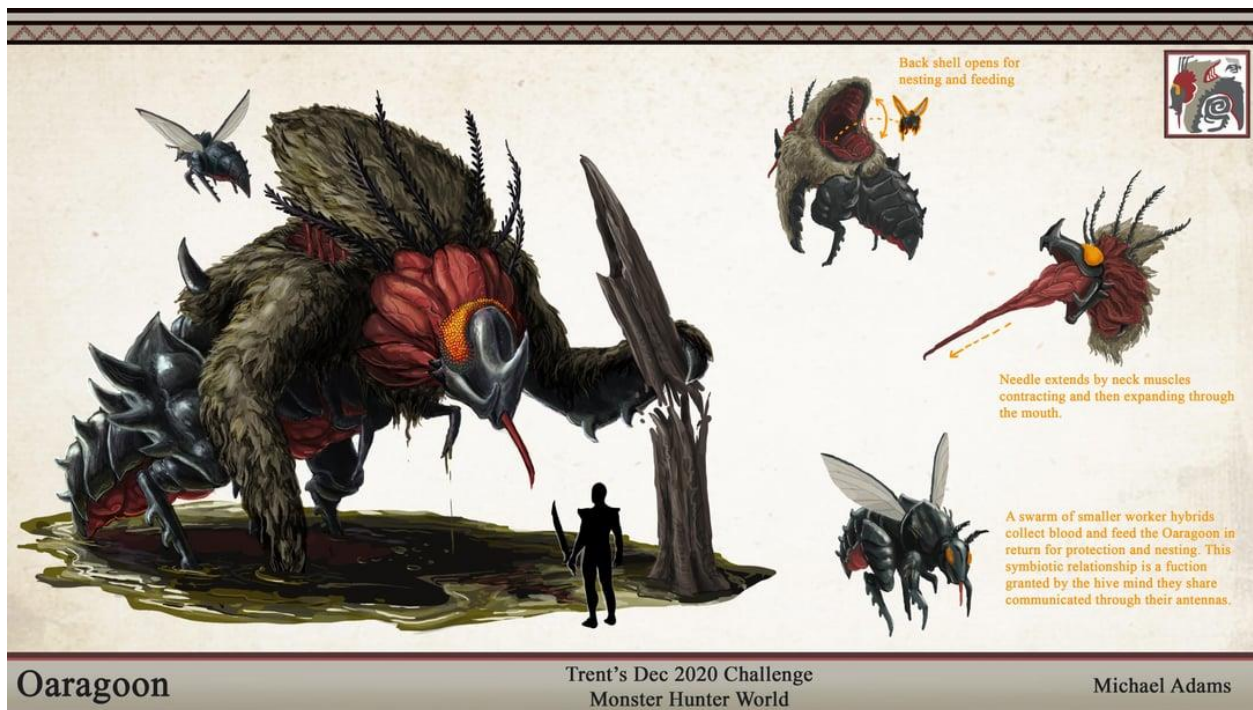


Slika 11 Original concept art za glavnog negativnog lika Male Sirene, Ursulu. Ursula je prikazana kao zločesti lik vještice koji živi u špilji, daleko od kraljevstva, sa svoje dvije murine. Boje koje ju ističu su ljubičasto-siva boja kože, crne tijelo sa tamno plavim pipcima i bijela kosa.

Osim fizičkog izgleda lika, važnu komponentu u njegovoj uvjerljivosti pokazuje sociološka dimenzija. U nju spadaju prošlost lika, njegov odgoj i okolina (kultura, bliska okolina, interakcija s drugim likovima). Lik koji ima uvjerljivu i definiranu prošlost publici daje kontekst za njegove postupke u određenim različitim situacijama. Sociološkoj dimenziji također pridonosi psihološka dimenzija koja se bavi stavovima i mišljenjima lika te njegovim pogledima na svijet. Zaključak je da što je lik bolje okarakteriziran u svim mogućim dimenzijama, to će bolje pridonijeti priči u kojoj je, te dubini samog medija u kojemu je predstavljen. Pisac Lee Sheldon također govori: „Likovi koji u priči počinju objašnjavati sami sebe, gube uvjerljivost i postaju dosadni... Ako su likovi prikazani previše samosvjesni - ... - to je jedan od sigurnih pokazatelja lošeg pisca... U većini slučajeva likovi koji su najmanje svjesni mogu postati najzanimljivijima... Najbolje vrijeme za otkrivanje psihološke dimenzije lika je u trenutku njegove krize “ [7].

Dizajneri likova danas uz veliki trud i količinu rada koji su potrebni za stjecanje sposobnosti mogu konkurirati na većim tržištima i sudjelovati u velikim projektima koji traže visoku razinu razumijevanja u rad. Puno poznatih dizajnera likova također ističe važnost korištenja primjera iz

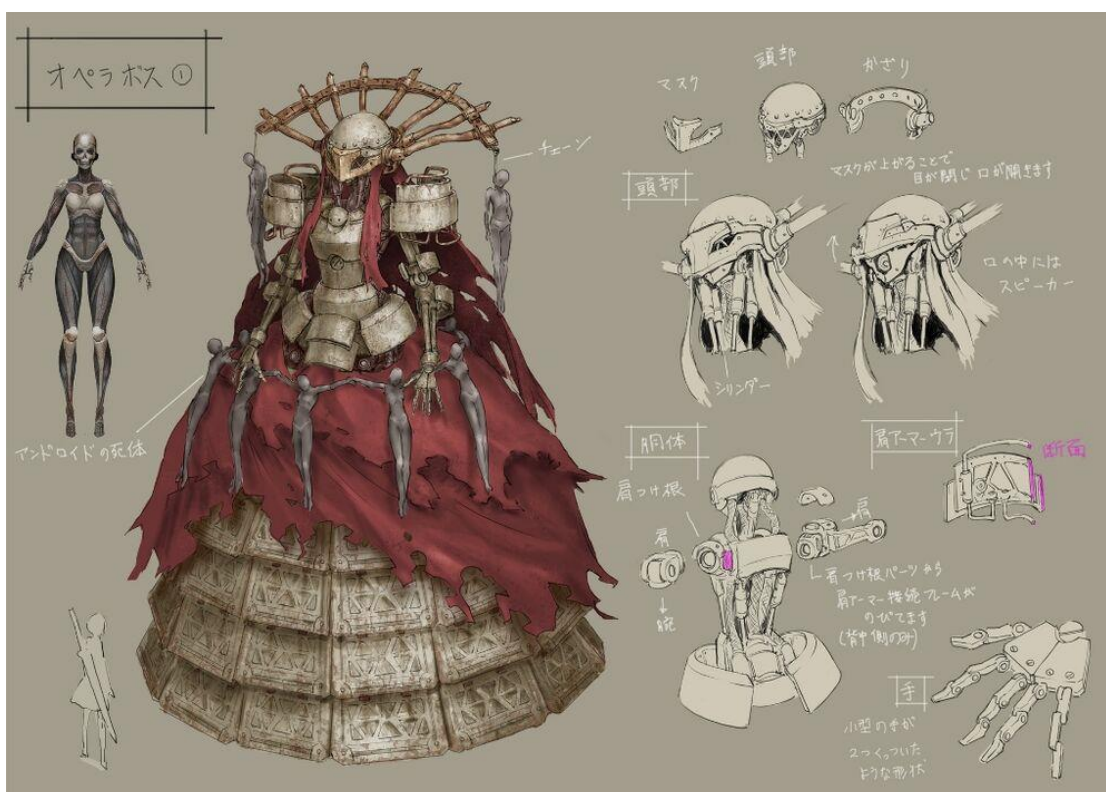
stvarnog života kao nit vodilje u svakom procesu stvaranja određenog dizajna, preko oslanjanja na radove drugih umjetnika kao uzor. Savjetuju korištenje pravih fotografija i anatomski točnih referenci, ali da se izbjegavaju drugi dizajni likova što je više moguće, kako se ne bi upalo pod utjecaj drugih umjetnika i njihovih pogleda na svijet, a i mogućnosti podudarnosti izgleda dizajna likova. Jedan od također dobrih savjeta je crtanje više brzinskih skica istog lika, te onda eliminacija lošijih ideja kako bi se došlo do idejnog rješenja. Danas concept artisti najviše inspiracije uzimaju iz prirode, pogotovo životinja i biljaka, učestalo se događa i spoj kojim idejno rješenje ima karakteristike odabrane biljke i životinje, ili se događa spoj više životinja gdje idejno rješenje poprima izgled i karakteristike odabranih životinja koje mogu biti građom suprotnosti, a da pri tome finalan izgled lika anatomski funkcionira kao jedinstvena cjelina.



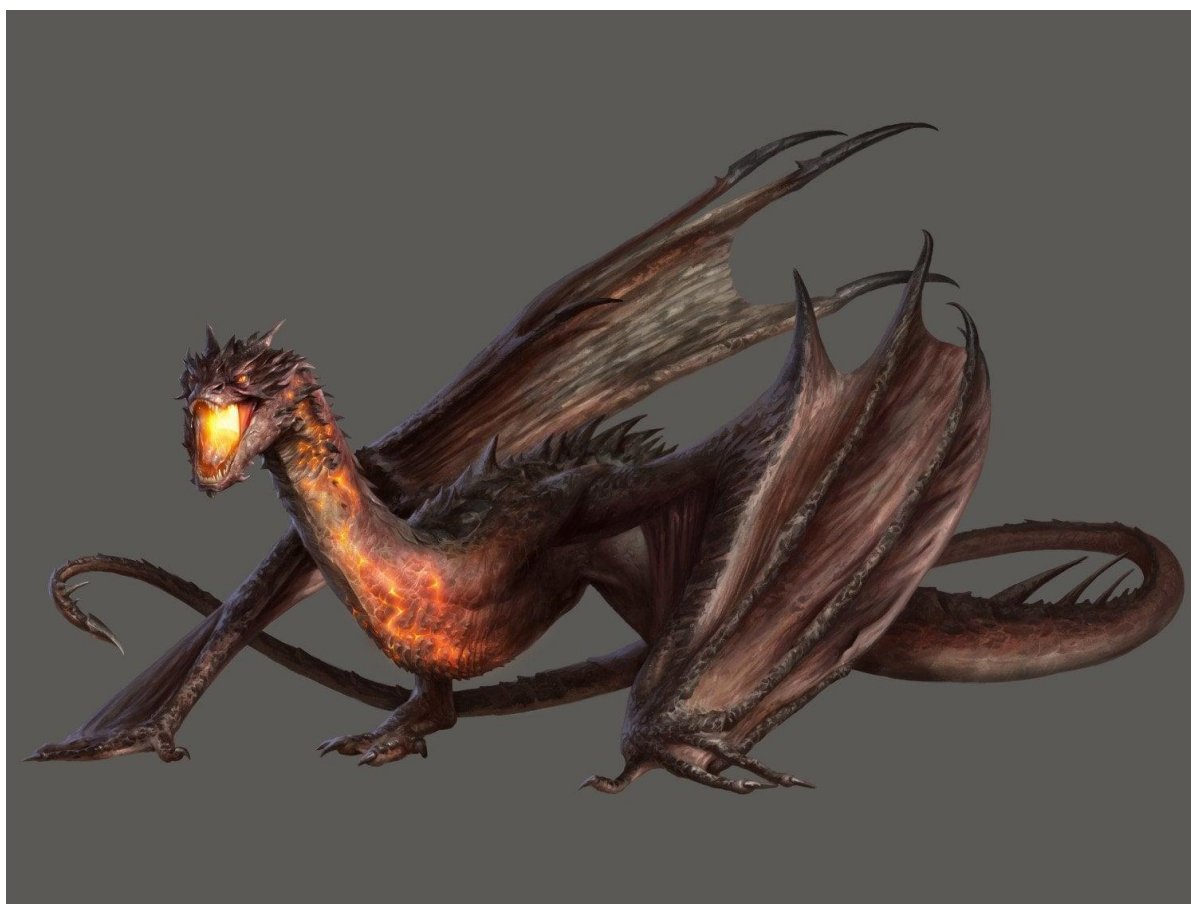
Slika 12 Prikazan je concept art čudovišta „Oaragoon“ za jednu od najpoznatijih video-igrice Monster Hunter: World, autora Michaela Adamsa. Prikazana je veličina čudovišta, njegova prehrana te posebne karakteristike kao što su dugačak, ljepljiv jezik te „usta“ na leđima. Na prvi pogled se može vidjeti da je čudovište mix više životinja različitih vrsta (ljenivac, kukac, gmaz) spojenih u jednu funkcionalnu cjelinu.



Slika 13 Dizajn lika „The Great Leonopterxy Toruk“ iz filma Avatar. Toruk je dizajniran kao „kralj“ leonopteryxa, i Na'vi koji ga uspije pripitomiti i letjeti na njemu postaje „Toruk Makto“ ili vođa Na'vija. Stvorenje je spoj zmaja, vilinog konjica i pterodactyla, podsjeća na dinosaura.



Slika 14 Concept art robota neprijatelja pod nazivom „Simone“, dizajniranog za igricu „Nier: Automata“, 2016. godina.



Slike 15 i 16 Jedan od ranijih concept arta zmaja Smauga iz knjige „The Hobbit“. Slika 15 prikazuje strogo baziran dizajn lika po opisima Tolkiena s manjim izmjenama u boji (po knjizi Smaug je zmaj crvene boje tijela i zlatnog trbuha), dok slika 16 prikazuje finalni izgled Smauga, koji je iz zmaja pretvoren u podvrstu, wyverna.

2.3. Poznati concept artisti

2.3.1. Jason Chan

Jason Chan je senior concept artist u možda najpoznatijem svjetskom studiju za razvoj video-igara *Riot Games*, Tamo je dobio priliku raditi kao jedan od concept artista na jednom od najuspješnijih *multiplayer* (istovremeno igranje jednog ili više igrača) igara današnjice *League of Legends* te vodećih igara brojnih *esports* (natjecanja u igranju video-igara) natjecanja. Chan je usavršio dizajn likova, izradu ilustracija za svrhe marketinga te ilustracija koje čine vizualni identitet kojim se igra promovira javnosti [8]. Jason Chan najviše je poznat po ilustracijama likova iz video-igre *League of Legends* koje karakterizira iznimna količina detalja koji svakom liku uspijevaju dati život te istaknuti njegovu osobitost koja ga čini različitim od ostalih, a svaki pojedini lik iza sebe ima detaljnu pozadinsku priču. Neki likovi iz video-igre su također ušli u TV seriju „*Arcane*“.

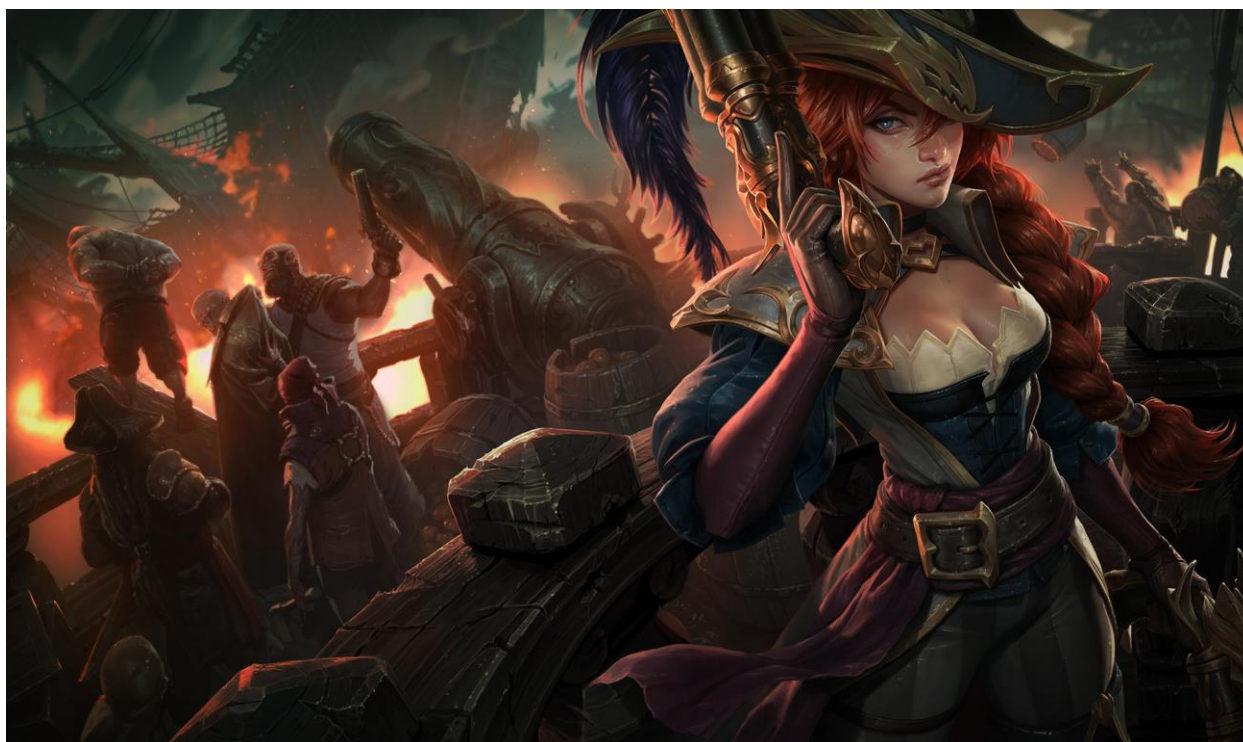
Kada se priča o svijetu video-igara, Jason je kao concept artist sudjelovao na poznatim naslovima kao što su *The Sims 4*, *Mass Effect 3* i *Dragon Age*, a od ostalih projekata radio je na popularnoj kartaškoj igri *Magic: The Gathering* te je radio kao ilustrator korica brojnih knjiga iz žanra fantastike, znanstvene fantastike, čak i romana za mlade, među kojima je knjiga „*Wheel of Time*“.



Slika 17 Concept art lika Garen za video-igru *League of Legends*, Jason Chan.



Slika 18 Concept art lika Caitlyn za video-igru League of Legends, Jason Chan.



Slika 19 Gotova ilustracija lika Miss Fortune za video-igru League of Legends, Jason Chan. Kod ove igre gotove ilustracije kao što je ova koriste se kod pozadine prije početka same igre, ali veliki dio ilustracije nije prisutan na toj pozadini, jedini dio koji se vidi je onaj gdje je lik.

2.3.2. Constantine Sekeris

Constantine Sekeris je američki konceptualni umjetnik grčkog podrijetla koji je radio kao concept artist na filmu *Alien vs. Predator* iz 2004. godine. Napravio je nekoliko novih konceptualnih dizajna za stvorenja *Alien* i *Predator*, što predstavlja radikalan odmak od stvorenja viđenih u prethodnim filmovima serijala *Alien* i *Predator*. Uglavnom zbog toga njegova idejna rješenja likova su u konačnici odbačena. [9]

Kao i standardna odrasla bića *Xenomorph* i *Predator*, Sekeris je također osmislio nove dizajne za *Queen* i *Facehugger* oblike Aliena. Međutim, producenti filma *Alien vs. Predator* smatrali su da su ti novi dizajni previše udaljeni od bića viđenih u prethodnim filmovima, te su kao rezultat toga odbijeni. Drugi značajni filmovi na kojima je Sekeris radio su *Blade II* (2002), *Terminator 3: Rise of the Machines* (2003), *X-Men: The Last Stand* (2006) i *Star Trek Into Darkness* (2013), a među novijim filmovima i serijama na kojima je radio je *Black Panther* (2018), *House of the Dragon* (2022 -) i *Shazam: Fury of the Gods* (2023). Njegova trenutna popularnost ističe se na kreativnim idejnim rješenjima zmajeva serijala „*House of the Dragon*“. *"Vrlo sam ponosan na to kako je sve izvedeno, vfx (visual effects) dobavljači su odradili tako prekrasan posao realizirajući zmajeve, a produkcijski dizajn i kostimi su napravljeni prekrasno"*, rekao je Sekeris. Ovo nije prvi put da je Sekeris dizajnirao stvorenja za velike fantastične i znanstveno-fantastične projekte. Samo prošle godine također je radio na *Moon Knightu*, *She-Hulku* i *Black Adamu*. Ali dizajniranje zmajeva za *House of the Dragon* bilo je posebno iskustvo, koje još uvijek traje.

"Ovo je bio još jedan posao iz snova za mene, volio sam svaki trenutak proveden dizajnirajući zmajeve", napisao je Sekeris. *"Imao sam veliku sreću što sam završio kao jedan od dizajnera stvorenja u emisiji jer su testirali nekoliko umjetnika prije nego što su se obratili na meni i Kirilu."* Sekeris obećaje publici također još novih modela zmajeva koji dolaze u sezoni 2 serijala „*House of the Dragon*“, koja će imati premijeru 2024. godine. [10]





Slike 20 i 21 Prikazuju concept art jednoga od zmajeva u prvoj sezoni Zmajeve Kuće, Sunfyre. Slika 20 prikazuje rani concept art Sunfyrea, dok slika 21 prikazuje idejno rješenje izgleda Sunfyrea, njegovu prirodnu veličinu i boju.



Slika 22 Prikazuje concept art idejnog rješenja za Landon Dragon iz filma Shazam: Fury of the Gods.



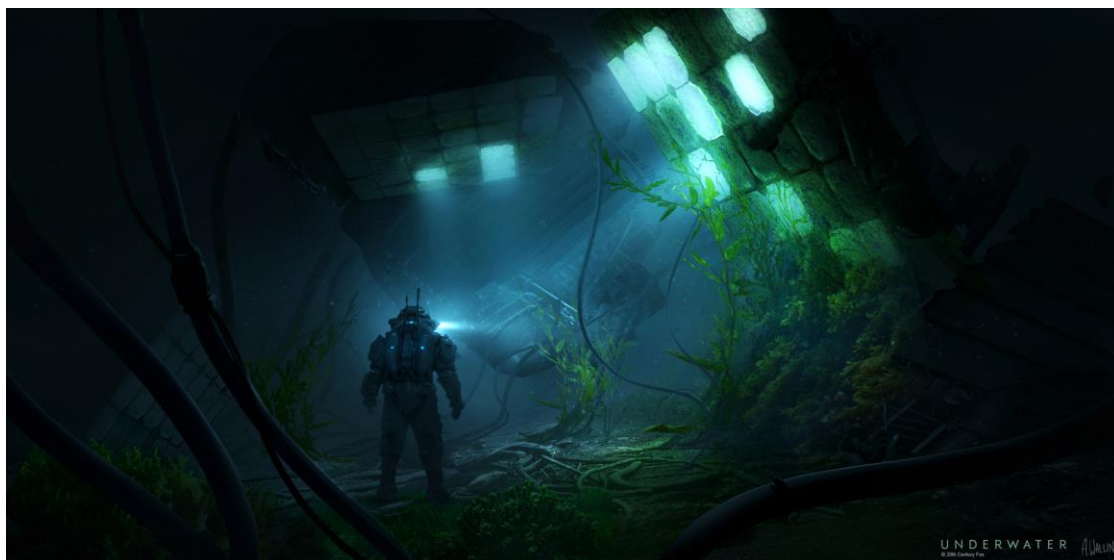
Slika 23 Prikazana je transformacija lika iz filma *Morbius* te njegova odjeća.

2.3.3. Andrée Wallin

Carl Andrée Wallin slobodni je concept artist i digitalni slikar koji se specijalizirao za matte slikanje, a također navodi da je samouk. Također je pisac i redatelj kratkih filmova i reklama. Radio je na konceptu i promotivnoj umjetnosti za igre kao što su *Wasteland 2*, *Halo 4* i *Dirt 3*, te filmove poput *Oblivion* i *Star Wars: The Force Awakens*. Neki od poznatih filmova na kojima je također radio je serial *Jurassic World* i *The Wheel of Time*. Projekt na kojem trenutno radi je video-igra *Torment: Tides of Numenera*. [11]



Slika 24 Prizor scene iz filma *Star Wars: The Force Awakens*, 2015.



Slika 25 i 26 Prizori scena iz horror filma Underwater, 2020.



Slika 27 Prizori scene iz Sci-fi filma Oblivion, 2013.

2.4. Kako postati Concept artist?

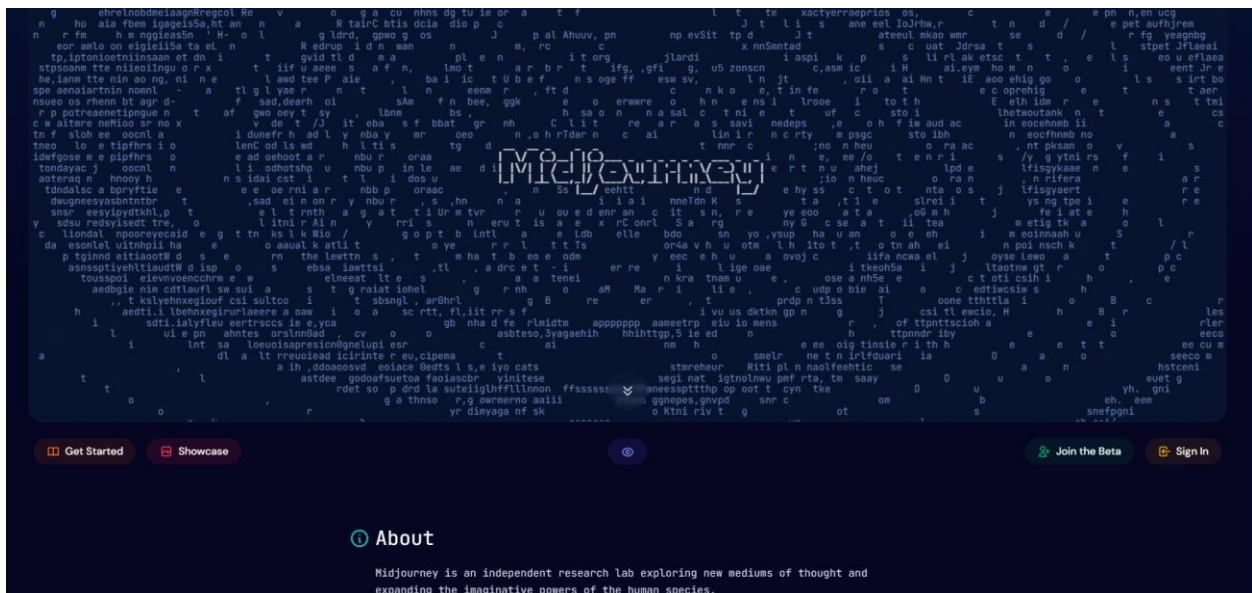
Neki se concept artisti specijaliziraju, dok su drugi generalisti. Na primjer, pojedinci se mogu odlučiti biti concept artisti koji prvenstveno radi na dizajniranju mehaničkih robota. Iako se pojedinac može opredijeliti za samo jedan dio concept arta, to bi značilo da puno riskira jer potražnja na tržištu se stalno mijenja, a specijalizacijom se ograničava polje potencijalne kreativnosti koju tržište traži.

Neke stvari koje bi se concept artisti trebali usredotočiti su učenje ljudskog oblika, anatomske životinjski oblici, arhitektonski dizajn, palete boja i raspoloženja koja prenose, te svjetlo i sjena i kako oni mogu utjecati na ugođaj scene. Važno je razumjeti razliku između različitih alata za konceptiranje (npr. Photoshop, Krita, Zbrush, Nomad Sculpt), čak i ako ih concept artisti ne znaju koristiti sve. Neke tvrtke za filmove i igre, na primjer, rade velik dio svojih ideja za likove u Zbrush-u jer je brz i precizan i vrlo je lako napraviti promjene na temelju povratnih informacija nadzornika.

Ako pojedinac koji ima potencijal postati izvrstan concept artist želi konkurirati na tržištu, bitno je da za svoj portfolio odabere samo svoje najbolje radove. To ponekad može biti i stresno, pogotovo u situacijama ako concept artist teži više skicama i brzim crtežima umjesto crteža s detaljima. Iako concept art zahtjeva crtanje više potencijalnih rješenja izgleda likova u što kraćem vremenu, ipak se na nekim mjestima i na idejnom rješenju moraju istaknuti detalji. Ako pojedinca ima samo nekolicinu „najboljih“ radova, neka se ograniči pokazati samo njih, ali tada postoji velika mogućnost da će potencijalni poslodavac zatražiti više posla, stoga se zahtijeva spremnost concept artista da će njegov idući rad biti jedan od najboljih komada. Također je važno imati poveznice na što više platformi koje promoviraju concept art, nikada se ne zna kada će neka tvrtka objaviti natječaj za određeni dizajn likova, bilo za knjigu, film ili video-igru, a također postoji mnogo sastanaka koji se održavaju diljem svijeta svaki tjedan, ako ne i svaki dan. Ti sastanci mogu biti osobni ili online, a ponekad uključuju gostujuće govornike iz industrije koji će odgovoriti na pitanja pojedinih concept artista nakon što održe seminar. Također je važna samo promocija na platformama za crtanje, pogotovo ako pojedinac ima upadljiv stil crtanja ili sam način rada, a promociji uvelike pridonosi vještina crtanja više različitih stilova, kao što je na primjer mogućnost crtanja za dječje kratkometražne animirane filmove gdje se likovi adaptiraju da budu prigodni dječjem uzrastu i mogućnost crtanja hiperrealizma gdje je idejno rješenje nacrtano tako da publika dobije dojam stvarnosti.

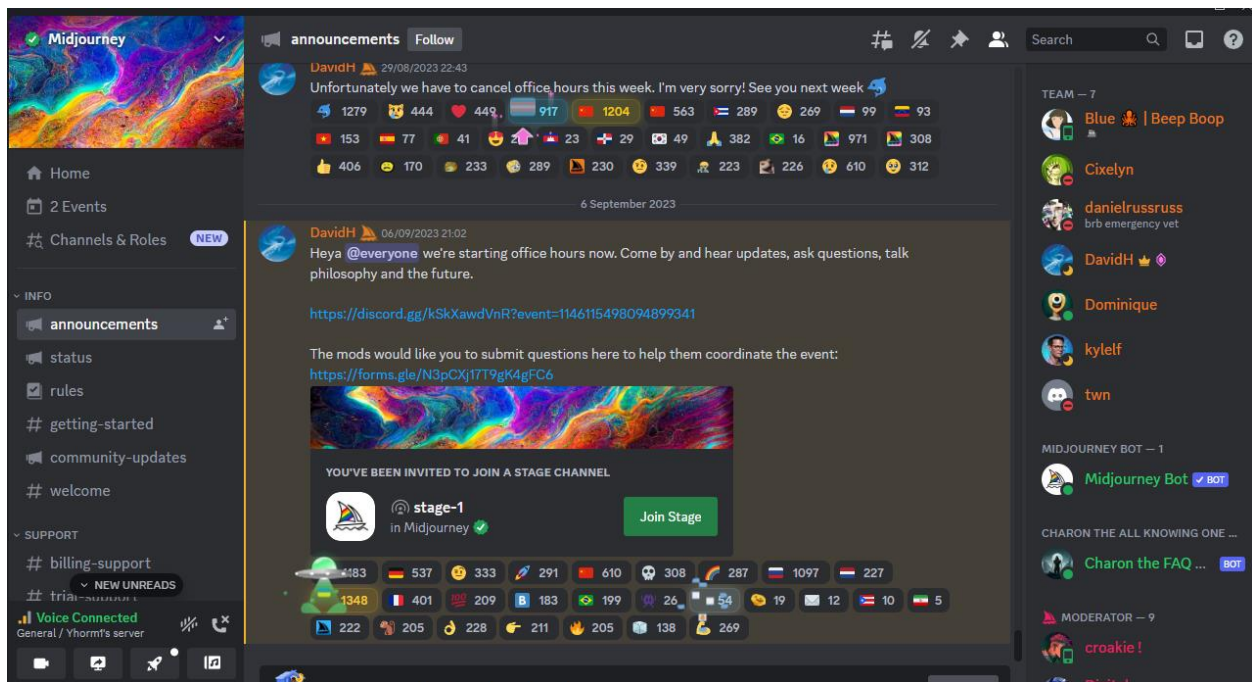
2.5. Utjecaj Artificial Intelligencea na dizajn likova

U današnje doba, jedan veliki problem s kojim se suočava dizajn likova, kao i ostale grane umjetnosti, je Artificial Intelligence. Razvojem moderne tehnologije, na „vlast“ dolaze aplikacije koje ubrzavaju „proces crtanja“. Jedna od najpoznatijih takvih aplikacija je Midjourney [12], besplatna aplikacija laka za korištenje i dostupna worldwide. Midjourney je izašao u javnost 12.7.2022. godine i postao velik problem za umjetnost, prvenstveno concept artiste. Vidjevši da mogu dobiti puno detaljnih, realističnih „crteža“ u kratkom roku i uz malo uloženog novca, puno kompanija potegnulo je negativnim putem, otpuštajući iskusne i dobre artiste i zamjenjujući iz Midjourneyem. „Crtanje“, ako se to može tako i nazvati, u Midjourneyju je vrlo jednostavno, napravi se profil na njihovoj stranici, poveže se sa komunikativnom aplikacijom imenom „Discord“.



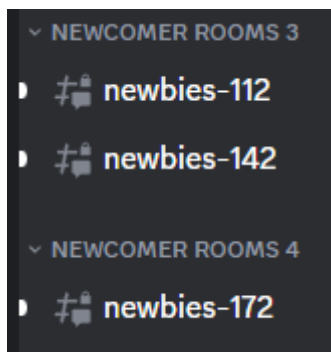
Slika 28 Prikaz Official stranice Midjourney, 2022.

Ako osoba nema profil na Discordu, kreira isti profil kao i za Midjourney. Nakon što svoj Discord profil poveže sa Midjourney profilom, može se pridružiti tisućama, čak i milijunima ljudi koji svakodnevno „crtaju“ concept art, bilo da su likovi, priroda, objekti ili nešto drugo. Prije nego što krene „crtati“, osoba obavezno mora pročitati pravila stranice i složiti se sa njima, poštivati ih bez kršenja, u protivnom će biti izbačena sa stranice bez mogućnosti povratka nazad. Također postoje opcije koje osobi omogućuju da odabere opciju da li je početnik ili iskusna osoba što se tiče rada u Artificial Intelligence programu.



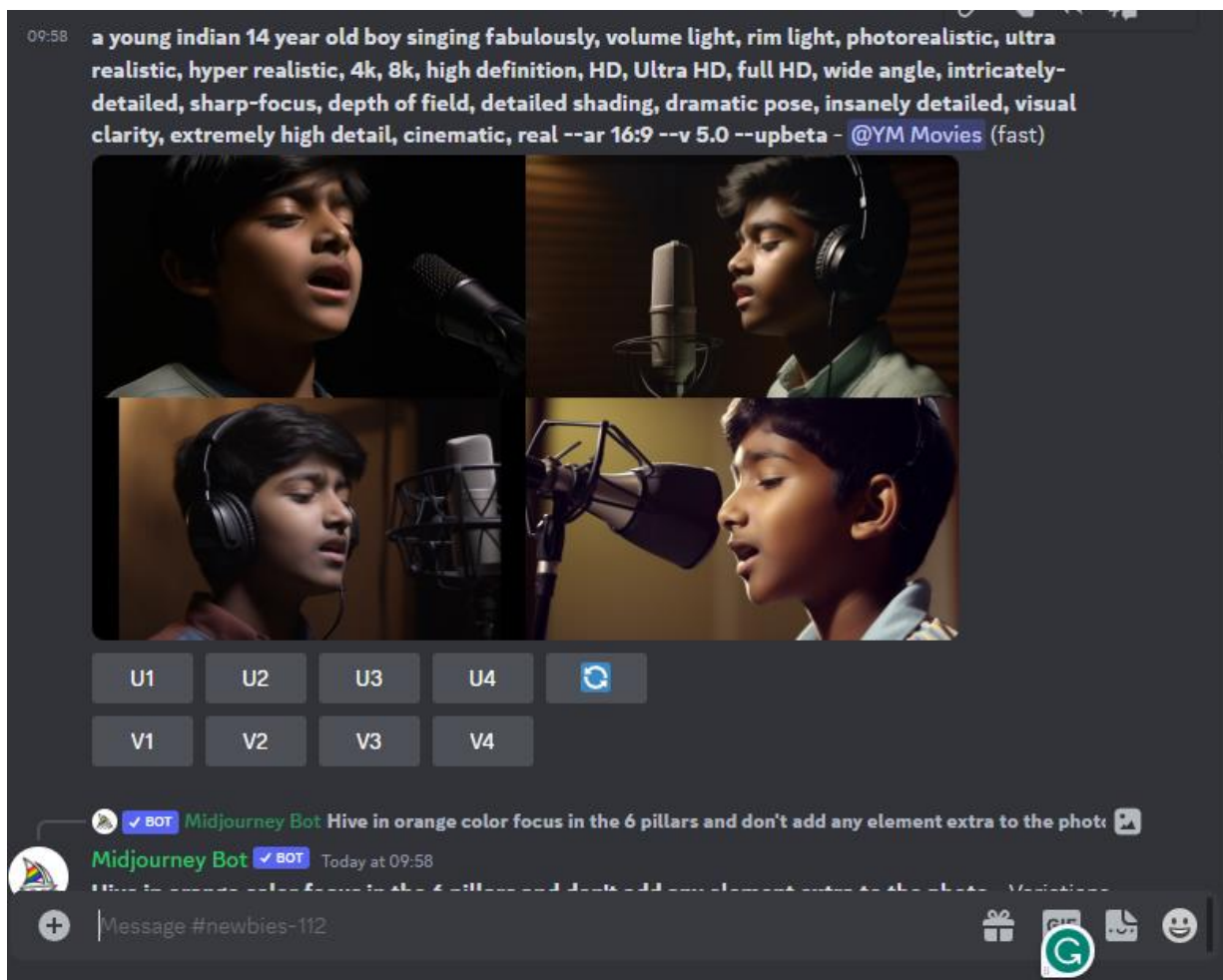
Slika 29 Prikaz izgleda stranice Midjourney programa na Discordu.

Velika većina „umjetnika“ bira opciju početnika, gdje ih stranica automatski prebaci u kanale na kojima mogu početi svoju „umjetničku karijeru“. Nakon što osoba odabere jedan od kanala za početnike, može početi „crtati“ željeni crtež.



Slika 30 Prikaz kanala Midjourney stranice u kojima crtaju početnici

Kada se uđe na kanal, ako je osoba prvi put na njemu, pokazat će joj se upute kako kreirati crtež. U tekstni okvir oboba upisuje opis teksta počevši funkcijom „/prompt“ te onda opisuje kako želi da njegov crtež izgleda. Što je opis detaljniji to će finalno idejno rješenje ispasti bolje.

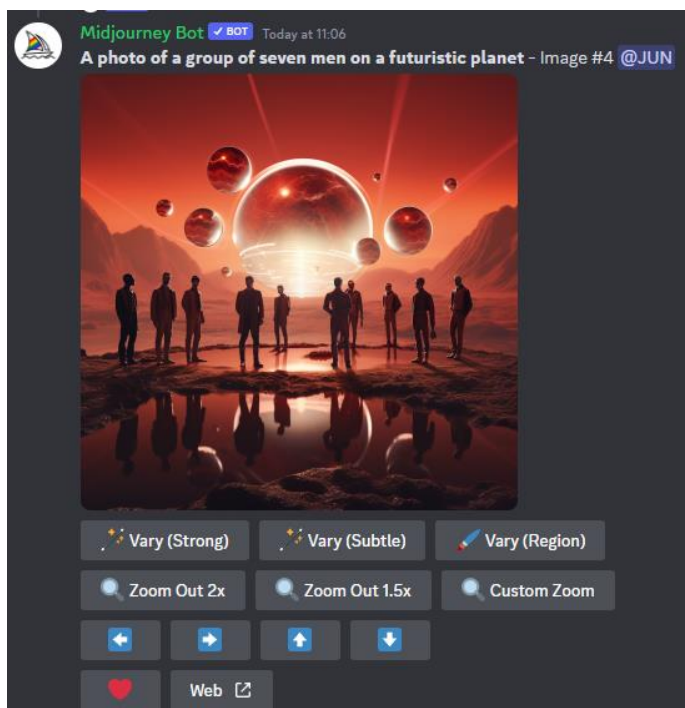


Slika 31 Prikaz izgleda jednog od milijuna opisa fotografija i crteža koji se tipkaju svaki dan.

Kao u gore navedenoj fotografiji „Slika 31“, osoba iza „/Prompt“ upisuje tekst koji opisuje slike koje će program kreirati. Midjourney ima puno opcija za kreiranje crteža, mogu biti hiperrealistični, nacrtani različitim umjetničkim tehnikama (akvarel, suhe pastela, tempera itd.), a može biti i fotografija. Ako je osoba dovoljno dobra u detaljnom opisu, u roku od 1 minute dobit će 4 varijante („V“) i 4 kuta gledišta („U“) koje dalje može nadograđivati, koliko god puta hoće, dok ne dobije željeni rezultat. Međutim, kao i svaka web stranica, Midjourney također ima opciju pretplaćivanja na stranicu, što omogućuje korištenje stranice u njenom punom potencijalu. Kvaliteta rada također ovisi o pretplati na stranicu, a osobe koje stranicu plaćaju dobivaju mogućnost otvoriti svoju stranicu gdje javno mogu objavljivati svoje radove, te ih prodavati drugima. Nažalost, sve više je takvih osoba koje idu okolo s mišljenjem da su poznati umjetnici, čak i na višem rangu od pravih umjetnika, samo zato što potroše par minuta dnevno opisujući slike u 2 do 4 rečenice te im program sam kreira sliku. Iako Midjourney predstavlja prijetnju pravim umjetnicima, on ima jednu veliku manu, a to je da program nema programiran kod da iz ničega stvori nešto novo, originalno, kao što to može napraviti čovjek. Naime, nakon što se upiše opis

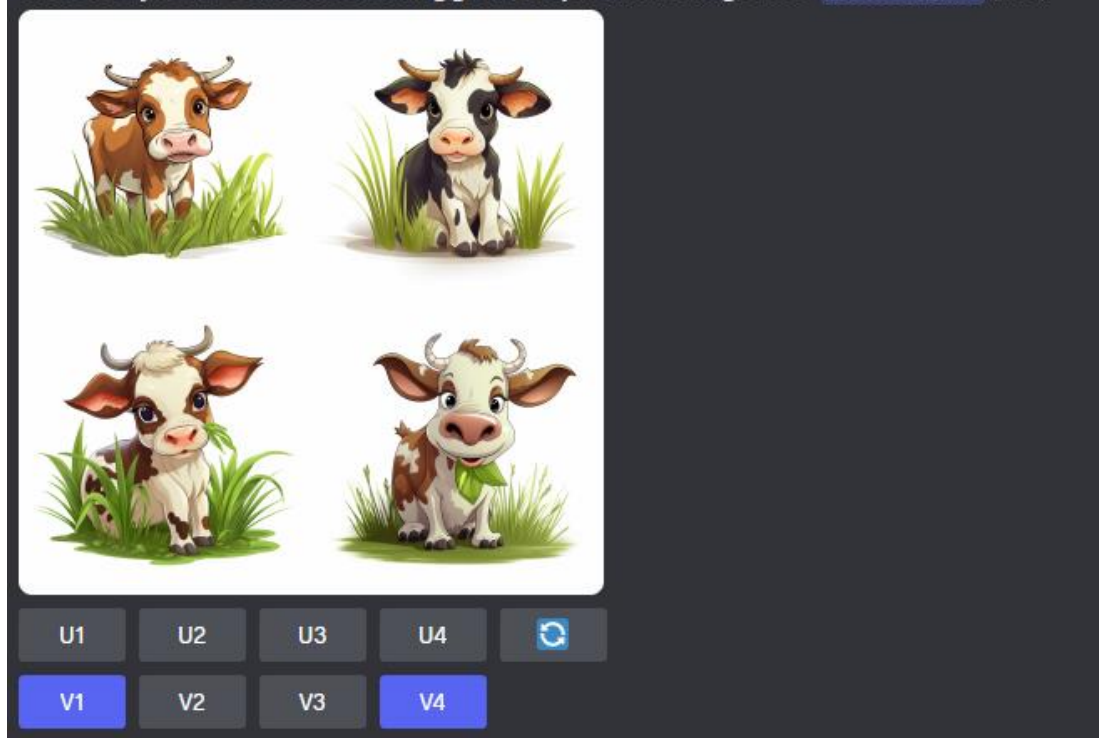
željene slike ili crteža, Midjourney pretražuje sve moguće stranice koje imaju sličan opis ili izgled, međusobno spaja te sve slike i crteže i u jednu cjelinu. Ako se takav crtež objavi javno negdje, smatra se ukradenim, te se osoba koja je to objavila pod svoje smatra krivom, zbog mogućnosti da je jedna petina rada uzeta od nečijeg već postojećeg rada. Svakodnevno se događaju prijave takvih radova za potencijalnu krađu, rade se peticije da se takvi programi kao što je Midjourney zatvore jer zauzimaju mjesto pravim umjetnicima, koji ulažu sate i sate truda i vremena kako bi stvorili remek-djela. Druga mana mu je da kod bilo kakvih humanoidnih likova ili ljudi, ne može pogoditi točnu anatomiju, pa u većini slučajeva ispade da čovjek ima ruku za 10 prstiju, ili nogu sa 2 prsta ili nešto treće, a ponekad se isto dogodi i kod magičnih stvorenja, čak i arhitekture, ovisno o tome što osoba traži od programa da napravi.

Iako se može reći da Artificial Intelligence programi, kao što je Midjourney, predstavljaju prijetnju granama umjetnosti, a prijetnja su i u drugima stručnim poljima u kojima rade ljudi, osobno mišljenje je da se Artificial Intelligence nije dovoljno razvio da u potpunosti zamijeni čovjeka, i da usprkos naporima i brzom razvoju moderne tehnologije, morati će prolaziti kroz neopisivo puno nadogradnji kako bi se uspio približiti onome što čovjek može stvoriti, barem što se tiče polja umjetnosti, a za to će biti potrebne godine i godine usavršavanja. Midjourney po mome vlastitom mišljenju može služiti samo kao inspiracija umjetnicima, zbog poza, ali ne kao medij kroz koji će ljudi raditi crteže, govoreći da su njihovi.



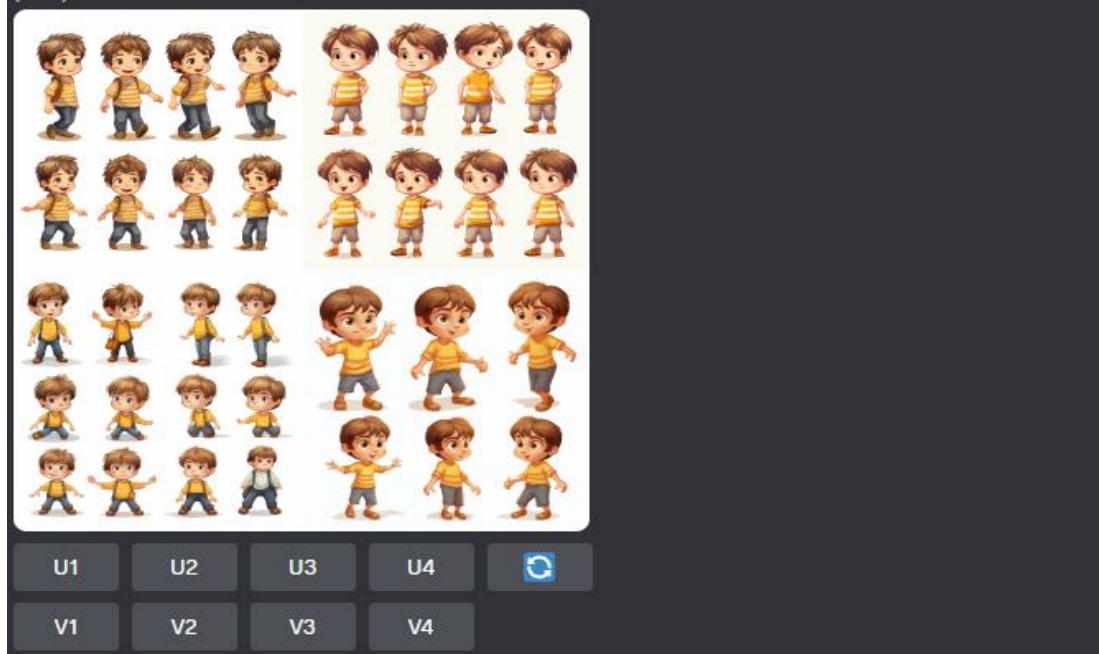
Slika 32 Primjer idejnog rješenja jednoga od autora koji svakodnevno koriste stranicu, pa pripadajućim opisom iznad slike. Slika je zamišljena kao hiperrealistična, slična fotografiji. Takav tip rada uzima se za izradu plakata.

Cartoon-style cute cartoon cow eating grass, simple white background - @shweta_1176 (fast)



Slika 33 Primjer idejnog rješenja jednog od autora koji svakodnevno koriste stranicu, sa pripadajućim opisom iznad slike. Ove verzije rada baziraju se više na stil za animirani crtić ili slikovnicu.

little boy character, multiple poses and expressions, children's book illustration style, cute, 5 years old boy, full color, yellow striped t-shirt and blue jeans, brown hair, flat color,--no outline - @Dadou (fast)



Slika 34 Primjer idejnog rješenja concept arta jednoga od autora. Na slici se vidi kako je autor tražio program da mu kreira maloga dječaka s različitim pozama i ekspresijama lica.

3. PRAKTIČNI DIO

3.1. Cilj rada

Cilj ovoga rada je pokazati proces nastanka concept arta za samostalnu autorsku knjigu. Knjiga „*World of Altamyria – Kingdoms at war*“ je autorska znanstveno-fantastična knjiga u ranom razvoju, ali s potencijalom za snimanje dugometražnog filma ako se uspije probiti na tržištu. Za potrebe diplomskog rada u ovom dijelu potrebno je teoretski istražiti i praktično provesti postupke dizajniranja likova i same priče, adaptirati ih da funkcioniraju kao jedinstvena cjelina, a da pritom bilo koji segment knjige kao vizualnog medija ne bude dosadan, ali da priča bude detaljna te da svaki lik bude na neki način interaktivno povezan s drugim likovima, prirodom, staništem u kojem živi, kulturom itd. „*World of Altamyria – Kingdoms at war*“ zadovoljava sve segmente današnjih kreativnih priča koje nastaju maštom jednog crtača/pisca inspiriranom stvarnim povijesnim događajima. Za nastanak takve priče bilo je potrebno dobiti ideju, osmisliti priču, kreirati vlastitu kartu svijeta, istražiti povijesne izvore za dizajniranje vlastitih originalnih likova, osmisliti pozadinske priče i informacije o svakom liku, te sve to spojiti u knjigu.

3.2. Tijek izrade rada

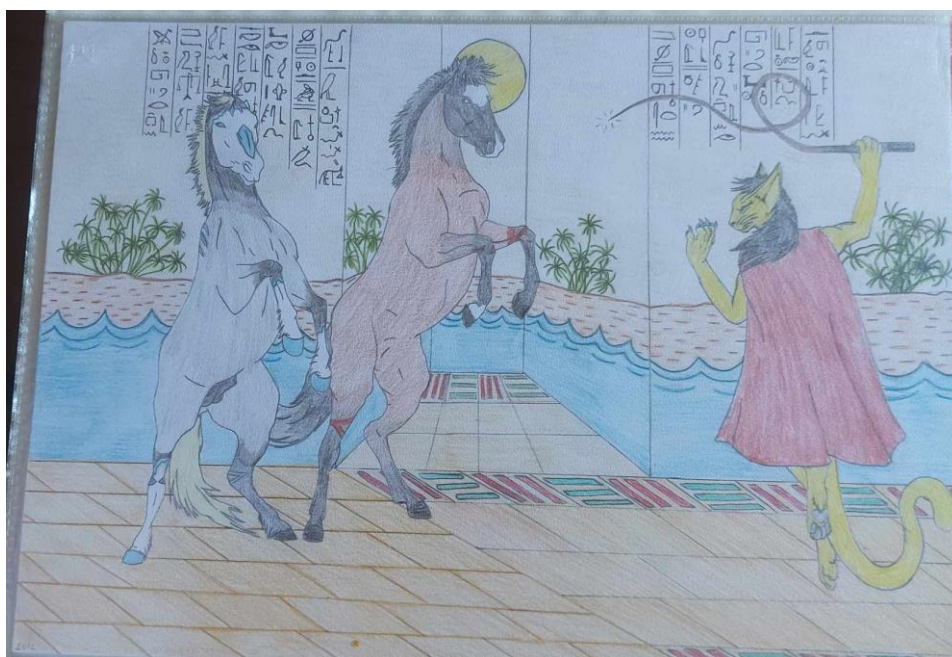
3.2.1. Inspiracija i nastanak ideje

Autorska knjiga „*World of Altamyria – Kingdoms at war*“ nastala je drugačije nego većina knjiga koje se danas pišu bile one svjetski popularne ili samo knjige rađene za vlastite potrebe. Ideja za cijelu priču je nastala od samo jednog lika, najstarijeg originalnog dizajniranoga lika nastalog za vrijeme polaska Osnovne škole. Lik je predstavljao boga mačku, baziranog po staroegipatskom božanstvu „*Bastet ili Baast*“. Među mladim crtačima moje generacije je u to vrijeme bilo popularno osmišljavati vlastite likove, dati im priču i udahnuti život, a likovi koji bi imali poseban izgled, pogotovo detaljnu odjeću i nakit, dolazili bi do izražaja i dobivali veću pažnju među ostalim crtačima. Tako je nastao lik božanstva mačke imena „*Manted*“, krzna boje izlazećeg sunca, oči, pandži i krvi boje modrog neba, ukrašena staroegipatskim nakitom od dragog kamenja koje je stizalo iz različitih dijelova svijeta, a sastojalo se od ogrlice, 2 narukvice za prednje šape te dvije narukvice za rep. Nastala kao sestra božanstva Bastet, Manted je mijenjolika mačka visoka 9 metara, koja bi se povremeno prikazivala narodu Egipta, većinom na horizontu jer je lutala pustinjom. Originalan dizajn lika nastao je 2009. godine.



Slika 35 Najraniji vlastiti concept art originalnog lika Manted, nacrtan na papiru, obojan bojicama, 2009.

Manted je kroz godine, kako se praksom poboljšavao stil crtanja i anatomija samog lika, evoluirala te ima nekoliko concept artova, i puno ilustracija, koje predstavljaju lika kroz godina iskustva crtanja, njegovu evoluciju od ranih početaka do trenutnog izgleda originalnog lika. Na slikama koje slijede ispod teksta prikazani su primjeri evolucije lika kroz godine.



Slika 36 Najraniji crtež koji prikazuje lika kao čovjekoliku životinju, 2012., Izgled tadašnjeg lika povezan je sa dizajnom lika za knjigu „World of Altamyria – Kingdoms at war“.



Slika 37 Prikaz najkasnijeg dizajna originalnog lika iz 2009. godine, usavršenog 2022. godine, kada je počela izrada autorske knjige.

Nakon godina crtanja i razvijanja pozadinske priče za lika, početkom 2022. godine događa se veliki obrat gdje lik iz površne priče koja se odvijala u Starome Egiptu, dobiva višu dimenziju i prelazi u jedinstvenu priču u kojoj dobiva psihološku i sociološku dimenziju, a također je doraden i fizički izgled lika. Kultura u kojoj se lik razvio ostaje ista, ali umjesto jedne kulture, priča dobiva razinu gdje je kreiran jedinstveni svijet, te nekadašnji glavni lik preuzima ulogu sporednog glavnog lika, kao dio drevnog svijeta Altamyrije.

Inspiracija za izradu same knjige potekla je od velikih autora i njihovih knjiga (na primjer *J. R. R. Tolkien – Gospodar Prstenova i Silmarillion*, *C. S. Lewis – Kronike iz Narnije*) i želje da se na njihov uzor, stvori vlastita znanstveno-fantastična knjiga sa jedinstvenom pričom i likovima, te da se prouči kako ona funkcionira kao cjelina. Iako dosta ljudi danas ima mišljenje da ne treba previše truda da se stvori knjiga, u krivu su. Da bi se stvorila kvalitetna knjiga, sa uvjerljivim likovima i svijetom u kojem žive, potrebno je puno truda, kao što je navedeno u teorijskom dijelu rada, vremena i na kraju, same mašte, a proces izrade kvalitetne knjige, može trajati i do par godina. Autori svjetski poznatih naslova za svoje priče su uzimali događaje iz stvarnoga života, one koji su iz okruživali ili one koji su se dogodili u povijesti, a ostavili su veliki trag na modernom dobu. Za izradu knjige „World of Altamyria – Kindgoms at war“ inspiracija je uzeta iz povijesnih događaja koji su potresli svijet, najviše baziranih po starim kulturama kao što su Maye, Sumerani, Egipćani, dok je odabir samih likova baziran na stvarnim životinjama, izričito ugroženim vrstama.

3.2.2. Osmišljavanje priče

Kao i svaka knjiga, „World of Altamyria“ treba priču kako bi funkcionirala. Zamišljeno je da se priča sastoji od 2 perioda, drevnog i modernog. Za početak trebalo je osmisliti kako će život u svijetu Altamyrije nastati. Pošto su za knjigu glavne vrste čovjekolikih životinja odabrane po istraživanjima pravih životinja, one nisu imale moć stvoriti život, trebalo je nešto veće i snažnije, nešto mitsko. Inspirirano po Tolkienovoj izreci „...*It does not do to leave a live dragon out of your calculations, if you live near him...*“ („...Ne izostavljaj živog zmaja iz svojih misli, ako živiš blizu jednog...“), a kasnije još jednoj poslovice autorice Sarah B. Breathnach „...*Always remember, it's simply not an adventure worth telling if there aren't any dragons...*“ („...Uvijek imajte na umu da to jednostavno nije avantura vrijedna pričanja ako u njoj nema zmajeva...“) [13], kao stvoritelji svijeta odabrana su 2 zmaja. Muški zmaj „Star Father“ i ženska zmajica „Magma Mother“. Oba zmaja su kreirana su prema posebnim karakteristikama baziranim na stvarnim događajima. Dizajn za Star Fathera odabran je pomno da izgleda vanzemaljski, a pošto je zamišljen da dolazi iz svemira (po znanstvenim tvrdnjama da je život na Zemlji došao iz svemira), izgleda u potpunosti drugačije od svoje partnerice Magma Mother. Pošto kruži tvrdnja da je život došao iz svemira,

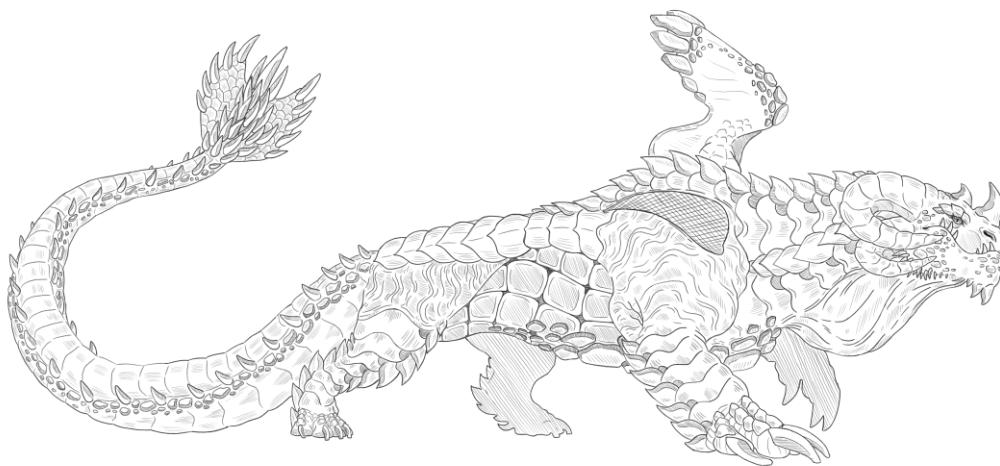
Star Father sa sobom na Altamyriju donosi kristale zvijezda, nazvane „*Eek'e' lu'um*“ (staromajanska riječ za zvijezdu), koji će biti glavni sastav za kreiranje života. Za razliku od svog partnera, Magma Mother je dizajnirana da izgledom podsjeća na vulkanskog zmaja. Kako se u stvarnom svijetu nakon velikih erupcija vulkana, mjesecima područje može biti prekriveno mrakom od pepela i zemlja je pusta, ali nakon nekog vremena iz pepela se počinje rađati novi život, a prve izviru biljke. Nakon što je upoznala Star Fathera, njihovo jedinstvo je ulilo život u Altamyriju, tako je rođeno 5 zmajskih jaja. Želja da njihovi potomci žive u rajskom svijetu, Magma Mother i Star Father pretvaraju Altamyriju iz pustoši u zemlju obilja, rijeke, jezera i mora bijaše puna života kao i staništa. Altamyrija je postala zemlja raja, modro nebo, planine koje se uzdižu među oblacima, daleka mora, zelene livade, močvare, tropske džungle, obale, ali nešto je nedostajalo, svijet se činio još uvijek praznim. Miješanjem zvjezdanih kristala i vulkanskog pepela, par stvara prve zvijeri i životinje, poznate kao „*Drevni*“ koje će popuniti svijet. A pošto su stvorene od strane zmajeva, većina životinja je fizički podsjećala na njihove stvoritelje, imala je tragove kristala na tijelu, ljske po sebi, a neke od zvijeri su imale i posebne moći. Na samome kraju stvorene su čovjekolike životinje, sa ciljem da štiju njihovu djecu. Za svako zmajevo jaje, stvoren je jedan narod životinja, različit od drugoga, ali povezan, osim jednoga, oni nisu imali svoga boga ali bili su povezani sa prirodom i štovali sve bogove. Kada su djeca odrasla, dobila su mogućnost odabrati element kada bi ušli u vodu života, koja bi im dala njihov konačan izgled. Tako je rođeno prvih 5 elemenata na Altamyriji, svjetlo, toplina, zrak, vatra i led. Magma Mother i Star Father razdvajaju se, ostavljajući svoje carstvo u rukama njihovih potomaka, koji su dužni održavati svijet onakvim kakav je, ona će spavati u duboko u središtu Altamyrije, održavajući time izmjenu dana i noći dok se Star Father vratio u svemir, čuvajući zvijezde, ali uvijek sa pogledom na svoju djecu i njihov svijet. Stoljećima Altamyrija je bila zemlja raja, dok se jedan zmaj nije odvojio od svoje uloge boga vatre, htio je imati više, postati glavno božanstvo. Otkrio je da kristali njegova oca, koji su dali život svijetu, mogu ga i oduzeti. Zmajski bog je postao opsesivan činjenicom da može vladati svijetom, koja ga je ubrzo iskvarela i pretvorila njegov element vatre u element sjene. Zajedno sa svojim narodom, iskvareni zmaj pokreće rat. Njegov narod, prepreden, u svoju izdaju uvlači narod boga svjetlosti, obećavajući mu da će njihovu tehnologiju i umijeće koristiti u dobre svrhe. Rat se događa na najvećem Altamyrijinom otoku, i potresao je zemlju onoga momenta kad je iskvareni zmajski bog ubio svoga brata, boga svjetlosti. Krik umirujućeg djeteta čuli su roditelji. Potres je zadesio Altamyriju, Magma Mother izlazi iz zemlje, gledajući svoga sina prvorođenca, kako leži beživotno na zemlji. Ogorčen prizorom rata, izdajom svoga djeteta i koji je ubio brata, Star Father donosi na Altamyriju masivno uništenje, kišu zvjezdanih meteora. Govorilo se da je destrukcija je bila toliko jaka da je izbrisala sav život na Altamyriji, i vratila ju u početno stanje, zemlju pustoši. Nakon uništenja svijeta, Star Father je nestao među

zvijezde i više nikad nije viđen, dok se Magma Mother povukla u jezgru zemlje sa svojom djecom, skrivajući ih od svijeta. Većina zmajeva koji su potekli od Magma Mother i Star Fathera, skupa sa onima koji su stvoreni magijom, su se povukli skupa s majkom, osim jednoga, zmajskog boga leda koji je ostao na zemlji i povukao se u zemlju leda, ranjen. Ostatak zmajeva koji su ostali na svijetu, nisu željeli živjeti u svijetu pustoši. Nakon dugačkog perioda, ujedinjujući svoju snagu oko vode života, zmajevi su odlučili ponovno stvoriti svijet u kojemu su živjeli. Međutim, njihova moć nije bila dovoljno jaka da povrate sve ono što je izgubljeno, ali dovoljno jaka da stvore nove oblike života, a one stare „drevne“, bilo je moguće stvoriti samo na temelju kostura pronađenih među pepelom, ali samo bi bile slične onima od kojih su stvorene. Altamyrija je još jednom postala raj na zemlji, ali ne onakav kakav je bio. Nakon stvaranja biljaka i životinja, zmajevi su stvorili čovjekolike životinje, ali ovaj put puno više vrsta, i odlučili su ostati neutralni. Obuzeti strahom se da bi se greške iz prošlosti mogle ponoviti, zmajevi su se složili ostati neutralni, postojati kao božanstva, ali naučiti čovjekolike životinje da žive same svoj život, dok će uloga zmajskih bogova biti iznimno samo održavanje prirode u njenom prvotnom stilu. Magma Mother i Star Father su postali mit među novim narodima, govorkalo se da je Star Father izgubio život od tuge zbog onoga što je napravio, te da je nakon uništenja Altamyrije rođeno njihovo posljednje jaje, ali ne zna se, što se s njim dogodilo.

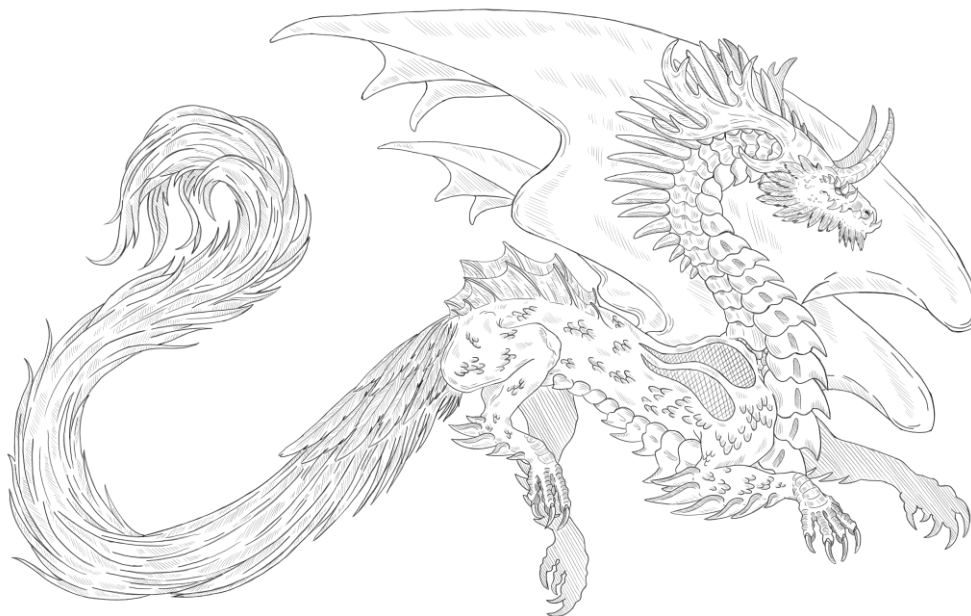
Uz najbolju volju da zaustave greške iz prošlosti, zmajevi nisu uspjeli jer nakon tisuću godina, dogodilo se isto, ali ovaj put narodi, skupa sa zmajevima odlučuju zaustaviti iskvarenog zmaja.

Priča je generalno podijeljena u 2 dijela, drevni svijet i sadašnji. Sadašnji svijet opisuje se knjigom likova (diplomskim radom) i knjigom „*World of Altamyria – Kingdoms at war*“ u razvoju kojom se opisuje radnja sadašnjeg svijeta. U knjizi se također spominje knjiga iz drevnog doba „*Altaria, znana kao i Knjiga Postanka*“ u kojoj se čuva svo znanje drevnog svijeta, te se govori kako se nalaskom te knjige Altamyrija može vratiti u svoje prvobitno stanje. Iako je autorska knjiga još uvijek u razvoju, zamišljeno je da postoje 2 dijela, „*World of Almatyrija – Kingdoms at war*“ i prvi dio koji se bazira na život i priče drevnog života, nakon nastanka svijeta, no taj naziv je još uvijek u razvoju, stoga za sad ostaje nepoznat.

Za nastanak kvalitetne priče, od velike je važnosti da svi likovi koji su stvoreni za priču, bez obzira na njihovu važnost i ulogu, budu međusobno povezani, a pogotovo ako ti likovi postaju uvjerljivi, time sama priča postaje zanimljiva čitatelju. Istraživanjem je potvrđeno da ljudi u pričama video-igara, filmova, pa tako i knjiga, vole iskusiti detalje, koji ne moraju biti izričito vezani za samu pouku priče, ali mogu u tragovima nagoviještati moguće događaje. Također je vrlo bitno da likovi u priči ne budu previše samo svjesni, jer tada postaju dosadni. Čari se događaju u trenucima koji dolaze kao neočekivani za lika, gdje se očekuju njegovi postupci i stavovi u različitim situacijama.



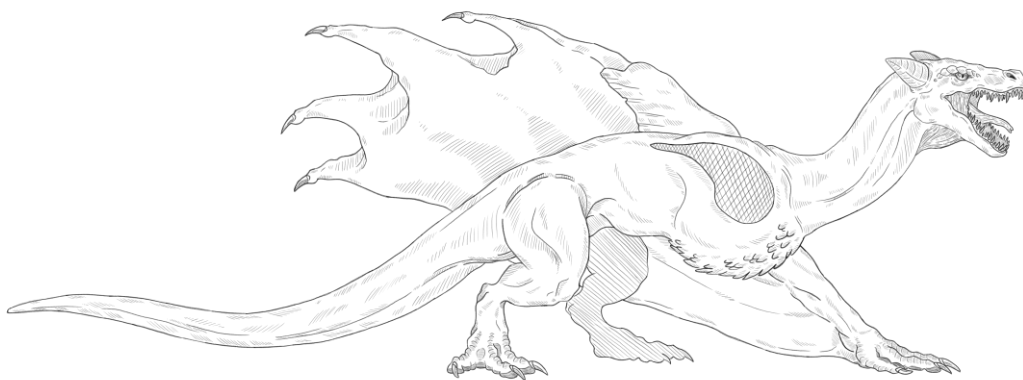
Slika 38 Prikaz vlastitog dizajna jednog od glavnih likova priče „Magma Mother“, 2022.



Slika 39 Prikazuje vlastiti dizajn jednoga od glavnih likova priče „Star Father“, 2022.



Slika 40 Prikazuje jednu verziju djece od glavnih zmajeva, „Elementarni Zmaj“, prije njihove glavne transformacije kada odaberu element.



Slika 41 Prikaz druge verzije djece od glavnih zmajeva, „Elemental Wyvern“, prije njihove završne transformacije u elementarnog zmaja.

3.2.3. Usporedba vlastitih likova baziranih po mitovima

Dizajniranje likova za autorsku knjigu podijeljeno je u dva dijela. Dok su neki likovi iz proizašli iz mašte, drugi su inspirirani mitološkim bićima iz stvarnoga svijeta. Iako fizički sliče svojim izvorima, u čemu je i poanta, da čitatelji koji se prvi put susretnu s knjigom, mogu prepoznati lika iz starih mitologija, dizajn vlastitih likova se ipak u nekim segmentima razlikuje od ostalih. U sljedećim primjerima bit će uspoređivan vlastiti dizajn nekih likova sa slikama iz izvornih mitova.

1) Sfinga



Slika 42 i 43 Slika 42 prikazuje izvorni izgled sfinge iz grčke mitologije dok slika 43 prikazuje vlastiti dizajn sfinge i njenu adaptaciju za autorsku knjigu.

U grčkoj i egipatskoj kulturi sfinga je opisivana kao biće koje ima glavu čovjeka, tijelo lava i krila ptice. U likovnoj umjetnosti Staroga Egipta sfinga je prikazana kao simbol vladara, a najpoznatija sfinga na svijetu, koja čuva piramidu faraona Kefrena, nalazi se u Gizi. Motiv sfinge se od Egipćana utjelovio kod Hetita, Feničana, Asiraca i starih Grka. U grčkoj mitologiji motiv sfinge postaje simbolom demona smrti, a pojavljuje se u priči o Edipu gdje Sfinga postavlja pitanja i zagonetke prolaznicima; ako ne uspiju riješiti zagonetku, ona ih ubija. Sfinga u prenesenom značenju simbolizira zagonetnost, u nekim segmentima i znanje i mudrost. [14],

Dizajn vlastitog lika Sfinge za autorsku knjigu fizičkim izgledom znatno je promijenjen. Jedina povezanost sa izvornim mitom je što je zadržano tijelo lava, ali djelomično je i zadržana njena simbolika. Za knjigu Sfinga je stvorena od zmajskih bogova, ima tijelo lava sa ljuskama zmaja (što ju čini drevnim bićem, povezanim sa stvoriteljima) i glavom koja je mješavina zmajske i lavlje. U početku sfingi je bilo više i imale su svoje mjesto na svijetu u kojem su živjele, velikim knjižnicama sa spisima cijeloga drevnog svijeta, njihova uloga nije bila postavljanje zagonetki, već savjetovanje ostalih naroda, smatralo ih se najmudrijim narodom. U jednom trenutku sfinge nisu uspjele obaviti svoju ulogu, što je rezultiralo masovnim uništenjem svijeta kakvoga su poznavale. Nakon uništenja, samo je jedna sfinga preživjela, ali povukla se u svoj dom i postala biće koje hoda između svijeta živih i mrtvih.

2) Wendigo

Mit o Wendigu započinje u Sjevernoj Americi, u duhovnoj kulturi sjevernoameričkih plemena anglokvinskog jezika. Povezuje se sa zimom i opisuje kao čudovište koje vreba i jede ljude ili duh koji zaposjeda ljude, tjerajući ih da se pretvore u kanibale. Prema opisu, Wendigo može imati udubljene i svjetleće oči, oštre požutjele kandže i očnjake. Može imati krzno, ali može biti i bez dlake, može imati šiljate uši i rogove poput jelena. Miriše po trulom mesu i ljudi ga obično otkriju to njegovom užasnom mirisu. Nitko točno ne zna kako Wendigo stvarno izgleda, jer većina ljudi koja ga je susrela, nije preživjela ispričati priču. Neki kažu da izgleda kao čovjek s jelenskim rogovima, a drugi da izgleda više kao jelen na dvije noge koji luta šumom. [15]

Adaptacija Wendiga za autorsku knjigu nešto je drugačija. Pošto nema konkretnog opisa kako Wendigo točno izgleda, idejno rješenje lika je bilo zadržati oblik zvijeri jelena koji luta šumom. Opisuje se kao izobličeni *Megaloceros* (Izumrla vrsta jelena iz Ledenog doba), koji ima ogromne rogove, velike očnjake i dugačke kandže, boju krzna crnu kao noć te glavu bez krzna i mišića, kostur. Ruke Wendiga podsjećaju na one u vuka, što je dodano da je Wendigo zapravo prokleti *Megaloceros* koji je surađivao s narodom zmajskog boga sjene, vukovima. Teorija da je Wendigo kanibal je odbačena u potpunosti, ali segment u kojem on ubija i luta šumom je zadržana. Vlastitom

dizajnu Wendiga dodan je jedan mali detalj, duh izumrle vrste ptice Kaua'i 'ō'ō. Ptica je služila kao vjesnik smrti. Narodi koji bi prolazili Mračnom šumom prvo bi čuli pjev ptice, a onda mi osjetili miris truleži i vidjeli sjenu Wendiga, koji bi ih lovio kroz šumu i ubio.



Slika 44, 45 i 46 Slike 44 i 45 prikazuju izvorni opis i izgled Wendiga i izumrle ptice Kaua'i 'ō'ō. Slika 46 prikazuje adaptaciju Wendiga i njegovog vjesnika za autorsku knjigu.

3) Qilin

Qilin je biće koje se prvi put javlja u kineskoj mitologiji, a njegova pojava znači rođenje ili smrt važnoga vladara. Biće ima jedan rog na glavi, u rijetkim slučajevima ima rogove jelena, žuti trbuh, raznobojna leđa prekrivena ljuskama, tijelo jelena ili konja i rep vola, dok izgled glave može varirati, nekad jelen, nekad zmaj. Qilina opisuju kao biće nježne naravi koje nikada ne hoda po zelenoj travi, i ne jede raslinje. Legenda kaže da se Qilin prvi put pojavio u vrtu legendarnog Žutog cara Huangdija 2697. godine prije Krista. A otprilike 3 stoljeća kasnije, par Qilina pojavio se u prijestolnici cara Yaoa. Oba događaja potvrdila su dobronamjernost vladara.

Po svim zapisanim legendama pojava Qilina je bila opisana kao potvrda prosperiteta za vladare i njihovo carstvo, osim jednog. Kada se Qilin ukazao trudnoj majci Konfucijusa. Prema legendi, Qilin je iskašljao ispisanu pločicu od žada koja je govorila o veličini nerođenog djeteta. Međutim, Qilina je udarila kočija i njegovo ubojstvo je automatski značilo skorbu smrt Konfucijusa. [16]

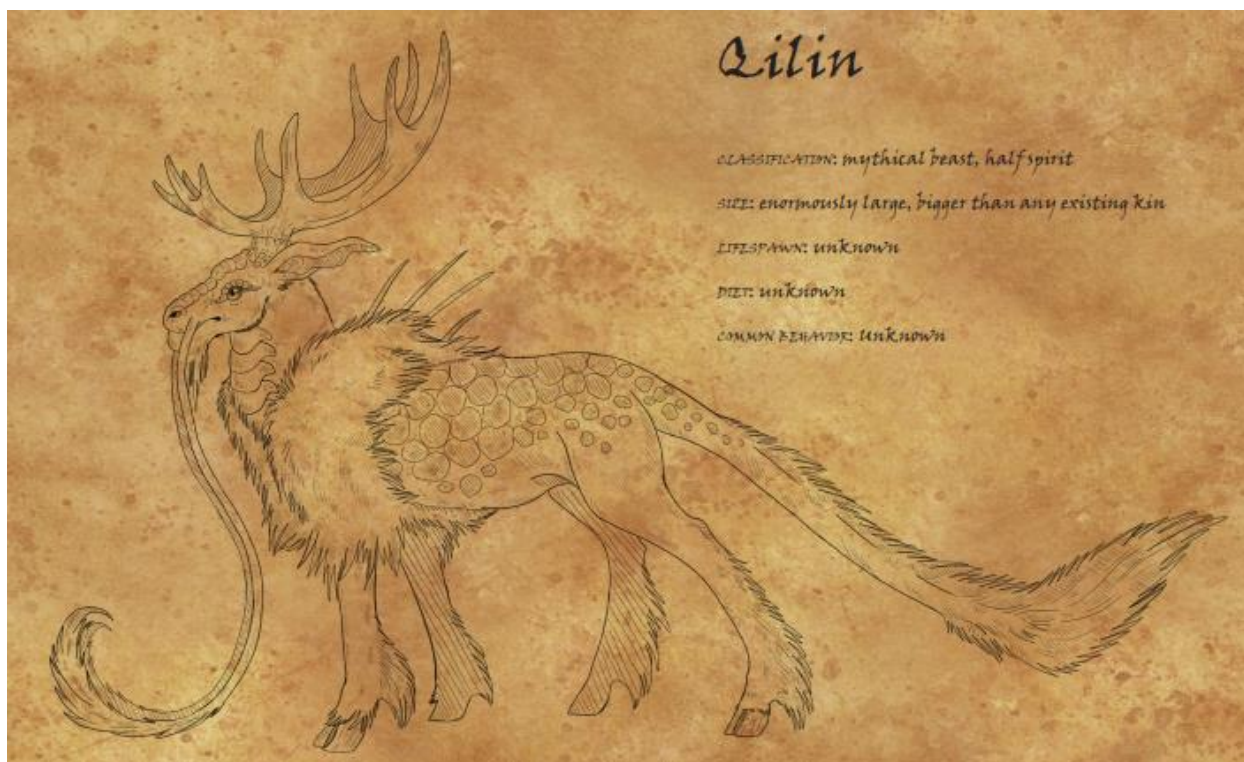


Slika 47 Prikaz varijante Qilina u Summer Palace, Beijing. Na slici je prikazana varijanta Qilina koja ima par jelenskih rogova i tijelo jelena, glavu kineskog zmaja i tijelo prekriveno ljuskama.



Slika 48 Prikaz jedne od varijanta izgleda Qilina. Na ovoj slici Qilin ima jedan rog (naziva ga se još i kineskim jednorogom), glavu kineskog zmaja, tijelo jelena, rep vola i tijelo prekriveno ljuskama. Ova varijanta također prikazuje kako Qilin iz tijela proizvesti vatru. Autor ove ilustracije je nepoznat.

Adaptacija Qilina za autorsku knjigu većinom ostaje ista, sa malim promjenama u simboličnom mitskom biću. Pošto niti u jednom zapisu nije sigurno kako je originalni Qilin izgledao, istraživanjem sam napravila kombinaciju više varijanti koja spominje različiti izgled Qilina. Idejno rješenje Qilina ima par jelenskih rogova, ljuske zmaja na glavi, vratu i po tijelu. Ima dugačke, šiljaste uši, gustu dlaku oko lopatica i prednjih nogu. Baš kao i njegovi stvoritelji, Qilin može biti bilo kakve boje, a iz dijela tijela prekrivenog ljuskama izvire vatra. Pošto je mitsko biće, ideja je da se Qilin pojavljuje rijetko, samo u drevno doba Altamirije, samo u važnim trenucima. Legenda kaže da se Qilin otkriva narodima samo kada se sprema neki veliki događaj, bio on loš ili dobar. Ako se Qilin pokloni, to bi značilo prosperitet za svijet, ali, ako njegovo tijelo gori, svijet će pasti. Posljednji Qilin viđen pojavio se u Eledhenu, gradu Žada, kao upozorenje na dolazeći rat. Njegova dlaka i ljuske buktale su u vatri. Kako se mistično pojavio, tako je i nestao, i nedugo nakon njegovog upozorenja, posljednji kralj Eledhena dobio je pismo o nadolazećem ratu.



Slika 49 Adaptacija Qilina za autorsku knjigu. Ova verzija prikazuje Qilina sa najviše obilježja od jelena, dok njegova glava dijelom podsjeća na onu od zmaja, a isto se može reći i za rep. Narodi Altamyrije su jako mali znali o ovom biću, pošto je on stvoren od Magma Mother i Star Father.

4) Cockatrice

Cockatrice, također poznat pod nazivom Basilisk, prvi put se pojavljuje u legendama iz helenističkog i rimskog doba. Biće je opisano kao hibrid ptice i zmaja. Legende govore da se Cockatrice može izlijeći iz jajeta kojeg je snijeo pijetao, a proces inkubacije odradila zmija. Takva jaja su ljudi smatrali ukletima. Govori se kako je Cockatrice imao moć da uništi bilo kakav oblik života ispred sebe samo svojim pogledom ili izdahom. Jedini neprijatelj Cockatricea je bila lasica, koja je bila otporna na njegov otrov, i sam pijetao. Kada bi Cockatrice začuo pjev pijetla, ubrzo bi uginuo. To je potaknulo putnike i trgovce da nose pijetlove sa sobom u regijama u kojima su po pričama čuli da su dom Cockatricea. [17]



Slika 50 Prikaz izgleda Cockatricea ili Basiliska na vratima Belvedere Castlea, New York Central Park. Slika prikazuje biće koje ima glavu i noge ptice, a tijelo, rep i krila zmaja.



Slika 51 Prikaz dizajna Cockatricea prema starima zapisima iz srednjeg vijeka. Prikazuje se biće koje je mješavina pijetla i zmaja, a izgleda zastrašujuće. Autor ovog djela je nepoznat.

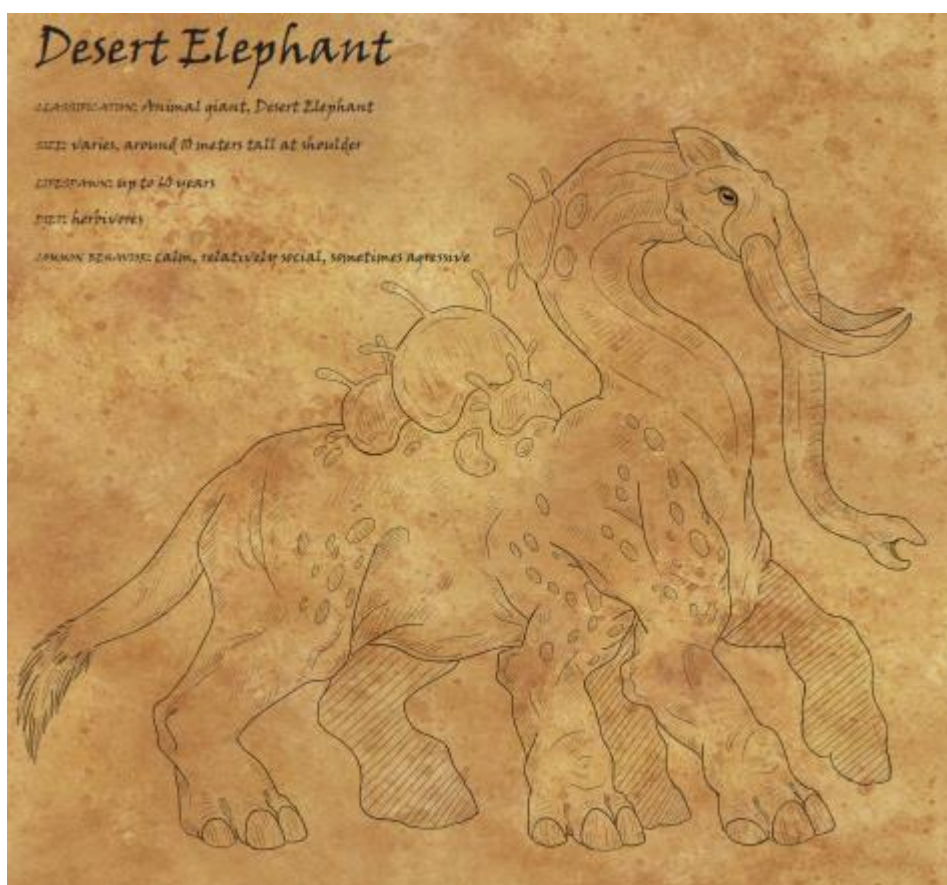
Za autorsku knjigu postoje 2 vrste Cockatricea, ali samo je jedna navedena u knjizi likova, „*Otrovni patuljasti Cockatrice*“. Cockatrice se opisuje kao biće koje se može vidjeti s vremena na vrijeme, u dubokim noćnim satima. Iako ima puno nagađanja da stvorenje nema mogućnost razmnožavanja, kako su stoljeća prolazila, Cockatrice je viđen više puta i potvrđeno je da postoje oba spola, tako da postoji i teorija da se biće prirodno razmnožava, vjerojatno iz jajeta, ali ono je sakriveno daleko od bilo kakvih znatijelnih očiju. Patuljasti Cockatrice je manjeg rasta, te ovisi o svome otrovu koji mu služi za zaštitu, a nalazi se u donjoj membrani i vrhu repa. Iako originalan izgled Cockatricea govori kako je biće hibrid zmaja i pijetla, patuljasti Cockatrice dobio je i neke značajke drugih životinja, kao što je rep škorpiona koji luči otrov, te donja membrana koja ima mogućnost širenja kao u vrste guštera „*Frilled Lizard*“.



Slika 52 Prikaz concept arta mitološkog bića Cockatricea za autorsku knjigu, 2022.

3.2.4. Dizajniranje originalnih likova iz mašte

Altamyriju također čine likovi koji su proizašli iz mašte, uz likove bazirane po mitovima i ugroženim stvarnim životinjama. Likovi iz mašte mogu poprimiti bilo kakav oblik i veličinu, i s njima je najlakše raditi jer crtač ima svu slobodu kreirati lika i po njegovom idejnom rješenju napisati pozadinsku priču i osmisliti funkciju lika u svijetu. Puštajući mašti na volju, većina idejnih rješenja concept arta likova ispadne genijalna, i u rijetko kojem slučaju se može podudarati s drugim rješenjima sličnih likova. Pomoć kod inspiracije za kreiranje originalnih likova može dolaziti i iz drugih polja umjetnosti, a među najčešćima je glazba. Puno ljudi, iako nisu završili glazbenu školu, inspiraciju za likove pronalazi u slušanju glazbe. Glazba može biti različitih žanrova, a često crtač bira koju će glazbu slušati ako ima okvirnu ideju bića koje bi kreirao. Neki ljudi svoju inspiraciju pronalaze u provođenjem vremena u prirodi, dok drugi dižu svoju inspiraciju na iduću razinu, gdje im se obličje lika pojavi kao duh, ispred očiju, kod nekih slučajeva opisuje se vrlo kratka interakcija lika i crtača. U dolje navedenim primjerima slika, bit će navedeni jedni od mnogo likova kreiranih iz mašte, inspiriranih glazbom i miješanjem referenci stvarnih životinja.



Slika 53 Originalan dizajn lika iz mašte, „Pustinjskog slona“. Lik je stvoren kao hibrid deve, slona i hobotnice, i od svakog bića preuzima neke karakteristike koje funkcioniraju kao cjelina. Pošto lik živi i kreće se po pustinjskom tlu, koža mu luči sloj zaštite od dehidracije, dok izbočine na vratu i leđima služe kao „rezervoari“ za vodu; životinja ima

sposobnost unosa više nego dovoljno vode u svoje tijelo, dok god se ne te bulbe ne napune. Za vrijeme sušnog razdoblja, te bulbe se postupno prazne i smanjuju, ovisno o količini vode koju životinja konzumira tijekom sušnog razdoblja.

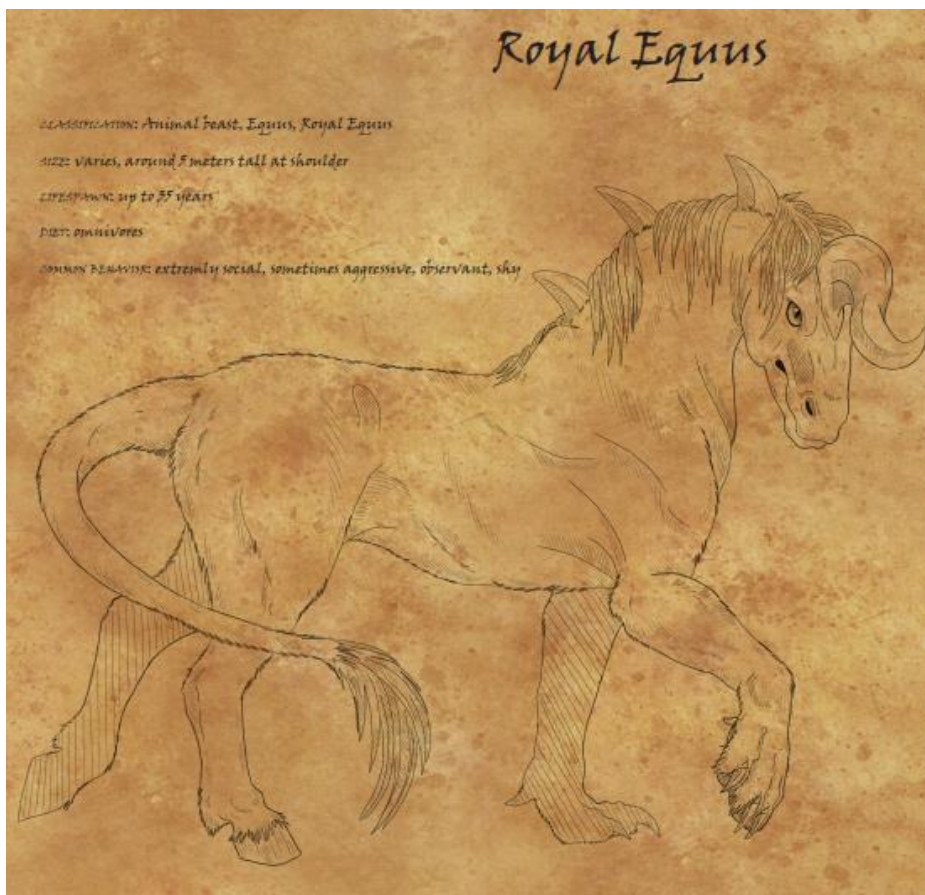
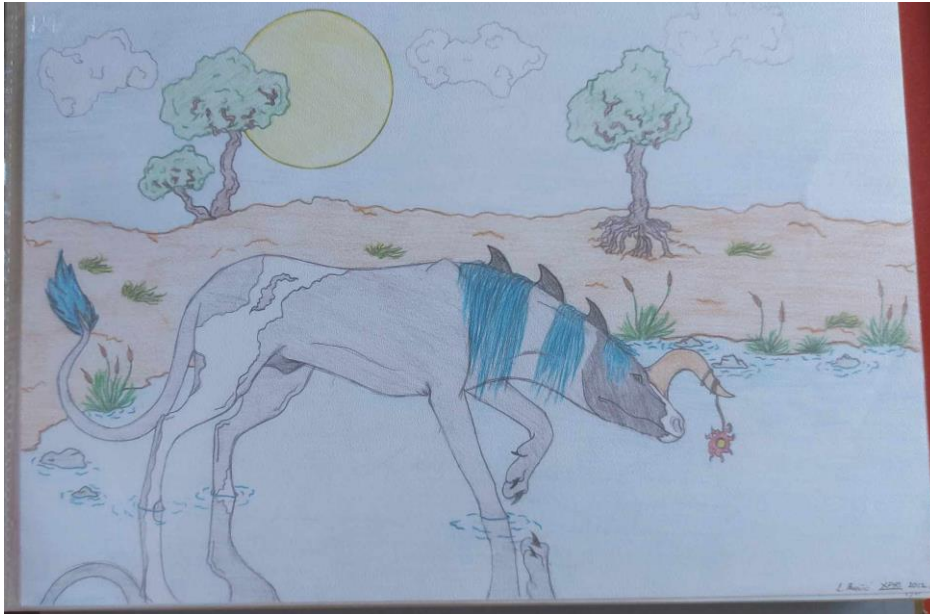


Slika 54 Prikaz dizajn originalnog lika „Sun Dancera“. Sun Dancer je biće stvoreno na sliku zmajskih bogova, iako slični njima, nije zmaj, nego „Glider“, leteći gmaz koji se zadržava blizu visokih litica s kojih „jedri“ dok leti. Sun Dancer je jedan od sveukupno 3 vrste „Glidera“, ujedno i najveći. Stvorenje je aktivno danju, i često se može vidjeti kako leti sunčanim danima kako bi se „punio“. Za razliku od drugih Glidera, Sun Dancer ima mogućnost solarnog punjenja, a energiju koju dobije od sunca pohranjuje u vratu i repu; ti dijelovi često svijetle i topli su na dodir. Iako stvorenje izgleda divlje, nježne je naravi i narodi Alramyrije ga često mogu jahati, ali da bi se pripitomilo, mora se osnovati posebna veza između Sun Dancera i njegovog jahača.



Slika 55 Prikaz jednog od najpopularnijih hibrida modernog doba, hibrid sove i mačke. Sove su danas često popularni ljubimci i njihovi vlasnici govore da imaju karakteristike mačke, vole se maziti, a jedna od najuočljivijih fizičkih karakteristika je što obje životinje imaju velike oči. „Owlcat“ ili „Meowl“ je vrsta životinje koja je rasprostranjena

u skoro svim staništima Altamyrije, a najviše nastanjuje šume. Životinja ima tijelo mačke, sa glavom, perjem i kandžama od sove. Ovisno o vrsti, može biti svakakvih boja, ali obično boje variraju sukladno sa staništem u kojem živi, radi bolje kamuflaže. Životinja je većinom aktivna noću i živi usamljenim životom, osim u doba parenja. Gdje oba roditelja odgajaju mladunce, a gnijezda rade u dupljama drveća ili u tlu.



Slika 56 i 57 Slika 56 prikazuje idejno rješenje dizajn lika, vlastoručno nacrtanog 2012. godine, Tada, vrsta je nastala miješanjem dinosaura (glava, vrat i rogovi), prednjim dijelom tijela i prednjim šapama lava i zadnjim dijelom tijela i nogama od konja. Lik dobiva priču i svoju ulogu tek 2023. godine kada je ponovno dizajniran za autorsku knjigu, što

se vidi na slici 57. Vrsta je nazvana „Royal Equus“; živi u pustinjama, prelazi velike udaljenosti u potrazi za hranom, te može živjeti u krdima do 100 jedinki, a hrani se biljkama, voćem i mesom. Neke jedinke po priči su uspješno pripitomljene, ali zbog proučavanja ponašanja same vrste.



Slika 58 Prikaz concept arta jednog od Leviathana Altamirije, naziva „Blood Sea Dweller“. Dweller je zamišljen kao čudovište nastalo magijom iskvarenih zvjezdanih kristala, i živi u morskim dubinama. Pošto je stvoreno crnom magijom, biće se otelo kontroli i odgovara samo na poziv svoga stvoritelja. Narodi koji plove Krvavim morem, često nestaju bez traga, a oni koji prežive pričaju priče o titanu iz dubina, svjetlećih očiju, agresivne naravi, hibridom više životinja (jeglulja, zmaj, grdobina, jastog). Nacrtano 2022. godine.



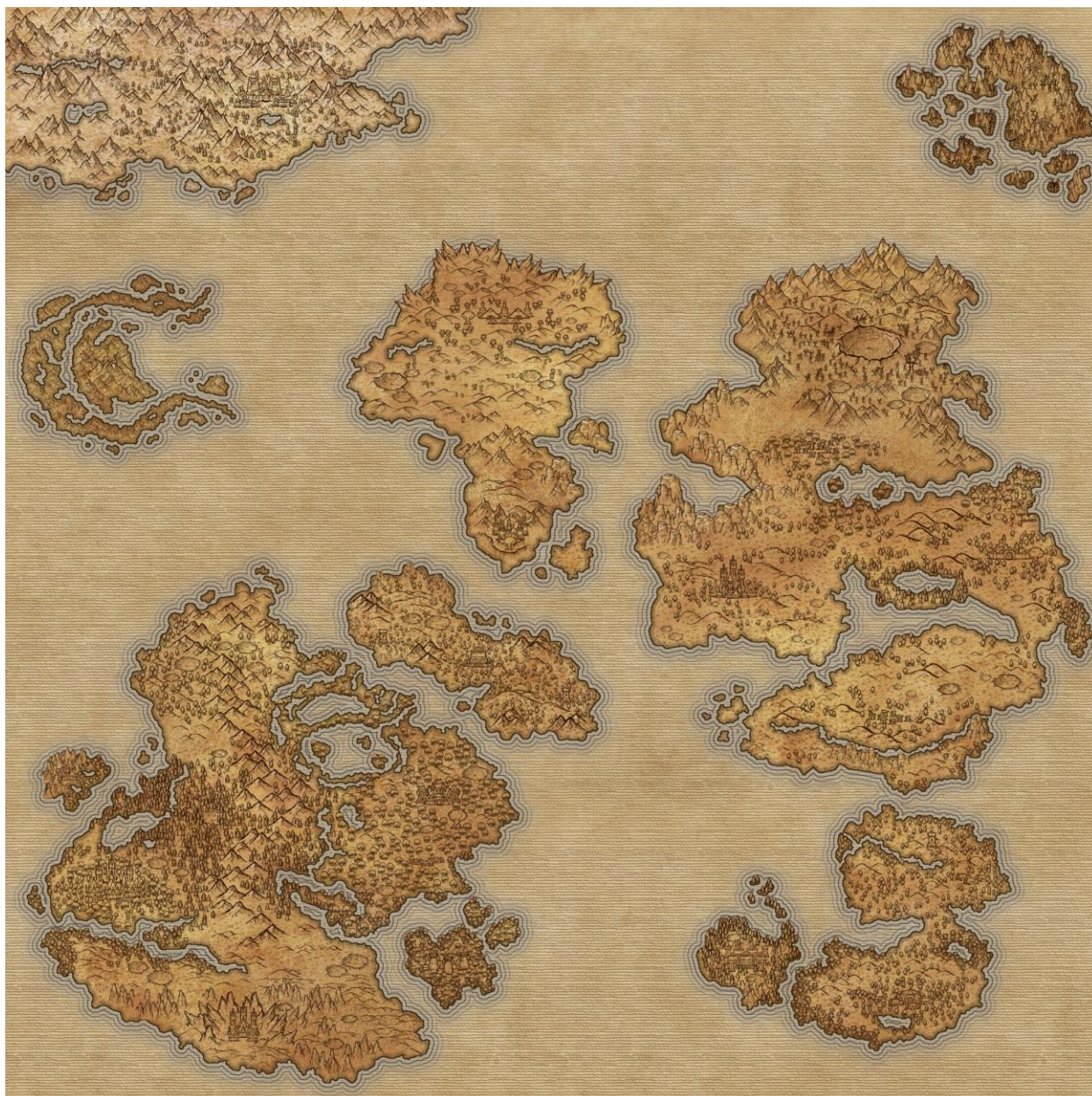
Slika 59 Prikaz concept arta životinje koja je zamišljena kao „ultimativna“ u nekoliko aspekata.. „Big Eyed Eika“ je hibrid mekušca i gmaza, sa sposobnošću življenja u slanoj i slatkoj vodi, ali i na kopnu. Stvorenje je malo, slatko, nježne naravi i česti je ljubimac svih naroda Altamirije. Dolazi u raznim bojama, i lako ga je uzdržavat kao ljubimca. Eika ima glavu i opne za plivanje od sipe, puževu kućicu te noge i rep macaklina. Hrani se kukcima, mesom i ribom, a otporna je na otrov nekih vrsta. Narodi koji imaju Eiku za ljubimca obično imaju više njih; pomažu pri smanjenju stresa, upijaju negativnu energiju.

3.2.5. Funkcija likova u svijetu Altamyrije

Kao i većina knjiga, Altamyrija treba svijet u kojem će likovi živjeti. Tako se krenulo na izradu karte svijeta koja se dizajnirala skoro godinu dana uz nebrojeno puno promjena. Razmišljalo se o različitim staništima za likove, kako ih smjestiti, napraviti neka staništa da budu miješana zbog migracijskih putova likova, te dodati mora, jezera i rijeke, litice, planine itd. Tako je nastalo prvo idejno rješenje karte svijeta, koje je funkcioniralo kao cjelina, te je kasnije usavršeno i pretvoreno u finalno rješenje svijeta Altamyrije.



Slika 60 Prikaz početnog concept arta karte svijeta Altamyrije. Karta svijeta se sastoji se od nekoliko kontinenata, koji su lagano označeni raznim bojama kako bi se prepoznala staništa. Bijelo područje označeno je za Zemlju Vječnog Leda, sivo za opustošenu zemlju (mjesto sa velikim kraterom gdje se dogodilo uništenje za vrijeme drevnog doba), svijetlo zelena boja označavala je livade i šume, dok je tamno zelena označavala prašume. Svijetlo žuta boja odabrana je za pustinjska područja, dok je zagasito žuta odabrana za područja velikih stepa.



Slika 61 Prikaz concept arta finalnog rješenja izgleda karte svijeta Altamyrje. Napravljene su neke promjene u obliku izgleda kontinenata i otoka, te je dodan još jedan kontinent gdje spava zmajski bog „Magma Mother“. Kako bi karta bila što uvjerljivije napravljena, naknadno su dodani krateri nastali za vrijeme masovnog uništenja kako bi bio vidljiv utjecaj rata na svijet. Karta je napravljena tako da izgleda starinski, inspirirano kartom Međuzemlja (J. R. R. Tolkien – Gospodar Prstenova).

Nakon što je karta ilustrirana, počelo se dodavati detalje. Boje koje su u početku označavale različita staništa zamijenjene su nijansama jedne boje, te su dodani sitni detalji kao pukotine, trava, točkice i crtice koje pomažu razlikovanju staništa. Nakon toga dodane su ikone planina, litica, brda, šuma, manjih kratera, a završno su dodane ikone velikih gradova, značajnih mjesta, imena rijeka i jezera. Karta svijeta sadržava 19 velikih gradova, te par ruševina iz drevnog doba i drevni grad tehnologije koji je uništen i potopljen nakon kiše Zvezdanih meteora.

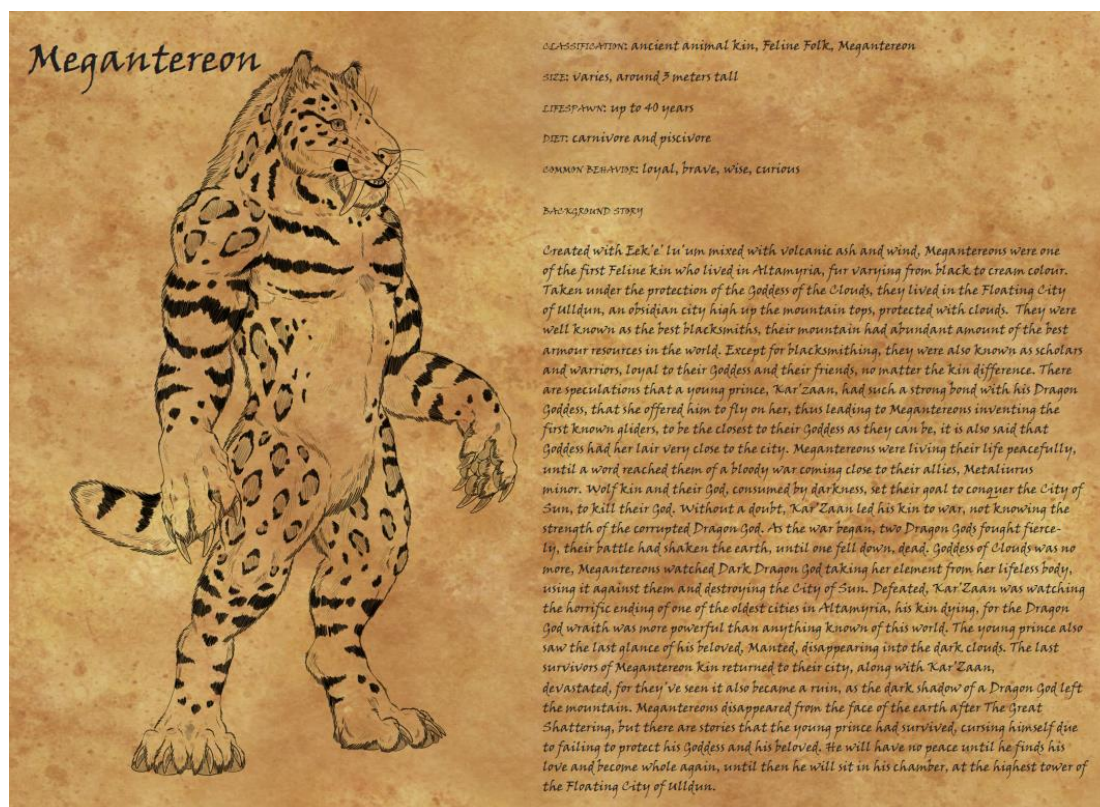
Gradovi i naselja u svijetu su:

- **Eledhen, The Jade City** (*Eledhen, grad Žada*) – dom drevne vrste Barbatorex Morrisoni (prvi narod Altamyrije)
- **Nuledzar, The city of the Sun** (*Nuledzar, grad Sunca*) – dom drevne vrste Metaliurus Major
- **Alviora, City of Frostguards** (*Alviora, grad Mrazobranih Čuvara*) – dom drevne vrste kratkonosih medvjeda i dom moderne vrste polarnih medvjeda
- **Ynmarth, the City of the Silver Tree** (*Ynmarth, grad Srebrnog Drveta*) – dom perzijskih leoparda
- **Karnagion, the City of Grace** (*Karnagion, Grad Milosti*) – dom bengalskih tigrova
- **The Imperial Seven Cities of Norione** (*Sedam carskih gradova Noriona*) – dom barbarskih lavova
- **Erias, City of the Sapphire Flame** (*Erias, grad safirnog Plamena*) – dom oblačnih leoparda
- **Daleah, the city of Eastern Wind** (*Daleah, grad Istočnog Vjetra*) – dom sunčanih medvjeda
- **Tirine, the City of Earthguards** (*Tirine, grad Zemljobranih Čuvara*) – dom smeđih medvjeda
- **Evrargel, City of the Raven Queen** (*Evrargel, grad kraljice Gavrana*) – dom gavrana
- **Nimriande, the Nomadic Village** (*Nimriande, selo Nomada*) – doma tupika
- **The Tower of Nerwenye** (*Toranj Nerwenye*) – dom sivih krunastih ždralova
- **The Citadel of Storms** (*Citadela Oluja*) – dom orlova harpija
- **The Great Library of Illfangon** (*Velika knjižnica Illfangon*) – dom sjevernog ćelavog ibisa
- **The Floating City of Uldun** (*Lebdeći grad Uldun*) – dom drevne vrste megantereona
- **Hamor, the Swamp City** (*Hamor, močvarni Grad*) – dom crnih kaimana, nilskih krokodila i gavijala
- **Waygrove, the Elemental City** (*Waygrove, Elementarni grad*) – dom izumrle drevne vrste megalocerosa (Wendigo)
- **Dark Castle of Broken World** (*Mračni Dvorac uništenog Svijeta*) - dom drevne vrste sfinga

Nakon što su osmišljeni gradovi, postavljeni su u razne dijelove svijeta, skupa sa likovima. Svaki grad ima svoju određenu funkciju u svijetu, tako i likovi. Svaka vrsta je, prema staništu u kojem živi, dobila izbor poslova kojima se može baviti. Neki su skupljači (bobice i kukci), neki lovci, ratnici, kovači, farmeri, ribolovci, draguljari, a postojali su i šamani, liječnici i znanstvenici. Neki gradovi su imali kraljeve i kraljice dok su drugi birali svoje vođe po starosti i mudrosti. Kako se različit materijal mogao pronaći u različitim dijelovima svijeta, odvijala se trgovina među gradovima, materijali i hrana su se mogli zamijeniti ili srebrnjacima ili drugim materijalima, ovisno što bi narod tražio zauzvrat. Što je više detalja koji se mogu na jedan način povezati sa stvarnim svijetom, priča dobiva veći smisao.

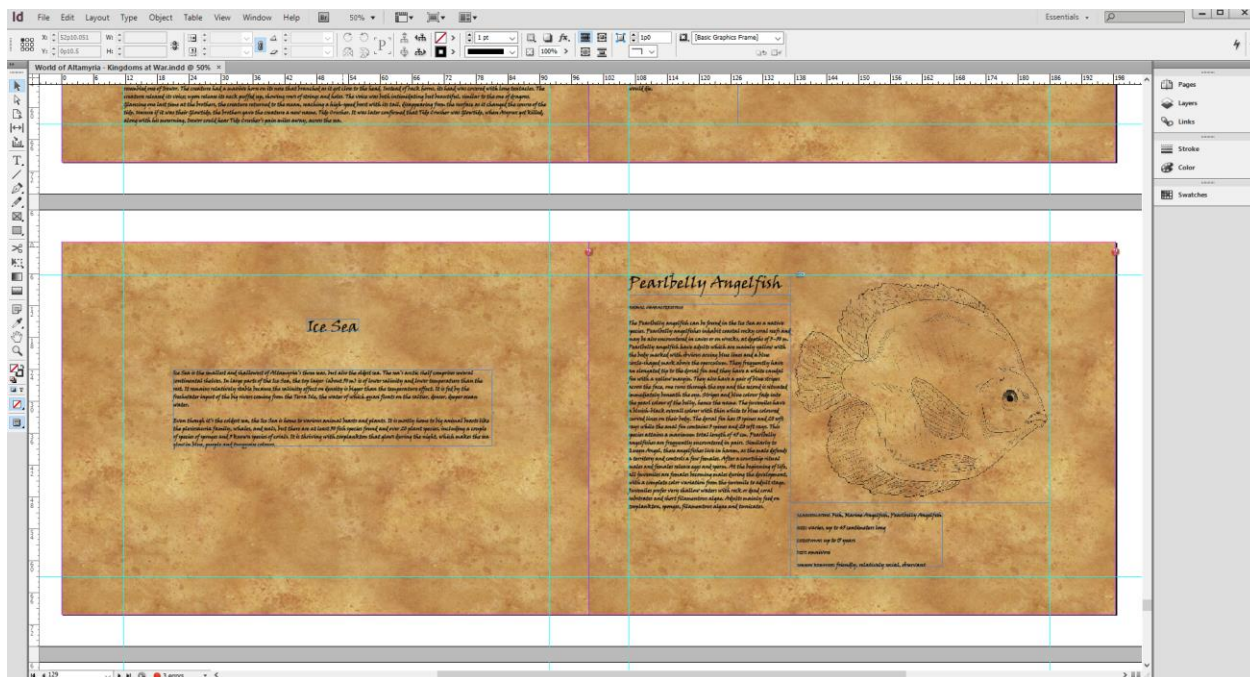
3.3. Završni izgled knjige likova

Nakon što su svi dijelovi concept arta, rađeni u programu Krita, ovog dijela autorske knjige gotovi, sakupljeni su u jednu cjelinu u obliku medija knjige. U knjizi su razdijeljeni po nekoliko skupina, vrste naroda podijeljene su na drevne i moderne, dok su životinje podijeljene po staništima i veličini. Završni izgled svakog pojedinog lika sastoji se od ilustracije lika, naziva vrste, klasifikacije, njegove veličine i prehrane, vijeka života, ponašanja i pozadinske priče i informacija o vrsti.



Slika 62 Prikaz završnog izgleda concept arta lika, Za primjer je uzeta vrsta „Megantereon“, inspirirana po izumrloj sabljozuboj mački koja je živjela u vrijeme posljednjeg Ledenog doba.

Grupacija likova u knjigu obrađivala se u programu InDesign. Program je solidan za obradu teksta i slika te nudi opciju grafičke pripreme za printanje knjige i korica. U programu se također može izabrati veličina željenog izgleda knjige, bila ona po standardima ili napravljena po vlastitim željama, te se postavljaju margine, tj. odjeljenja praznog prostora rubova koji mora postojati zbog uvezivanja knjige.



Slika 63 Prikaz izgleda i grafičke pripreme knjige likova u programu Indesign.

Nakon što se obave sve grafičke pripreme, knjiga je spremna za print i ukoričavanje. Obično se šalje u printaone, ali u ovom slučaju, kako bi knjiga izgledala starinski, papir je nabavljen samostalno, a printanje, rezanje i jedan dio ukoričavanja se obavilo vlastoručno. U dolje navedenim primjerima, bit će prikazan proces izrade knjige, kopija za arhivu i 3 kopije za komisiju.



Slika 64 Prikaz printanja i rezanja originala autorske knjige „World of Altamyria – Kingdoms at war“, 2023.



Slika 65 Prikaz ukoričavanja i finalnog izgleda autorske knjige, 2023.

Naknadno su kod finalnog izgleda kod originala i jedne kopije vlastoručno spaljeni papiri, što pridodaje priči kako je knjiga prošla kroz rat, te je tijekom njega oštećena.

4. Zaključak

Na temelju istraživanja seminarskog i praktičnog dijela rada može se doći do zaključka da concept art kao grana umjetnosti u modernom dobu još uvijek opstaje, a čak se jako dobro adaptirao modernoj tehnologiji, koja je poboljšala proces lakše izrade. Concept art je podijeljen u nekoliko grana i još uvijek je na visokom rangu potrebe, kako u povijesti tako i danas. Prisutan je u svim granama umjetnosti, a ponajviše u književnosti, filmskoj industriji i industriji video-igara. Najtraženiji concept art, a ujedno i najdetaljniji je u industriji video-igara, gdje određeni veliki projekti koji su nastali iz same mašte traže od dizajniranja velikih scena kao što su priroda i gradovi do malih detalja gdje se izrađuje concept art za hranu, male objekte kao što su ogrlice, narukvice, oružje. Ako se osoba upusti u kreativni svijet concept arta, preporučuje se da bude „generalist“, jer tako će na tržištu moći konkurirati u više područja. Također je poželjno da concept artist ima sposobnost crtanja različitim stilovima, ali ujedno da ima svoj prepoznatljiv stil, koji ga čini drugačijim i poželjnijim od ostalih. Kako bi osoba imala mogućnost postati concept artist, mora imati veliku maštu, ovladati anatomijom likova, prirodom i građevinama, a najvažnija je sposobnost stvaranja unikatnih likova iz ničega, pomoću različitih referenci (fotografije) kao inspiracije. Iako današnjem concept artu visoku prijetnju predstavljaju Artificial Intelligence programi za „crtanje“, uz velike mane AI-a kao umjetničkih programa concept art i ostale grane umjetnosti nisu još kritično ugrožene.

Kroz praktični dio rada utvrđeno je koliko je zapravo truda i vremena potrebno da bi se napravila kvalitetna priča. Ako osoba u sebi ima sposobnost kreiranja vlastitoga svijeta pomoću detaljnih istraživanja događaja iz povijesti ili jednostavno nekih trenutnih događaja koji ju okružuju, vidi se koliko je zapravo raznih materijala dostupno osobi kako bi napravila vlastiti projekt, uz sposobnost korištenja tih materijala u prave svrhe. Da bi se napravila kvalitetna knjiga, sa uvjerljivim likovima koji imaju različite stavove, mišljenja te izgleda koji ne podsjećaju na stereotipe, a međusobno funkcioniraju kao zanimljiva priča čitatelju, ponekad su potrebne godine truda.

5. Literatura

1. Hammond, Wayne G.; Scull, Christina (2011). *The Art of The Hobbit by J.R.R. Tolkien*. London: HarperCollins.
2. Hammond, Wayne G.; Scull, Christina (2015). *The Art of The Lord of the Rings by J.R.R. Tolkien*. London: HarperCollins.
3. Holmes, John R. (2013) [2007]. "Art and Illustrations by Tolkien". In Drout, Michael D. C. (ed.). *J.R.R. Tolkien Encyclopedia*.
4. <https://mmbbookblog.com/game-of-thrones-books-in-order-george-r-r-martin/>
5. <https://screenrant.com/game-thrones-hbo-season-8-bad-reason/#:~:text=The%20biggest%20issue%20with%20Game,faceoff%20with%20the%20Night%20King.>
6. Working in Games: Lead Artist, Rebellion, <https://www.youtube.com/watch?v=ohRJNBaMIH0>
7. Sheldon L. (2004.), Chapter 3 Respecting Characters, Respecting Characters Character Development and Storytelling for Games (str. 38.), Boston, Massachusetts, SAD: Thomson Course Technology PTR.
8. <http://www.jasonchanart.com/about2>
9. https://avp.fandom.com/wiki/Constantine_Sekeris
10. <https://winteriscoming.net/2023/01/10/artist-shares-original-dragon-concept-art-for-house-of-the-dragon/>
11. <https://andreewallin.com/Movies-TV>
12. <https://www.midjourney.com/home/?callbackUrl=%2Fapp%2F>
13. <https://thetolkienist.com/2014/01/14/not-a-tolkien-quote-it-simply-isnt-an-adventure-worth-telling-if-there-arent-any-dragons/>
14. <https://www.enciklopedija.hr/natuknica.aspx?ID=55628>
15. <https://www.britannica.com/topic/wendigo>
16. <https://www.britannica.com/topic/qilin>
17. <https://www.britannica.com/topic/cockatrice>

6. Popis slika

Slika 1 – Slika u akvarelu The Hill; Hobbiton-across-the-Water korištena kao naslovnica prvog američkog izdanja Hobbita 1938. godine.

Slika 2 – Višestruke dimenzije umijeća: Tolkien je upotrijebio svoju vještinu kaligrafije da ispiše ikonski natpis Jednog Prstena, Crnim govorom Mordora, koristeći vilenjačko Tengwar pismo, koje je on izumio.

Slika 3 – Tolkienova ilustracija Durinovih vrata za Prstenovu družinu, sa sindarinskim natpisom na tengvarskom pismu, obje su njegovi izumi.

Slika 4 – Fantazija, kartografija, kaligrafija: Tolkienova karta Divljine u Hobbitu, navodno lijepa kopija koju je napravio Hobbit Bilbo Baggins.

Slika 5 – (Lijevo) Naslovnica prvog izdanja knjige u Americi, 1.8.1996. godine. (Desno) HBO-va adaptacija knjige za TV seriju „Igra Prijestolja“.

Slika 6 – Concept art scene poslije obrane Zida, autora Philipa Scherera.

Slika 7 – Originalni concept art lika za seriju „Zmajeva Kuća“.

Slika 8 – Slika prikazuje prvotni izgled zmajice Vhagar Autor je Constantine Sekeris.

Slika 9 – Konačni izgled zmajice Vhagar autora Constantinea Sekerisa.

Slika 10 – Originalni concept art za Arielu iz Male Sirene.

Slika 11 – Original concept art za glavnog negativnog lika Male Sirene, Ursulu.

Slika 12 – Prikazan je concept art čudovišta „Oragoon“ za jednu od najpoznatijih video-igrica Monster Hunter: World, autora Michaela Adamsa.

Slika 13 – Dizajn lika „The Great Leonopterxy Toruk“ iz filma Avatar.

Slika 14 – Concept art robota neprijatelja pod nazivom „Simone“, dizajniranog za igricu „Nier: Automata“, 2016. godina.

Slika 15 i 16 – Jedan od ranijih concept arta zmaja Smauga iz knjige „The Hobbit“.

Slika 17 – Concept art lika Garen za video-igru League of Legends, Jason Chan.

Slika 18 – Concept art lika Caitlyn za video-igru League of Legends, Jason Chan.

Slika 19 – Gotova ilustracija lika Miss Fortune za video-igru League of Legends, Jason Chan.

Slika 20 i 21 – Prikazuju concept art jednoga od zmajeva u prvoj sezoni Zmajeve Kuće, Sunfyre.

Slika 22 – Prikazuje concept art idejnog rješenja za Landon Dragon iz filma Shazam: Fury of the Gods.

Slika 23 – Prikazana je transformacija lika iz filma Morbius te njegova odjeća.

Slika 24 – Prizor scene iz filma Star Wars: The Force Awakens, 2015.

Slika 25 i 26 – Prizori scena iz horror filma Underwater, 2020.

Slika 27 – Prizori scene iz Sci-fi filma Oblivion, 2013.

Slika 28 – Prikaz Official stranice Midjourney, 2022.

Slika 29 – Prikaz izgleda stranice Midjourney programa na Discordu.

Slika 30 – Prikaz kanala Midjourney stranice u kojima crtaju početnici.

Slika 31 – Prikaz izgleda jednog od milijuna opisa fotografija i crteža koji se tipkaju svaki dan.

Slika 32 – Primjer idejnog rješenja jednog od autora koji svakodnevno koriste stranicu.

Slika 33 – Primjer idejnog rješenja jednog od autora koji svakodnevno koriste stranicu, sa pripadajućim opisom iznad slike.

Slika 34 – Primjer idejnog rješenja concept arta jednoga od autora.

Slika 35 – Najraniji vlastiti concept art originalnog lika Manted, nacrtan na papiru, obojan bojicama, 2009.

Slika 36 – Najraniji crtež koji prikazuje lika kao čovjekoliku životinju, 2012.

Slika 37 – Prikaz najkasnijeg dizajna originalnog lika iz 2009. godine, usavršenog 2022. godine, kada je počela izrada autorske knjige.

Slika 38 – Prikaz vlastitog dizajna jednog od glavnih likova priče „Magma Mother“, 2022.

Slika 39 – Prikazuje vlastiti dizajn jednoga od glavnih likova priče „Star Father“, 2022.

Slika 40 – Prikazuje jednu verziju djece od glavnih zmajeva, „Elementarni Zmaj“.

Slika 41 – Prikaz druge verzije djece od glavnih zmajeva, „Elemental Wyvern“.

Slika 42 i 43 – Slika 42 prikazuje izvorni izgled sfinge iz grčke mitologije dok slika 43 prikazuje vlastiti dizajn sfinge i njenu adaptaciju za autorsku knjigu.

Slika 44, 45 i 46 – prikazuju izvorni opis i izgled Wendiga i izumrle ptice Kaua‘i ‘ō‘ō. Slika 46 prikazuje adaptaciju Wendiga i njegovog vjesnika za autorsku knjigu.

Slika 47 – Prikaz varijante Qilina u Summer Palace, Beijing.

Slika 48 – Prikaz jedne od varijanta izgleda Qilina.

Slika 49 – Adaptacija Qilina za autorsku knjigu.

Slika 50 – Prikaz izgleda Cockatricea ili Basiliska na vratima Belvedere Castlea, New York Central Park.

Slika 51 – Prikaz dizajna Cockatricea prema starima zapisima iz srednjeg vijeka.

Slika 52 – Prikaz concept arta mitološkog bića Cockatricea za autorsku knjigu, 2022.

Slika 53 – Originalan dizajn lika iz mašte, „Pustinjskog slona“.

Slika 54 – Prikaz dizajna originalnog lika „Sun Dancera“.

Slika 55 – Prikaz jednog od najpopularnijih hibrida modernog doba, hibrid sove i mačke.

Slika 56 i 57 – prikazuje idejno rješenje dizajna lika, vlastoručno nacrtanog 2012. godine i 2023. godine.

Slika 58 – Prikaz concept arta jednog od Leviathana Altamyrije, naziva „Blood Sea Dweller“.

Slika 59 – Prikaz concept arta životinje koja je zamišljena kao „ultimativna“ u nekoliko aspekata.

Slika 60 – Prikaz početnog concept arta karte svijeta Altamyrije.

Slika 61 – Prikaz concept arta finalnog rješenja izgleda karte svijeta Altamyrije.

Slika 62 – Prikaz završnog izgleda concept arta lika, Za primjer je uzeta vrsta „Megantereon“.

Slika 63 – Prikaz izgleda i grafičke pripreme knjige likova u programu Indesign.

Slika 64 – Prikaz printanja i rezanja originala autorske knjige „World of Altamyria – Kingdoms at war“, 2023.

Slika 65 – Prikaz ukoričavanja i finalnog izgleda autorske knjige, 2023.

7. Prilozi

CD:

- 1) Objedinjeni PDF dokument seminarskog dijela rada sa naslovnicom, sažetkom (hrv i eng), ključnim riječima (hrv i eng), scan prijave zadatka Diplomskog rada, scan potpisane Izjave o autorstvu i suglasnosti za javnu objavu, priložima i navedenom literaturom
- 2) Praktični dio Diplomskog rada, Dizajn likova za knjigu i film: „World of Altamyria – Kingdoms at war“

HEBON
ALIBERAINO

Sveučilište
Sjever



SVEUČILIŠTE
SJEVER

IZJAVA O AUTORSTVU
I
SUGLASNOST ZA JAVNU OBJAVU

Završni/diplomski rad isključivo je autorsko djelo studenta koji je isti izradio te student odgovara za istinitost, izvornost i ispravnost teksta rada. U radu se ne smiju koristiti dijelovi tuđih radova (knjiga, članaka, doktorskih disertacija, magistarskih radova, izvora s interneta, i drugih izvora) bez navođenja izvora i autora navedenih radova. Svi dijelovi tuđih radova moraju biti pravilno navedeni i citirani. Dijelovi tuđih radova koji nisu pravilno citirani, smatraju se plagijatom, odnosno nezakonitim prisvajanjem tuđeg znanstvenog ili stručnoga rada. Sukladno navedenom studenti su dužni potpisati izjavu o autorstvu rada.

Ja, LUCIJA PAVIČIĆ (ime i prezime) pod punom moralnom, materijalnom i kaznenom odgovornošću, izjavljujem da sam isključivi autor/ica završnog/diplomskog (obrisati nepotrebno) rada pod naslovom SVIJET ALTAMYRIJE - KRALJEVSTVA U RATU (upisati naslov) te da u navedenom radu nisu na nedozvoljeni način (bez pravilnog citiranja) korišteni dijelovi tuđih radova.

Student/ica:
(upisati ime i prezime)


Lucija Pavičić
(vlastoručni potpis)

Sukladno Zakonu o znanstvenoj djelatnosti i visokom obrazovanju završne/diplomske radove sveučilišta su dužna trajno objaviti na javnoj internetskoj bazi sveučilišne knjižnice u sastavu sveučilišta te kopirati u javnu internetsku bazu završnih/diplomskih radova Nacionalne i sveučilišne knjižnice. Završni radovi istovrsnih umjetničkih studija koji se realiziraju kroz umjetnička ostvarenja objavljuju se na odgovarajući način.

Ja, LUCIJA PAVIČIĆ (ime i prezime) neopozivo izjavljujem da sam suglasan/na s javnom objavom završnog/diplomskog (obrisati nepotrebno) rada pod naslovom SVIJET ALTAMYRIJE - KRALJEVSTVA U RATU (upisati naslov) čiji sam autor/ica.

Student/ica:
(upisati ime i prezime)

Lucija Pavičić
(vlastoručni potpis)

 **PODIZANJE**

 Radovi

 Moje narudžbe

 Lektura

 Uklanjanje plagijata

 Plaćanja

 Pitanja



**BESPLATNI
KREDITI**

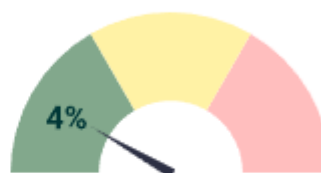
Dobijte  **0.20**
za prijavu

OCIJENITE NAS





Lucija_Pavičić_Diplomski 
prije 6 minuta

Sličnost





Rizik od plagijata

SREDNJE

 **POGLEDAJ IZVJEŠTAJ** 


 Dijeli

 Detaljno  2.99

 Znanstveni članci  12.50

 Uklonite plagijat >

 Lektura >

 Provjera izgleda >

Provjera diplomskog rada na stranici <https://www.plag.hr>