

Dizajn knjige interaktivne fikcije: "Zemlja ilustracija"

Bogomolec, Mateja

Undergraduate thesis / Završni 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:122:745650>

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

Download date / Datum preuzimanja: **2024-08-16**



Repository / Repozitorij:

[University North Digital Repository](#)





**Sveučilište
Sjever**

Završni rad br. 219/MED/2023

Dizajn knjige interaktivne fikcije: „Zemlja ilustracija“

Mateja Bogomolec, 3613/336

Koprivnica, kolovoz 2023. godine

Prijava završnog rada

Definiranje teme završnog rada i povjerenstva

| | | | |
|-------------|--|--------------|---------------------|
| ODJEL | Odjel za umjetničke studije | | |
| STUDIJ | preddiplomski sveučilišni studij Medijski dizajn | | |
| PRISTUPNIK | Mateja Bogomolec | MATIČNI BROJ | 3613/336 |
| DATUM | 13.9.2023 | KOLEGIJ | Grafičko uređivanje |
| NASLOV RADA | Dizajn knjige interaktivne fikcije: "Zemlja ilustracija" | | |

NASLOV RADA NA ENGL. JEZIKU Interactive fiction book design "Land of illustrations"

| | | | |
|----------------------|---|--------|----------|
| MENTOR | Igor Kuduz | ZVANJE | doc.art. |
| ČLANOVI POVJERENSTVA | 1. doc. art. Andro Giunio, predsjednik | | |
| | 2. doc. art. Niko Mihaljević, član | | |
| | 3. doc. art. Igor Kuduz, član | | |
| | 4. doc. art. Iva-Matija Bitanga, zamjenski član | | |
| | 5. _____ | | |

Zadatak završnog rada

BROJ 219/MED/2023

OPIS
Tema završnog rada je interaktivna fikcija i dizajn interaktivne knjige "Zemlja ilustracija". U knjizi čitatelj sudjeluje kao glavni lik, a mora birati ponuđene izbore kako bi se priča mogla završiti. Glavni lik je šizofrenična osoba koja se ne može nositi s gubitkom, stoga mu čitatelj pomaže doći do prijekopotrebne utjehe i prihvaćanja smrti kao dijela života. Ideja rada je da čitatelje upozna s interaktivnom fikcijom i navede na razmišljanje o vlastitim životima i odlukama koje donose. Knjiga se sastoji od ilustracija i teksta, a finalni proizvod je tiskana knjiga.

- U radu je potrebno:
- objasniti pojam interaktivne fikcije
 - osmisлити i napisati tekst
 - napraviti ilustracije
 - koncipirati i dizajnirati prijelom knjige

ZADATAK URUČEN 13.9.2023 POTPIS MENTORA EGN

SVEUČILIŠTE
SIEVER



Očisti obrazac



Sveučilište Sjever

Odjel za Medijski dizajn

Završni rad br. 219/MED/2023

Dizajn knjige interaktivne fikcije: „Zemlja ilustracija“

Student

Mateja Bogomolec

Mentor

Igor Kuduz doc. art.

Predgovor

Knjiga „Zemlja ilustracija“ objedinjuje priču i ilustraciju, a bavi se teškim životnim tematikama pomoću koncepta interaktivne fikcije. Knjiga se može podijeliti na dva dijela: tekstualni i ilustrirani dio. Tekstualni dio je priča u kojoj glavni lik (čitatelj) doživljava različite avanture na temelju odabranog izbora, a ilustrirani dio je cilj do kojeg treba doći. Priča unutar knjige se pak dijeli na grane, a svaka grana je jedna pustolovina koju čitatelj može doživjeti, no da bi dobio cijelu, potpunu sliku priče, čitatelj mora doživjeti sve grane. Ovo je knjiga prepuna različitih pustolovina, ali i prikaza mentalne bolesti, gubitka i smrti.

Sažetak

U ovom završnom radu govori se o interaktivnim pričama, koje dozvoljavaju korisnicima da dožive svijet priče efektiran svojim vlastitim odlukama i akcijama. Prva poglavlja objašnjavaju pojmove kao što su interaktivnost, povijest interaktivne fikcije i tekstualne videoigre. Jedne od prvih knjiga napisanih pomoću ovog koncepta su upravo „Choose Your Own Adventure“ priče koje je napisao Edward Packard. Drugi dio objašnjava praktični rad, koji je inspiriran djelima Edwarda Packarda te mnogih drugih interaktivnih medija kao što je i video igra „Hellblade: Senua's sacrifice“. Knjiga je prepuna izbora, pomiješana s ilustracijom i misterijom, a svaki čitatelj će dobiti drugačiji ishod. Mnogi nisu svjesni važnosti ovog koncepta u svim različitim medijima, od knjiga do videoigara. Interaktivna fikcija od svog prvog dana postojanja utječe na razvoj medija i multimedije, a u ovom završnom radu stoji odgovor na pitanje zašto.

Ključne riječi: interaktivna fikcija, ilustracija, Edward Packard, knjige

Summary

This final paper talks about interactive stories, which allow users to experience the story world effected by their own decisions and actions. Early chapters explain concepts such as interactivity, history of interactive fiction and text-based video games. One of the first books written using this concept are the "Choose Your Own Adventure" stories written by Edward Packard. The second part explains the practical work, taking inspiration from the works of Edward Packard and many other interactive media such as video game „Hellblade: Senua's sacrifice“ . The book is full of choices, mixed with illustration and mystery and each reader will get a different outcome. Many are unaware of the importance of this concept in all different media, from books to video games. Interactive fiction has influenced the development of media and multimedia since the first day of its existence, and this final paper provides the answer to the question why.

Key words: Interactive storytelling, illustration, Edward Packard, books

Popis korištenih kratica

IF Interactive Fiction
Interaktivna fikcija

PC Personal Computer
Osobno računalo

RPG Role-Playing Game
Igra igranja uloga

CYOA Choose Your Own Adventure
„Odaberi svoju vlastitu avanturu“, serijal interaktivnih knjiga za djecu i generički izraz za svaki medij koji omogućava korisniku izbor

D&D Dungeons & Dragons
Društvena igra igranja uloga

IS Interactive Storytelling
Interaktivno pripovijedanje

Sadržaj

| | | |
|-------|--|----|
| 1. | Uvod..... | 9 |
| 2. | Interaktivnost | 10 |
| 3. | Interaktivna fikcija | 11 |
| 4. | Povijest..... | 12 |
| 5. | Interaktivno pripovijedanje | 13 |
| 5.1. | Strukture interaktivnog pripovijedanja..... | 15 |
| 6. | Edward Packard | 18 |
| 6.1. | „Choose Your Own Adventure“ serijal knjiga | 19 |
| 6.2. | Struktura knjige „The Cave of Time“ | 20 |
| 7. | Praktični dio | 21 |
| 7.1. | Ideja | 21 |
| 7.2. | Sinopsis | 21 |
| 7.3. | Struktura | 22 |
| 7.4. | Priča..... | 23 |
| 7.5. | Ilustracija..... | 25 |
| 7.6. | Obrada teksta..... | 27 |
| 7.7. | Pismo | 27 |
| 7.8. | Format | 28 |
| 7.9. | Margine i grid..... | 28 |
| 7.10. | Naslovnica | 30 |
| 7.11. | Priprema i tisak..... | 31 |
| 8. | Zaključak..... | 32 |
| 9. | Literatura..... | 33 |
| 10. | Popis slika | 36 |
| 11. | Prilozi | 37 |

1. Uvod

Interaktivna fikcija je potaknula razvoj priča unutar mnogih medija, a jedna od najvažnijih je CYOA koja je s vremenom postala sinonim za IF.

Prva djela IF-a napisana su i objavljena već početkom 20. stoljeća, a eksperimentiranjem književnosti i formata nastale su takozvane *gamebooks* – interaktivne knjige. Stjecanjem popularnosti, IF je obilježio djetinjstva ljudi 70-ih, 80-ih i 90-ih godina prošloga stoljeća u obliku serijala interaktivnih knjiga za djecu „*Choose Your Own Adventure*“.

Kao osoba koja je voljela pisati i čitati otkako zna za sebe, inspirirana CYOA konceptom kojeg je izmislio američki pisac Edward Packard, odlučila sam napisati svoju vlastitu interaktivnu knjigu. U nju sam dodala i svoje ilustracije, a cilj mi je natjerati čitatelje na razmišljanje o svojim odlukama i posljedicama te kako one utječu na njihov svakodnevni život. Također, želja mi je bila istražiti i uzeti elemente šizofrenije i psihoza za zanimljivu priču i uvjerljive zaplete radnje. Tema priče je suočavanje sa strahovima, gubitkom i smrću.

U ovom završnom radu fokus je na pisanju i oblikovanju publikacije nakon detaljnog razmatranja žanra IF-e i serijala „*Choose Your Own Adventure*“ knjiga te istraživanja o strukturama interaktivnog pripovijedanja, interaktivnosti, mentalnim bolestima i ilustraciji.

2. Interaktivnost

Interaktivnost se odnosi na vezu među dva ili više entiteta, koji mogu biti ljudi ili strojevi. Interaktivnost omogućuje komunikaciju između ljudi i uređaja, programa ili sadržaja. To je sposobnost programa (uređaja, npr: PC) da reagira i odgovori na postupke osobe koja ga koristi. [1]

Interaktivnost je često pojam koji se povezuje s novim medijima i novim komunikacijskim tehnologijama. Pojavom Interneta i *World Wide Weba*, interaktivnost je postala jedan od ključnih faktora njihovog korištenja, za razliku od knjiga, muzike i ostalog, gdje interaktivnost nije bila potrebna kako bi se stvorila veza između korisnika i medija.

Postoje tri perspektive interaktivnosti koje razlikujemo kao:

1. Formalno svojstvo
2. Tip komunikacije
3. Kognitivni proces

Prva perspektiva – formalno svojstvo, djeluje kao mjera koja dopušta korisniku da promijeni sadržaj medija ili oblik komunikacije. Druga perspektiva predstavlja interaktivnost kao proces komunikacije, u kojem sudjeluje više ljudi i/ili strojeva, koji razmjenjuju informacije. Treća perspektiva kaže da je interaktivnost proces komunikacije koji se događa unutar samog pojedinca, te naglašava reakciju komunikacijskih kanala i perspektivu pojedinca.

Možemo indetificirati i nekoliko tema istraživanja o interaktivnosti:

1. Interaktivnost čovjeka prema čovjeku
2. Interaktivnost čovjeka prema dokumentu
3. Interaktivnost čovjeka prema sustavu

U prvoj temi, ljudska interakcija je glavni pojam istraživanja, a posebna je po gledanju ljudske komunikacije u okruženju računala, dok se u drugoj istražuje komunikacija između publike i kreatora sadržaja, te napokon, treća istražuje interaktivnost koja je ključan pojam za nove medije; ona istražuje komunikaciju između ljudi i samog PC-a. [2]

Interaktivnost je dinamična komunikacijska veza između korisnika i medija gdje se svaka nova akcija veže na onu prošlu. [3]

3. Interaktivna fikcija

Interaktivna fikcija ima više definicija, no ona opširnija glasi: interaktivna fikcija obuhvaća sve oblike fikcije koje omogućuju korisnicima da svojim akcijama utječu na tijek, razvoj i završetak priče. Interaktivna fikcija je, međutim, pojam koji se češće koristi za vrstu videoigara, programa koji simulira priču u kojoj korisnik može interagirati s likovima, okolišom i radnjom videoigre; to je tekstualni program koji prikazuje, prihvaća i generira tekst kao odgovor na korisnikovu interakciju. [4]

IF uglavnom uključuje digitalna književna djela s poviše teksta koje korisnici mogu čitati ili slušati. Ovisno o samom djelu (kvaliteti, vremenu nastanka, cilju) korisnik može upoznati nove likove, otključati dodatne scene ili doći do tajnih završetaka priče. [5] Naravno, sve to ovisi o akcijama i izborima korisnika, bez čije interaktivnosti priča ne bi mogla doći do svog kraja.

Uz IF često se spominje i povezana je hipertekstualna fikcija. Ona omogućuje korisnicima da klikom na riječi (podcrtane, označene) otvore novi prozor sa dodatnim informacijama ili preokrene radnju priče u neočekivani smjer. [6]

Djelo IF-a, kako je spomenuto, može se razlikovati po kvaliteti, vremenu nastanka i cilju te može varirati od samo i isključivo pismenog djela do fikcije koja je okružena vizualima, ilustracijama, animacijama ili čak i zvukovnim efektima, a u tom slučaju, IF bi se smjestilo u područje video igara.

Video igre koje se smatraju IF-om, najčešće se povezuju i s pojmom RPG, koje nosi značenje igra igranja uloga (eng. *role-playing game*). Igranje uloge je ključan faktor IF-a, pošto korisnik ima zadaću interagirati u priču kao njen lik, već osmišljenog izgleda i osobnosti, povijesti i života, ili stvorenog od strane korisnika. Naravno, IF nije ograničen samo na video igre, teksturalne simulacije i programe, u IF spadaju knjige, filmovi i mnogi drugi mediji, a godinama broj interaktivnih medija samo raste.

4. Povijest

Brojna djela se mogu prepoznati kao IF, a sve je počelo ranijih godina 20. stoljeća, eksperimentiranjem književnosti. Jedno od najznačajnijih djela je „*Ulysses*“, Jamesa Joycea, izdana 1922. godine. Osim „*Ulysses*“, književna djela koja su pridonijela stvaranju IF-a, video igara i ostalog su „*The Garden of Forking Paths*“, Jorge Luisa Borgesa i „*Pale Fire*“, Vladimira Nabokova. Ova djela su samo jedna od mnogih koja čitatelju pomažu da dođe do samog kraja, one su interaktivne u smislu da koriste reference kako bi olakšali kretanje po knjizi.

One su inspirirale i serijal knjiga za djecu i mlade „*Choose Your Own Adventure*“ koje su se izdale krajem 1970. One su jedne od prvih knjiga koje se kategoriziraju pod „*gamebooks*“.[7]

„*Gamebook*“ je novela u printanom obliku koja omogućava čitateljima da odaberu što će njihov lik napraviti. Tijekom godina se *gamebook* odmaknuo od printa i prešao na druge, popularnije i modernije medije te je njihova popularnost pala tijekom 1990-ih.

Prvi program koji ima slična svojstva IF-u je „*Eliza*“. „*Eliza*“ je kompjuterski program stvoren između 1964. i 1966., a napisao ga je Joseph Weizenbaum. Program je mogao simulirati razgovor pomoću programa *Doctor*, a on se odvijao između psihoterapeuta i pacijenta. [8]

Što se tiče prve tekstualne kompjuterske igre, spomenuta književna djela i CYOA su potakle daljnji razvoj IF-a, a s prelaskom na nove medije, inspirirale su prvu ikad tekstualnu igru „*ADVENT*“ (1977.) isto tako poznatu i kao „*Colossal Cave Adventure*“ ili samo „*Adventure*“. Ona je potaknula niz imitacija kao što su „*Zork*“ (1977.) i „*Hitchhiker's Guide to The Galaxy*“ (1984.). 1980-ih „*Infocom*“ je postao jedna od najpopularnijih kompanija za razvijanje i stvaranje video igara, a 1990-ih IF je bio na padu popularnosti te su početkom 2000-ih, pojavom interneta teksturalne igre i „*gamebooks*“ izgubile na popularnosti, pošto je tehnologija brzo napredovala i privukla korisnike novom grafikom, zvukom i samim dizajnom video igara. [9]

2009. godine stvoren je online program „*Twine*“, a koristi se kao program za kreaciju IF-a i hipertekstualne fikcije pomoću programskih jezika *Python*, *JavaScript* i *HTML5*. [10]

Moderne video igre uzele su inspiraciju iz CYOA knjiga i te sve IF-e napravljene kroz 20. stoljeće te se nastavile razvijati s elementima CYOA knjiga. Pomoću njih, RPG je dobio na popularnosti u obliku igara kao što su D&D, „*Mass Effect*“ i mnoge druge. [11]

5. Interaktivno pripovijedanje

Interaktivno pripovijedanje je tehnika pripovijedanja u kojoj radnja može, ali i ne mora, biti određena, no korisnik ima veliku ulogu u odvijanju priče. Ova tehnika se većinom koristi za digitalnu zabavu i digitalne medije. [12]

Jedan od najbitnijih elemenata IS-a je pisanje u drugom licu, što znači da autor mora paziti na korištenje rodova kada opisuje likove ili situaciju, a radnja se odvija u sadašnjosti. Pisanje se sastoji od opisa, ponude i naredbe (isto poznato i kao eng. *Input and Output*). Na primjer:

„U kuhinji se nalazi stol, na njemu je skup osušenog ljekovitog bilja. Pored stola je prozor koji gleda na zelena polja, a na njemu je zapaljena svijeća.“ Ovo služi kao dobar „output“ kojeg medij daje, što bi značilo da „input“ može biti:

„Idem do stola i uzimam osušeno ljekovito bilje.“

Ponekad korisnik neće znati koji „input“ staviti jer ga medij neće prihvatiti, no taj problem riješio se ispisanom ponudom na sučelju tekstualnih avanturističkih igara.

IS ima zapetljane strukture koje mogu stvoriti i takozvane „labirint“ sobe, gdje igrač stoji na točki A i izabere točku B, no ako se želi vratiti natrag na točku A, završit će na točki C. U modernim igrama to je rijetkost, ali su se „labirint“ sobe često pojavljivale u tekstualnim avanturističkim igrama kao što je „Zork I“. [13]



Slika 5. Sučelje tekstualne avanturističke igre "Zork I"

Pomoću IS-a, autor postavlja elemente; okruženje, likove, situaciju i krajeve za korisnika koji pokreće priču i doživljava pustolovine na temelju svoje interakcije s autorovim svijetom. IS obuhvaća mnoga različita polja; psihologiju, informatiku, lingvistiku, sociologiju i mnoge druge.

IS se najčešće koristi u video igrama, a nudi strukture koje programerima i piscima služe za bolje snalaženje i osmišljavanje radnja priče. Svaka grana strukture mora biti napisana i realizirana bez obzira hoće li ju korisnik primijetiti i/ili doživjeti, a kroz igru se mora savladati borba, istraživati i upoznavati likove kako bi priča uopće došla do kraja. [14]

5.1. Strukture interaktivnog pripovijedanja

Strukture, isto poznate i pod nazivom stabla odlučivanja (eng. *decision tree*), su modeli koji prikazuju sve moguće odluke i ishode u svakojakim situacijama. Koristi se za učenje i prepoznavanje, a jedno je od najmoćnijih algoritama za odlučivanje. [15]

Stablo/struktura se može podijeliti na 6 kategorija čvorova:

1. Korijen
2. Unutarnji čvor
3. Nadređeni čvor
4. Podređeni čvor
5. Podstablo
6. Završni čvor

Prvi i najvažniji element je korijen. On je početna točka i najviši čvor stabla odlučivanja. Unutarnji čvor je i prva odluka koja grana stablo na više podstabla i manjih grana. Nadređeni čvor je onaj koji se dijeli na više podređenih čvorova. Podstablo je pododjeljak stabla koje počinje u unutarnjem čvoru, a završava završnim čvorovima. Završni čvor je točka koja nema podređenim čvorovima. [16]

Postoje različite strukture, a razlikujemo ih po 3 glavne – linearna, razgranata i paralelna struktura. Dok se većina knjiga, filmova i stripova koristi linearnom strukturom, IF koristi maštovitije i veće strukture stabla odlučivanja, kao što su razgranata i paralelna struktura, koje se upotrebljavaju u razvoju CYOA knjiga, video igrice i ostalih interaktivnih medija.

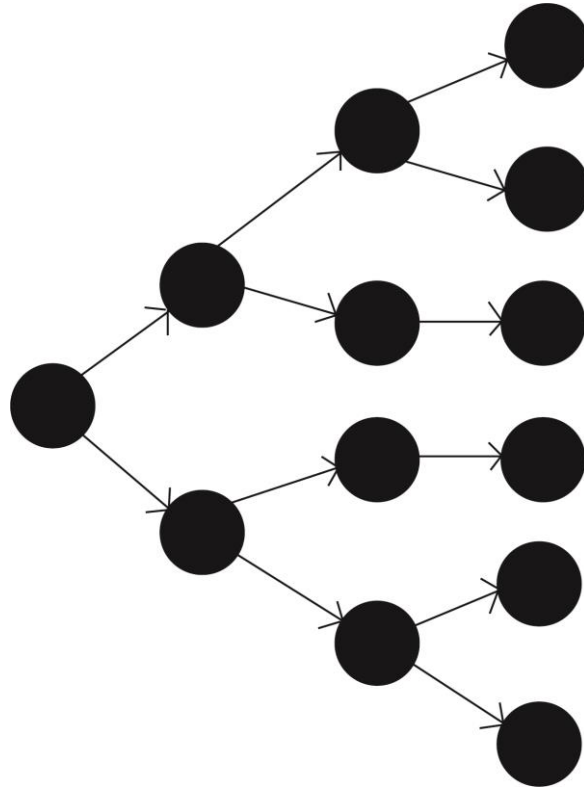
Linearna struktura je najjednostavnija jer ne daje korisniku mogućnost odlučivanja, no bez obzira što sadrži samo ravan pravac radnje, linearne strukture su korisne pri pisanju IF-a. One daju bazu za razgranatu i/ili paralelnu strukturu.



Slika 5.1.1 Linearna struktura

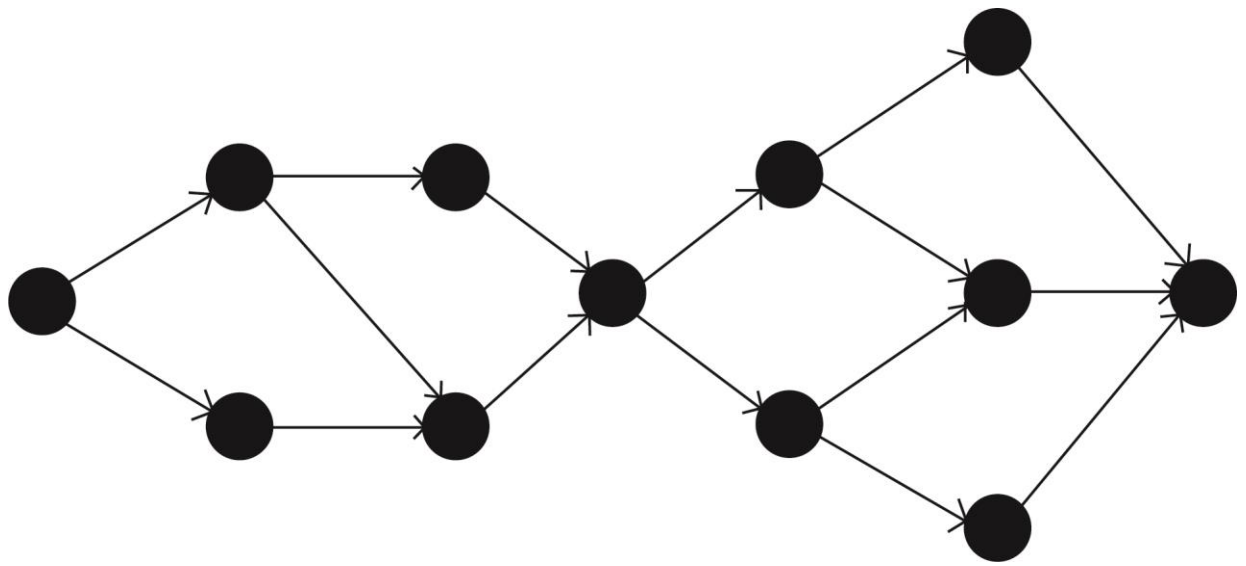
Razgranata struktura pruža više izbora i ima više grana/čvorova, a ne treba imati samo jednu linearnu strukturu kao bazu, već se, kao što i njen naziv kaže, razgranjuje. One su savršene za

simulaciju slobode izbora, no znaju biti ogromne, s puno čvorova, a stoga i s puno završetaka. Priče s razgranatim strukturama korisnik može pročitati više puta kako bi dobio drugačiji završetak i doživio drugačiju avanturu svaki puta kada iznova čita.



Slika 5.1.5.2 Razgranata struktura

Paralelna struktura je kombinacija linearne i razgranate strukture, a najčešće se koristi u izradi video igara. Ona pruža korisnicima izbor i na temelju izbora širi priču, no vraća ju u linearnu strukturu na kritičnom izboru kako bi se priča mogla završiti. Paralelna struktura je odlična za priču s dramatičnim preokretima koji se događaju s obzirom na korisnikove izbore. Izbori korisnika će se poštovati i širiti priču, no u ovakvoj strukturi interaktivnog pripovijedanja postoji kritična točka radnje koju će svaki korisnik doživjeti. [17]



Slika 5.1.5.3 Paralelna struktura

6. Edward Packard

Edward Packard je američki pisac rođen 1931. godine u New Yorku. Poznat je po CYOA konceptu te istoimenom „*Choose Your Own Adventure*“ serijalu knjiga za djecu.

Svoju prvu knjigu napisao je već s dvanaest godina, no ona nikada nije bila izdana. S četrnaest je snimio film „*Revenge on the Range*“ s prijateljima iz sudsjetstva. Nakon toga je bio poslan u internat u Andoveru, a kasnije u Princeton. Završivši Princeton, pridružio se mornarici u kojoj je izmislio društvenu igru kako bi izbjegao dosadu, a potom upisao pravni fakultet u Kolumbiji i postao odvjetnik.

Prvu knjigu IF-a napisao je 1969. godine pod naslovom „*Sugarcane Island*“ koja je na kraju bila izdana 1976. godine. Napisao je preko 60 knjiga, a 2010. godine osnovao je U-Ventures.

[18]



Slika 6.1 Američki pisac Edward Packard

6.1. „Choose Your Own Adventure“ serijal knjiga

„Choose Your Own Adventure“ priče nastale su kada je Edward Packard osmišljavao priče za laku noć kako bi uspavao svoju djecu. Opisao bi im situaciju, postavio scenu i likove te ih pitao što bi oni napravili u toj situaciji. Njegove knjige su se originalno zvale „Adventures of You“, a objavio ih je Vermont Crossroads Press.

S Packardom je 1977. počeo pisati i R. A. Montgomery, osnivač Vermont Crossroads Press te su obojica postali pisci za Bantam Books koji je serijal nazvao „Choose Your Own Adventure“ i počeo ga izdavati 1979. godine. Serijal je upoznao publiku s novim dizajnom i formatom interaktivnih knjiga te je na početku, zbog neznanog koncepta, stavljena bilješka koja upozorava čitatelje da se knjiga čita prateći brojeve stranica pored navedenih izbora.

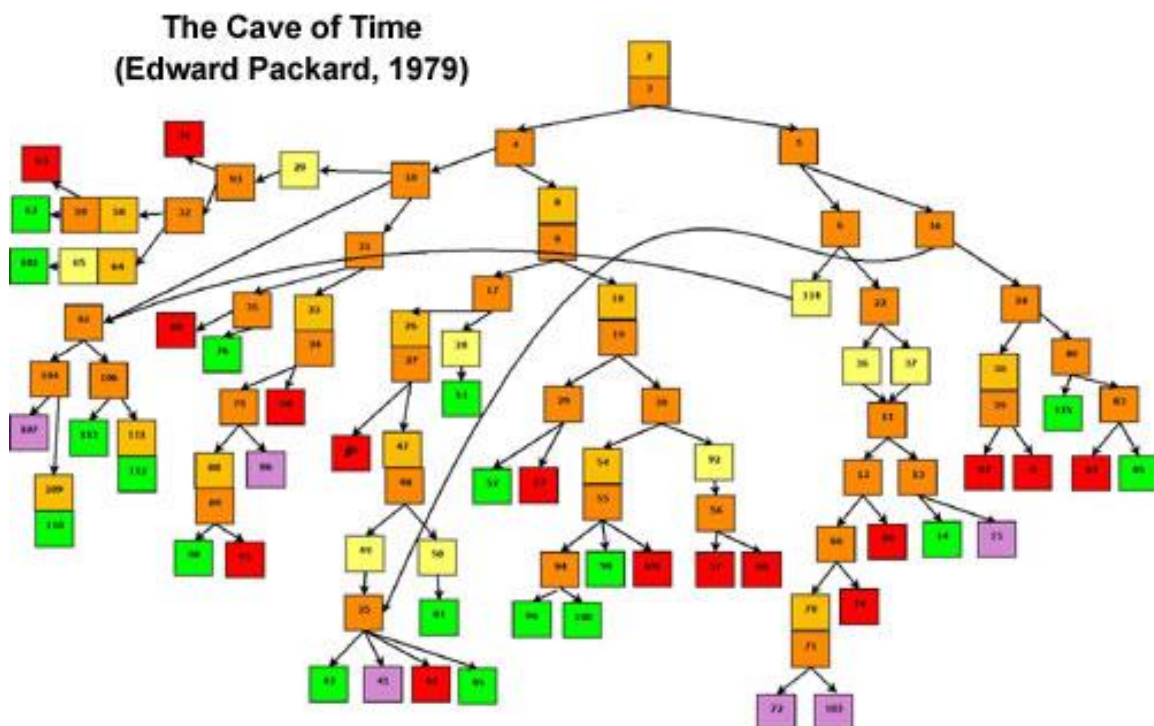
Prva knjiga u serijalu bila je „The Cave of Time“, a svaka nova knjiga u serijalu bila je drugačijeg žanra – nakon priče o putovanju kroz vrijeme, Edward Packard je napisao špijunsku, znanstveno-fantastičnu i fantazijsku priču te western, svemirsku operu, misterij i mnoge druge. U jednoj od knjiga, „Hyperspace“, Packard se pojavljuje kao lik u priči, a jedini je autor koji je svome serijalu dao i lika koji se pojavljuje u svim knjigama kao prijatelj i savjetnik čitatelju: Dr. Nera Vivaldi. U istoj knjizi dr. Nera Vivaldi razbija „četvrti zid“ (eng. *the forth wall*, izmišljeni zid koji razdvaja publiku od izvođača u filmu, TV seriji ili predstavi.)[19] i priznaje kako zna da je izmišljeni lik kojeg su čitatelji mogli upoznati i u ostalim knjigama u serijalu. [20]

„Choose Your Own Adventure“ serijal je završio 1998. godine, a do tada, Packard i Montgomery su zajedno napisali više od 120 knjiga. Ponovo printanje serijala je započela izdavačka kuća Chooseco, koju je osnovao Montgomery 2003., s pravom na „Choose Your Own Adventure“ zaštitni znak (eng. *trademark*) od 2002. godine, a Packard je posjedovao prava na svoje vlastite CYOA knjige stoga je osnovao U-Ventures, koja je njegove knjige prebacila na aplikacije za mobitele.

„Choose Your Own Adventure“ je nakon nekog vremena postala uobičajeni jezični izraz i naziv za svaki medij koji dozvoljava korisniku izbor (eng. *genericide* – proces kojim zaštitni znak postaje generičan korištenjam od strane prosječnog pojedinca i ne može se više zaštititi). „Choose Your Own Adventure“ je poznata pod kraticom CYOA. [21]

6.2. Struktura knjige „The Cave of Time“

„The Cave of Time“ je prva knjiga u serijalu „Choose your own adventure“, objavljena 1979. godine. Ona, kao CYOA knjiga, ima strukturu po kojoj se autor vodio kako bi ju napisao. Kao i s većinom CYOA knjiga, struktura prikazuje da se unutarnji čvor dijeli na dva podstabla, koje se onda razgranjuju na sve više nadređenih i podređenih čvorova. „The Cave of Time“ ima 40 završetaka od kojih su njih 18 dobri, 16 loši i 6 dvosmisleni, a skoro nema grana koje se spajaju. Ovo je klasična struktura za CYOA knjigu, a može se svrstati u razgranatu strukturu.



Slika 6.2 Razgranata struktura knjige "The Cave of Time"

7. Praktični dio

7.1. Ideja

Ideju sam dobila nakon istraživanja za temu završnog rada, a sjetila sam se da sam još prije par mjeseci naišla na interaktivni film *Black Mirror: Bandersnatch* na streaming platformi *Netflix*. Istražila sam više o IF-u i doznala za pisca Edwarda Packarda i njegov serijal interaktivnih knjiga za djecu „*Choose your own adventure*“. U slobodno vrijeme pišem priče i kreiram likove, stoga sam odlučila napisati svoju vlastitu CYOA knjigu „Zemlja ilustracija“, koja je također inspirirana video igrom *Hellblade: Senua's sacrifice* iz 2017. godine. Za razliku od većine CYOA knjiga, ona nije namijenjena za djecu, već odraslijoj skupini ljudi jer se bavi tematikom šizofrenije, psihoza, suočavanja sa strahovima i gubitkom.

7.2. Sinopsis

Sinopsis za priču:

„Dobivate pismo u kojem te tvoj izgubljeni djed poziva u svoj dom. Krećeš na put, u koje moraš birati kako bi došao do Zemlje ilustracija. Upoznaješ mladića koji te pokušava ubiti, ne znaš razlog zašto, ali ti ga je žao. On te, nakon svega, ipak vodi u Zemlju ilustracija, a na tebi je hoćeš li mu vjerovati ili ne. Upoznaješ i djevojku, koja srdačno priča o tvome djedu i čini tvoju pustolovinu još uzbudljivijom kada te upozna s njime. Zemlja ilustracija napravljena je za tebe, tvoj djed ju je stvorio. Djevojka i mladić su heroji ovoga svijeta; djevojka ti želi dobrodošlicu, no mladić zbog ljubomore ne prihvaća tvoj dolazak. Tvoji izbori tjerat će priču dalje, a svatko će dobiti neočekivan, jedinstven kraj.“

7.3. Struktura

Za pisanje ininteraktivne fikcije potrebna je struktura kojom se autor mora voditi te olakšava sebi ako je kreira.

Kao razgranata struktura za CYOA knjigu, prvo se dijeli na unutarnji čvor te na nadređene i podređene čvorove kako se priča razvija. Struktura se dijeli na dva glavna podstabla sa sveukupno 19 nadređenih te 9 podređenih čvorova koji su ujedino i završni čvorovi.

Struktura ima 9 završetaka od kojih su 4 loša, 2 dobra, a 3 dvosmislena. U strukturi ima 6 grana (3 odluke) koje se spajaju na isti ishod. 3 loša ishoda završavaju smrću, dok 1 završava lutanjem; 2 dobra završavaju povratkom u vlastiti svijet te prihvaćanjem smrti, dok 3 dvosmislena završavaju otkrićem istine.

Za izradu strukture koristila sam online program *Twine*. U programu sam kreirala izbore ispod kojih sam napisala uputnice i kratki sinopsis za svaki pojedini ishod te nakon toga počela pisati priču prema mapi.



Slika 7.3 Struktura knjige "Zemlja ilustracija"

7.4. Priča

Priča je inspirirana video igrom „*Hellblade: Senua's Sacrifice*“. U video igri glavni lik – Senua – odlazi u Hel (Helheim), nordijski pakao kojim vlada Hela (Hel), nordijska božica Podzemlja i mrtvih. Razlog njena odlaska u Hel je da spasi dušu svog voljenog, Dilliona, kojeg su vikinzi ubili u svom pohodu kada su došli u Englesku. Priča zvuči kao i svaka druga priča u avanturističkim video igrama, no postoji jedna stvar koja ju dijeli od ostalih. Naime, Senua boluje od psihoza. U igri, igrač može vidjeti i čuti sve što Senua doživljava, a to su halucinacije, psihoze i napadaji panike. Tijekom igranja, igrač se upoznaje sa Senuom kao osobom, upoznaje njenu obitelj, doznaje što im se dogodilo, doznaje stvari o Dillionu i istovremeno uči o nordijskoj mitologiji. Senua je odlučna pobijediti Helu u dvoboju kako bi spasila Dillionovu dušu, no na kraju shvaća kako ju nikada neće moći spasiti i prihvaća da Dilliona više nema. [22]

Uzevši „*Hellblade: Senua's sacrifice*“ i „*The Cave of Time*“ kao inspiraciju i podlogu za svoju vlastitu CYOA priču, odlučila sam istražiti o šizofreniji i psihozama kako bih mogla uzeti njihove elemente za uvjerljiviji i zanimljiviji zaplet radnje.

Šizofrenija je ozbiljan poremećaj mozga od kojeg osoba ne može razlikovati što je stvarnost, a što ne. Ona obično uključuje deluzije, halucinacije, neorganizirano razmišljanje i govor, te usporene pokrete i neuobičajeno tjelesno ponašanje.

Karakteristike šizofrenije i njihove definicije:

1. Psihoze – gubitak dodira sa stvarnošću, misli i percepcija osobe su poremećeni.
2. Deluzije – ustavljena lažna uvjerenja koje osoba drži bez obzira bile one netočne, najčešće su to uvjerenja da ih netko progoni, lovi i želi im nauditi.
3. Halucinacije – iskustva gledanja, slušanja, mirišanja, okusa i osjećaja stvari kojih nema.
4. Neorganizirano razmišljanje i govor – odnose se na govor ili tijek misli koji nemaju smisla.
5. Abnormalno motoričko ponašanje – ponovljeni pokreti bez svrhe, nepredvidivi i uznemireni pokreti, usporenost
6. Negativni simptomi – nešto što je odsutno kod osobe s psihotičnim poremećajem (smanjeni doživljaj zadovoljstva, smanjena želja za društvenim kontaktom). [23]

Postoji nekoliko podvrsta šizofrenije:

Paranoidna šizofrenija – ekstremni osjećaji proganjanja, sumnje, straha ili kombinacije tih osjećaja.

Dezorganizirana šizofrenija – nepovezane misli, ali ne nužno deluzijske.

Katatonična šizofrenija – psihomotorni poremećaji, izolacija, povlačenje.

Rezidualna šizofrenija – deluzije i halucinacije nestaju, no s njima nestaje i volja za životom.

Šizoafektivni poremećaj – kombinacija simptoma šizofrenije i poremećaja raspoloženja, na primjer depresije. [24]

Koncentrirala sam se na paranoidnu šizofreniju i psihoze te halucinacije kako bi „začinila“ priču o ljubavi i gubitku, prihvaćaju i utjehi. Napominjem i da prikaz šizofrenije u priči nije potpun zbog ponekih elementa koji nisu opisani, a ono što glavni lik doživljava se može svrstati pod psihotičnu epizodu. [25]



Slika 7.4 Video igra "Hellblade:Senua's secrifce"

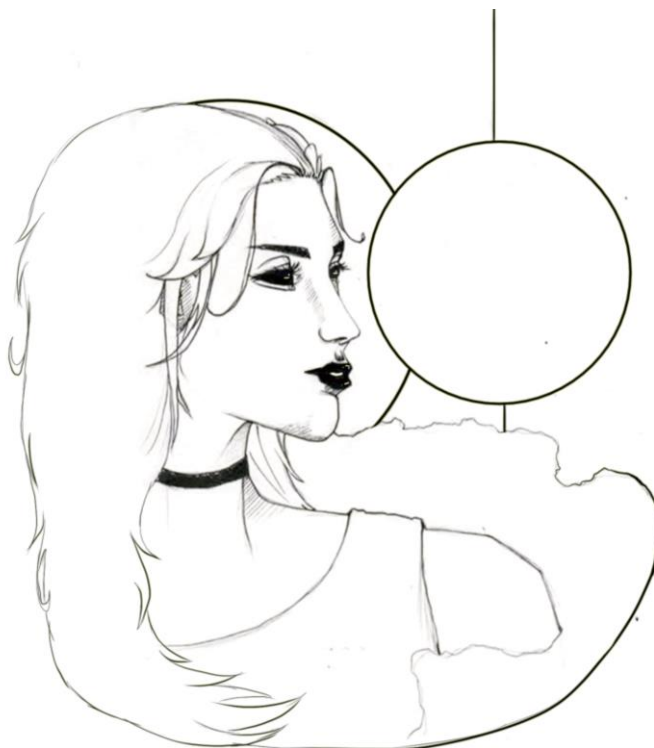
Kroz priču glavni lik se suočava i bježi od osobe koja ga proganja, dolazi u Zemlju ilustracija, umire, halucinira trenutke iz djetinjstva i luta svijetom kako bi pronašao odgovore na pitanja koja postavlja njegov podsvijesni um. Priča je razgranata i u svakoj grani je jedan nagovještaj (eng. *hint*) koji se kao puzzle može složiti u slagalicu kako bi se dobila cijela slika, stoga će čitatelj, ako želi, morati pročitati sve grane ove strukture.

7.5. Ilustracija

Kada sam crtala i ilustrirala, bila sam inspirirana japanskim stripovima, mangama i autorima/ilustratorima manga (jap. *mangaka*), te sam odlučila raditi minimalističke crno bijele ilustracije. Pokušala sam ostaviti svoj unikatni rukopis jer inače radim semi realistične ilustracije, a inspiracija su mi bili autorica Yana Toboso, umjetnica *Wlop* i mnogi drugi. Svoje reference sam uzimala sa stranice *Pinterest*.

Ilustracije sam prvo napravila olovkom te sam istaknula linije rapidografom s vrškom od 0.2 milimetara. Kasnije sam ih skenirala i prvo uredila u *Adobe Photoshopu* sa efektom *Levels*, maknuvši sve sive tonove i mrlje nastale prilikom skeniranja. Zatim sam otvorila uređene slike u programu *Krita* i pomoću grafičkog tableta doctrala oštrije linije, krugove te efekt izlivanja tinte u pojedinim ilustracijama. Kist koji sam koristila bio je *Basic 5 – Size* u defoltnim *Krita* kistovima, veličine 6.02 pt. Koristila sam samo crnu i bijelu boju te gumicu *Eraser Small*.

Sveukupno sam napravila sedamnaest ilustracija, a u svoj rad sam stavila njih šesnaest. A pošto se čitatelj našao u Zemlji ilustracija, sve je trebala biti ilustracija pa tako i tekst i brojevi koje sam napisala zasebno u *Kriti*.

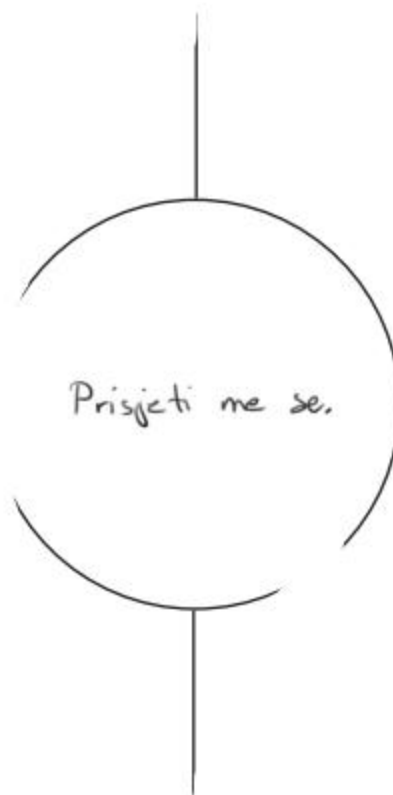


Slika 7.5 Ilustracija lika za knjigu "Zemlja ilustracija"



Slika 7.5.1 Ilustracija lika za knjigu "Zemlja ilustracija"

38



Slika 7.5.2 Prikaz oblaka za dijalog u knjizi "Zemlja ilustracija"

7.6. Obrada teksta

Nakon što sam napisala priču, dala sam ju svojim „beta čitateljima“ da provjere ide li priča u dobrome smjeru i ima li kakvih nejasnih izraza ili grešaka. Također, upotrijebila sam Hrvatski jezični portal i Ispravi.me za provjeru gramatičkih grešaka.

7.7. Pismo

Pismo koje sam odabrala je Adobe Caslon Pro, a dizajnirao ga je William Caslon u 1720-ih, kada se počeo baviti urezivanjem pisma. U pismu se vidi utjecaj francuskih i nizozemskih pisama koja su bila popularna u Engleskoj u to vrijeme. Vidi se i utjecaj suvremene kaligrafije, ponajviše Roundhand, okruglo, formalno pismo visokog kontrasta. Korišten je u prvoj tiskanoj verziji *Deklaracije o nezavisnosti Sjedinjenih Američkih Država* (eng. *United States Declaration of Independence*).

Adobe Caslon Pro Regular
ABDEFGHIJKLM
NOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklm
nopqrstuvwxyz
1234567890
Æ£f§!?!&\$,.

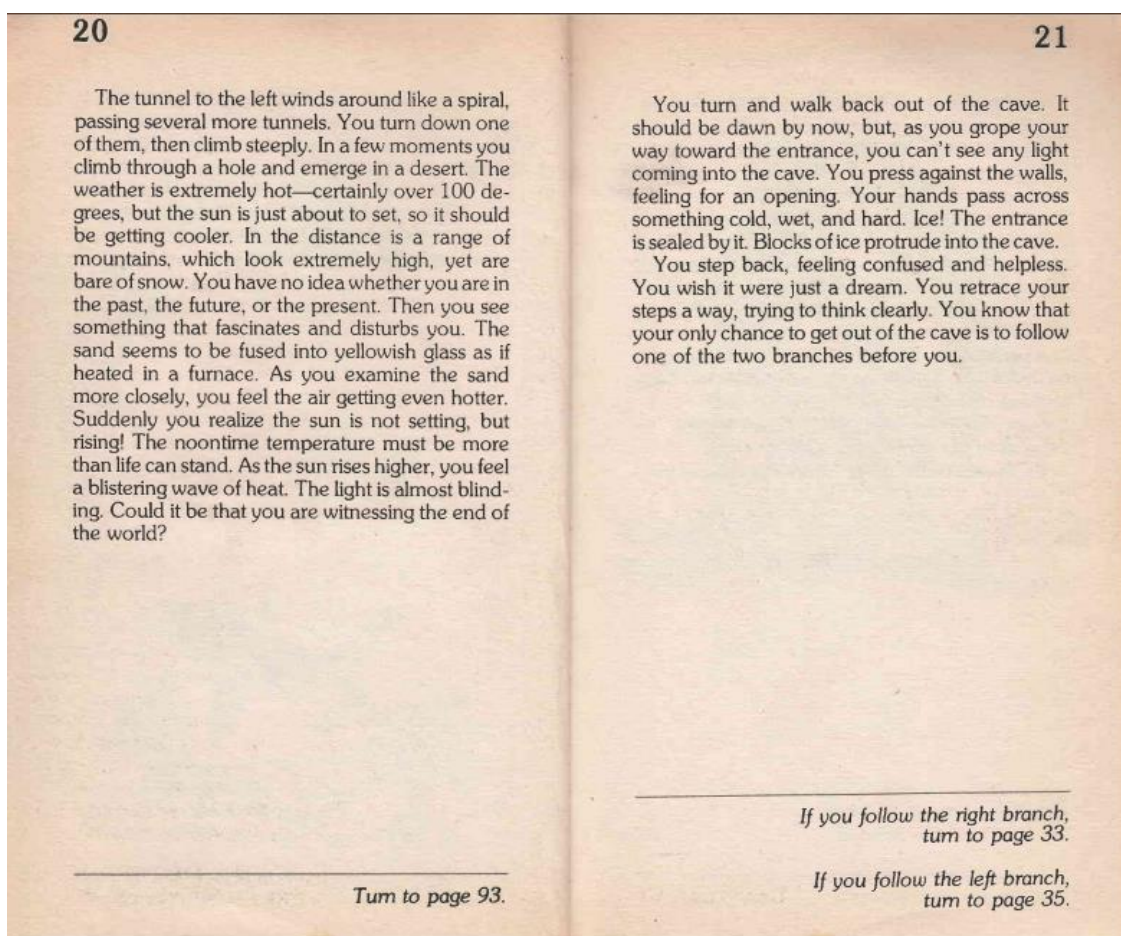
Slika 7.7 Pismo Adobe Caslon Pro

7.8. Format

Tijekom odabira formata uzela sam u obzir svoje ilustracije i tekst te opću temu završnog rada. Željela sam da format podsjeća na blok za crtanje, stoga sam uzela 170 x 140 mm dimenzije za svoj rad.

7.9. Margine i grid

Inspiracija za dizajn i mrežu je bila knjiga „*The Cave of Time*“. Čitala sam i pručavala spread knjige koju sam spremila u PDF-u s interneta.



Slika 7.9 Spread knjige "The Cave of Time"

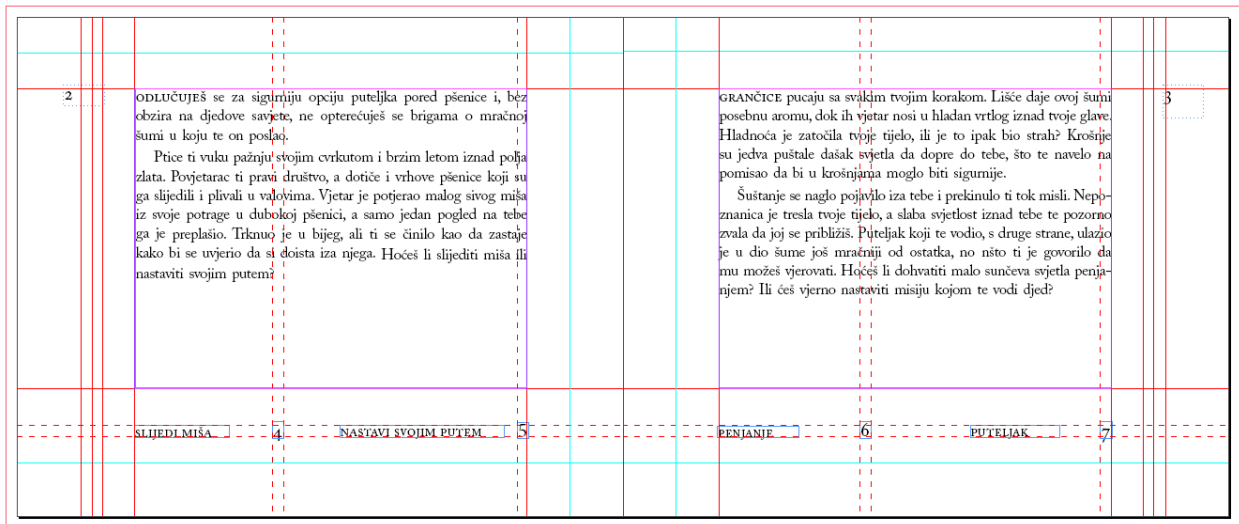
U Adobe Indesignu sam za početak otvorila 30-ak stranica i otišla na Master page da postavim brojeve stranica, a zatim napravim grid za knjigu:

Top: 20 mm

Bottom: 36 mm

Inside: 27 mm

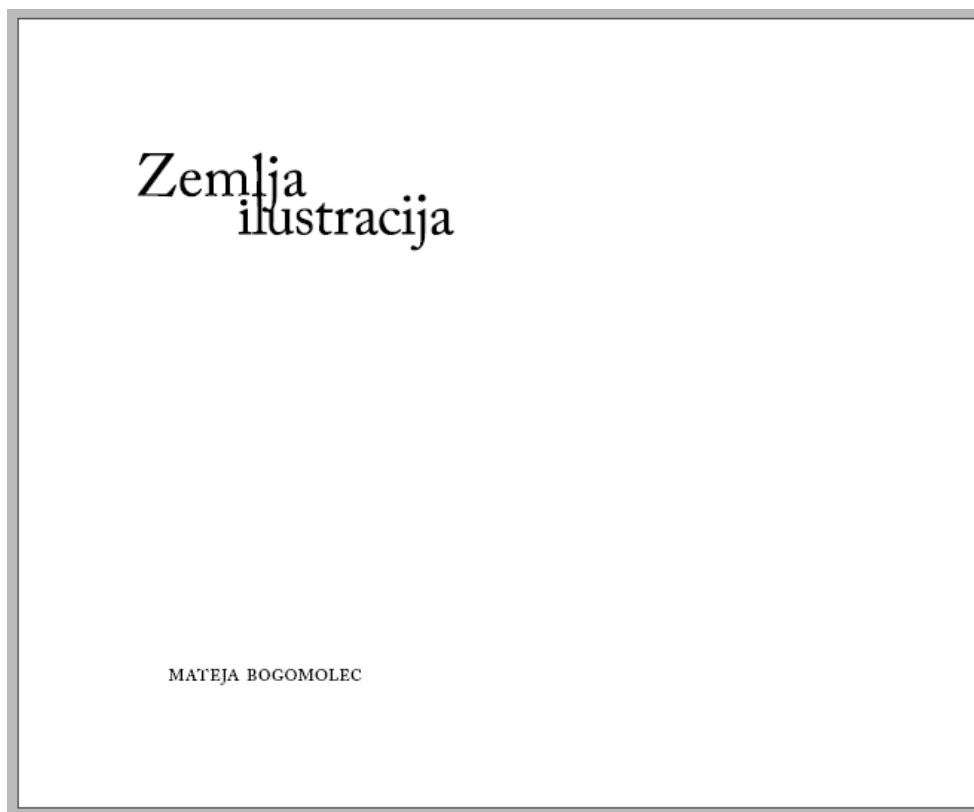
Outside: 33 mm



Slika 7.9.1 Spread knjige "Zemlja ilustracija"

7.10. Naslovnica

Za naslovnicu sam iskoristila isto pismo kao i za tekući tekst te sam odlučila nastaviti s jednostavnim dizajnom. Igrala sam se slovima u naslovu i spojila ih, a prvo sam ih pretvorila u krivulje kako bih mogla upravljati dizajnom.



Slika 7.10 Naslovnica knjige "Zemlja ilustracija"

Zemlja
ilustracija

Slika 7.10.1 Dizajn naslova knjige "Zemlja ilustracija"

7.11. Priprema i tisak

Knjiga je bila tiskana u tiskari MINI-PRINT-LOGO d.o.o. Po dogovoru s njima pripremila sam knjigu za tisak. Popravila sam sve slike, elemente i napust po njihovim uputstvima; originalan ukupni broj stranica u knjizi je bio pedeset i sedam, ali sam neke maknula i svela na paran broj od pedeset i dvije stranice da se knjiga može lakše doraditi. Slike sam stavila u grayscale u Adobe Photoshopu te ih takve ponovo otvorila u Adobe Indesign, a tekst i krivulje stavila u potpunu crnu boju:

C = 0%

M = 0%

Y = 0%

K = 100%

Uključila sam i bleed na minimalnih 3 milimetara te povećala slike tako da idu preko bleeda za dodatnih 3 milimetara kako bi se pravilno odrezale u moj odabrani format. Pri spremanju PDF dokumenta označila sam da se knjiga prikazuje stranicu po stranicu umjesto spreada i odabrala opciju standarda PDF/X – 3: 2002, nakon čega je moj rad bio spreman za printanje.

Za naslovnicu sam ponovila isti postupak, no nisam uključila bleed te sam ju spremila kao spread u PDF.

Knjiga je otisnuta na 150 gramskom, a korice na 300 gramskom papiru u mekom uvezu.



Slika 7.11 Finalna publikacija knjige "Zemlja ilustracija"

8. Zaključak

U radu se opisuje pojam interaktivnosti, interaktivne fikcije, njene povijesti, interaktivnog pripovijedanja, struktura interaktivnog pripovijedanja i početak jedne nove ere interaktivnih medija kojoj je uvelike pridonio Edward Packard i „*Choose Your Own Adventure*“ knjige.

Opisan je proces izrade interaktivne knjige koja prenosi mnogo poruka i upoznava čitatelje s temama interaktivne fikcije, mentalnih bolesti, gubitka i utjecaja interaktivnih medija na digitalnu zabavu današnjice. Ona objedinjuje nekoliko umjetničkih elemenata; interaktivno pripovijedanje, ilustraciju i dizajn. Tehnikom interaktivnog pripovijedanja napisana je priča o žalosti, strahu i gubitku, a ilustracija je poslužila kao alat za produblјivanje priče povezane sa psihozama i šizofrenijom. Dizajnom i pripremom se publikacija dovela u fizički primjerak spreman iznenaditi čitatelje. Želja mi je bila pridonijeti žanru interaktivne fikcije i usmjeriti važnost na posljedice koje odluke pojedinca mogu imati na život.



IZJAVA O AUTORSTVU

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, Mateja Bogomolec (ime i prezime) pod punom moralnom, materijalnom i kaznenom odgovornošću, izjavljujem da sam isključivi autor/ica završnog/diplomskog (obrisati nepotrebno) rada pod naslovom Dizajn knjige interaktivne fikcije: „ Zemlja ilustracija“ (upisati naslov) te da u navedenom radu nisu na nedozvoljeni način (bez pravilnog citiranja) korišteni dijelovi tuđih radova.

Student/ica:
(upisati ime i prezime)

Mateja Bogomolec
(vlastoručni potpis)

Sukladno čl. 83. 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.

Sukladno čl. 111. Zakona o autorskom pravu i srodnim pravima student se ne može protiviti da se njegov završni rad stvoren na bilo kojem studiju na visokom učilištu učini dostupnim javnosti na odgovarajućoj javnoj mrežnoj bazi sveučilišne knjižnice, knjižnice sastavnice sveučilišta, knjižnice veleučilišta ili visoke škole i/ili na javnoj mrežnoj bazi završnih radova Nacionalne i sveučilišne knjižnice, sukladno zakonu kojim se uređuje znanstvena i umjetnička djelatnost i visoko obrazovanje.

9. Literatura

- [1] N. De la Peña Frade: *Can somebody please tell me what interactivity is?* <https://blog.genial.ly/en/what-is-interactivity/> (pristupljeno 20.07.2023.)
- [2] P. Mechant, J.V. Looy: *Interactivity*, Ghent University, Ghent, 2014.
- [3] D. Chandler, R. Munday: *A Dictionary of Media and Communication*, University of Oxford, Oxford, 2011.
- [4] M. Ribarić: *Govorno sučelje za interaktivnu fikciju*, Diplomski rad, Sveučilište u Rijeci, Rijeka, 2020.
- [5] M. Parać: *Pripovijedanje uz pomoć digitalnih medija*, Diplomski rad, Sveučilište u Zagrebu, Zagreb, 2018.
- [6] M. Gabelica: *Digitalna dječja književnost*, International Conference EDUvision, Ljubljana, 2015., str. 859-860
- [7] M. Vigato: *Narativ i videoigre*, Čemu br. 26, Zagreb, 2019., str. 272-273
- [8] S. Natale: *If software is narrative: Joseph Weizenbaum, artificial intelligence and the biographies of ELIZA*, *New Media and Society* br. 21, Leicestershire, 2018., str 1-3
- [9] A. Leigh, *The Guardian: The Joy of Text: Rise and Fall of Interactive Fiction* <https://www.theguardian.com/technology/2014/oct/22/interactive-fiction-awards-games>, (pristupljeno 10.07.2023.)
- [10] Twine, program za kreiranje IF-a: <https://twinery.org/> (pristupljeno 10.09.2023.)
- [11] Choose Your Own Adventure: *History of CYOA*, <https://www.cyoa.com/pages/history-of-cyoa> (pristupljeno 10.09.2023.)
- [12] M. Harman, Kitaboo: *What is Interactive Storytelling and Why is it Important?*, <https://kitaboo.com/what-is-interactive-storytelling-and-why-it-is-important/>, (pristupljeno 10.09.2023.)
- [13] S. Granada: *Where Mazes Came From*, Brass Lantern <http://brasslantern.org/writers/iftheory/mazes.html> (pristupljeno 25.08.2023.)
- [14] C. Crawford: *Chris Crawford on Interactive storytelling*, New Riders, University of Michigan, Michigan, 2005.
- [15] J. Morales: *Stablo odlučivanja – što je to, kada koristiti i kako napraviti*, <https://www.mindonmap.com/hr/blog/what-is-decision-tree/> (pristupljeno 25.08.2023.)
- [16] GeeksforGeeks: *Decision Tree*, <https://www.geeksforgeeks.org/decision-tree/> (pristupljeno 25.08.2023.)
- [17] Handwritten Games: *Interactive Story Structures*, <https://www.handwrittengames.com/interactive-structures> (pristupljeno 25.08.2023.)

- [18] Edward Packard Biography, <https://biography.jrank.org/pages/146/Packard-Edward-1931.html> (pristupljeno 27.08.2023.)
- [19] Wikiwand: *Forth Wall*, https://www.wikiwand.com/en/Fourth_wall (pristupljeno 27.08.2023.)
- [20] Wikiwand: *Edward Packard (writer)* [Edward Packard \(writer\) - Wikiwand](https://www.wikiwand.com/en/Edward_Packard_(writer)) (pristupljeno 27.08.2023.)
- [21] D. Larson, *Secret Galaxy: The Rise & Fall & Rise of Choose Your Own Adventure Books*, Youtube, <https://www.youtube.com/watch?v=B-f5YelgmMs> (pristupljeno 27.08.2023.)
- [22] Ninja Theory, *Hellblade: Senua's sacrifice*, <https://www.hellblade.com/> (pristupljeno 26.06.2022.)
- [23] American Psychiatric Association: *What is Schizophrenia?*, <https://www.psychiatry.org/patients-families/schizophrenia/what-is-schizophrenia> (pristupljeno 27.06.2022.)
- [24] Brain & Behavior: *Frequently Asked Questions about Schizophrenia*, <https://www.bbrfoundation.org/faq/frequently-asked-questions-about-schizophrenia> (pristupljeno 27.06.2022.)
- [25] National Institute of Mental Health: *Understanding Psychosis*, <https://www.nimh.nih.gov/health/publications/understanding-psychosis#:~:text=Psychosis%20refers%20to%20a%20collection,real%20and%20what%20is%20not.> (pristupljeno 28.06.2022.)

10. Popis slika

Slika 5.: Sučelje tekstualne avanturističke igre „Zork I“, izvor: M. Lynch: Play Zork Online for Free, The Tech Edvocate <https://www.thetechedvocate.org/play-zork-online-for-free/>

Slika 5.1: Linearna struktura, privatna arhiva, napravljeno po primjerima iz izvora:

Handwritten Games: Interactive Story Structures,

<https://www.handwrittengames.com/interactive-structures>

Slika 5.1.2: Razgranata struktura, privatna arhiva, napravljeno po primjerima iz izvora:

Handwritten Games: Interactive Story Structures,

<https://www.handwrittengames.com/interactive-structures>

Slika 5.1.3: Paralelna struktura, privatna arhiva, napravljeno po primjerima iz izvora:

Handwritten Games: Interactive Story Structures,

<https://www.handwrittengames.com/interactive-structures>

Slika 6.: Američki pisac Edward Packard, izvor: Arcade – Attack, Retro Gaming Network: Edward Packard (Choose Your Own Adventure Books) – interview,

<https://www.arcadeattack.co.uk/edward-packard-choose-your-own-adventure/>

Slika 6.2: Struktura knjige „The Cave of Time“, izvor: S. Kabo Ashwell, CYOA Structure: The Cave of Time, These Heterogenous Tasks,

<https://heterogenoustasks.wordpress.com/2011/08/05/cyoa-structures-the-cave-of-time/>

Slika 7.3: Struktura knjige „Zemlja ilustracija“, privatna arhiva, napravljeno pomoću *Twine*

Slika 7.4: Video igra „*Hellblade: Senua's sacrifice*“, izvor: Nintendo,

<https://www.nintendo.com/store/products/hellblade-senuas-sacrifice-switch/>

Slika 7.5: Ilustracija lika za knjigu „Zemlja ilustracija“, privatna arhiva

Slika 7.5.1: Ilustracija lika za knjigu „Zemlja ilustracija“, privatna arhiva

Slika 7.5.2: Prikaz oblaka za dijalog u knjizi „Zemlja ilustracija“, privatna arhiva

Slika 7.7: Pismo Adobe Caslon Pro, izvor: <https://adobe-caslon-pro-italic.peatix.com/>

Slika 7.9: Spread knjige „The Cave of Time“, izvor: *Choose Your Own Adventure, The Cave of Time*, file:///C:/Users/Mateja/Downloads/pdfcoffee.com_1-the-cave-of-time-choose-your-own-adventure-pdf-free.pdf

file:///C:/Users/Mateja/Downloads/pdfcoffee.com_1-the-cave-of-time-choose-your-own-adventure-pdf-free.pdf

Slika 7.9.1: Spread knjige „Zemlja ilustracija“, privatna arhiva

Slika 7.10: Naslovnica knjige „Zemlja ilustracija“, privatna arhiva

Slika 7.10.1: Dizajn naslova knjige „Zemlja ilustracija“, privatna arhiva

Slika 7.11: Finalna publikacija knjige „Zemlja ilustracije“, privatna arhiva

11. Prilozi

Uz završni rad prilažem jedan primjerak knjige „Zemlja ilustracija“.