

MATE

Magyar Agrár és Élettudományi Egyetem

Vizuális Tanszék

7400 Kaposvár, Bajcsy-Zsilinszky u. 10

ZODIAC UNIVERSE

A csillagjegyek concept ábrázolása

Szerző: Csincsik Zoltán



Műleírás

Csincsik Zoltán 2023

képalkotás(festő/grafikus)

VXIO2B

Témavezető-Kozma Péter grafikus

asszisztens, műszaki szolgáltató

Tartalomjegyzék

1. Tartalomjegyzék	3.
2. Bevezetés:.....	4.
a. A választott téma röviden	4.
b. Megvalósítás módja	4.
c. Személyes indíttatás-művészeti tapasztalatok	4.
3. Téma.....	5.
a. Horoszkóp története	5.
b. A csillagjegyek csoportosítása.....	5.
c. Kiválasztott jegyek.....	6.
4. Célküzés.....	8.
a. Saját világ alkotása.....	8.
5. Technika/ formátum	8.
a. Videójáték vizuális előképe (concept art)	8.
b. Napló.....	10.
c. Valóság kiterjesztés.....	11.
6. Művészi háttér.....	11.
a. Inspiráció (témában, technikában, történelemből)	11.
7. Munkafolyamat.....	13.
8. A munka elemzése.....	22.
9. Hivatkozások.....	23.
10. Irodalomjegyzék.....	23.
11. Képjegyzék.....	23.

2. Bevezetés

Mindig is érdekelt a művészet szabadsága, már gyereként szerettem tovább képzelni szimpla hétköznapi dolgokat, olyasmikre kell ilyenkor gondolni, hogy hogyan is nézne ki egy plüssmackó emberként vagy esetleg, ha egy színnek adnának személyiséget milyen is lenne az? Gondolhatunk ilyenkor az ellenkező esetre is, a szüleink személyiségéhez milyen szín és forma illik a legjobban? A diplomamunkámhoz hasonló



1. ábra: Főzetáros (2022) saját munka

gondolatokat társítottam, szerettem volna személyiségeket vizuálisan ábrázolni tájként/helyszíneként, illetve emberként is, ami végül akár egy új világgá női ki magát. Így jutottam el a csillagjegyek komplikáltabb és összetettebb személyiségéhez. Napjainkban a csillagjegyek mindenhol ott vannak és szinte mindenki tisztába van vele, hogy mit is jelentenek, így nem véletlenül választottam ezt a témát magamnak. Szerettem volna, ha témám egy kicsit populárisabb és könnyen értelmezhető legyen, hiszen előképet hozok létre, aminek fontos, hogy minél népszerűbb és fogyaszthatóbb legyen a nagyközönség számára is.

A bemutatott munkám 5 képből áll, amik concept art-ok lenének digitálisan megfestve, 4 képen egy-egy helyszíni látható míg az 5.-en a négy karakter fog szerepelni a tájképekhez illően.



2. ábra: Szekta tüze (2022) Saját munka

Jelenleg az életemben két témával foglalkozok napi szinten, az az okkultizmus és a concept art, így kaptam a lehetőségen, hogy ezeket ötvözzem egy nagyobb projektként. A családomban egyik sem egy igazán elfogadott téma, viszont a nagymamámmal emiatt is kialakult egy erősebb kötelékem, hiszen az ő életében a legfontosabb téma a csillagjegyek voltak, kicsit szokatlan érdeklődési területeink vannak, de mindenben támogattuk egymást. Ő biztatott, hogy művészettel foglalkozzak és tanuljak, aminek meg is lett az eredménye. Az elmúlt pár évben, mint szabadúszó concept artist megannyi rendelésem és felkérésem volt, például társasjátékokhoz, animációkhoz vagy könyvek illusztrálásához, amik anyagilag és tapasztalataim bővítésében segítettek, ezeket a frissen szerzett tapasztalatokat szeretném eme munkában is megmutatni.

3. Téma

3a. Horoszkóp

“Az asztrológia vagy csillagjósolás feladata a bolygók állásából egy adott időpontban bekövetkezett esemény (általában egy személy születése) sorsának minél pontosabb meghatározása. Az ezoterikus felfogás szerint a világ egy rendezett egység (kozmosz) amelyben minden jelenségnek “jelentése” van hiszen a kozmosz törvényszerűségeinek engedelmeskedik”.¹

Az horoszkóp a legrégebb ezoterikus rendszerek közé tartozik. A tizenkét csillagjegy lényegében az ekliptika felosztása, ami az ókori babilóniaiaktól származik és az i.e. első évezred első felére datálható.

Maga az asztrológia mindig is egy megosztó irányzat volt, az ókori Rómában is szokás volt az asztrológusokat kitértani a városokból, míg a középkorban egyenesen Isten ellen való pogány elfoglaltság volt. Tudományos megítélése a mai napig kétes, ám az ezoterika hívói nagy jelentőséget tulajdonítanak neki.²

A babilóniai csillagászok óta eltelt egy kis idő, azóta a 12 állatövhez külön személyiséget is társítunk, ami befolyásolható tényező lehet a mindennapi életünkben egyesek szerint. A 21. században nincs olyan ember, aki ne ismerné vagy nem hallott volna a csillagjegyekről. Lassan az asztrológia már-már kultuszává nőtte ki magát, ami jelentős követőtáborral rendelkezik. Eme népszerű nézet rengeteg művészt is magával ragadt, ennek köszönhetően számtalan concept artot, sminket, ékszereket vagy akár ruha költeményeket is fellelhetünk, amiket a csillagjegyek inspiráltak.

3.b. A csillagjegyek csoportosítása

Többféleképpen lehet csoportosítani ezeket a jegyeket. Az egyik legnépszerűbb a 4 elemre bontás, ami egyben a temperamentumokra is utal (tűz, víz, föld, levegő)

Tűz

- kolerikus
- Kos, Oroszlán, Nyilas
- jellemzőik: szenvedélyesek, sokszor hirtelen haragúak, indulatosak, vezető egyéniségek, becsvágyóak

Föld

- melankolikus
- Szűz, Bika, Bak
- jellemzőik: kitartóak, hagyomány tisztelőek, kiszámíthatóak, nehezen alkalmazkodnak a változáshoz

¹ Borsos Edit: *Az Ezoterika Nagy könyve*, 2009.

² Frank Dénes: *Nem az égben van*, Püski, 2006.

Levegő (Légies)

- szangvinikus
- Ikrék, Mérleg, Vízöntő
- mozgékonyak, könnyedek, kötetlenek, intellektuálisak, igazi társasági emberek

Víz

- flegmatikus
- Rák, Halak, Skorpó
- érzékenyek, gondoskodásra vágyanak, gyakran zárkóztak, empátikusak³

Ezeken kívül számos csoportosítási mód létezik, de jelen dolgozat jellemzően a csillagjegyek és személyiségeik kapcsolatát hivatott bemutatni, így azokat nem kívánom tárgyalni.

3.c. Kiválasztott jegyek

A fenti csoportosításból kiválasztottam minden elemhez a legszélsőségesebb jegyet, mivel véleményem szerint őket a legizgalmasabb ábrázolni az összetett és komplikáltabb személyiségük miatt.

Rengeteg könyvből és cikkből kutattam erről a négy csillagjegyről, minél többet olvastam utánuk annál inkább váltak személytelenebbé és sekélyesebbé. Emiatt a fennálló probléma miatt úgy voltam, hogy más kutatási formát kell alkalmaznom, hogy ne veszítsem el az érdeklődésemet és inkább az én személyes képem alakuljon át az információ halmozásából. Így arra a következtetésre jutottam, hogy készítsek egy kérdősort, amiben a válaszolók személyiségéről fogok érdeklődni és a kapott eredményeket összeegyeztettem az addig kutatott anyagokkal. Olyan embereket kerestem, akik a kiválasztott 4 csillagjegyből valamelyik alatt születtek és fontos, hogy érett önálló személyiséggel rendelkezzenek, próbáltam minél nagyobb szórásban találni embereket a kérdőívhez, voltak köztük egyetemistáktól kezdve egészen nyugdíjasig, szakmunkásokon és értelmiségien át.

A kérdőív név nélkül kellett kitölteni, tiszteletben tartva a személyiség jogokat.

Kérdőív kérdései:

Hogyan írnád le személyiségedet egy szóban?

Hogyan nézel szembe egy problémával?

Hogyan reagálsz egy hirtelen jövő ingerre?

Mi a legnagyobb félelmed?

Milyen színnel írnád le a személyiségedet?

Milyen állattal írnád le a személyiségedet?

Mi okoz örömet az átlagos mindennapokban?

Ha lenne egy kívánságod mi lenne az?

Ha egy zombi apokalipszisben lennél mit tennél, milyen fegyverrel harcolnál?

³ Luise Edigton: *Modern Asztrológia* 2020.

Nyílás

A nyílás megjelenítő jele a kentaur félig férfi félig ló mitológiai alakja, aki az íjat felfelé tartva a mennyet és az eljövendő időt célozza meg. Maga a figura jelképezi a Nyílás igazság, tudás és tapasztalat keresését. A nyílás a tűzjegyek közül talán a legvehemensebb. Általánosságban elmondható, hogy fáradhatatlanok, az életet egy nagy kalandnak fogják fel. Gyakran túlzottan szélsőségesen gondolkoznak és cselek szenek, ezzel rendszerint vérig sértve a környezetüket. Keresik az emberi kapcsolatokat, szeretnek a középpontban lenni, de ha úgy érzik, hogy korlátozva vannak, menekülőre fogják. Minden áron a maguk urai akarnak maradni. Remek vállalkozók kerülnek ki közülük, alkalmazottaknak viszont totálisan alkalmatlanok.



Bika

A Bika szimbólum a termékenység jeleként szolgált. Számos kultúrában a bika az önfeláldozáson keresztül jeleníti meg a termékenységet. Ezek mellett még a bika az eltökéltség, céltudatosság és állhatatosság szimbólumai. A bikák a földjegyek közül a legföldhözragadtabbak. Mindenük a család, az együtt töltött pillanatokért élnek és mivel imádják a hasukat, roppantmód élvezik a nagy családi lakomákat. A természetért rajonganak, a választott másik felükhöz halálig hűségesek, ha egyszer megszeretnek valakit azt nem engedik el. A változásokat egyenesen utálják, nem tudnak rá reagálni. A bika saját szokásainak rabja.



Mérleg

A mérleg a pártatlanság és az igazságosság szimbóluma, ami minden szempontból figyelembe veszi a körülményeket. A mérleg az élet minden területén az egyensúlyra és harmóniára törekszik. Törekvők ám büszkeségük sokszor a törekvés rovására válhat. A konfliktusokat messziről kerüli, ezzel is fenntartva a vágyott harmóniát. A művészeteket szereti, jó a kezűgyessége, családszerető és vágyik is a szeretetre, ám nem feltétlenül hűséges típus.



Halak

A Halak jelképe két hal, amely egymáshoz kapcsolódva, de ellentétes irányba úszik. Akár csak a víz vagy a halak rendkívül érzékeny a rezgésekre, így befogadó és könnyedén formálható. A halak a legzárkózottabb jegy a víz eleműek közül. Imádják az emberek társaságát, ennek ellenére – szokatlan módon – zárkózott, nehezen nyílik meg, sokáig tart míg valakit igazán közel enged magához. Idealisták, de nem túl tettere készek, így sok esetben az idealizmus csak álom marad.



4. Célkitűzés

A monoton mindennapi életből gyakran menekülnék. Erre mindenkinek más megoldása van, vannak, akik hobbit találnak maguknak, míg mások szociális kapcsolataikba menekülnek.

Személy szerint én a fárasztó mindennapjaimból a roppant kesze-kusza gondolataim forgatagába menekültem, gyakran megesik, hogy valami eget rengető butaság lesz a végeredménye ezeknek a pillanatoknak. Viszont az is előfordul, hogy egy kisebb ötlet csírájából egy egész világ nő ki magát.

Megannyi képzeletbeli világot alkottak meg kreatívabbnál kreatívabb művészek könyvként, képregényként, animációként vagy akár videojátékként. De mindegyiknek az alapja egy használható ötletmorzsa, amit aztán könnyedén lehet bővíteni az egyéni logikai szabályok alapján.

Diplomamunkámat mindenképpen egy világot szerettem volna létre hozni, concept art formájában képzeltem el, aminek a fő témája az összetettebb személyiségjegyek bemutatása vizuálisan, helyszínekként és karakterekként.

Az első átfogó ötlet a 7 főbűn lett volna, de hosszas tanakodás után rájöttem, hogy e téma megjelenítve a nézőközönségnek nagy valószínűséggel túlságosan is groteszk vagy esetleg gyomorforgató lenne. A végső produktumommal olyan képeket szeretnék létrehozni, amivel több különböző érdeklődésű emberben is feltudom kelteni a kíváncsiságot, így a végső választásom a csillagjegyekre esett, mert szerintem ez a téma népszerűbb, illetve nem lenne annyira depresszív hatással a nézőre.

Lényegében az elképzelésem az, hogy a kiválasztott négy csillagjeggyel kapcsolódóan megfestettem a helyszíneiket. Ezt legjobban úgy lehet elmagyarázni, mint mikor egy videó játékban az egyes fajokhoz/népcsoportokhoz tartozik egy adott terület, ami az ő birodalmuk és az ő vallásukat, nézeteiket, karakterüket tükrözi. Ezeket A2 méretben, fekvő formátumban nyomtatom ki, miután digitálisan megfestettem. A helyszíneken kívül négy karaktert is megrajzolok, hasonló szemlélettel. Ez is A2-es fekvő formátumként fog szerepelni. Célom, hogy minél könnyebben beszippantsa a nézőt ez a fantasy világ így több médiummal színesítem, hogy a végső installációt akár új értelmet nyerjen, például virtuális valósággal, ami a telefonunk segítségével kelti életre a képeket és egy naplóval, ami több információt ad a helyszínekről és karakterekről a könnyebb megértés véget.

Végérvényesen a létrehozott új világot, amit megszeretnék osztani mindenkivel abban a reményben készítettem, hogy esetlegesen akár egy videojáték készülhet belőle.

5. Technika

a. Vizuális előkép (concept art)

Először is tisztázni kell a concept art fogalmát. A magyar nyelvben még nem igazán épült be ez a kifejezés, így sok embernek furcsa és értelmetlen lehet. Akkor sem jobb a helyzet, ha tükörfordításban «konceptiós művészetnek» fordítjuk hiszen az egy teljesen másik stílus irányzat, amihez semmi köze. Talán a legjobb megfogalmazás az, hogy a concept artistok a «film, játék és egyéb médiában a vizuális ötletek kreatói». Ők dolgoznak az élvonalban egy-egy produktum kreatív megvalósításában.

Maga a «concept artist» kifejezés – mint oly sok minden más is – Walt Disney-hez és stúdiójához köthető. Már az 1930-as években elkezdtek így nevezni azokat a kollégákat, akik egy addig nem létező világhoz, területhez alkottak karaktereket, hátttereket és stílusokat.

Ennek a művészeti ágak egy áldás volt a technológia fejlődése, mivel a hagyományos médiumokhoz képest lényegesen gyorsabb és praktikusabb a digitalizáló tábla, laptop és az ehhez kapcsolódó programok (Photoshop, Corel Draw, Manga Studio, stb.)

A mai világban a concept artistok nélkülözhetetlen tagjai a videojátékok, animációs produkciók, képregények és filmek gyártásában.⁴ Nem céljuk, hogy tökéletes képeket ábrázoljanak, amik végérvényesen bekerülnek a játékba, inkább az ötletek kivitelezése a feladatuk minél gyorsabban nem figyelve a kidolgozottságra. A concept art pontos célja a rajzok használata a kezdeti ötletek és/vagy hangulat közvetítésére a művész és a játék/ filmipar között. A művész feladata, hogy rajzokat, illetve illusztrációkat készítsen arról, hogy mégis hogyan nézhet ki a kész termék. A concept art egyértelműen az egyik legértékesebb lépés hiszen ezekből az ötletekből dolgoznak tovább/ használnak fel inspirációként az animátorok, 3D-modelezők és a többi művész kik a projekten dolgoznak. A concept artistok-nak rengeteg súly nehezedik a vállukra emiatt megannyi területre kell gondolniuk, szakmájuk még elég gyerek cipőben van emiatt csak bizonyos iratlan szabályokat tudunk csak felhasználni munkásságaikról. Szemük előtt kell tartaniuk a funkcionalitást, anyagokat, olvashatóságot/ megértést és hogy képesek legyenek változatos terveket létre hozni. A szakmájuk leglényegesebb pontja a megértés, például, ha egy 3D tervező kapja meg a vázlatokat hordoznia kell a concept artnak a megjelenésben a formáját, méretét és textúráját. Nem szabad bármilyen egyéb effektet ruházni ezekre előképekre hiszen ezek megváltoztathatják a valódi színét és textúráját, természetesen későbbi munkafolyamatban lényegesek lesznek az effektek, hogy még valóság közelebb legyenek a képek. Amikor a rajzot újra megvizsgáljuk kutatási kontextusban funkcionalitásában egy olyan hajtó erővé nővi ki magát, ami kizárólag előre viszi a kutatást. Nem csak a művészi tudást lehet tulajdonítani az előképek által, hanem kiegészíti vagy megkérdőjelezheti más tudományos területek nézeteit is.

Akár hagyományos akár digitális technikákról beszélünk, minden művész ugyanazokat az alapvető lépéseket alkalmazza: gondolat/ötlet, tervezés megvalósítás és manipuláció. Viszont elengedhetetlen annak ismeret, hogy a befogadó agya hogyan dolgozza fel a vizuális információt. Az első, illetve a legfelsőbb réteg, amit feldolgoz a befogadó agya az a főbb formák, amiket általában egyszerűbb geometriai formákra redukál. Következő információ, hogy mégis térben hol helyezkedik el és ezt követően rajzolódik ki, hogy mégis konkrétan mi az az elem, illetve, hogy milyen érzelmi érték kapcsolódik hozzá. A concept artistok-nak ezeken kívül még több pontot kell figyelembe venniük például milyen iparágnak szánják a munkájukat témailag bele illik-e a projektbe, hogy milyen korosztálynak szánják és hogy esetlegesen nem e tér-e el a művészi stílusuk a projekttől. Technikai pontokat meg körülbelül a végtelenségig lehetne sorolni viszont ellen mond az a tény, hogy bármilyen technikával készülhetnek ezek a munkák. Amiatt vált jóformán az egész iparág digitálisan megalkotott képek jóval gyorsabban készülnek el, mint tegyük fell egy olajjal készült festmény arról már nem is beszélve, hogy egy tradicionális festménynek a különböző változataihoz jóformán az egész képet újra kell festeni míg egy digitalizáló táblával készült képeket pár perc alatt egy teljesen más végeredményt kaphatunk. Szakmájukra nézve elmondható céljuk, hogy minél gyorsabban minél több variációt be kell mutatniuk az ügyfélnek, hogy abból kiindulva folytathassák a munkafolyamatot.⁵

⁴ Tonge, Gary: *Bold Visions: A digital painting Bible, Impact*, 2008.

⁵ Jitske Habekotté: *Abstract, International Games Architecture and Design Academy for Digital Entertainment*, 2019.

b. Napló/artbook

Megannyi concept artistnak egy nagyobb projekthez több száz ötlete/ vázlata készül el vizuálisan, amik közül nagy valószínűséggel körülbelül csak tíz vagy annyi sem lesz használható a megrendelőnek így az egész munka idejük jóformán a tervezéssel megy el. Attól függően, hogy egy terv nem kerül be végérvényesen a kész produktumba attól még nem vesznek el a ködben. Általánosságban a termékenyebb művészeknek, akiknek érdemes megosztani a munkásságát a világgal kiadna egy-egy artbook-kot ahol a projekthez készült összes vázlatot ötletet meglehet tekinteni egy kiadványban ahol esetleg még többet tudhatunk meg egy karakterről vagy helyszínről.



3.ábra: Dieter Roth: Diaries

Az Artbook a művészi kifejezés olyan médiuma, amely a „könyv” formáját vagy funkcióját használja fel. Mivel a 60-as évek alternatív művészetében ez a tevékenység egészen új értelmet nyert, a ~ terminussal párhuzamosan olyan kifejezések is használatba kerültek, mint: artists”” book (művészek könyve), book as artwork (könyv, mint műalkotás) és artists”” bookworks (művészek könyvművei).⁶ Az illusztrációkban, anyagválasztásban, alkotás folyamatában, elrendezésben és a tervezésben mutatkozik meg igazán a művész szándéka, amitől művészeti tárgyává válik. A csak szöveget tartalmazó „könyv” egyszerűen könyv, még akkor is, ha egy művész a szerzője. Az ilyen és hasonló könyvek alacsony példányszámban jönnek létre hiszen a művész maga készíti el saját kezűleg.⁷

⁶ ARTPORTAL: bookart

⁷ Unbound: What is an artist's book?

c. Valóság kiterjesztése

A képgenerálás, terjesztés/megjelenítés az új módszerek kifejlesztésével az egyre fejlődő számítógépes technikák átalakították a képkultúrát. A minnek hála egy új lépést tettünk a virtuális valóság felé, mint a mai feltörekvő új médium Manapság számos kortárs művészeti galéria és művészeti múzeum kínál virtuális túrákat, professzionálisan vezetett sétákat, a művészet szerelmeseinek, hogy felfedezzék egy új nézőpontban a művészetet. A virtuális valóság lényegében megjeleníti térben valóságként bármit, amit a gépbe diktálunk, természetesen ennek az új médiumnak is szinte korlátlan a felhasználási lehetősége, amit érdemes teljes mértékben kiaknázunk.⁸

Artívive:

Az Artívive egy újonnan fejlesztett eszköz, amely egy új szemlélettel alakítja át a hagyományos művészetet. A rátermet alkotok a hagyományos sík képekhez különböző digitális rétegeket köthetnek, amik láthatóvá válnak-e alkalmazáson keresztül. Egyszerűen csak a telefonunk kameráját használva miközben nyitva van eme alkalmazás.



4.ábra QR kód az Artívive programfájlokhoz

6. Művészi háttér

Az inspiráció nálam egy elég komplex jelenség. Míg sokan egy-egy konkrét művész munkáiból vagy egy egész korstílusból nyernek ihletet, addig én a legkülönbözőbb helyeken élem át azt a bizonyos „aha!” élményt.

Gyerekkorom óta vonzódok a videó játékokhoz, sokszor nem is amiatt, hogy órákat lógjak a gép előtt, hanem mert egyszerűen elbűvölnek a vizuális megjelenítések, a kitalált világok, történetek és karakterek. Ugyanez vonatkozik a számtalan animációs filmre és animére, amit eddig életem során láttam. De nem kell messzire menni, legutóbbi kirándulásom alkalmával hosszú percek alatt az őszi erdőt néztem és több hónapra elegendő ötletem született, amire remélem lesz elég időm, hogy megvalósítsam.

Visszont hazudnék, ha azt mondanám, hogy nincs olyan művész, akikre igazán felnézek technikai tudásuk vagy kreativitásuk miatt.



5.ábra: Ivan Shishkin: *Morning in a Pine Forest*



6.ábra: Ilya Repin: *Barge Haulers on the Volga* (1873)

⁸ Art Guide: What Is Virtual Art?

Számomra az igazán inspiráló korszak a művészettörténelemben a realista festők különösen az orosz realista festők. A kor szellemében ezeket a festményeket úgy tervezték, hogy megszólítsák a tömegeket, úgy tervezték meg mesterműveiket, hogy a nézőközönség iskolázottságától függetlenül érthetőek legyenek. Ellenben műveik kifinomulttan tartalmaznak egy bizonyos kulturális kódot. A szovjet realista művészet teljesen egyedülálló volt a hozzáállásában a környező világgal szemben.⁹



7.ábra: Y1. Lightbox Expo: Box of Mystery

A szovjet realizmus ahelyett, hogy a mindennapi témákra összpontosított volna, inkább a nevelésre és az indoktrinációra törekedett; például szelektíven ábrázoltak, illetve néha megszépítették a világot. Legyen szó tájakról, emberekről vagy csendeletekről. a mai napig tanulok tőlük ahogy egy képüket elemzem. Szerintem minden concept artist-nak hasznos lenne a tudásuk- a térhasználatban, kompozíciós technikákban és színekben, amik felhasználásával könnyen értelmezhetővé válik bármilyen embernek. Eme időszakban én különösen kiemelném Ivan Shishkint és Ilya Repint.



8.ábra: KENA: BRIDGE OF SPIRITS concept art (2021)

⁹ T'MORA: MASTERPIECES OF THE 20TH CENTURY: RUSSIAN REALIST TRADITION



9.ábra: KENA: BRIDGE OF SPIRITS concept art (2021)

A mai világban a technológia fejlődése által egyre nagyobb szabadságot kapnak a digitálisan festőművészek, emiatt egyre népszerűbbé vált ez a művészeti forma. Több olyan művész van, akire feltudok nézni munkásága alapján például YI. Aki egy kínai származású concept artist aki egyedi szín és festői érzékéről lehet felismerni vagy esetleg a KENA: BRIDGE OF SPIRITS concept artist csoportjából is beszélhetnék akik valami egyedi módon hoztak létre egy új világot a természet és az ázsiai kultúra egy nem meg szokott kombinációjával.

7. Munkafolyamat

A kutatás után próbáltam leredukálni az ötleteimet és a klisés elemeket elfelejteni, amit követően egy moodboardot készítettem, ami lényegében egy hangulat lap ahova az inspirációkat gyűjtöttem ezek lehetnek színek, karakterek, tárgyak, helyszínek és akár lények is. Ha erre a lapra rátekintünk sejtethetjük, hogy mégis milyen képet is kaphatunk a végén.

A kész kép elkészítésébe kimondhatatlanul nagy segítséget nyújt az XP-PEN rajztáblám, ami a digitális festészetben egy nélkülözhetetlen eszköz, illetve a program, amit használok e munkához az a Adobe termék család egyik legnépszerűbb tagja, a Photoshop. A digitális stílusom még nem nevezném teljesen kiforrottnak, de már vannak könnyen megkülönböztethető technikai eljárásaim, amivel fel lehet ismerni a képeimet, például nagyobb festői foltokból építem fel a képet a saját tervezésű textúra – ecsetjeimmel,



10.ábra: Saját munka: Libra moodboard

amivel akár valós festék hatást is eltudok érni, aztán ahogy a részletekbe egyre inkább belemegyek annál inkább alakul át egy inkább grafikus hatású ponttá a képnek.

Vázlatolásnál több mindent kell szem előtt tartanunk akár helyszínt akár karakter rajzolunk, különösen fontossá válik a kompozíció és a formákra redukálás. Már ezeknél a lépéseknél eldől, hogy milyen a karakter/helyszín személyisége.

Karakter vázlatolás:

A karaktereket próbáltam mindig egy adott geometriai formából felépíteni mert már önmagában szerintem egy gömbnek is

van személyisége, miután megtaláltam mindegyikhez a megfelelő alakzatot a "kicsi, nagy, közepes" szabállyal próbáltam egyedivé tenni a figurákat, figyelve arra, hogy ne legyenek túlságosan amorfok a karakterek, hiszen még is csak humanoid lények.

Helyszín vázlatolás:

A helyszínek felrajzolása jóval komplikáltabb folyamat, mint a karaktereké, végig előttünk kell lennie, hogy milyen hangulatú képet szeretnék, és az alapján elkel döntenie a formákat és a helyszíni elemeket. A kép legfontosabb pontja a kompozíció és a fókusz pontok, amiket térben is helyesen kell elrendezni, érdemes ilyenkor használni a 3-as tagolást (előtér, háttér, középtér). Ebben a szakaszban nagyvonalakban akár jelezhetjük, hogy mégis hol található a horizont vonal. A térség megfelelő érzékeltetése, illetve a rövidülések miatt, 3D modell építettem Blender program alkalmazásával.

Fekete fehér kép:

Photoshopban egy külön technikát használok, ami teljesen eltér a megszokott festés-szettől, a technikának nincs hivatalos neve én egyszerűen "réteg pakolásnak" hívom. A lényege ennek a folyamatnak, hogy egy fekete fehér képet csinálunk alapnak aztán különböző színes áttetsző réteget teszünk rá így végérvényesen kapunk egy színes képet.



11.ábra: Saját munka: *Libra 1 Vázlat*



12.ábra: Saját munka: *Libra 2 Vázlat*

A technika legfontosabb része a fekete-fehér kép ez jóformán a kész munka 60%-a, ebben a fázisban figyelniünk kell, hogy már elég részletes legyen a kép és egyértelműen kivehetőek legyenek a formák. El kell döntenem a terek "mélységét" minél távolabb van valami a képen annál világosabb, míg minél közelebb van annál sötétebb és részletesebbek a formák. Ezután figyelembe kell vennünk a fényeléseket, hogy honnan világít a nap és milyen testekről pattan vissza a fény, illetve ezután, hogy mégis milyen árnyékokat vetnek adott formák. A fázis másik fontos pontja a kontrasztok megadása, ami erősen függ a fényeléstől a fókuszpontoknál különösen fontos, hogy kontrasztosabb és részletesebb legyenek az elemek hiszen a néző szeme főleg ezeken részleteken fog elkalandozni. Figyelembe kell vennünk, hogy későbbi munkában ne akadályozzon a kontrasztok erőssége, nem lehet bármi a képen 100% fehér vagy fekete hiszen, ha később színes réteget szeretnék rá rakni az teljesen besülne, érdemes mindig 20-80 % között maradni, ha ezekkel a százalékokkal még mindig nem értük el a hatást akkor a későbbiekben még tudjuk fényesebbre vagy sötétebbre színezn.

Színezés:

Amint kész lettem a fekete-fehér rétegekkel elkezdhetem a három külön tagolt teret (előtér, háttér, középtér) színezn, ez úgy működik, hogy külön rétegen az ecset eszközzel kitöltöm a teljes teret egy adott színel, ami normál rétegen teljesen elfed mindent alatta. Viszont, hogy a szintelen rétegre hasson egy adott szín, átkell állítani a normál színes réteget a keverési módoknál lágy fény vagy átfedés módra, e-módon a fekete-fehér réteg úgy néz ki mintha egy színnek a legsötétebb és a legvilágosabb árnyalatával festettem volna meg.

Továbbá a képet e réteg manipulációval építettem tovább az újabb színeket, színes árnyékokat és színes fényeket rétegeltem az alapszínekre így a végeredmény egy kicsit festőibb képet kaphat a nézőközönség.



13.ábra: Saját munka: *Libra* Kidolgozott fekete-fehér kép



14.ábra: Saját munka: *Libra* Kidolgozott Színes kép

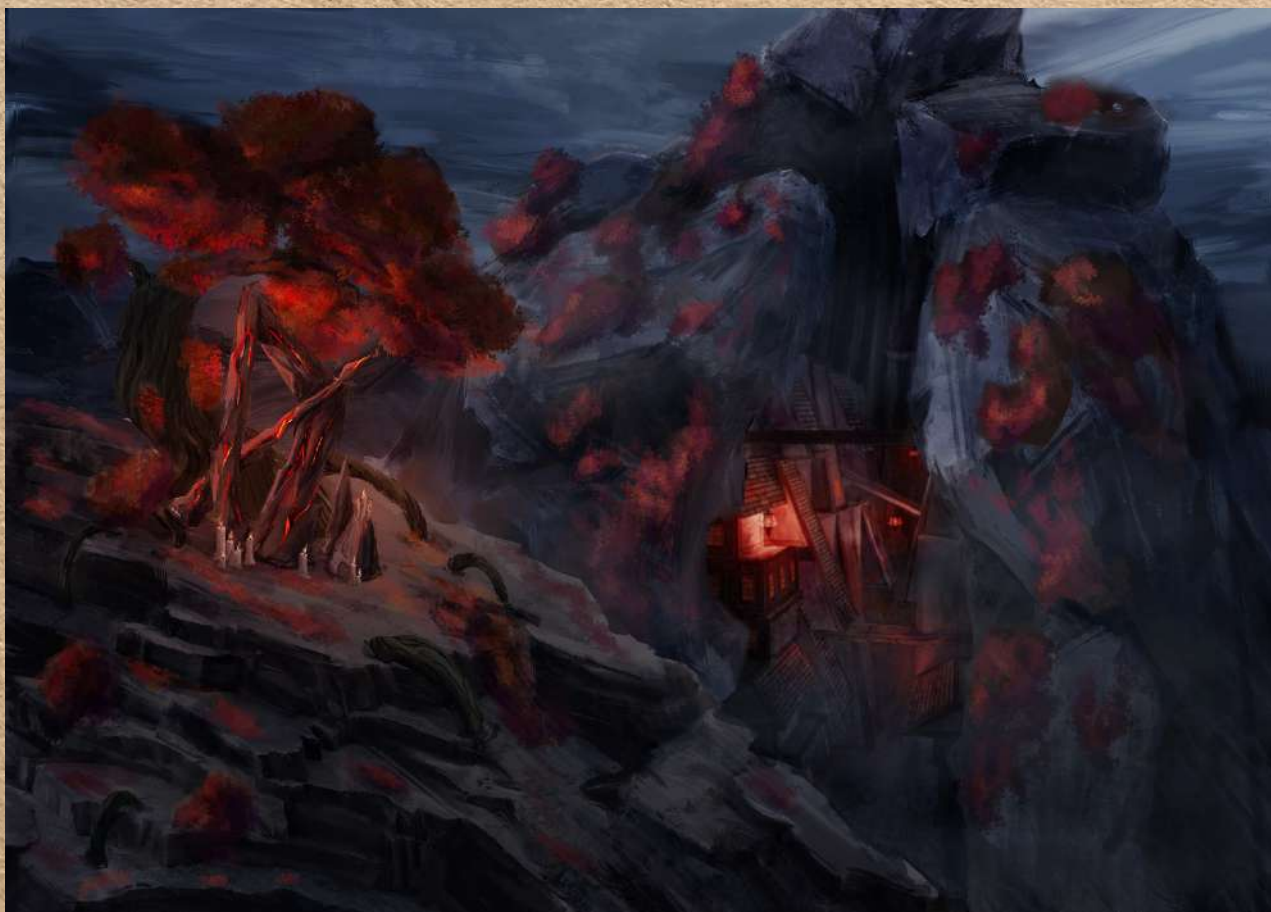
Kész munka:

A kész diploma munkámmal egy világot hoztam létre, ami egy videojáték alapja is lehetne így próbáltam egy populárisabb témából inspirálva dolgozni, célom az volt, hogy úgy hozzam létre ezeket a képeket mintha csak egy céghez vinném bemutatni az ötleteimet így megannyi képpel törekedtem a concept artistoktól elvárt minőségre és prezentálási módra. törekedtem emiatt például a helyszíneken nincsen ember mert különben elvesztenék az eredeti funkcióját és nem rájuk koncentrálnánk, hasonló képen az emberek mögött sincs helyszín. Szerettem volna, hogy a karakterek és a helyszínek külön is utaljanak egymásra. Ezeken a képeken kívül megannyi médiummal kísérleteztem, amikkel még inkább eltudom érni, hogy az embereket beszippantsa ez a fantasy világ. Például naplóval és az artvive program segítségével nyújtott virtuális valósággal.

Nyílasok

Helyszín:

A képen a Nyílasok helyszínét láthatjuk konkrétan egy hegyet a háttérben, amiben egy város húzódik míg az előtérben egy oltárt láthatunk. E csillagjegy képénél a szemem előtt mindig az volt, hogy próbáljam megmutatni a szélsőséget az itteni lakóknak akár csak a nyílas személyiséggel született embereknek. A legnagyobb kontraszt számomra a spirítualitas és a materiális örömök voltak, e tájban úgy próbáltam megmutatni, hogy az egyik fókuszpontban egy szent nyílasokhoz illő oltárt készítettem a természet közelségével míg a másik fókuszpontban egy nyüzsgő folyton pezsgő város láthatunk, amit elrejtenek a nagy hegy belsejében. A két fókusz pont segítségével a kompozíció egy 45 fok-os átlós vonalat ír le, ami átvezeti a tekintete a képen. A főbb alakzatok, amik dominálnak az a tompa háromszög és az egész helyszín a hegyes sziklára alapszik, amiket vöröslévelű fák borítanak be. Tűz jegyhez méltóan szenvedélyes meleg színeket használtam, amik szinte világítanak a hideg szikla színeivel szemben. Az egész képre elmondható, hogy festői felhomályban található, amit megbontanak a fókusz pontok grafikusabb részletessége.



Karakter:

A nyílas férfi figurájában próbáltam megmutatni a szenvedélyességét, ha egy játszható classba kéne beleilleszteni szerintem a rouge (zsivány) lenne, nem az erejéről vagy a tudásáról lenne hírhedt, hanem inkább a karizmjáról és a furfangos észjárásáról. A karakter főbb geometriai formája a háromszög. A ruhája, amivel drámaian ki akarja hangsúlyozni saját nagyságát, illetve a szabadszelleműségét ugyan ezt a tényt bizonygatja. Fegyvere egy fémpengékből álló korbács lenne, amit többféle képen is feltud használni a helyzettől függően.

*Bikák**Helyszín:*

E faluval kapcsán fő érzés, amit közölni szerettem volna az a nyugalom, próbáltam minél egyszerűbb formákra leredukálni kevés díszítő motívummal. Fő szemléletem itt az egyszerűbb, természet közeli élet, ahol elzárva élhetnek távol minden veszélytől, ahol közösen a lakók a természet adta ajándékokból lakmározhatnak együtt. A képen egy dombocskán található falut láthatunk, ahol a házak többsége a földben található. E falunak két kör alakú központja van, ahol minden nap találkoznak egymással és ez a két körtér középpontjai felelnek meg a kép fókusz pontjainak, amiket összekötnek a lépcsők. Az egyik pontban egy 3 méter magas fémkondért láthatunk míg a másik ponton egy szikla bikaszobor díszleg a fején egy szélesebb edénnyel. Az uralkodó geometrikus forma itt a kör. A színeket próbáltam egyszerűen ámde harmonikusan létre hozni legfőképpen zöldek árnyalatával. Egy nyugalmas, boldog hangulatot szerettem volna alkotni a képen.



17.ábra: Saját munka: Bika helyszín

Karakter:

Itt próbáltam megint csak az egyszerűsége összpontosítani, nagy darab melákot képzeltem el, aki főlösegesen nem emeli föl a hangát csak ha családja védelméről van szó, de akkor viszont mintha bekattanna nála valami. Egyszerűbb ruhákban alkottam meg, inspirálódva paraszti viseletekből, a fő forma, ami alapján rajzoltam az a kocka, egy nagy pörölyvel, amit a harcon kívül is tud hasznosítani a falu javára. Ha játszható classba kéne feltüntetni akkor barbár-ként jelölném meg ahol ki tudja használni a harci erejét és az elfojtott dühét.



Halak

Helyszín:

A halak helyszínével voltam talán a legkönnyebb helyzetben, személyiségük zárkózottabb így a lakóhelyüket is úgy próbáltam ábrázolni, mint egy titkos kis eldugott helyet, ahol ki tudják élni a kreativitásukat és a művészi hajlamukat. Komponálás közben is törekedtem, hogy egy zárt ível vezesse végig a tekintetet, a fókusz pont a szobor fején, illetve a víz alján mozaik képet láthatunk, amit összeköt a lecsobogó víz. Színeket harmonikusan kékes zöldes árnyalatban álmodtam meg ahol néha feltűnik egy kis narancs árnyalat ezzel kicsit misztikusabb hangulatot létrehozva. A rengeteg sötétebb kő ellenére teljesen más hatást nyújt, mint a nyilasoknál található zord sziklák itt próbáltam törekedni, hogy inkább egy kicsit akár játékosan tükröződjének vissza a színek.



19.ábra: Saját munka: Halak helyszín

Karakter:

A női halakat úgy képzeltem el, hogy egy kicsit teltebb legyen egy nagyon egyedi ruhával, ami nem túlságosan extravagáns mert nem akar kitűnni a tömegből csak kreatívabban tekint a napi megjelenésére. A fő geometriai forma, ami alapján készítettem őt az a kör. Én úgy képzeltem, hogy inkább az érzelmek és a tudás vezérelti ezt a személyt, aki segíteni akar másokon, így a legjobban passzoló class hozzá az alkímista lenne, ahol különböző főzetek alkalmazásával támogat másokat, illetve minden napos sérüléseket képes lenne orvosolni.

Mérlegek

Helyszín:

A városuk tökéletesen tükrözi a mérlegek személyiségét sokat adnak a külsőségekre így otthonuk is egy fennköltebb, dekoratívabb építészetet sugall, ámde, ha jobban megnézzük láthatjuk mennyire is döntésképtelenek még egy adott épületen belül is megannyi stílus keveredését fedezhetjük fel, ámde a végeredmény valahogy mégis csak egy egységes képet ad ki. Próbáltam úgy komponálni, hogy egy kicsit fennköltebb hangulatot tudjak létre hozni a képpel, aminek a fókusz pontja egy hatalmas mérleg alakú torony áll, aminek a tányérjaiból köd zúdul ki az egész teret befedve vele. A képről elmondható, hogy körülbelül minden szín pasztell árnyalata megtalálható, de a legdominánsabb a sárga és a lila, amik egymás komplementerei.



21.ábra: Saját munka: Mérleg helyszín

Karakter:

Mérleg karakter számomra egy precíz elegáns nő, aki mindig törekszik a tökéletességre, konfliktusokat inkább kerüli, ritkán kerül harcba, de akkor mindenkit elkápráztat elegáns mozdulataival. A karaktert főként hosszúkásabb téglalapokból építettem fel. Fegyvere egy egyszerű, de annál inkább dekoratívabb lándzsa, mert az összetettebb bonyolultabb fegyverek közül soha nem tudna választani hozzá illőt, így a class -a is viszonylag egyszerűbb harcos lenne.



Napló:

Hónapok óta ezen a projekten dolgozok, illetve ebben a világban élek jóformán, megannyi új ötletem támadt a csillagjegyekhez és a személyiségükhöz, amiket valahogy be szerettem volna mutatni így készítettem egy artbook-ot, ami lényegében egy napló, amit egy utazó készített. Az utazó én lennék, aki lejegyzetelte, illetve vázlatokat készített az útján felfedezett fantázia helyekről, ahol részletesebben belelátott egy-egy falu kultúrájába, szokásaiba.

Mind a négy helyszínről 4-4 oldal készül el, ami kisebb vázlatokat és szöveget tartalmaz kibővítve néhány polaroid képpel.

1.oldalon egy polaroid kép látszódik, illetve feljegyzések a helyszínről első látszatra, hogy milyen is a hely és hogy viszonyultak a szerzőhöz.

2.oldal felső részén a helyi istenségről szóló legendát láthatjuk, alatta meg egy furcsa növényt, ami csak ezen a helyen nő.

3.oldalon egy polaroid kép készült egy ott élőről és alatta meg vázlatok vannak, a helyi emberekről és az öltözékeikről.

4. oldalon fent a harci szokásaikról és a fegyverükről olvashatunk míg a lap alján a helyi réműkről, ami a csillagjegyek félelmei inspiráltak.

A kész illusztrációkat és jegyzeteket, amiket írtam 250 grammos A 3-mas méretű merített papírra

nyomtattam, előtte viszont több kísérletem volt különböző papírokkal, hogy elérhessem a régesebb hatást például több papír fajtát áztattam kávéba, fekete teába vagy barna tusba mindegyikkel az volt a problémám, hogy a papír nem tudta annyira jól felszívni a színező anyagot, hogy az

a papír rostjaiba maradjon így végül jól bevált könyvkötőknél felvásárolható merített papírnál maradtam. Miután a nyomtatott anyagot összegyűjtöttem mindegyiket félbehajtottam és a hajtás vonalával megegyezően lyukakat fúrtam, amik segítségével



23.ábra: Saját munka: Borító



24.ábra: Saját munka: Papír variációk



25.ábra: Saját munka: Kötési folyamat

összevarrhattam a lapokat. Miután elkészültem egy régi bőrkabátból kivágót darabot felmértem az egész könyvre, hogy megfelelő legyen a napló borításának ezt aztán vékony falapokra (amit régi bútordarabokból szedtem össze) ráfeszítettem a bőrt és faragasztóval odarögzítettem. Végül csak a címlapot kellett megalkotnom, szerettem volna, ha a cím és a dekorációs elemek kijönnének tőrből emiatt süthető gyurmából alkottam meg őket, miután megsütöttem arany színű akrillal festettem be, amit a bőr felületre ragasztottam.



Nylarsok

Kegyvidék

A hegyek le-
csúszkáló
lelőllétele
mire minden
egy kis mély
előre megy
Van becsapód
m. a. csop
belsőben
A. 1. csop
mellől
A. 1. csop
mellől
A. 1. csop

A város lakosságát főleg a hegy
mellől
A. 1. csop
mellől
A. 1. csop

Onomias

A. 1. csop
mellől
A. 1. csop
mellől
A. 1. csop

Nylarsok néme

A. 1. csop
mellől
A. 1. csop
mellől
A. 1. csop

HELY, UHET DÖGT KÖZELTÉL?

Bikák

Dombok vidéke

A nagy ferdés
csop
A. 1. csop
mellől
A. 1. csop

Szállatból csop
szőlő
szőlő
szőlő
szőlő

Nyugomo

A nagy ferdés
csop
A. 1. csop
mellől
A. 1. csop

Bikák néme

A. 1. csop
mellől
A. 1. csop
mellől
A. 1. csop

Egy csop
szőlő
szőlő
szőlő
szőlő

Halak

Nagy halak

A nagy ferdés
csop
A. 1. csop
mellől
A. 1. csop

A nagy ferdés
csop
A. 1. csop
mellől
A. 1. csop

Halak néme

A nagy ferdés
csop
A. 1. csop
mellől
A. 1. csop

A nagy ferdés
csop
A. 1. csop
mellől
A. 1. csop



27.ábra: Saját munka: Napló digitális oldalai

Artívive

A program segítségével a concept artjaim térben kitudnak jönni az eredeti síkjából, amitől egy még erősebb tér érzetűt kaphatunk, illetve plusz életet próbáltam bele vinni így a helyszínekbe.

8.A munka elemzése

A diploma munkámmal eredetileg úgy terveztem, hogy a négy helyszínnel és a hozzá tartozó karakterek elkészítésével egy olyan vizuális produktumot hozok létre, ami inkább a jövőm felé mutat és akár egy tökéletes portfólió anyag lesz egy nagyobb videójáték céghez. Nem tagadom, hogy e munkát még fel fogom használni munkakeresési célokra, de az eredeti tervemhez képest százszor inkább beleéltem magam e világ létrehozásával, emiatt jóformán megkésztettem a saját munkámat és jóval több időt és energiát használtam fel, hogy mennél több embert elragadjon magával e világ emiatt is szeretem volna más médiumokat is megmutatni, ami végérvényesen csak erősítette a diploma munkámat és több stílust/ szemléletet bemutathattam magamból, amit nem szabadot kihagyni. Ez is tökéletesen tükrözi, hogy a saját „stílusom” még nem alakult ki, de ezzel a munkámmal szerintem már közelítetttem hozzá legalább. Személy szerint én nagyon boldog vagyok, hogy e projekttel fejezem be a tanulmányjaimat, lehetőséget kaptam e munkával, hogy keverhessem az egyetem alatt tanultakat és a jövőbeli célomat, hogy concept artist legyek.

9. Hivatkozások

1. Borsos Edit: Az Ezoterika Nagy könyve, 2009
2. Frank, Dénes: Nem az égben van, Püski, 2006
3. Luise Edigton: Modern Asztrológia 2020
4. Tonge, Gary: Bold Visions: A digital painting Bible, Impact, 2008
5. Jitske Habekotté: Abstract, International Games Architecture and Design Academy for Digital Entertainment, 2019.
6. ARTPORTAL: bookart (<https://artportal.hu/lexikon-szocikk/book-art/?fbclid=IwAR3JLW4ZB6MjAehSknuCO9asUmsMQTmkuF5XB51oby5htub7FJoo9zpNo>)

7. Unbound: What is an artist's book? (<https://blog.library.si.edu/blog/2012/06/01/what-is-an-artists-book/?fbclid=IwAR2rYDYirL5N9byG38ipOrOz68DTEWHvOu29fwrUhzM5awfrqCpxsPgAa3E#.ZE6zZOxBzFr>)
8. Art Guide: What Is Virtual Art? (https://www.artdex.com/what-is-virtual-art/?fbclid=IwAR3UWo-woc-hVS3PXgVMVBWOSlG2jtPucD_kN7fHgW7b78b38ph0itOí4)
9. TMORA: MASTERPIECES OF THE 20TH CENTURY: RUSSIAN REALIST TRADITION (<https://tmora.org/2016/02/24/masterpieces-of-the-20th-century-russian-realist-tradition-2/?fbclid=IwARIHLLnOeNQKbd4StcXINqPhqN2zvECuMgOJyQveieb4kBFshnE-Eítzar0>)

10. Trodalomjegyzék

- Borsos Edit: Az Ezoterika Nagy könyve, Fix Term Kiadó 2009.
- Frank Dénes: Nem az égben van, Püski, 2006
- Louise Edigton: Modern Asztrológia, Alexandra 2020.
- Marcin T. Batylda; Currit, Travis: The Witcher: A vaják világa képes útmutató, Szukits könyvkiadó, 2019
- Nocturno Dibujante: The art of Francisco Garcs, 3DTotal Publishing, 2020.
- Tonge, Gary: Bold Visions: A digital painting Bible, Impact, 2008.
- Wei Gu, Zheng: The Art of Guweiz, 3DTotal Publishing, 2020.

11. Képjegyzék

- 1.ábra: Saját munka: Főzetárus (2022)
- 2.ábra: Saját munka: Szekta tüze (2022)
- 3.ábra: Dieter Roth: Diaries <https://www.e-flux.com/announcements/33897/dieter-roth-diaries/>
- 4.ábra: QR kód az Artivive programhoz <https://artivive.com/resources/infopack/qr-code/>
- 5.ábra: Ivan Shishkin: Morning in a Pine Forest (1889)
<https://www.mutualart.com/Artwork/Morning-in-the-Pine-Forest/FB7C22BF6C2342EE>
- 6.ábra: Ilya Repin: Barge Haulers on the Volga (1873)
https://artsandculture.google.com/asset/barge-haulers-on-the-volga/WAG9_bLOsywYQ?hl=en-GB
- 7.ábra: YI. Lightbox Expo: Box of Mystery <https://yilzhi.artstation.com/projects/NxxnyN>
- 8.ábra: KENA: BRIDGE OF SPIRITS concept art (2021)1
https://www.creativeuncut.com/art_kena-bridge-of-spirits_a.html
- 9.ábra: KENA: BRIDGE OF SPIRITS concept art (2021)2
https://www.creativeuncut.com/art_kena-bridge-of-spirits_a.html

10. ábra: Saját munka: Libra moodboard
11. ábra: Saját munka: Libra 1 Vázlat
12. ábra: Saját munka: Libra 2 Vázlat
13. ábra: Saját munka: Libra Kidolgozott fekete-fehér kép
14. ábra: Saját munka: Libra Kidolgozott Színes kép
15. ábra: Saját munka: Nyilas helyszín
16. ábra: Saját munka: Nyilas karakter
17. ábra: Saját munka: Bika helyszín
18. ábra: Saját munka: Bika karakter
19. ábra: Saját munka: Halak helyszín
20. ábra: Saját munka: Halak karakter
21. ábra: Saját munka: Mérleg helyszín
22. ábra: Saját munka: Mérleg karakter
23. ábra: Saját munka: Borító
24. ábra: Saját munka: Papír variációk
25. ábra: Saját munka: Kötési folyamat
26. ábra: Saját munka: A kész kötet
27. ábra: Saját munka: Napló digitális oldalai (1-4 oldal nyilasokról, 5-8 oldal bikákról, 9-12 oldal halakról, 13-16 oldal mérlegekről szol.)

2. sz. melléklet. Konzulensi nyilatkozat

NYILATKOZAT

A dolgozat készítőjének konzulense nyilatkozom arról, hogy a Záródolgozat/Szakdolgozat/Diplomadolgozat áttekintettem, a hallgatót az irodalmi források korrekt kezelésének követelményeiről, jogi és etikai szabályairól tájékoztattam.

A Záródolgozat/Szakdolgozat/Diplomadolgozat záróvizsgán értendő védésre javaslok / nem javaslok*.

A dolgozat állam- vagy szolgálati titkot tartalmaz: igen nem*

Kelt: 2023 év 08 hó 31 nap

Belső konzulens

A ZÁRÓDOLGOZAT/SZAKDOLGOZAT/DIPLOMADOLGOZAT TARTALMI KIVONATA

Dolgozat címe: Zodiac Universe

A dolgozatot készítő hallgató neve: Csincsik Zoltán

Képzés szak, Ba, nappali tagozat, Rippl Rónai Művészeti Intézet

Belső témavezető: Kozma Péter grafikus asszisztens, műszaki szolgáltató

A monoton mindennapi életből gyakran menekülnénk. Erre mindenkinek más megoldása van, vannak, akik hobbit találnak maguknak, míg mások szociális kapcsolataikba menekülnek, én személy szerint új képzeletbeli világok építésével foglalatostkodok.

Diplomamunkámat mindenképpen egy világot szerettem volna létre hozni, concept art formájában képzeltem el, aminek a fő témája az összetettebb személyiségjegyek bemutatása vizuálisan, helyszínekként és karakterekként. A végső választásom a csillagjegyekre esett.

Lényegében az elképzelésem az, hogy a kiválasztott négy csillagjegyhez kapcsolódóan megfestettem a helyszíneiket. Ezt legjobban úgy lehet elmagyarázni, mint mikor egy videó játékban az egyes fajokhoz/népcsoportokhoz tartozik egy adott terület, ami az ő birodalmuk és az ő vallásukat, nézeteiket, karakterüket tükrözi. Ezeket A2 méretben, fekvő formátumban nyomtatom ki, miután digitálisan megfestettem. A helyszíneken kívül négy karaktert is megrajzolok, hasonló szemlélettel. Ez is A2-es fekvő formátumként szerepel. Célom, hogy minél könnyebben beszippantsa a nézőt ez a fantasy világ így több médiummal színesítettem, hogy a végső installációt akár új értelmet nyerjen, például virtuális valósággal, ami a telefonunk segítségével kelti életre a képeket és egy naplóval, ami több információt ad a helyszínekről és karakterekről a könnyebb megértés végett.

A kész diploma munkámmal egy világot hoztam létre, ami egy videójáték alapja is lehetne így próbáltam egy populárisabb témából inspirálva dolgozni, célom az volt, hogy úgy hozzam létre ezeket a képeket mintha csak egy céghez vinném bemutatni az ötleteimet így megannyi képemmel törekedtem a concept artistoktól elvárt minőségre és prezentálási módra. törekedtem emiatt például a helyszíneken nincsen ember mert különben elvesztenék az eredeti funkcióját és nem rájuk koncentrálnánk, hasonló képen az emberek mögött sincs helyszín. Szerettem volna, hogy a karakterek és a helyszínek külön is utaljanak egymásra. Ezekben a képekben kívül megannyi médiummal kísérleteztem, amikkel még inkább el tudom érni, hogy az embereket beszippantsa ez a fantasy világ. Például naplóval és az artvive program segítségével nyújtott virtuális valósággal.

NYILATKOZAT

a záródolgozat/szakdolgozat/diplomadolgozat/portfólió¹ nyilvános hozzáféréséről és eredetiségéről

A hallgató neve: Csincsik Zoltán
A Hallgató Neptun kódja: VX102B
A dolgozat címe: ZODIAC UNIVERSE
A megjelenés éve: 2023
A konzulens tanszék neve: VIZUÁLIS TANSZÉK

Kijelentem, hogy az általam benyújtott záródolgozat/szakdolgozat/diplomadolgozat/portfólió² egyéni, eredeti jellegű, saját szellemi alkotásom. Azon részeket, melyeket más szerzők munkájából vettem át, egyértelműen megjelöltem, s az irodalomjegyzékben szerepeltettem.

Ha a fenti nyilatkozattal valótlan állítottam, tudomásul veszem, hogy a Záróvizsga-bizottság a záróvizsgából kizár és a záróvizsgát csak új dolgozat készítése után tehetek.

A leadott dolgozat, mely PDF dokumentum, szerkesztését nem, megtekintését és nyomtatását engedélyezem.

Tudomásul veszem, hogy az általam készített dolgozatra, mint szellemi alkotás felhasználására, hasznosítására a Magyar Agrár- és Élettudományi Egyetem mindenkor szellemi tulajdonkezelési szabályzatában megfogalmazottak érvényesek.

Tudomásul veszem, hogy dolgozatom elektronikus változata feltöltésre kerül a Magyar Agrár- és Élettudományi Egyetem könyvtári repozitori rendszerébe.

Kelt: 2023 év 5 hó 2 nap


Hallgató aláírása

¹ A megfelelő dolgozattípus meghagyása mellett a többi típus törlendő.

² A megfelelő dolgozattípus meghagyása mellett a többi típus törlendő.