

Ο ΑΙΩΝΙΟΣ ΠΡΟΜΑΧΟΣ
ΕΛΡΙΚ ΤΟΥ ΜΕΛΝΙΜΠΟΝΕ

ART BOOK



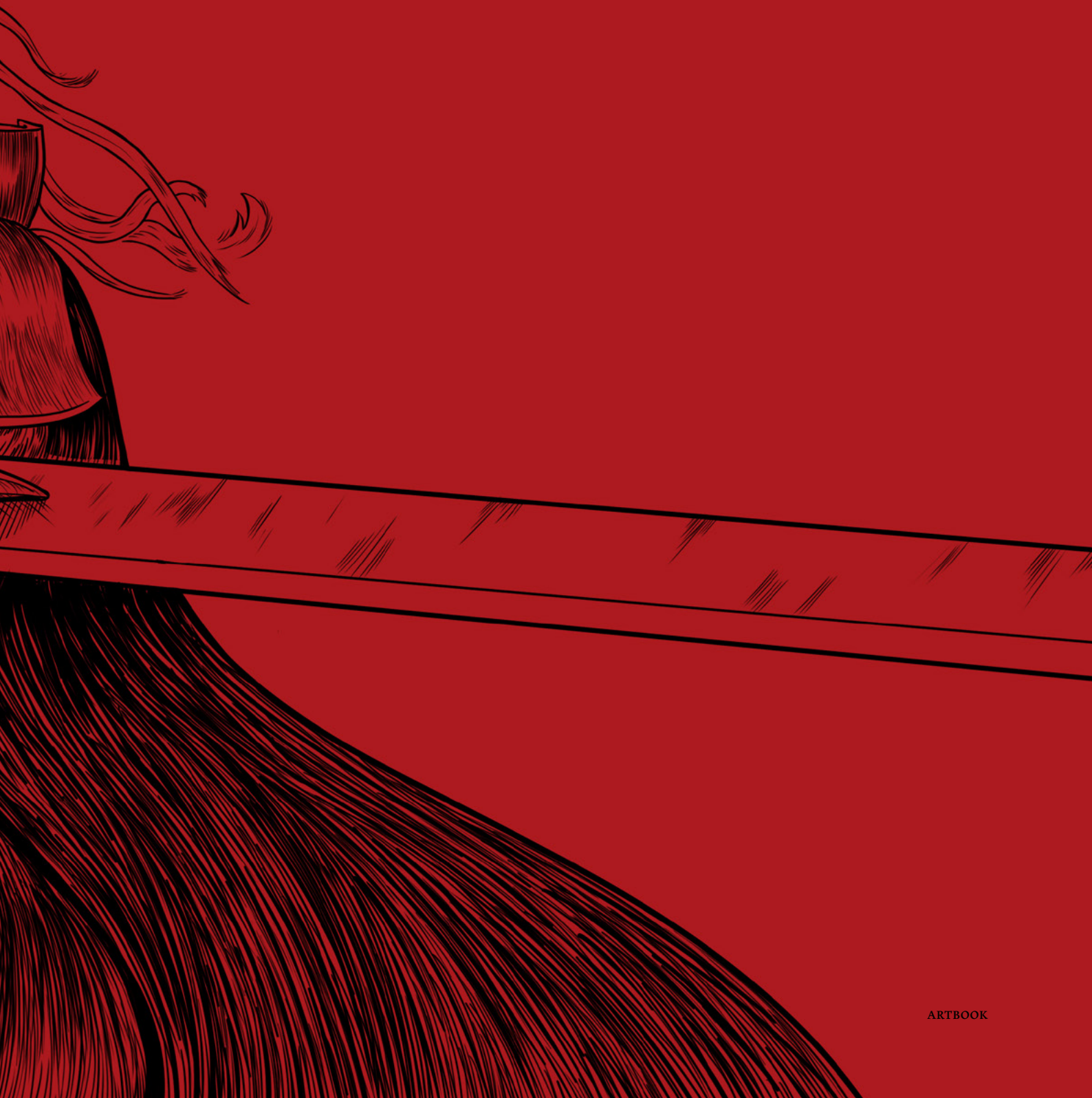
ΜΙΧΑΛΗΣ ΛΙΟΛΙΟΣ

ΠΤΥΧΙΑΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ



Ο ΑΙΩΝΙΟΣ ΠΡΟΜΑΧΟΣ

ΕΛΡΙΚ ΤΟΥ ΜΕΛΝΙΜΠΟΝΕ



ΠΑΝΕΠΗΣΤΗΜΙΟ ΔΥΤΙΚΗΣ ΑΤΙΚΗΣ
ΣΧΟΛΗ: ΓΡΑΦΙΣΤΙΚΗΣ
ΤΜΗΜΑ: ΓΡΑΦΙΣΤΙΚΗΣ

ΠΤΥΧΙΑΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ
2021 - 2022
ΛΙΟΛΙΟΣ ΜΙΧΑΛΗΣ

ΕΠΙΒΛΕΠΟΥΣΑ ΚΑΘΗΓΗΤΡΙΑ
ΜΑΡΘΑ ΤΣΙΑΡΑ

ΜΙΧΑΛΗΣ ΛΙΟΛΙΟΣ

ΠΤΥΧΙΑΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ

Ο ΑΙΩΝΙΟΣ ΠΡΟΜΑΧΟΣ

ΕΛΡΙΚ ΤΟΥ ΜΕΛΝΙΜΠΟΝΕ

ART BOOK

ΕΠΙΒΛΕΠΟΥΣΑ ΚΑΘΗΓΗΤΡΙΑ
ΜΑΡΘΑ ΤΣΙΑΡΑ

ΠΑΔΑ
ΑΘΗΝΑ 2022

ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Το παρόν βιβλίο αποτελεί ένα σύνολο σχεδίων στη προσπάθεια μου, να κάνω μια αρχή στο Concept Art στα πλαίσια της Πτυχιακής εργασίας. Το Concept Art πρόκειται για την οπτικοποίηση χαρακτήρων, αντικειμένων και περιβαλλόντων με σκοπό να μεταφέρουν την αίσθηση που θα έχει ένα τελικό προϊόν. Αυτή είναι μία διαδικασία που επαναλαμβάνεται αρκετές φορές, αναζητώντας νέες λύσεις και σχεδιαστικές προτάσεις πριν το τελικό design. Στην πτυχιακή μου, επικεντρώθηκα στον σχεδιασμό χαρακτήρων, σχεδιάζοντας μόνο λίγα αντικείμενα και περιβάλλοντα.

Το Concept Art αναφέρατε συνήθως και ως world-building artwork, έτσι και εγώ ήθελα να ασχοληθώ με ένα συγκεκριμένο concept – κόσμος, και όχι απλώς να σχεδιάσω διάφορους χαρακτήρες. Για αυτό επέλεξα να σχεδιάσω τον κόσμο του Έλρικ, μια σειρά βιβλίων ηρωικής φαντασίας, η οποία θα μπορούσε να μου προσφέρει αρκετές εικόνες για σχεδιασμό. Ένας από τους λόγους που επέλεξα και τη συγκεκριμένη σειρά βιβλίων είναι ότι δεν έχει μεταφερθεί μέχρι τώρα στη μεγάλη ή μικρή οθόνη. Έτσι θα μπορούσα να σχεδιάσω χωρίς να επηρεάζομαι από είδη υπάρχον και δημοφιλή designs χαρακτήρων, αλλά επικεντρώνοντας στον τρόπο με τον οποίο εγώ τους φαντάζομαι. Ακόμη αυτό που μου προαφαίρει η σχεδίαση χαρακτήρων από βιβλία είναι ότι έχω σημεία αναφοράς και θα πρέπει τα σχέδια μου να ταιριάζουν στον κόσμο όπως περιγράφεται από τον συγγραφέα.

ΣΧΕΔΙΑΣΤΙΚΗ ΠΡΟΣΕΓΓΙΣΗ

Το Concept Art είναι αρκετά απαιτητικό και δυσκολεύτηκα αρκετά κατά τη διάρκεια της πτυχιακής μου. Βρέθηκα να ξανά μελετάω ανατομία και figure poses και να κάνω αρκετές μελέτες άλλων σχεδίων αλλά και αντικειμένων όπως πανοπλίες και ρούχα για να μπορέσω να αποκτήσω την οικειότητα στο σχέδιο ώστε καταφέρω να σχεδιάσω αυτό που έχω στο μυαλό μου.

Τα βιβλία που επέλεξα ανήκουν στην κατηγορία της Ηρωικής φαντασίας, ένα είδος φαντασίας που λατρεύω και έχω είδη ένα visual library ώστε να πατήσω επάνω και να δημιουργήσω. Πολύ γνωστές αντίστοιχες σειρές είναι ο Άρχοντας των Δαχτυλιδιών και το Τραγούδι της φωτιάς και του πάγου. Ο κόσμος έχει ένα μεσαιωνικό αέρα, ιππότες, τέρατα, δαίμονες και επικές μάχες. Η μεσαιωνική Ευρώπη αποτελεί και το καλύτερο μέρος για την αντήληση έμπνευσης και εικόνων για τον κόσμο αυτό, μιας και θα σχεδιάσω πολεμιστές και ιππότες.

Στην έρευνα εικόνων βοήθησαν πολύ τα μουσεία τα οποία αποτέλεσαν την πρωτεύων πηγή για τη συλλογή πληροφοριών που χρησιμοποίησα. Αφού παρέχουν μεγάλες συλλογές από πανοπλίες και ενδύματα, αντικείμενα και πίνακες τόσο για το μεσαίωνα όσο και για άλλες περιόδους που χρειάστηκε να μελετήσω. Παράλληλα με τα μουσεία σημαντική πηγή ήταν και οι εγκυκλοπαιδικές εκδόσεις Ospray σχετικά με τους στρατούς ανά τόπους και αιώνες.

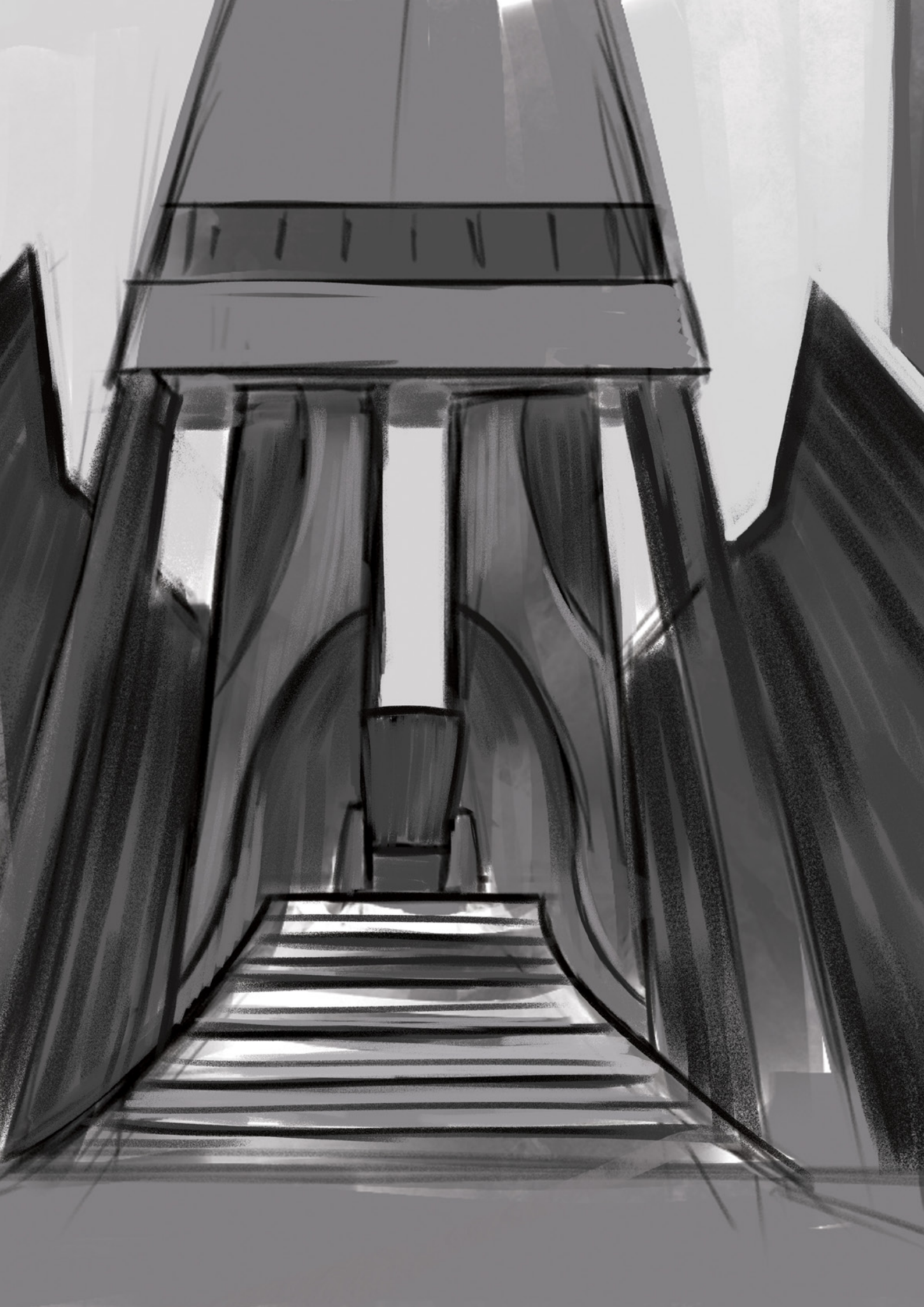
Επίσης πολύ σημαντικό κομμάτι της ερευνάς, σε δεύτερη φάση μετά από το υλικό των μουσείων ήταν οι δουλείες άλλων concept artist. Πώς αντιμετωπίζουν το σχεδιασμό, εξελίσουν μια ιδέα και καταλήγουν στο τελικό τους αποτέλεσμα. Μερικοί από τους καλλιτέχνες που με βοήθησαν και με ενέπνευσαν ήταν ο Steven Zapata, ο Even Amusden, ο Allan lee, αλλά και οι δουλείες από studio όπως η Fromsoftware.

Ο ΑΙΩΝΙΟΣ ΠΡΟΜΑΧΟΣ

“Ο Έλρικ είναι ένα από τα λίγα παραδείγματα στη λογοτεχνία όπου ως δημιούργημα αποδείχθηκε ισχυρότερο από το δημιουργό του. Όταν πρωτοεμφανίστηκε, κυριολεκτικά ανέτρεψε όλα τα δεδομένα στο χώρο της Ηρωικής φαντασίας. Από την εποχή του Ρόμπερτ “Χάουαρντ, του δημιουργού του Κόναν του Βάρβαρου, όλοι οι συγγραφείς ακολουθούσαν λίγο ως πολύ τα πρότυπα του αδικοχαμένου συγγραφέα. Οι ήρωές τους ήταν γεροδεμένοι βάρβαροι, που με τη δύναμη των μπράτσων τους και την αποφασιστικότητά τους υπερνικούσαν κάθε φυσικό ή υπερφυσικό κίνδυνο που εξαπολυόταν εναντίον τους. Με την εμφάνιση του Έλρικ, ο Μούρκοκ δεν άφησε κανένα από αυτά τα πρότυπα στη θέση του (ας μην ξεχνάμε, άλλωστε, πως η δεκαετία του 1960 ήταν η κατ'εξοχήν περίοδος της αμφισβήτησης) Ο Έλρικ δεν είναι μωδής και στιβαρός αλλά κοκαλιάρης και ασθενικός. Δεν προσπαθεί να κατακτήσει κάποιο θρόνο με τη δύναμη του σπαθιού του, αλλά εγκαταλείπει ακόμα κι αυτόν που ήδη κατέχει. Δεν είναι άξεστος και τραχύς, αλλά ο πιο μορφωμένος άνθρωπος της εποχής του. Δεν καταφέρνει να σώσει την όμορφη αγαπημένη του, αλλά, αντίθετα, τη σκοτώνει άθελά του ο ίδιος. Δεν υπερασπίζεται την πατρίδα του, αλλά την προδίδει και την καταστρέφει. Είναι ο πρώτος διάσημος “αντι-ήρωας” στο χώρο της φανταστικής λογοτεχνίας και το κοινό τον λάτρεψε παράφορα, ίσως γιατί άγγιζε τις αγωνίες της δικής τους γενιάς πολύ περισσότερο από τους μωδείς βάρβαρους.”

Θωμάς Μαστοράκης

Πρόλογος “ΕΛΡΙΚ Η ΚΑΤΑΙΓΙΔΑ”.

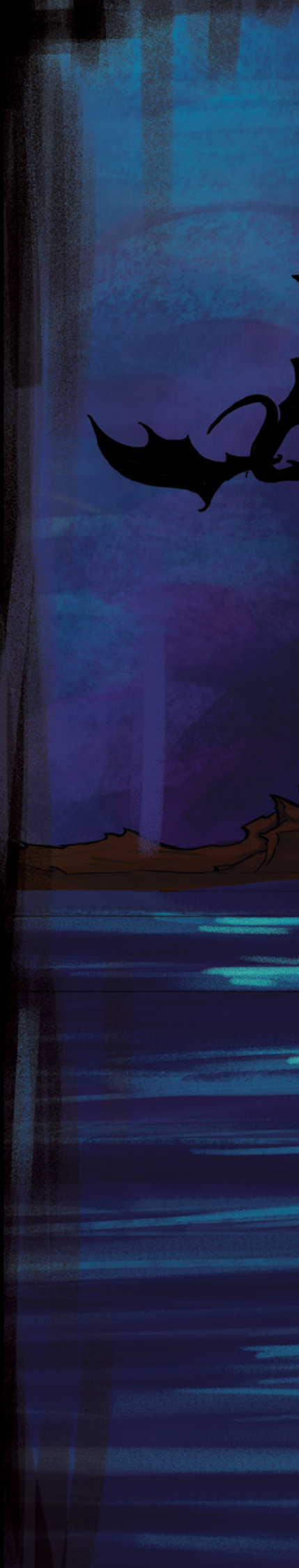


ΤΟ ΜΕΛΝΙΜΠΟΝΕ

Μια αυτοκρατορία αιώνων φτιαγμένη μέσα από πολέμους, μαγεία και αίμα, το Μελνιμπονέ ορθώνεται τρομακτικό και απειλητικό όπως πάντα ανάμεσα στις θάλασσες, στο Νησί του Δράκου. Είναι μια μεγαλοπρεπής αυτοκρατορία κλεισμένη στο μεγαλείο και την αυταρέσκεια της. Δημιουργήθηκε πριν από πολλούς αιώνες από την φυλή του Μελνιμπονέ, μέσα από μια συμφωνία με τους άρχοντες του χάους με την υπόσχεση της κατάκτησης του κόσμου.

Ήταν κάποτε ειρηνικός και φιλήσυχος λαός οι Μελνιμπονιοί μέχρι που χρειάστηκε να εγκαταλείψουν τον τόπο τους και να μεταναστεύσουν. Με την καθοδήγηση του Αριόχ, Δούκα της κολάσεως εγκαταστάθηκαν στο νησί του Δράκου. Ο Αριόχ έγινε ο προστάτης του λαού υπόσχοντας δύναμη και κυριαρχία επί τον κόσμο. Ο λαός με τα χρόνια, τους πολέμους τις κατακτήσεις και τη συναναστροφή με τη μαγεία άλλαξε. Έγινε σκληρός, πολεμοχαρής και φιλήδονός ενώ παράλληλα στέρευσε παντελώς από ευγενή συναισθήματα. Κατέληξε όπως είχε υποσχεθεί ο Αριόχ να γίνει αυτή η τρομερή αυτοκρατορία η οποία θα προκαλεί τρόμο σε όλους.

Πλέον όμως το Μελνιμπονέ βρίσκεται σε μία κατηφορική πορεία. Αν και παραμένει μία αυτοκρατορία που προκαλεί φόβο, έχει χάσει σημαντικά εδάφη ενώ αρχίζουν να δημιουργούνται συμμαχίες εναντίον της. Ο λαός κλεισμένος στο μεγαλείο και τις παραδόσεις του αναπολεί τα παλιότερα χρόνια των κατακτήσεων, ενώ αδυνατούν να συλλάβουν τον ξεπεσμό τους. Αντίθεση σε όλα αυτά είναι ο τωρινός αυτοκράτορας, ο Έλρικ ένας από τους πιο μορφωμένους ανθρώπους στην εποχή του, ο οποίος είναι και ο πρωταγωνιστής των βιβλίων.





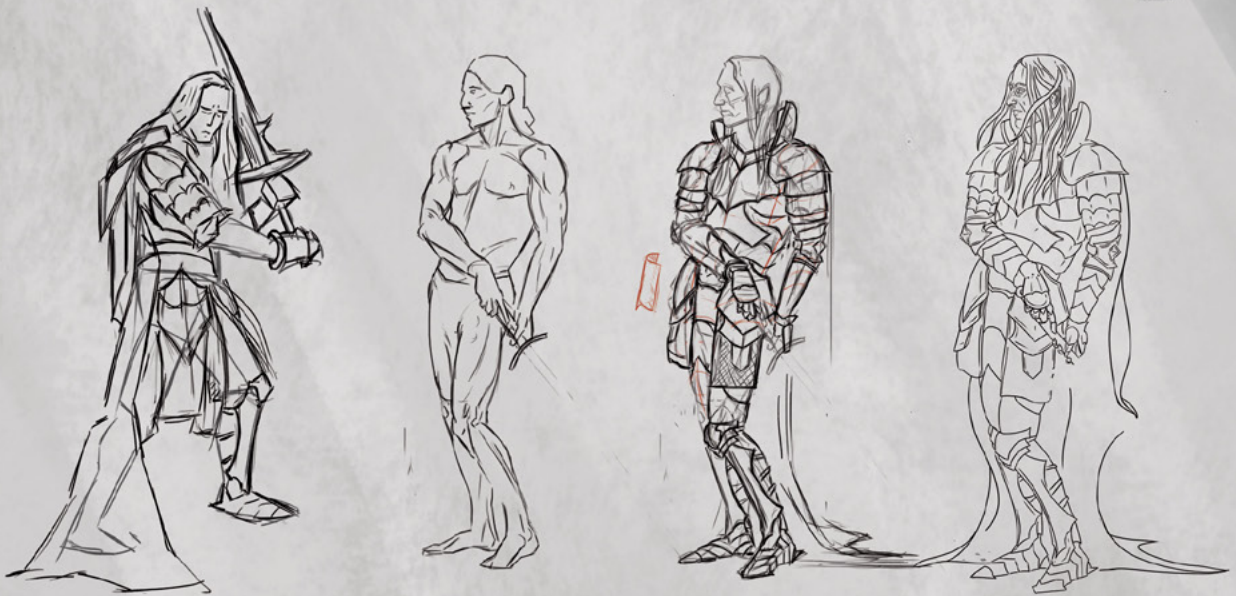
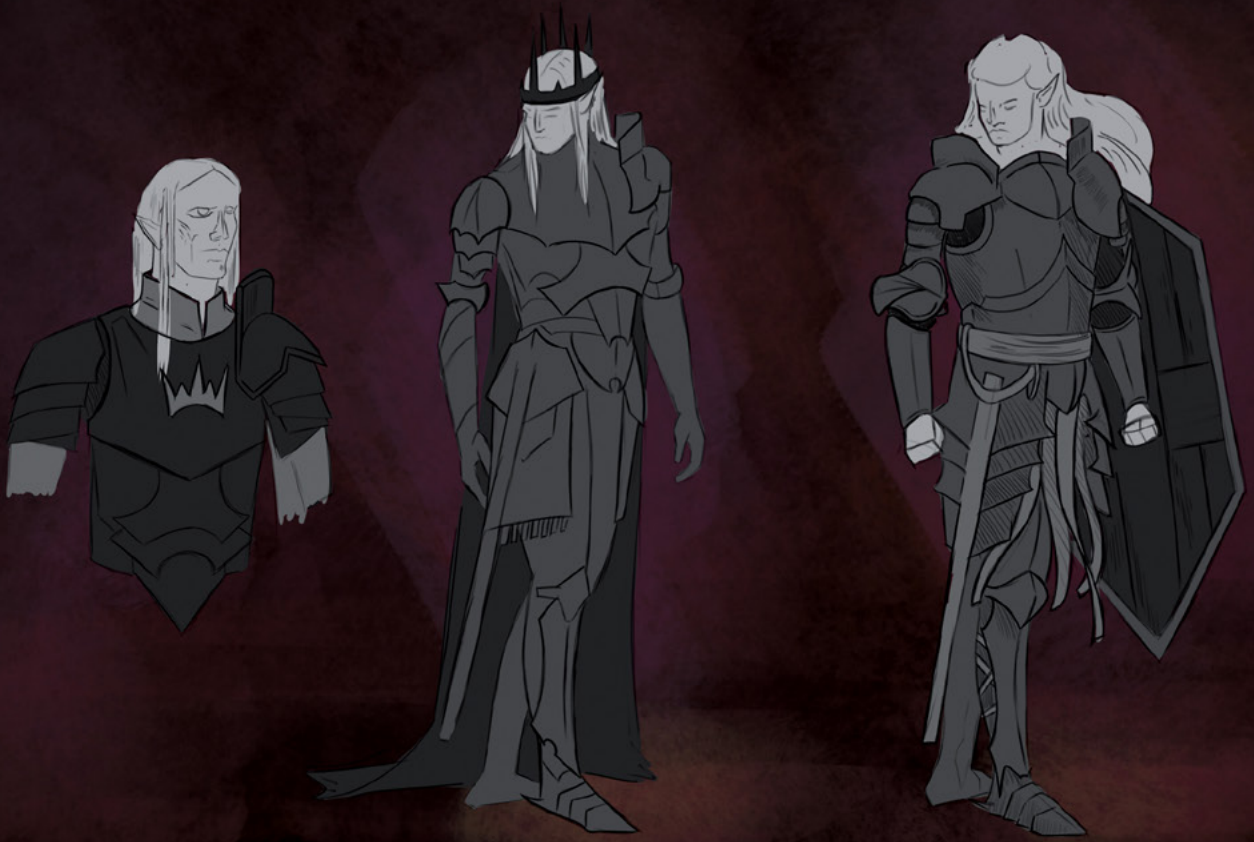
ΕΛΡΙΚ

Είναι τελευταίος αυτοκράτορας της θρυλικής αυτοκρατορίας του Μελνιμπονέ. Όντας αυτοκράτορας πέφτει ένα τεράστιο βάρος στον Έλρικ ειδικά σε αυτά τα χρονιά που το Μελνιμπονέ βρίσκεται σε μια καθοδική πορεία. Ένα βάρος που ο Έλρικ το νιώθει και φοβάται για το πώς θα καταφέρει να είναι ένας καλός αυτοκράτορας για τον λαό του, που νιώθει να απειλείται. Γεννημένος με αλμπινισμό και μία ασθενική φύση ο Έλρικ στερείται από φυσική δύναμη, και μοιάζει ξένος ανάμεσα σε έναν λαό που βάζει πάνω από όλα τη δύναμη.



Όντας πρωταγωνιστής των βιβλίων, Ο Έλρικ ήταν από τους πρώτους χαρακτήρες που σχεδίασα. Τα κόκκινα μάτια, τα λευκά μαλλιά και το δέρμα του από τον αλμπινισμό είναι τα πρώτα χαρακτηριστικά που τον κάνουν να ξεχωρίζει, εκ πρώτης όψης. Πέρα από αυτά ήθελα να αναδείξω και τη πλούσια μόρφωση και το αυτοκρατορικό του αξίωμα, μέσα από τον σχεδιασμό. Μεγάλη έμπνευση για τον Έλρικ αποτέλεσε ο Max Von Sydow από το τη ταινία " Η έβδομη σφραγίδα", για την ατμόσφαιρα και τον χαρακτήρα του, ενώ ένας συνδυασμός ευρωπαϊκών και βικτοριανών ρούχων για την ενδυμασία του. Ένας τέτοιος συνδυασμός βρήκα ότι μπορούσε να αναδείξει τον σκοτεινό χαρακτήρα που ήθελα να αποδώσω στο Μελνιμπονέ.







ΚΑΤΑΙΓΙΔΑ

Ένα μαύρο σπαθί μαγικό εκ πρώτης όψεως, η Καταιγίδα όμως είναι κάτι παραπάνω από αυτό. Είναι ένας δαίμονας με τη μορφή σπαθιού, μοχθηρός, αιμοδιψής με πολλές μαγικές ιδιότητες και το σημαντικότερο βούληση. Ένα σπαθί που θα έχει ο Έλρικ σε όλα του τα ταξίδια και θα αναπτύξει μία παρασιτική σχέση μαζί του. Λόγω των μαγικών του ιδιοτήτων δίνει την δύναμη που χρειάζεται ο Έλρικ για να ξεπεράσει την ασθενική του φύση, και να κρατηθεί όρθιος. Μια δύναμη που χωρίς αυτήν ο Έλρικ δε θα μπορούσε όχι μόνο να πολεμήσει αλλά ούτε και να σηκώσει ένα σπαθί. Η δύναμη αυτή αντλείται μέσα από της ψυχές όσων πέφτουν από το εν λόγω σπαθί. Και το σπαθί πάντα διψάει για νέες και περισσότερες ψυχές για να καταβροχθίσει, έρχοντας έτσι σε αντιμαχία πολλές φορές με τη θέληση του κατόχου του. Μια αιμοδιψία που προκάλεσε και το τέλος των κοντινότερων ανθρώπων του Έλρικ, που πριν το καταλάβει βρίσκει τον εαυτό του να τους σφάζει. Ένα πεπρωμένο από το οποίο μέχρι και το τέλος δε θα μπορέσει να ξεφύγει.



Παρά τη δαιμονική φύση του σπαθιού, σχεδιαστικά δεν ήθελα να ξεφύγω πολύ στο φανταστικό, αλλά να μείνω στα μεσαιωνικά πρότυπα μεγάλων σπαθιών. Παρόλα αυτά η καταγίδα έπρεπε να φαίνεται ξεχωριστή, επικίνδυνη και μεγαλειώδης, ώστε να αντιπροσωπεύει αυτό που είναι και στα βιβλία. Έτσι έμπνευση αποτέλεσαν σπαθιά του μεσαίωνα όπως τα gratesword και zweihander, αλλά και αυτά που είχαν τελετουργική χρήση, τα οποία η χρήση του σε περιβάλλον εκτός μάχης τα έκανε να έχουν εξαιρετικό σχεδιασμό και μέγεθος.







ΣΙΜΟΡΙΑ

Είναι η πριγκίπισσά του Μελνιμπονέ, ξαδέρφη και ερωμένη του Έλρικ. Αυτό την κάνει ένα πολύ σημαντικό πρόσωπο της αυτοκρατορίας και έναν από τους σημαντικότερους γυναικείους χαρακτήρες της σειράς. Ελπίζουν κάποια μέρα να παντρευτούν με τον Έλρικ και να ζήσουν για πάντα μαζί. Αν και η ίδια δεν έχει τις ίδιες ευαισθησίες με τον Έλρικ όσο αναφορά τη δικαιοσύνη, το σωστό και το λάθος, τον αγαπάει και προσπαθεί να τον βοηθήσει και να τον καταλάβει όσο μπορεί, αν και θα προτιμούσε να βασιλεύε όπως και οι παλιοί αυτοκράτορες. Παρόλα αυτά είναι πάντα στο πλευρό του Έλρικ βοηθώντας τον όπως μπορεί. Θα βρεθεί και η ίδια σε πολλούς κινδύνους, με τον αδελφό της να την απαγάγει όταν στέλνεται εκείνος στην εξορία, από όπου θα την σώσει αργότερα ο Έλρικ. Θα βρει όμως τραγικό θάνατο στα χέρια του αγαπημένου της όπου εκείνος άθελα του θα την σκοτώσει.



Η Σίμοριλ ανήκει στον ευρύτερο κύκλο της βασιλικής οικογένειας, ο σχεδιασμός της πρέπει να ανταποκρίνεται στη θέση της, να εμπνέει τον σεβασμό και την αριστοκρατική της θέση. Το στυλ πρέπει να είναι αρκετά κοντά στον Έλρικ, αλλά δεν ήθελε να περιοριστώ στο μεσαιωνικό στυλ, μιας και ως γυναίκα η Σίμοριλ δίνει την ευκαιρία για παραπάνω πειραματισμούς. Για αυτό και τα προσχέδια της Σίμοριλ είναι πολύ διαφορετικά το ένα με το άλλο. Κάποια είναι περισσότερο εμπνευσμένα από Ασία άλλα λίγο πιο μοντέρνα. Τελικά κατέληξα σε ένα μεταμοντέρνο στυλ συνδυάζοντας παλαιότερα χαρακτηριστικά.







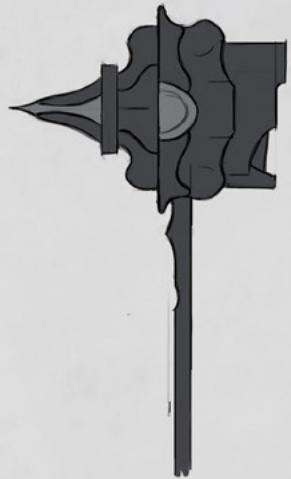
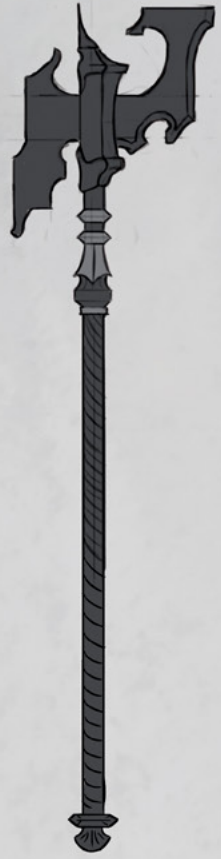
ΓΙΡΚΟΥΝ

Η Σίμοριλ ανήκει στον ευρύτερο κύκλο της βασιλικής οικογένειας, ο σχεδιασμός της πρέπει να ανταποκρίνεται στη θέση της, να εμπνέει τον σεβασμό και την αριστοκρατική της θέση. Το στύλ πρέπει να είναι αρκετά κοντά στον Έλρικ, αλλά δεν ήθελε να περιοριστώ στο μεσαιωνικό στύλ, μιας και ως γυναίκα η Σίμοριλ δίνει την ευκαιρία για παραπάνω πειραματισμούς. Για αυτό και τα προσχέδια της Σίμοριλ είναι πολύ διαφορετικά το ένα με το άλλο. Κάποια είναι περισσότερο εμπνευσμένα από Ασία άλλα λίγο πιο μοντέρνα. Τελικά κατέληξα σε ένα μεταμοντέρνο στύλ συνδυάζοντας παλαιότερα χαρακτηριστικά.



Σχεδιάζοντας τον Γirkούν είχα στο μυαλό μου έναν τύπο βίαιο, ογκώδες και ικανό να έρχεται αντιμέτωπος με μία ντουζίνα στρατιώτες μόνος του. Έναν κτηνώδες πολεμιστή, ο οποίος θαυμάζει και αναπολεί τα παλαιά χρόνια κατακτήσεων του Μελνιμπονέ. Έτσι με τον Γirkούν το πρώτο πράγμα που σχεδίασα ήταν οι πανοπλίες και τα όπλα του, μιας και είναι ίσως το πιο αντιπροσωπευτικό του χαρακτήρα, που επιζητά μόνο τον πόλεμο και την ηδονή. Ο αιμοδιψής χαρακτήρας του Γirkούν ταιριάζει καλύτερα με ένα πολεμικό σφυρί παρά με ένα σπαθί, μιας και το πολεμικό σφυρί είναι κατάλληλο για ανελέητα χτυπήματα σε εχθρούς και είναι πάντα ικανά για θανάσιμα χτυπήματα είτε ο αντίπαλος φοράει πανοπλία είτε όχι. Για τις πανοπλίες των Μελνιμπόνων είχα επηρεαστεί από αυτές του μεσαίωνα στην Ευρώπη, από το 14ο έως και τον 16ο αιώνα. Πανοπλίες βαριές που καλύπτουν και προστατεύουν όλο το σώμα. Έτσι και για τον Γirkούν κινήθηκα προς αυτή τη κατεύθυνση, προσπαθώντας όμως εδώ να κάνω την πανοπλία να φαίνεται πιο βαριά και ογκώδες και λιγότερο λεπτεπίλεπτη.







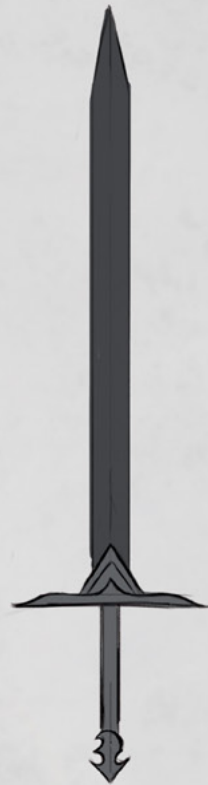


ΣΤΡΑΤΙΩΤΕΣ ΚΑΙ ΟΠΛΙΣΜΟΣ

Το Μελνιμπονέ είναι λαός του πολέμου, της βίας και του αίματος. Η αυτοκρατορία ζει για να κάνει πολέμους και να κατακτεί νέα εδάφη, έτσι και ο στρατός του πρέπει να είναι τρομακτικός και φονικός. Στα βιβλία δε έχει κάποιον ιδιαίτερο ρόλο στην πλοκή πέρα από το ότι υπάρχει και παίρνει σαφώς μέρος στις πολεμικές συγκρούσεις του Μελνιμπονέ. Παρόλα αυτά θεώρησα ότι δεδομένου του μιλιταριστικού χαρακτήρα του νησιού θα έπρεπε να σχεδιάσω και ορισμένους από τους στρατιώτες αυτής της αυτοκρατορίας.

Όπως είχα είδη αποφασίσει για το Μελνιμπονέ, στο ότι έχει να κάνει στα στρατιωτικά, πανοπλίες και όπλα να είναι επηρεασμένα από αντίστοιχα της μεσαιωνικής Ευρώπης έτσι κινήθηκα και εδώ. Οι πανοπλίες που συναντάμε κατά τον μεσαίωνα στην Ευρώπη διαφέρουν πολύ ανάλογα με την χρονική περίοδο και την περιοχή, έτσι μπόρεσα να αντλήσω πολλές και διαφορετικές εικόνες για τον σχεδιασμό των στρατιωτών. Προσπάθησα να κάνω τις πανοπλίες να διαφέρουν από αυτές που έχω σχεδιάσει είδη αλλά όχι αρκετά, έτσι να φαίνεται ότι είναι του ίδιου.









ΑΡΙΟΧ

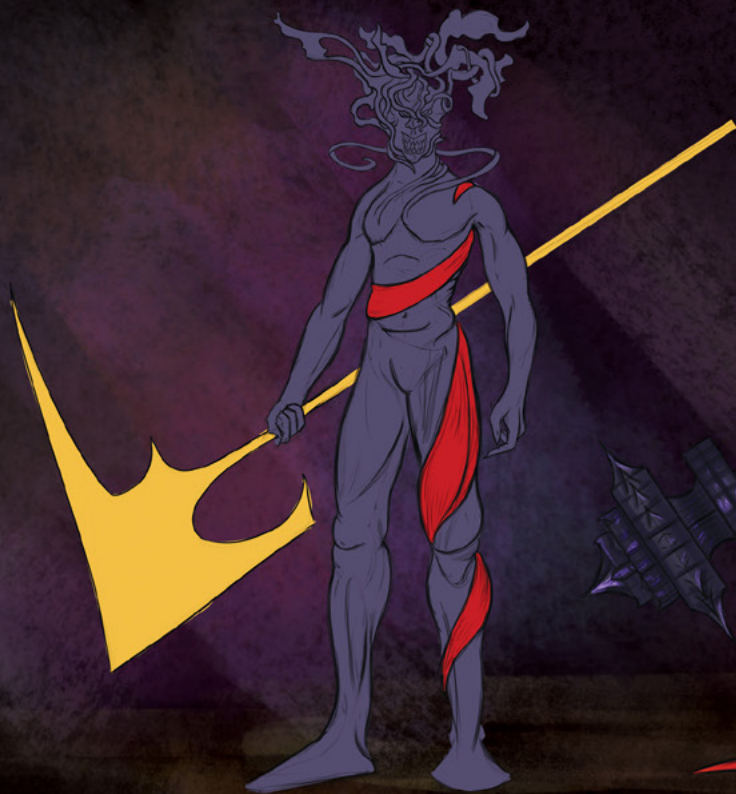
Ένας από τους μεγαλύτερους δούκες της κολάσεως, είναι αρχιστράτηγος του χάος και εχθρός του Νόμου. Έχει μεγάλο ρόλο να παίζει στον πόλεμο που μέλλετε να διεξαχθεί κάποτε στο μέλλον ανάμεσα στο χάος και τον νόμο. Δείχνοντας να είναι παντελώς αδιάφορος για τα προβλήματα των ανθρώπων και τα γινόμενα στον κόσμο όταν αυτά δεν βλάπτουν τις ισορροπίες του Χάους με τον Νόμο, πάντα προσπαθεί με διάφορους τρόπους να γυρίσει την ζυγαριά υπέρ του Χάους. Ένας από αυτούς τους τρόπους είναι να βρίσκει πολεμιστές για τον μελλοντικό πόλεμο, με το Έλρικ να είναι ένας από αυτούς. Σαν προστάτης δαίμονας του Έλρικ, ο Αριόχ άλλοτε θα βρεθεί να τον βοηθάει ενώ άλλοτε θα τον αγνοεί αφήνοντας τον στο έλος της μοίρας, επικαλούμενος ότι έχει σημαντικότερα θέματα για να ασχοληθεί. Ο Αριόχ μπορεί να παίρνει ότι μορφή θέλει, όταν εμφανίζεται στον κόσμο, και πάντα επιλέγει περίεργες και διαφορετικές μορφές, άλλοτε επιβλητικές και άλλοτε πιο ήρεμες. Ως δαίμονας όμως η αληθινή του μορφή είναι τρομακτική και απόκοσμη.



Σχεδιαστικά υπήρχαν πολλές και διαφορετικές κατευθύνσεις με τις οποίες θα ήθελα να κινηθώ για τον Άριοχ, δυσκολεύτηκα να αποφασίσω πως θα τον προσεγγίσω. Ήθελα να τον σχεδιάσω τόσο στη δαιμονική του μορφή όσο και σε μία από την ενσάρκωσής του. Επέλεξα να ξεκινήσω με τη δαιμονική του μορφή και αντί για silhouettes όπως έκανα συνήθως στην αρχή του σχεδιασμού, εδώ ξεκίνησα με το πρόσωπο του. Εξερευνώντας διαφορετικά στυλ, από ποιο ανθρωπόμορφα σε ποιο αφηρημένα πορτραίτα. Με αυτό τον τρόπο προσπάθησα να βρω και εγώ πως ήθελα να τον σχεδιάσω. Όταν ασχολήθηκα με τις ενσάρκωσες του προσπάθησα να αναδείξω χαρακτηριστικά του, όπως η υπεροψία και κρατώντας λίγο ή πολύ το δαιμονικό στοιχείο, ενώ έκανα και μια δοκιμή για μια πιο φιλική εμφάνιση. Είτε δούλευα στη δαιμονική του μορφή ή τις ενσάρκωσες προσπαθούσα να δώσω μια νότα απόκοσμου και περίεργου χαρακτήρα.







ΜΟΥΓΚΛΑΜ

Ένας τυχοδιώκτης από το Έλβερ της ανατολής, ο Μούνγκλαμ δεν έχει κάποιον ιδιαίτερο σκοπό στα ταξίδια του και αναζητά περιπέτειες και κινδύνους. Όταν συνάντησε σε ένα από τα ταξίδια του τον Έλρικ στις ερήμους αποφάσισε να ταξιδέψει μαζί του, για τον απλό λόγο ότι υπάρχουν περισσότερες πιθανότητες επιβίωσης οι δύο μαζί από τι ο καθένας μόνος του. Έτσι σιγά σιγά αναπτύχθηκε μία στενή φιλία ανάμεσα στους δύο τόσο διαφορετικούς ανθρώπους, μέσα από κακουχίες, μάχες και περιπέτειες. Ο Μούνγκλαμ εμφανισιακά είναι αρκετά κοντός και όχι ιδιαίτερα όμορφος. Έχει σκούρα πορτοκαλί μαλλιά και καφετί δέρμα που προδίδει και την ανατολική του καταγωγή. Πολεμάει πάντα με δύο ξίφη, ένα μεγάλο κυρτό και ένα μικρότερο μαχαίρι. Με αυτό τον τρόπο μπορεί να είναι αρκετά ευκίνητος, και να προκαλεί χτυπήματα μεγάλης εμβέλειας με το κυρτό σπαθί του ενώ με το μικρότερο μπορεί να αποκρούει τις επιθέσεις των αντιπάλων του.

Ο Μούνγκλαμ όταν πρωτοσυνάντησε τον Έλρικ περιγράφεται να μη φοράει πανοπλία και τα ρούχα του να αποτελούνται από ξεθωριασμένο μπλε ύφασμα, μία δερμάτινη ζώνη για να στερεώνει τα όπλα του, και μπότες από σκασμένο δέρμα όπως και η ζώνη του που έφταναν μέχρι τους αστραγάλους. Τόσο από την περιγραφή του όσο και την ανατολίτικη καταγωγή του, επέλεξα να αντλήσω έμπνευση από νομαδικούς λαούς της ανατολής του 7ου με 12ου αιώνα, όπως οι Μαυριτανοί και οι Μαμελούκοι. Ξεκίνησα κάνοντας κάποιες σπουδές πάνω σε αυτούς τους λαούς και το ντύσιμο τους ώστε να αποκτήσω μια οικειότητα και έπειτα προχώρησα στον σχεδιασμό των silhouettes και του χαρακτήρα. Κράτησα το μπλε χρώμα ως το βασικό χρώμα για τον Μούνγκλαμ μιας και εμφανίζεται με μπλε τη πρώτη φορά.





ΡΑΧΚΙΡ

Γνωστός και ως και ο κόκκινος τοξότης, από το εξολοκλήρου κόκκινο ντύσιμο του, και το τόξο ως το μοναδικό όπλο που κουβαλάει. Κάποτε ο Ρακχίρ ήταν ιερέας του Πχουμ και όταν καθαιρέθηκε χάνοντας το αξίωμα του αποφάσισε να ταξιδέψει στον κόσμο. Μετά από πολλά ταξίδια και περιπέτειες αποφασίζει τελικά να εγκατασταθεί στη Τάλενορν. Μια πόλη όπου ελάχιστοι μπορούν να την βρουν και να επιβεβαιώσουν πως αληθινά υπάρχει. Είναι φημισμένη για την ισορροπία της, ανάμεσα στον νόμο και το χάος. Μια πόλη που θα αναζητεί για καιρό ο Έλρικ ελπίζοντας να γνωρίσει τι είναι η πραγματική δικαιοσύνη. Οι περισσότεροι χαρακτήρες που παίρνουν μέρος στις ιστορίες του Αιώνιου Πρόμαχου, τάσσονται είτε υπέρ του Νόμου είτε υπέρ του Χάος. Ο Ρακχίρ ανήκει στους λίγους που επιλέγει να αφοσιωθεί στην ισορροπία των δύο δυνάμεων και της τάξης, χωρίς να παίρνει θέση υπέρ καμίας από τις δύο.

Ο Ρακχίρ πάρα την πρώιμη θέση του ως ιερέας, τα πολλά ταξίδια του τον έχουν κάνει ένα ικανό πολεμιστή, που μάχεται μόνο με το τόξο του. Έτσι σχεδιαστικά επέλεξα να τον απεικονίσω ως ένα τοξότη πολεμιστή. Τα κόκκινα ρούχα του είναι το κυριότερο χαρακτηριστικό που τον κάνει να ξεχωρίζει, ενώ παράλληλα περιγράφεται να έχει ανεμοδαρμένο πρόσωπο και να είναι τόσο λεπτός που θα μπορούσες να τον αποκαλέσεις και άσαρκο. Για τη πανοπλία και τα ρούχα του άντλησα έμπνευσή από Ισλαμικούς λαούς του 7ου με 11ου αιώνα, καθώς είχαν ελαφριά πανοπλία αλλά και βασιζονταν πολύ στο τόξο.





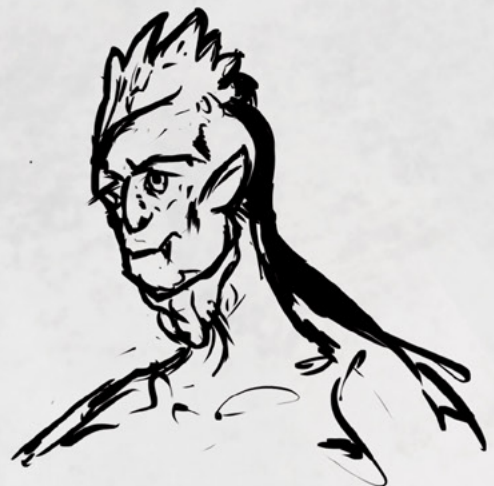




ΟΛΑΜΠ

Στα πολλά ταξίδια του Ο Έλρικ συνάντησε πολλά τέρατα και δαίμονες, ανάμεσα σε αυτά και τους Ολάμπ, σε μια συνάντηση που λίγο έλειψε να του στερήσει τη ζωή. Σε μια αναζήτηση για τη μυθικής Ρλιν Κρεν Άα, και τα μυστικά της φυλής του, ο Έλρικ ταξίδεψε σε άγνωστα και αχαρτογράφητα μέρη, όπου ήρθε και αντιμέτωπος με τους τρομακτικούς Ολάμπ. Ανθρωποειδή πλάσματα με μακριά πόδια πελεκάνου, λειρί πετεινού και σκληρό δέρμα το οποίο δύσκολα μπορεί διαπεράσει ακόμα και το πιο κοφτερό σπαθί. Είναι ψηλότεροι από το μέτριο ανάστημα ενός ανθρώπου και αρκετά ευκίνητοι, και πολεμάνε με έναν πολύ ιδιαίτερο οπλισμό. Με ιδικά σχεδιασμένα ρόπαλα εκτοξεύουν ακονισμένους δίσκους ικανούς να αποκεφαλίσουν με ένα χτύπημα μέσα από μία σχισμή του ρόπαλου, σαν μια σφεντόνα. Ενώ παράλληλα όταν ξεμείνουν από δίσκους ή η μάχη έρχεται πρόσωπο με πρόσωπο τα όπλα παύουν να λειτουργούν σαν σφεντόνες, και γίνονται απλά ρόπαλα. Στην αναμέτρησή με αυτά τα πλάσματα χάθηκαν πολλά μέλη από το πλήρωμα με το οποίο ταξίδευε ο Έλρικ, και η μόνη σωτηρία τους ήταν η απόκοσμη βοήθεια πνευμάτων που κάλεσε ο Έλρικ για να σκοτώσει τους Ολάμπ, μιας και μέχρι και η Καταιγίδα το δαιμονικό σπαθί του Έλρικ δυσκολευόταν να τους κόψει.

Οι Ολάμπ προσφέρουν μία πολύ ενδιαφέρων σχεδιαστική πρόκληση. Αυτό γιατί είναι τέτοια η μορφή και ανατομία τους που πρέπει να συνδυαστούν τόσο τα χαρακτηριστικά του πετεινού όσο και του πελεκάνου πάνω σε μια ανθρώπινη φιγούρα. Ξεκινώντας πρώτα μελέτησα τη δομή του λειριού του πετεινού και το πώς θα μπορούσαν τα πόδια του πελεκάνου να δέσουν με τους μύες των ποδιών ενός ανθρώπου και έπειτα προχώρησα σχεδιάζοντας της πρώτες silhouettes, για να βρω το πώς θα στέκοταν στον χώρο αυτό το τέρας αλλά και πως θα ήταν οι φόρμες του. Παράλληλα έκανα και κάποια σχέδια μελετώντας το πώς θα δένει το λειρί του πετεινού στο κεφάλι αλλά και το πόσο έντονα θα είναι τα ανθρώπινα χαρακτηριστικά. Καταλήγοντας στη μορφή που ήθελα προχώρησα στον τελικό σχεδιασμό του πλάσματος.











Θα ήθελα να ευχαριστήσω πολύ τους φίλους μου,
την επιβλέπουσα καθηγήτρια, Κ. Τσιάρα
και τον Steven Zarata.



Υπάρχει κανείς γενναίος προορισμένος απ' τη Μοίρα,
όπλα αρχαία μες στα χέρια του να πιάσει,
τα τείχη που 'χει φτιάξει ο Χρόνος να χαλάσει
και ν αφανίσει έθνη, ομορφιά και χάρη,
δίνοντας στο θάνατο τη γη να πάρει
πίσω αφήνοντας μονάχα ένα κουφάρι;

