

Valderanški bestijarij

Lišić, Borna

Master's thesis / Diplomski rad

2024

Degree Grantor / Ustanova koja je dodijelila akademski / stručni stupanj: **Josip Juraj Strossmayer University of Osijek, Academy of Arts and Culture in Osijek / Sveučilište Josipa Jurja Strossmayera u Osijeku, Akademija za umjetnost i kulturu u Osijeku**

Permanent link / Trajna poveznica: <https://um.nsk.hr/um:nbn:hr:251:610982>

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

Download date / Datum preuzimanja: **2025-03-06**



Repository / Repozitorij:

[Repository of the Academy of Arts and Culture in Osijek](#)



SVEUČILIŠTE JOSIPA JURJA STROSSMAYERA U OSIJEKU
AKADEMIJA ZA UMJETNOST I KULTURU U OSIJEKU
ODSJEK ZA VIZUALNU I MEDIJSKU UMJETNOST
DIPLOMSKI SVEUČILIŠNI STUDIJ ILUSTRACIJA

Borna Lišić

VALDERANŠKI BESTIJARIJ

DIPLOMSKI RAD

MENTOR:

red. prof. art. Stanislav Marijanović

SUMENTOR:

umj. sur. Dino Čokljat

Osijek, 2024.

SVEUČILIŠTE JOSIPA JURJA STROSSMAYERA U OSIJEKU
AKADEMIJA ZA UMJETNOST I KULTURU U OSIJEKU

IZJAVA O AKADEMSKOJ ČESTITOSTI

kojom ja _____ Borna Lišić _____ potvrđujem da je moj _____ diplomski rad _____
pod naslovom _____ "Valderanški bestijarij" _____
diplomski/završni

te mentorstvom _____ red. prof. art. Stanislava Marijanovića _____

rezultat isključivo mogega vlastitog rada, da se temelji na mojim istraživanjima i oslanja na objavljenu literaturu kao što to pokazuju korištene bilješke i bibliografija. Izjavljujem da niti jedan dio diplomskog rada nije napisan na nedopušten način, odnosno da nije prepisan iz necitiranog rada, pa tako ne krši ničija autorska prava. Također izjavljujem da nijedan dio ovoga završnog/diplomskog rada nije iskorišten za bilo koji drugi rad pri bilo kojoj drugoj visokoškolskoj, znanstvenoj ili radnoj ustanove.

U Osijeku, _____ 30. 8. 2024. _____

Potpis

B. Lišić

SAŽETAK

„Valderanški bestijarij“ je diplomski rad koji sadržava 12 zasebnih ilustracija rađenih uz digitalni program za izradu ilustracija *Clip Studio Paint*. Rađen je po romanu koji osobno pišem. Teorijski dio rada sastoji se od povijesti bestijarija, njegovog sadržaja i religijskog značaja, te njegovog razvitka sve do danas. Prije praktičnog dijela rada prikazana je većina izvora inspiracija za spomenute radove. Uz prikaz svake pojedine gotove ilustracije opisan je proces rada, način izvođenja siluete, skice i konačne izvedbe.

Ključne riječi: ilustracija, bestijarij, fantastika, religija

ABSTRACT

"The Valderan Bestiary" is a graduation thesis that contains 12 separate illustrations made with the digital illustration program *Clip Studio Paint*. It is based on a novel that I am personally writing. The theoretical part of the work consists of the history of the bestiary, its content and religious significance and its development until today. Before the practical part of the work, most of the sources of inspiration for the mentioned works are presented. Along with the presentation of each individual finished illustration, the work process, the method of making the silhouette, sketch and final performance are described.

Keywords: illustration, bestiary, fantasy, religion

SADRŽAJ

1. UVOD.....	1
2. POVIJEST BESTIJARIJA.....	2
2.1 SADRŽAJ BESTIJARIJA.....	2
2.2 ZNAČAJ RELIGIJE U BESTIJARIJU.....	4
2.3 MODERNI BESTIJARIJI.....	6
3. INSPIRACIJE I REFERENCE.....	9
4. PRIKAZ I RAZVOJ RADOVA.....	11
4.1 OKLOPLJENA VRANA (<i>ARMORED CROW</i>).....	11
4.2 <i>COCKATRICE</i>	14
4.3 PUSTINJSKI ČUVAR (<i>DESERT GUARDIAN</i>).....	17
4.4 <i>DREADWOOD DEERMEN</i> (LJUDI-JELENI IZ DREADWOODA).....	21
4.5 <i>LAMASSU</i>	25
4.6 OPONAŠATELJ (<i>MIMIC</i>).....	28
4.7 NOĆNI VUKOVI (<i>NIGHT HOUNDS</i>).....	32
4.8 OGROVI (<i>ONI</i>).....	35
4.9 PSEUDO-SFINGA (<i>PSEUDOSPHERIX</i>).....	39
4.10 <i>ROKUROKUBI</i>	42
4.11 JADIKOVCI (<i>WAILERS</i>).....	47
4.12 PROMATRAČI (<i>WATCHERS</i>).....	51
5. ZAKLJUČAK.....	57

LITERATURA	58
POPIS SLIKA	59

1. UVOD

Bestijarij je oblik iluminiranih tekstova koji je bio popularan tijekom srednjeg vijeka. On je bio sredstvo odgoja ljudi o moralno ispravnom ponašanju. Tijekom vremena se bestijarij iz edukativnog teksta pretvorio u nešto slično slikovnici ili kompendiju izmišljenih bića.

U drugom poglavlju opisujem povijest, sadržaj i razvoj bestijarija, njegov religiozni značaj te objašnjavam uzrok njegove prisutnosti i danas. Nezaobilazno je objašnjenje njegove namjene, ponajprije korištenja u vjerske svrhe, pri kojemu je služio kao alat za moralno obrazovanje ljudi. Kako bih potkrijepio rečeno, navodim primjere vjerskog simbolizma. Nakon toga, prelazim na suvremene bestijarije uz nekoliko primjera te povezujem njihova značenja. Time je teorijski dio diplomskog rada završen.

Od trećeg poglavlja nadalje prikazani su izvori moje inspiracije i materijali koji su mi koristili za točnije vizualno predstavljanje likova prisutnih u diplomskom radu. Nakon toga slijedi analiza svakog pojedinog rada, od prvih silueta do skice te gotovih radova. U ovom radu prikazano je dvanaest pojedinačnih radova izrađenih programom za izradu ilustracija *Clip Studio Paint*. Tijekom stvaranja svojih radova, usvojio sam i primijenio nove metode za njihovu realizaciju.

2. POVIJEST BESTIJARIJA

Bestijarij je bio jedan od najpopularnijih oblika iluminiranih tekstova Europe tijekom srednjeg vijeka (500. – 1500. god.). Mnogo toga što se nalazi u bestijariju potječe od starih grčkih filozofa. Najraniji bestijarij, u obliku u kojem je kasnije populariziran, bio je anonimni grčki svezak iz 2. stoljeća pod nazivom *Physiologus* (Fiziolog). U tom svesku je sažeto drevno znanje i mudrost o životinjama u spisima klasičnih autora poput Aristotelove *Historia Animalium* i raznih Herodotovih djela te djela drugih autora.

Vrhunac je doživio između 1100. i 1300. god. kako je rastao interes za stvaranjem enciklopedija. „Knjiga je pred očima čitatelja oživjela kako stvarna tako i fantastična stvorenja, nudeći kršćansko nadahnuće, ali i zabavu.“¹ Ilustracije i priče bestijarija postale su toliko popularne da su ilustracije prešle u druge umjetničke forme, od tapiserija do izrezbarene bjelokosti.

Europski koncept svijeta se proširio napretkom trgovine između zapadne Europe i ostatka tada poznatog svijeta. Spoznaje o novim vrstama životinja bile su dovoljan povod da su dodane u bestijarije. Bestijariji su utjecali na ranu heraldiku u srednjem vijeku, ali njihovi se likovi i danas koriste za dizajn grbova. Razdoblje renesanse također je ostavilo značajan utjecaj na razvoj bestijarija.

2.1 SADRŽAJ BESTIJARIJA

Bestijarij je zbirka prikaza životinja ili „zvijeri“. On je poseban oblik ilustriranog didaktičkog teksta o životinjama koji je nastao još u davnoj povijesti, a proširio se u srednjovjekovnoj Europi između 12. i 14. stoljeća. Osim životinja, ponekad se pojavljuju ilustracije kamenja i mitoloških bića (primjer Aberdeenski bestijarij, slika 1. i slika 2.). Uobičajeno, sadržavali su detaljne opise i ilustracije raznih vrsta životinja poznatih u zapadnoj Europi. Opisi životinja navodili bi njihove fizičke karakteristike, iako su često bile netočne, zajedno s kršćanskim napomenama koje su se uz njih vezale.

¹ Khan Academy, An Introduction to the Bestiary, Book of Beasts in the Medieval World, <<https://www.khanacademy.org/humanities/medieval-world/beginners-guide-to-medieval-europe/manuscripts/a/an-introduction-to-the-bestiary-book-of-beasts-in-the-medieval-world>>

Opis je često bio popraćen ilustracijom životinje na koju se odnosio. Bestijariji su bili organizirani na razne načine, ovisno o izvorima iz kojih su prikupljali informacije. Opisi bi bili organizirani po grupama životinja, poput kopnenih i morskih, navedeni abecednim redom ili na neki drugi način. Međutim, tekstovi između postojećih i izmišljenih životinja, nisu se razlikovali. Zbog toga, opisi zmajeva, jednoroga, baziliska, grifona i sličnih stvorenja, bili su uobičajeni u takvim djelima te su bili isprepleteni s prikazima medvjeda, veprova, jelena, lavova, slonova... Nedostatak razlikovanja objašnjava pretpostavku da su ljudi u to vrijeme vjerovali u ono što bi se danas klasificiralo kao nepostojeće ili imaginarno.

Neki znanstvenici, poput Pamele Gravestock, pisali su o teoriji da ljudi iz srednjega vijeka zapravo nisu vjerovali da takva stvorenja postoje, već su se umjesto toga usredotočili na vjerovanje u važnost kršćanskog morala koji su ta stvorenja predstavljala te da se važnost morala nije primijenila, bez obzira na to postoje li ta stvorenje ili ne. Po definiciji bestijarija iz Hrvatske enciklopedije: „...on tumači ponašanje i osobine životinja u duhu kršćanskog nauka, a radi moralnog i religijskog odgoja.“² Povjesničar znanosti David C. Lindberg istaknuo je da su srednjovjekovni bestijariji bili bogati simbolikom i alegorijama kako bi podučavali moralne lekcije i zabavljali, a ne da bi prenosili znanje o prirodnom svijetu.

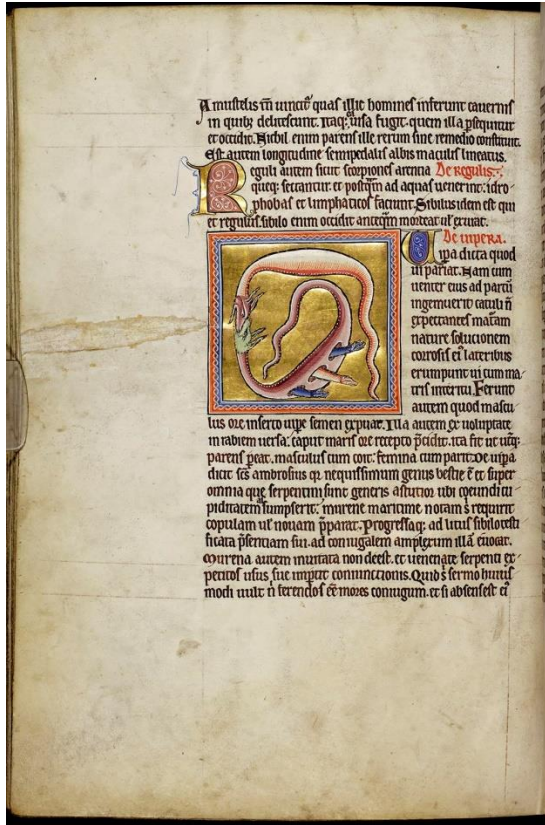
Osim bestijarija pisanim u iluminiranim tekstovima, značajna je njihova pojava na portalima, kapitelima i reljefima crkava. Česti su prikazi lavova, ptica, zmija, grifona. Ljudi su obično prikazani u raljama zvijeri ili su zvijeri u zagrljaju ljudi, što se može vidjeti u navedenom citatu: „Tijelo lava se na uglu kapitela rascijepilo – to je ionako čudovište: lavlja glava, krila, ptičje kandže i zmijoliko tijelo, i sada je još prikazano tako da je jednim vidom svojega tijela na jednoj, a drugim na drugoj strani kapitela, dok mu glava, u čija je otvorena zubata usta blago smještena čovjekova...“³

Istraživanjem simbolike, doznajemo da su gotovo sve životinje dvostruke prirode. Jedan od takvih primjera je magarac koji se prikazuje kao simbol gluposti, lijenosti, simbol nagonskog i

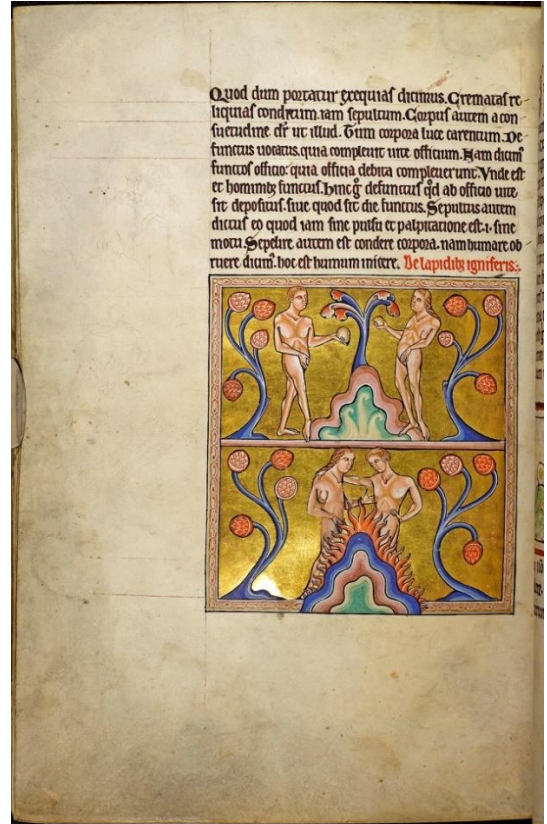
² bestijarij. *Hrvatska enciklopedija, mrežno izdanje*. Leksikografski zavod Miroslav Krleža, 2013. – 2024., <<https://www.enciklopedija.hr/clanak/bestijarij>>.

³ Bestiarij – od predaje do umjetnosti i natrag, Jadranka Damjanov, Sipar/Zagreb, 2008., str. 23

osjetilnog, no i pozitivnosti, smjernosti, plemenite miroljubivosti. Jedan takav primjer se može vidjeti na kapitelu u sjevernom brodu crkve svete Andoche u Saulieu.



Slika 1. Bazilisk, Aberdeenski bestijarij, Folio 66v



Slika 2. Kamen koji nosi vatru, Aberdeenski bestijarij, Folio 93v

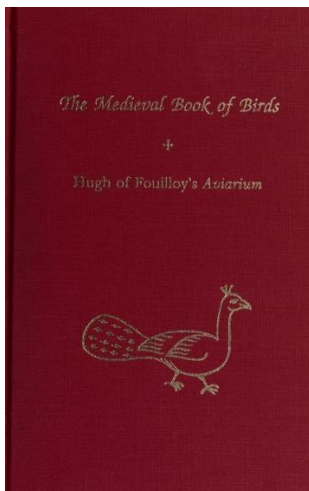
2.2 ZNAČAJ RELIGIJE U BESTIJARIJU

Veza između religije i životinja počinje još ranije nego što su prvi bestijariji napisani. U mnogim drevnim civilizacijama postoje reference životinja i njihovo značenje unutar njihovog religijskog mitološkog konteksta. Neke od tih civilizacija su Egipat (bogovi s glavama životinja) te Grčka (životinje koje su bile simbolički prikazi određenih bogova, poput orla koji je bio simbol Zeusa).

Kako je većina ljudi koja je čitala bestijarije pripadala redovnicima, bestijarij se koristio kako bi obrazovao mladiće u moralnom smislu. Tako je i riba simbolična u kršćanstvu jer se povezuje s

Kristom (ichthys/ichthus, grčki: *ikhthús*). Kao takav simbol, ona se pojavljuje u 2. te postaje zastupljenija u 3. i 4. stoljeću.

Još jedan primjer bestijarija koji je napisan specifično za braću laika „...kojima jednostavnost slika ne bi odgovarala, barem moralna učenja dijela teksta bi to moglo učiniti.“⁴ je *Aviaryum* (*Aviary*) Hugh od Fouilloya (slika 3 i 4). To je manuskript o pticama iz sredine 12. stoljeća.



Slika 3. Knjiga srednjovjekovnih priča,
Hugh od Fouilloya



Slika 4. Latinski, ukrašeni rukopis na pergameni

Na jednom od kapitela samostana Santo Domingo de Silos, prikazani su grifoni koji se spajaju repovima, a njihove lavlje glave su okrenute jedna prema drugoj, tvoreći simetriju. Simbolika ovog stvorenja je opisana u idućem citatu: „Grifon je osobiti spoj zemaljskog lava i nebeskog orla i kao takav, simbolizira poput pelikana Kristovu dvostruku prirodu – nebesku i zemaljsku, nebesku i zemaljsku energiju, ali i nemilosrdnost demona i Sotone.“⁵

Promatrajući Božja stvorenja, tražila su se alegorijska tumačenja i simbolički odnosi. Proučavalo se njihovo mjesto u prirodi kako bi se naučilo ispravno ponašanje u vlastitom životu.

⁴ The Medieval Bestiary, James Grout, dio Encyclopedia Romana, http://penelope.uchicago.edu/~grout/encyclopaedia_romana/britannia/anglo-saxon/flowers/bestiary.html

⁵ Bestiarij – od predaje do umjetnosti i natrag, Jadranka Damjanov, Sipar/Zagreb, 2008., str. 33

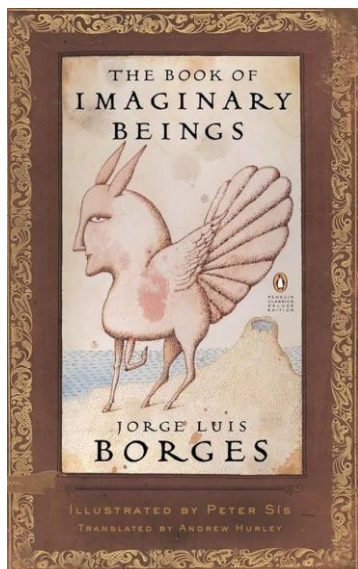
2.3 MODERNI BESTIJARIJI

Bestijariji, iako ne toliko popularni, nastavili su se razvijati u modernim vremenima. Umjetnici poput Henria de Toulouse-Lautreca i Saula Steinberga izradili su vlastite bestijarije. Jorge Luis Borges napisao je svojevrsni suvremeni bestijarij, „*Book of Imaginary Beings*“ (slika 5), koji predstavlja imaginarna bića iz bestijarija i fikcije.

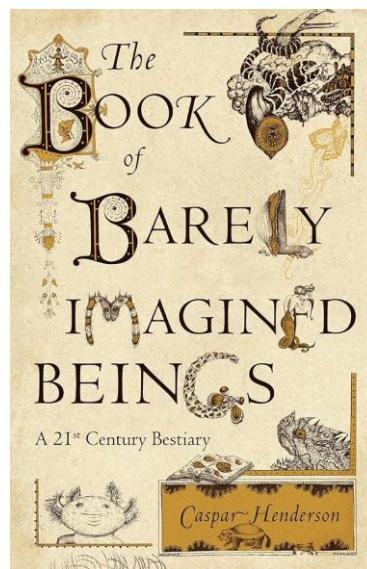
„*Fearsome Creatures of Florida*“ Johna Henryja Fleminga iz 2009. oslanja se na srednjovjekovnu tradiciju bestijarija kako bi prenio moralne lekcije o okolišu. „*The Book of Barely Imagined Beings*“ Caspara Hendersona (slika 6), s podnaslovom „*A 21st Century Bestiary*“, istražuje kako ljudi zamišljaju životinje u vrijeme brzih promjena okoliša. Važno je spomenuti i 2014. godinu kada je Jonathan Scott je napisao „*The Blessed Book of Beasts*“.

Danas je poznata disciplina pod nazivom kriptozoologija koja proučava nepoznate vrste. „Popularni interes za kriptozoologiju (proučavanje nepotvrđenih vrsta, kao što su *bigfoot* i *chupacabra*) potaknut je nedavnim objavljivanjima enciklopedija, rječnika i vodiča posvećenih toj temi, kao i neviđenim mogućnostima za entuzijaste da prikupljaju podatke i razmjenjuju priče putem interneta.“⁶

⁶ Dendle, P. (2006). Cryptozoology in the Medieval and Modern Worlds: RESEARCH PAPER. *Folklore*, 117(2), 190–206.
<https://doi.org/10.1080/00155870600707888>



Slika 5. Jorge Luis Borges,
The Book of Imaginary Beings



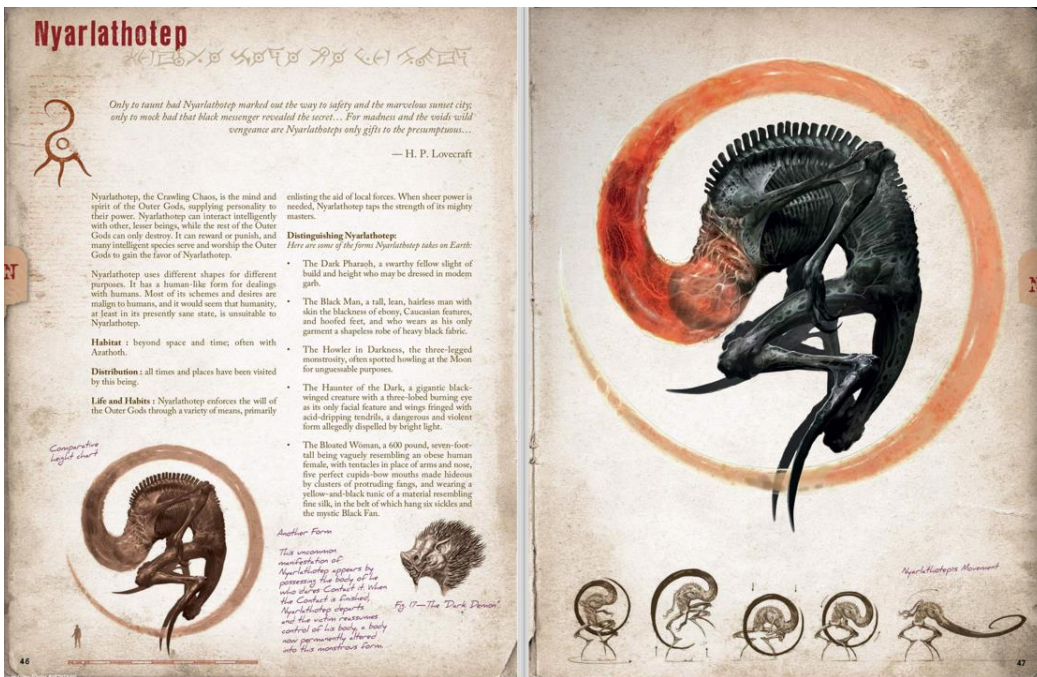
Slika 6. Caspar Henderson,
The Book of Barely Imagined Beings

U novije vrijeme, bestijariji se pojavljuju kao medij za zabavu, najčešće kompendij bića za nečiju priču ili prikupljene informacije iz knjiga koje se slažu u opširan opis spomenutog bića. Posebice je populariziran u filmovima i videoigrama. U filmovima, bestijarij se prikazuje kao detalj unutar zapleta priče ili takozvani „MacGuffin“ (termin za predmet ili element koji pokreće radnju, ali nema druge svrhe). Osim kratke pojave unutar filma, naspram klasičnih srednjovjekovnih bestijarija, često su prikazani bez teksta, jer narator (lik koji nam objašnjava zašto je predmet koji prikazuje bitan) usmeno opisuje prikazano biće.

U videoigrama, prikaz bestijarija je drugačiji, poput kombinacije modernog i srednjovjekovnog bestijarija, osim što su bića prikazana realističnije i bez iluminiranih rukopisa. Koriste se kao kompendij bića koja je igrač našao unutar videoigre. Najbolji primjer ovoga je videoigra CD Projekta Reda, *The Witcher 3: Wild Hunt* (slika 7), napravljena po uzoru na seriju knjiga poljskog autora Andrzeja Sapkowskog, *The Witcher*. Također, postoje i bestijariji napravljeni za priče koje su većinom osmislili obožavatelji. Primjer ovoga su priče američkog horor pisca Howarda Phillipsa Lovecrafta iz kojih su Lovecraftovi obožavatelji prikupili opise bića i bogova (slika 8), te napravili kompendij i interpretacije tih istih bića kroz te opise.



Slika 7. „Protofleder“, stranica iz bestijarija CD Projekt Red, *The Witcher 3: Wild Hunt*



Slika 8. Nyarlathotep, stranica iz S. Petersen's *Field Guide to Lovecraftian Horrors*

3. INSPIRACIJE I REFERENCE

Za radove u diplomskom radu, kao i za svaku ilustraciju, trebao sam potražiti inspiracije te referentne slike s pomoću kojih mogu točnije i preciznije napraviti crtež. Obzirom da bića dolaze iz raznih kultura, morao sam istražiti njihova obilježja, ponašanje tih bića, izgled odjeće ili oklopa. Za svoje radove uzimao sam motive iz raznih civilizacija: Asirije, Japana (Sengoku Jidai period), Egipta te mitova iz slavenske kulture. Osim navedenih izvora, također sam se ugledao na razne umjetnike koje pratim duže vrijeme na društvenim stranicama te knjigama ilustracija videoigara (Sony i FromSoftware - Bloodborne Official Artworks, Paul Davies - Total War: Warhammer – The Art of the Games). Posebno su mi bili inspirativni i poticajni Mike Franchina (slika 9), Jakub Rozalski (slika 10), Airdorf, Kekai Kotaki, Feng Zhu i drugi. Većina navedenih umjetnika radi u industriji videoigara, ali se bave i s osobnim radovima i dizajnom za vlastite priče.



Slika 9. *New Antioch Mechanized Infantry*,

Mike Franchina, digitalno slikarstvo



Slika 10. *1920 - The march of the Iron Scarecrows*,

Jakub Rozalski, digitalno slikarstvo

Nakon što sam našao materijale koje sam koristio kao inspiraciju i smjernice za svoje radove, trebao sam potražiti referentne slike koje bi mi pomogle u crtežu (slika 11, 12, 13 i 14.).

Pojedini primjeri nisu bili zahtjevni za naći, međutim drugi, poput oklopa i odjeće, bili su zahtjevniji jer je većina primjera netočna (izložbeni prikazi koji nisu svrhoviti) ili izmišljena.



Slika 11. Kirasirski oklop 17-og stoljeća iz Austrije,
Cleveland Museum of Art



Slika 12. Samuraji u oklopu, J. Paul Getty Museum / Kusakabe Kimbei



Slika 13. Krilati duh, Nimrud,
sjeverozapadna palača kralja Ashurnasirpala II



Slika 14. Asirski lamasu, British Museum, London

4. PRIKAZ I RAZVOJ RADOVA

4.1 OKLOPLJENA VRANA (*ARMORED CROW*)

Početak diplomskog rada započeo je s ovim bićem te osmišljavanjem njegove poze, prostora i kompozicije. Uspoređujući radove koje sam do sada crtao, za diplomski rad morao sam promijeniti pristup situaciji. Tako sam započeo s takozvanim *thumbnailovima*⁷, jednostavnim crtežima namijenjenim prikazu siluete. Za ovaj rad, a i za sve druge, koristio sam program za digitalno stvaranje ilustracija *Clip Studio Paint*.



Slika 15. *Thumbnailovi* „Oklopljena vrana“ (*Armored Crow*)

U *thumbnailovima* su prikazane tri vrste vrana, od kojih su dvije oklopljene. Odabrao sam drugi *thumbnail* jer mi je izgledao najzanimljiviji od ostalih. Nakon tog odabira, siluetu pretvaram u skicu, a zatim u tonove sivih nijansi za prikaz volumena. Ovaj proces će olakšati, ali i ubrzati proces bojanja.

⁷ *Thumbnail* je grub nacrt skice. To je manja, pojednostavljena verzija koja sadrži samo ključne oblike



Slika 16. Skica „Oklopljena vrana“ (*Armored Crow*)



Slika 17. Postavljeni tonovi za „Oklopljena vrana“ (*Armored Crow*)

Nakon što su tonovi bili postavljeni, krećem s nanošenjem boja. Kako bih pretvorio tonove u boju, koristio sam metodu selekcija i *gradient maps* koje koriste tonove kao vodič za postavljanje određene nijanse boje. Oklop sam prikazao hrđavim tonovima, zbog kontrasta i karakternih osobina lika. Uz obojano biće, trebalo je dodati pozadinu. Odabrao sam pozadinu koja će biti mutna, u kontrastu s prikazanim bićem, te će se uklopiti u priču koja prati njegovo nastajanje.



Slika 18. Završeni rad „Oklopljena vrana“ (*Armored Crow*)

4.2 COCKATRICE

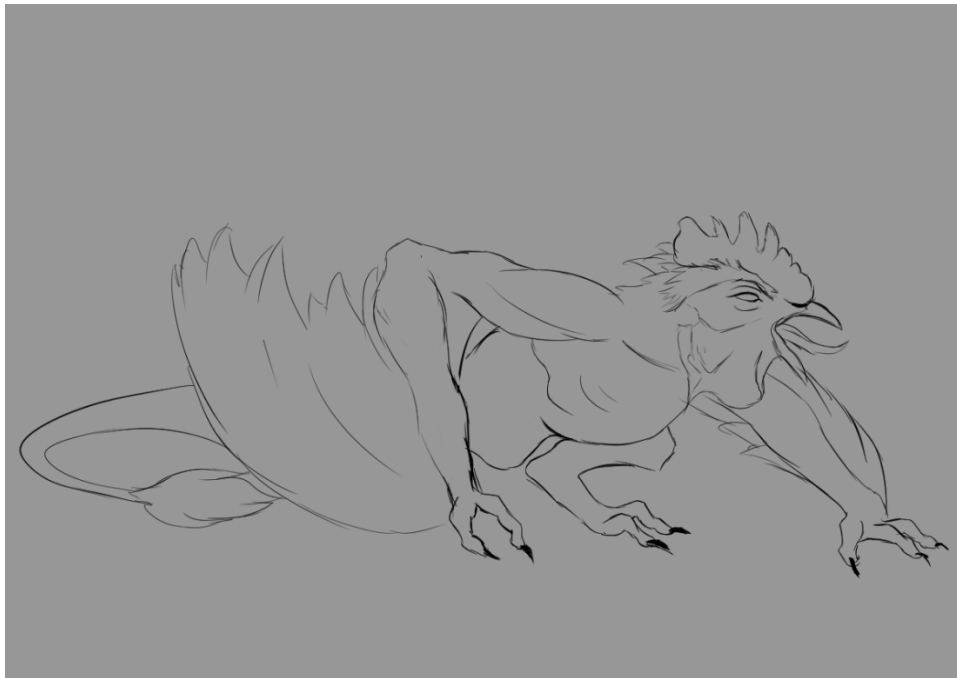
Drugi rad bestijarija je biće pod nazivom *Cockatrice*. To je stvorenje koje se izleglo iz kokošnjeg jajeta koje je grijala zmija. Inače se prikazuje kao zmaj s pijetlovom glavom, no u svojem sam prikazu pokušao zadržati što više značajki pijetla.



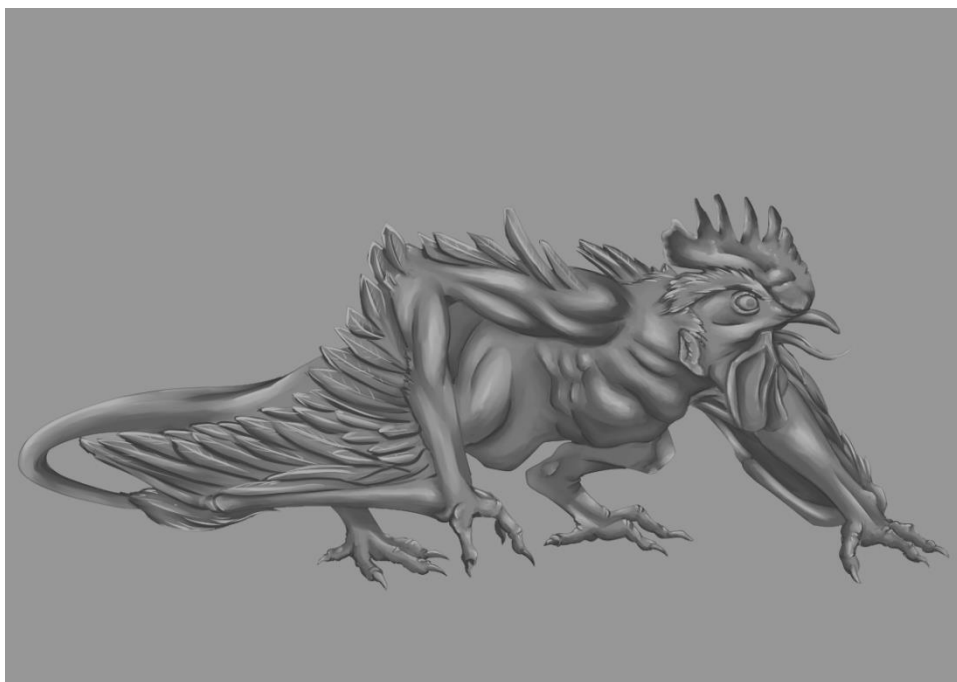
Slika 19. Thumbnailovi „Cockatrice“

Slika prikazuje tri pozicije bića; uznemireno, napadačka i pozicija letenja. Odabrao sam drugi *thumbnail* jer najbolje prikazuje agresivnu prirodu ovoga bića pri orijentaciji nečemu izvan kadra.

Skica mi se u početku manje svidjela nego *thumbnail* ovog bića, no uz nekoliko prilagodba, posebice krila, prikaz je postao mnogo bolji. Zatim sam započeo sa sivim tonovima kao i kod prijašnjeg rada.



Slika 19. Skica „Cockatrice“



Slika 20. Postavljeni tonovi za „Cockatrice“

Iako je biće sad bilo bolje formirano, još uvijek je bio vidljiv određeni nedostatak koji bi „zaokružio“ cjelinu. Dok je izgledalo agresivno, nedostajala je jedna bitna karakteristika ljutog pijetla, a to je bilo rašireno perje oko vrata. Perje je dodano nakon postavljanja boja te je napravljena odgovarajuća pozadina.



Slika 21. Završeni rad „Cockatrice“

4.3 PUSTINJSKI ČUVAR (*DESERT GUARDIAN*)

Nije teško vidjeti da je ovo biće povezano s egipatskom mitologijom i njenim božanstvima. Originalna ideja je bila da bude prikazano kao živi kip, no kao takvo ne bi u potpunosti pristajalo ovome bestijariju. Zbog toga sam odlučio da bude organsko, kao i ostala prikazana bića.



Slika 22. *Thumbnailov* „Pustinjski čuvar“ (*Desert Guardian*)

Iako je treći *thumbnail* najdinamičniji od prikazana tri, prvi najbolje prikazuje ulogu ovog bića - ulogu čuvara. Izrada skice je bila relativno lagana i brza, no bilo je zahtjevno izraditi odjeću koja je prekrivala noge te nastaju brojne anatomske pogreške.



Slika 23. Skica „Pustinjski čuvar“ (*Desert Guardian*)



Slika 24. Postavljeni tonovi za „Pustinjski čuvar“ (*Desert Guardian*)

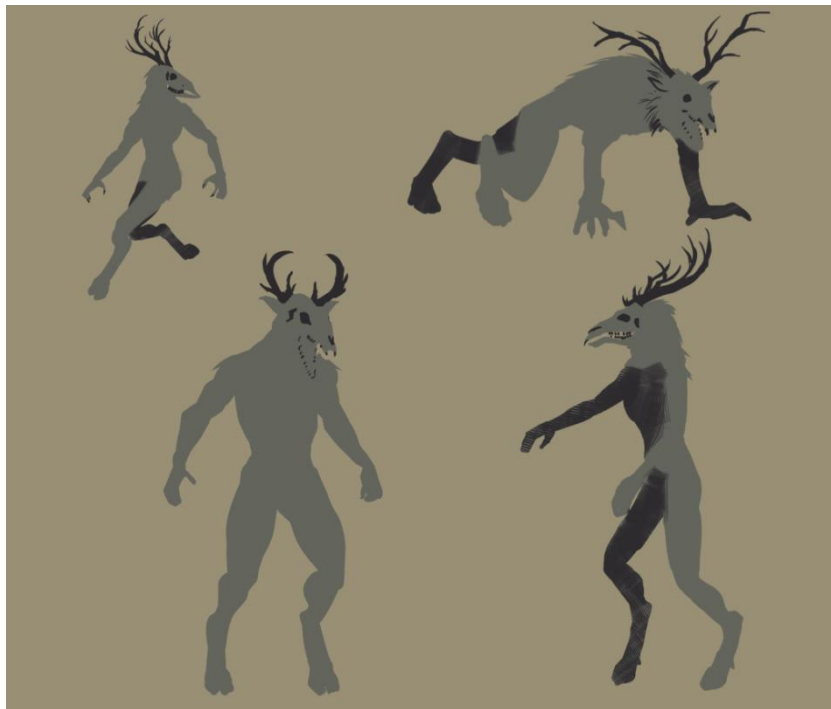
Nakon nekoliko pokušaja, napokon sam popravio pogreške oko nogu te nanio boju i dodao pozadinu. Kako je pozadina bila slične boje kao i prikazano biće, njezina izrada je bila pravi izazov. Nakon malo eksperimentiranja i nekoliko pokušaja, pronašao sam ton koji će se dovoljno razlikovati od boje kože.



Slika 25. Završeni rad „Pustinjski čuvar“ (*Desert Guardian*)

4.4 LJUDI-JELENI IZ DREADWOODA (*DREADWOOD DEERMEN*)

Iako ime sugerira više likova, prikazan je samo jedan. Kako svi izgledaju isto, smatram da nije bilo potrebe kopirati isti lik u sličnoj pozi. Bio sam nesiguran za *thumbnailove* ovog bića, no odabrao sam prvi zato što, u usporedbi s drugima, ne ostavlja dojam ukočenosti.



Slika 26. *Thumbnailovi* „Ljudi-jeleni iz Dreadwooda“ (*Dreadwood Deermen*)

Nakon odabira *thumbnaila*, izrada skice i postavljanje tonova je teklo lagano, no poteškoće su se pojavile prilikom bojanja. Nakon što sam postavio boje, izgledalo je previše obično i nije se isticalo. Odlučio sam se „poigrati“ s rogovima i dodao sam krivulje po uzoru tetovaža Pikta. Uz njih, dodano je svjetlo koje bi sjajilo iz tih krivulja dajući dojam prisutnosti magije. Zatim je dodana jednostavna pozadina šume i kriješnica za još svjetla u noćnoj sceni.



Slika 27. Skica siluete „Ljudi-jeleni iz Dreadwooda“ (*Dreadwood Deermen*)



Slika 28. Postavljeni tonovi prije dorade



Slika 29. Završeni rad „Ljudi-jeleni iz Dreadwooda“ (*Dreadwood Deermen*)

4.5 LAMASSU

Lamassu je biće koje dolazi iz asirske mitologije i prikazan je kao krilati bik ili lav s glavom muškarca. Kako se oslanjam na vrstu inspiriranu asirskom kulturom i mitologijom, smatram da je *Lamassu* jedno od bića koje svakako trebam dodati. Odabir *thumbnaila* ovog bića bio je jednostavan. Odabrao sam drugi jer mi se svidjela poza i stav, nasuprot prvom koji mi se činio previše jednostavnim, prikazan iz profila. Treći *thumbnail* mi se nije svidio zbog poze i krila koja prekrivaju tijelo.



Slika 30. *Thumbnailovi „Lamassu“*



Slika 31. Skica „Lamassu“



Slika 32. Postavljeni tonovi za „Lamassu“

Odlučio sam dodati mu zlatnu masku preko glave zato što je jedno od posebno štovanih bića, ali i radi intenzivnijeg fokusa na lice. Kod postavljanja tonova trebao sam napraviti razliku između metalik teksture zlata i teksture kože, a to sam ostvario pomoću većeg sjaja na glavi.

Budući da mitološki *Lamassu* nije imao obojanih prikaza, u svojoj verziji, odlučio sam se odmaknuti od boje bika ili lava i odabrao sam ljubičastu kako bih ostvario neobičan izgled. Osim toga, htio sam da se posebno ističe više među drugim bićima jer je smatrano veličanstvenim. Osim brade i kopita, promijenio sam i ton krila u plavkastu nijansu radi postizanja vizualne razlike s ostalim dijelovima tijela. Pozadina predstavlja standardno polje s planinama u daljini.



Slika 33. Završeni rad „*Lamassu*“

4.6 OPONAŠATELJ (*MIMIC*)

Mimic je biće poznato u žanru fantastike i često je prikazano kao čudovište koje se pretvaralo u kovčeg da privuče nesretne istraživače i pojede ih pri otvaranju kovčega (usta). Ime je dobilo zbog osobine da oponaša pokrete drugih bića. *Mimic* kojeg ja prikazujem ne drži se prijašnjeg opisa, nego je potpuno organsko biće bez mogućnosti pretvaranja u objekte.

Thumbnailovi su bili vrlo slični jedan drugome, ali sam se na kraju odlučio za treći zbog toga što sam imao ideju za prikaz smirene scene smještene u snijegom pokrivenim područjima.



Slika 34. *Thumbnailovi* „Oponašatelj“ (*Mimic*)

U usporedbi s odabranim *thumbnailom*, skica je bila promijenjena. Rep okružuje biće, a prednja lijeva noga je spuštena te su sve noge vidljive. Osim toga, maska bića je također promijenjena tako da ono sada ima tri oka.



Slika 35. Skica „Oponašatelj“ (*Mimic*)

Nakon izrade skice, postavljeni su tonovi i još je nekoliko detalja doručeno. Problem se pojavio u tome što prikazano biće, a i pozadina, dijele iste boje: bijele, sive i plave. Kako bih istaknuo biće, postavio sam tamnije tonove plave za krzno, dok je pozadina ostala bijelo-siva sa svjetlijim plavim tonovima. Dodano je nekoliko stabala i trava kako bi se razbila bjelina snijega.



Slika 36. Postavljeni tonovi za „Oponašatelj“ (*Mimic*)



Slika 37. Završeni rad „Oponašatelj“ (*Mimic*)

4.7 NOĆNI VUKOVI (*NIGHT HOUNDS*)

Rad *Night Hounds* ili Noćni vukovi izazovniji je od prethodnih radova zbog broja prikazanih likova. Radi se o dva vukolika i jednom čovjekolikom biću. Obojica vukova su prikazana drugačije, ne samo u pozama, nego i u strukturi tijela. Od prikazana tri *thumbnaila* odabrao sam drugi zato što je prvi previše statičan. Treći, dok je dinamičan, nije mi se svidio te je prikazivao predvodnika u jednakoj akciji kao što su druga dvojica, a ne zasebno. Drugi *thumbnail* prikazuje predvodnika na povišenom kamenu, iznad svoje pratnje, ali i pognuto kako bi im pokazao smjer u kojem će se kretati.



Slika 38. *Thumbnailovi* „Noćni vukovi“ (*Night Hounds*)

Skica je promijenila vukove od inicijalne ideje, ali je također donijela probleme s njihovom anatomijom i kompozicijom.



Slika 39. Skica „Noćni vukovi“ (*Night Hounds*)



Slika 40. Postavljeni tonovi za „Noćni vukovi“ (*Night Hounds*)

Lijevi vuk je nacrtan ponovo kako bi se ispravile anatomske pogreške te su ponovo postavljeni tonovi. Temeljna karakteristika ovih vukova je da se hrane magijom. Stoga sam dodao efekte oko očiju i sjaj na kristalima lijevog vuka kako bih istaknuo snažnu prisutnost magije. Pozadina je prilagođena noćnoj sceni u šumi. Kako bih odvojio vukove od pozadine, iza njih je dodana svjetlija magla.



Slika 41. Završeni rad „Noćni vukovi“ (*Night Hounds*)

4.8 OGROVI (*ONI*)

Oni je vrsta duha, demona, ogra i različitih stvorenja u japanskoj mitologiji. Često su prikazani u crvenoj, zelenoj i plavoj boji, ali razlike između njih nema. Danas su prikazani više čovjekoliki i ne toliko zlonamjerni kao ranije.

U svojem radu, htio sam ih prikazati nalik ljudskom obliku, ali s originalnim karakteristikama iz mitologije. Odabrao sam drugi *thumbnail* jer je najbolje prikazivao njihov stav. Treći, iako dinamičan, previše je podsjećao na pozu super-heroja.



Slika 42. *Thumbnailovi* „Ogrovi“ (*Oni*)



Slika 43. Skica „Ogrovi“ (*Oni*)

Skica je bila jednostavna, nije bilo velikih promjena od *thumbnaila*, iako su bile vidljive neke anatomske pogreške koje su korigirane pri postavljanju tonova za boje.



Slika 44. Postavljeni tonovi za „Ogrovi“ (*Oni*)

Pri postavljanju tonova, trebalo je uzeti u obzir materijal koji je prikazan te sve teksturirati drugačije kako bi se koža razlikovala od odjeće i metala, a u isto vrijeme, kako ženski lik ne bi izgledao jednako grub kao i muški.



Slika 45. Završeni rad „Ogrovi“ (*Oni*)

Odjeći sam dao slične tonove tijela, ali dovoljno različite. Za pozadinu sam odabrao jednostavno polje sa šumom i planinama uz nekoliko stabala procvjetale trešnje.

4.9 PSEUDO-SFINGA (*PSEUDOSPHERIX*)

Uloga ovog bića je slična onoj prave sfinge, iako ime sugerira da ono nije prava sfinga, čuvar hramova. Ideja ovog bića je, naravno, došla od sfinge i pustinjačkih mačaka. Rogovi i treće oko, kao i na nekim drugim radovima dodani su kao znak prisutnosti magije. Rogovi su mjesta protoka magijskih sila, a trećim okom se mogu otkriti izvori magije ili druga magična bića.

Od prikazanih *thumbnailova*, nijedan nije bio ono što sam htio, no prvi je bio najbolji temelj za razvoj skice.



Slika 46. *Thumbnailovi* „Pseudo-sfinga“ (*Pseudosphinx*)



Slika 47. Skica „Pseudo-sfinga“ (*Pseudosphinx*)

Poza u skici je slična prvom *thumbnailu*, no sada je pogled bića okrenut prema gledatelju i prikazano je u laganom pokretu. Sada je tijelo manje slično pustinjskoj mački, a više je nalik lavu.



Slika 48. Postavljeni tonovi za „Pseudo-sfinga“ (*Pseudosphinx*)

Prijelazom u tonove, promijenjeni su rogovi, lice i krzno oko vrata koje je izgledalo previše neuredno. Odlučio sam se za smeđe-narančaste tonove koji bi pristajali pješčanom okruženju, iako je kasnije za pozadinu dodana savana. Također su dodani plavi tonovi radi kontrasta i potrebe da se ovo biće dodatno istakne među drugim životinjama koje žive u sličnom okruženju. Savana nije bila originalna ideja za pozadinu, ali smatram da pristaje jednako dobro kao i pustinja.

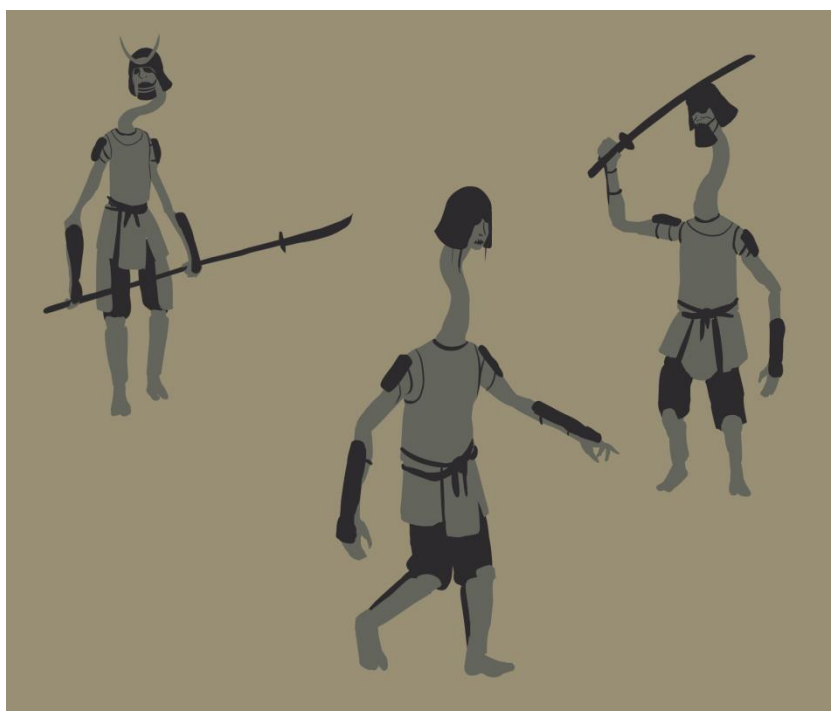


Slika 49. Završeni rad „Pseudo-sfinga“ (*Pseudosphinx*)

4.10 ROKUROKUBI

Rokurokubi je vrsta japanskog duha koji je nalik na ljude. Neki imaju duge vratove dok su drugima (*nukekubi*) glave odvojene od tijela i slobodno lete te noću napadaju ljude. Ove duhove prikazujem kao zloćudne duše koje su preuzele tijelo nesretne osobe i izdužile im udove.

Između tri prikazana *thumbnaila*, odabrao sam prvi zbog sporog hoda prema gledatelju te oružja kojim se služi.



Slika 50. Thumbnailovi „Rokurokubi“



Slika 51. Skica „Rokurokubi“

Temeljna skica je prilično jednostavna, pa je zahtijevala još puno rada. Samurajski oklop u usporedbi s viteškim, vizualno je kompleksniji za nacrtati, a trebalo je promijeniti i poziciju ruku.



Slika 52. Doradena skica i postavljeni tonovi za „Rokurokubi“

Dok sam čistio i dorađivao skicu, dodano je još nekoliko elemenata (majica, konopac i drugo). Mišići ruku su više istaknuti i lijeva ruka lika je okrenuta. Jedno oko je okrenuto gotovo vertikalno, a usta su izdužena kako bi se istaknula jezivost lica.

Za boju kože, odabrao sam bijelu s plavim sjenama u namjeri da naglasim kako preuzetim ljudskim tijelom već duže vlada zloćudni duh. Sjajni crveni oklop, sada prekriven blatom, odabrao sam za kontrast koži i plavoj odjeći te tamnoj, pustoj pozadini s nekoliko uništenih drvenih građevina kako bih prikazao bezizlaznost situacije.



Slika 53. Završeni rad „Rokurokubi“

4.11 JADIKOVCI (WAILERS)

Usporedivši ga s prethodnim bićima i čudovištima, ovo ne dolazi iz mitologije, nego je u potpunosti izmišljeno. Povezano je s glasanjem ovoga bića koje zavija/jadikuje u špiljama i rudnicima kako bi privuklo plijen (najčešće patuljke).

U *thumbnailovima* sam se poigrao s dizajnom lika i odlučio sam se za drugi *thumbnailom* jer su ta bića koja žive u tami najčešće slijepa, tako da golemo oko koje je dodano na prvom i trećem *thumbnailu* nepotrebno.



Slika 54. *Thumbnailovi* „Jadikovci“ (*Wailers*)

Dok u *thumbnailovima* jadikovci izgledaju donekle čovjekoliki, u skici se prvo promijenila glava u oblik nešto sličniji morskome psu čekićaru. Udovi su izduženi, a noge izlomljene.



Slika 55. Skica „Jadikovci“ (*Wailers*)

Iako je skica bila u redu, još uvijek nije dovoljno naglašavala čudovišni karakter tog bića. Zbog toga, noge su bile promijenjene iz ljudskog stopala u kandže. Ruka koja izlazi iz leđa i mišićna masa su povećani, dok druge dvije ruke ostaju tanke, ali ne odaju dojam bespomoćnosti.



Slika 56. Doradena skica i naneseni tonovi za „Jadikovci“ (*Wailers*)

Osim treće ruke i nogu, htio sam također istaknuti zube. Kako sam za kožu odabrao sivkasto-plavu boju, na udove i usta sam dodao još crvene. Na udovima je crvena jer je pridonosila prikazu kože oštećene kopanjem, a na ustima je naglasila poziciju zubi. Oni su obojani u žuto kako bi se postigao dojam starosti i da se dodatno istaknu. Za pozadinu, kako bih ostvario sliku prostora u kome se ova bića nalaze, napravio sam rudnik s lampom koja visi dajući izvor svjetlosti.



Slika 57. Završeni rad „Jadikovci“ (*Wailers*)

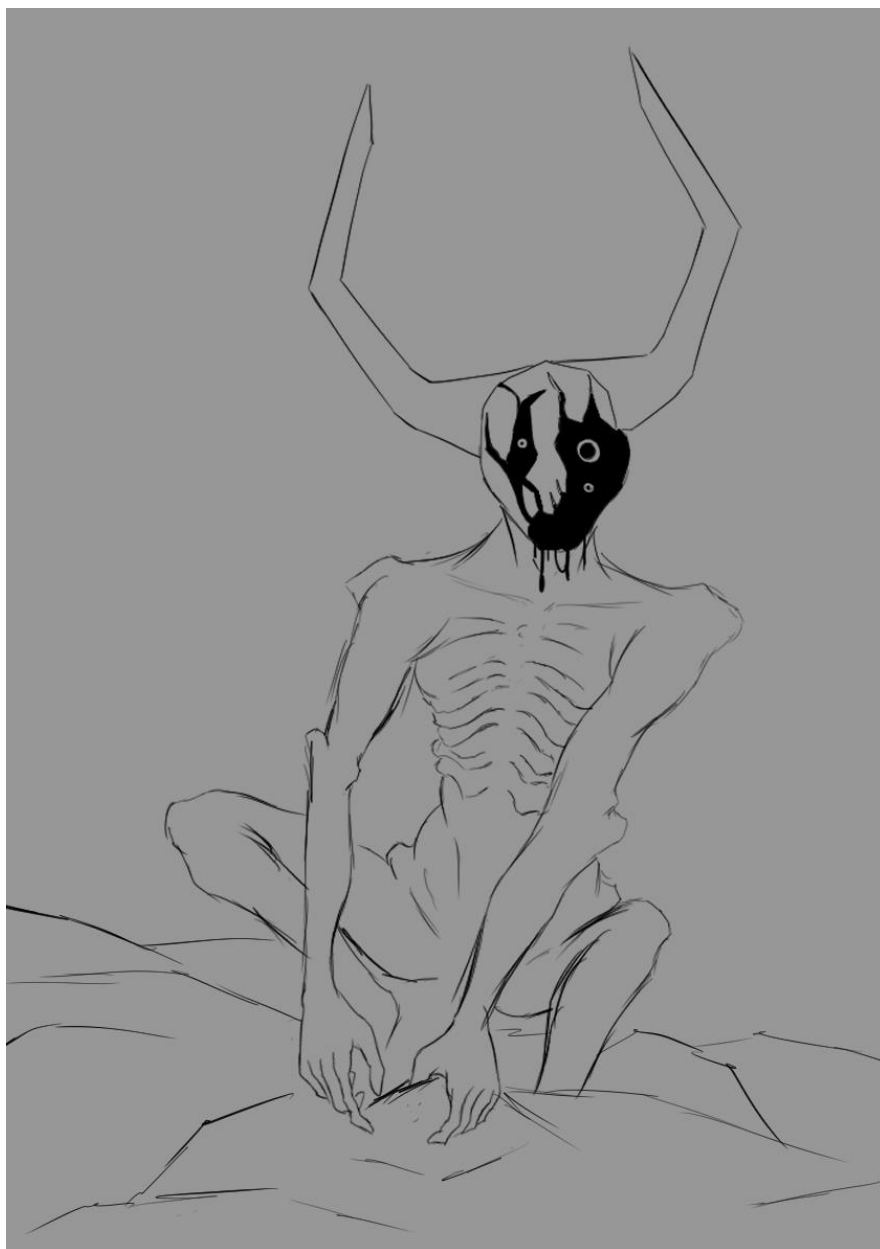
4.12 PROMATRAČI (*WATCHERS*)

U usporedbi s prethodnim radom, *Wailers*, *Watchers* (Promatrači) imaju veći fokus na očima, pa sam htio napraviti čudovište bez usta koje gleda direktno u gledatelja. U *thumbnailovima* sam krenuo od osnovnog dizajna, a zatim sam počeo postavljati u poze biće. Na koncu sam odabrao drugi *thumbnail*, ali sam mu dodao glavu trećeg.



Slika 58. *Thumbnailovi* „Promatrači“ (*Watchers*)

Prva skica je izrađena, no bez obzira koliko sam ju dorđivao, nisam ostvario željenu zamisao. Anatomski nije odgovarala, a poza nije pomagala. Međutim, probao sam to dodatno popraviti kroz tonove kao što sam dorđivao prijašnje skice.



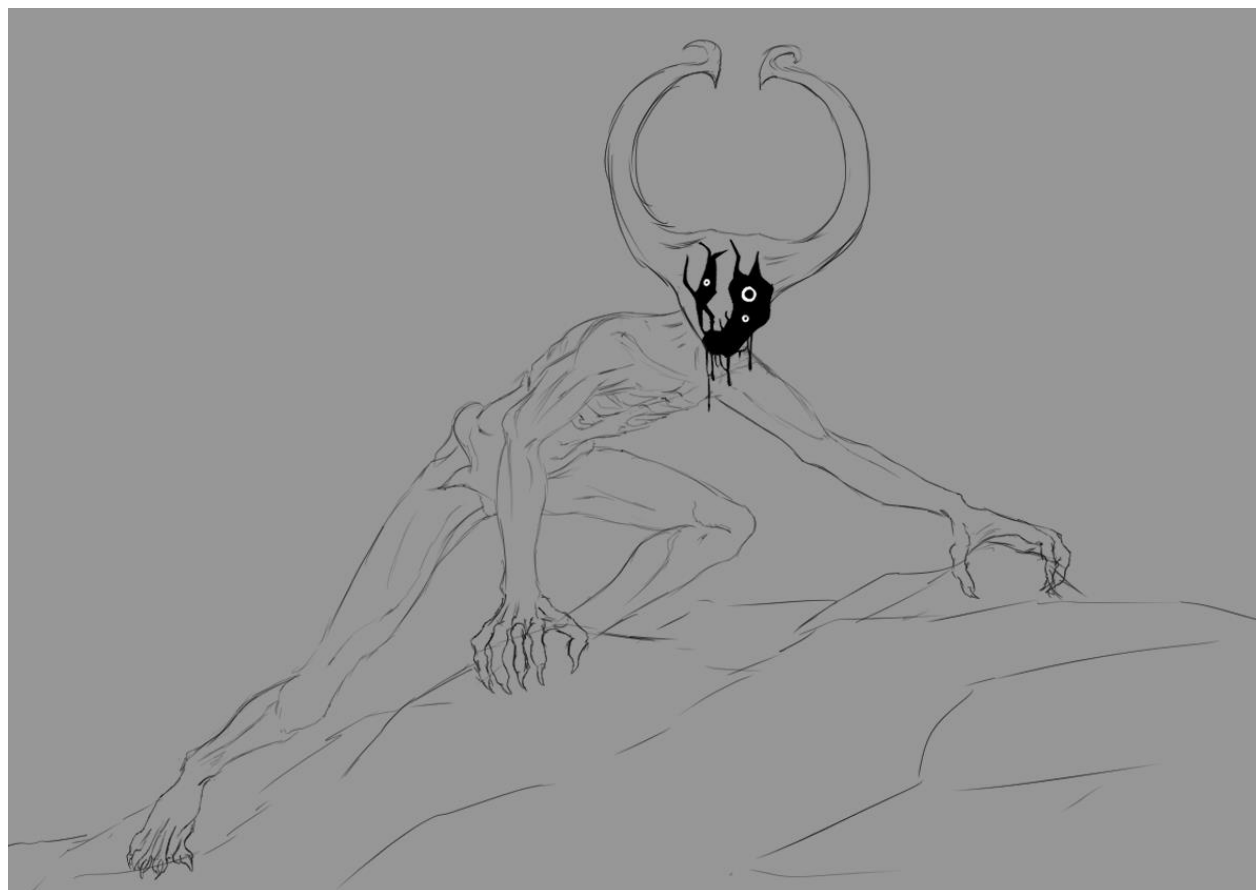
Slika 59. Prva skica „Promatrači“ (*Watchers*)

No, bez obzira što sam pokušao popraviti skicu kroz tonove, još uvijek nije odgovarala i anatomija je bila loša. Odabrana pozadina na kojoj stoji lik također nije bila prikladna jer je skrivala noge lika.



Slika 60. Pokušaj popravka skice s tonovima

Zatim je nastala druga skica koja je bila mnogo bolja od prethodne. Originalno lice je ostalo, ali su rogovi promijenjeni kako bi bolje pristajali tijelu. S novom skicom, postavljeni su tonovi s malo popravaka.

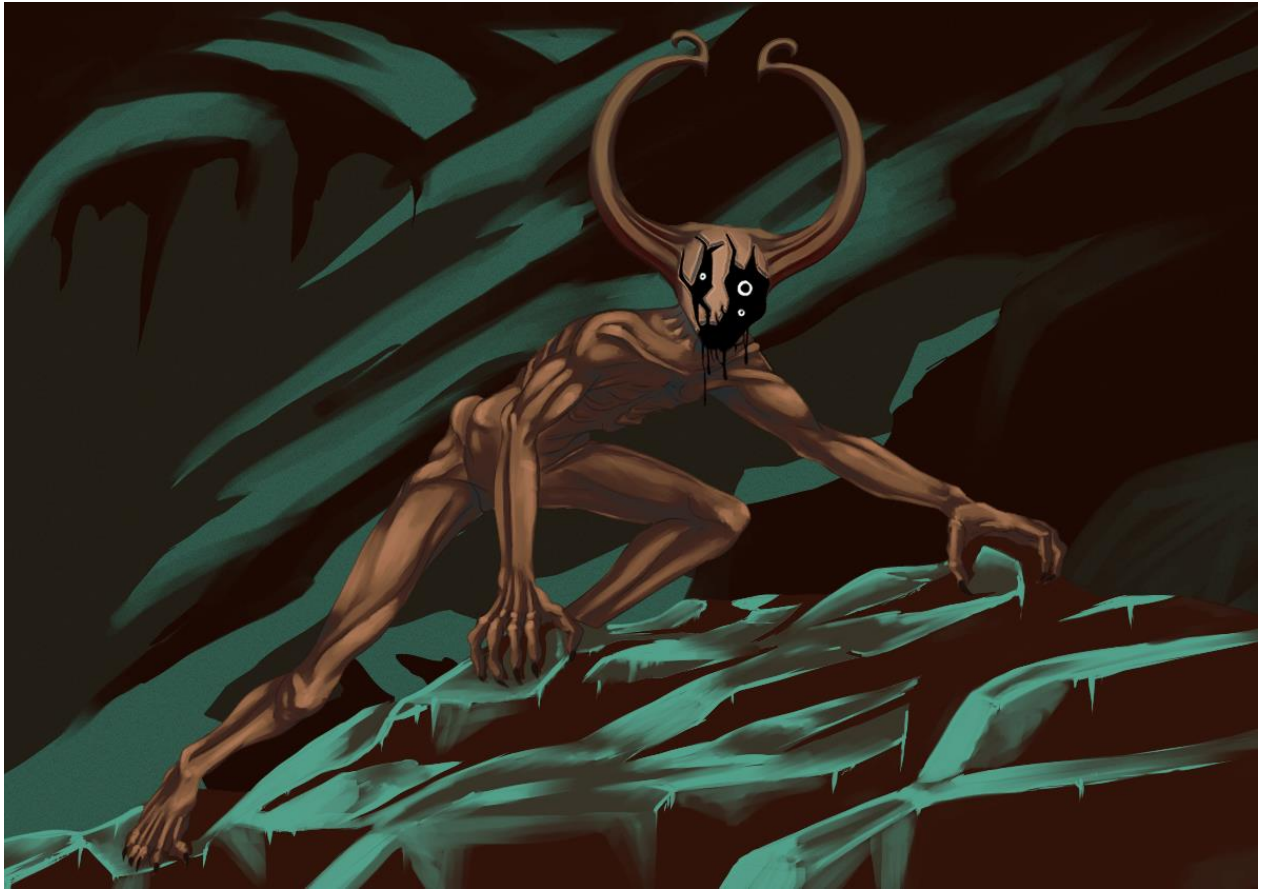


Slika 61. Druga skica „Promatrači“ (*Watchers*)



Slika 62. Postavljeni tonovi za „Promatrači“ (*Watchers*)

Nakon što su tonovi postavljeni, trebalo je odrediti boju bića, a i boju pozadine. Poznato je da ova bića žive u špiljama. U skladu s tim, scena bi trebala biti mračna, a samo biće jedva vidljivo. No, odlučio sam ignorirati svjetlost i tamu za ovu scenu kako bih ju vjerodostojnije prikazao. Biće je obojano u toplijim tonovima, smeđe s plavim i crvenim sjenama, dok je pozadina obojana u tonovima zelene kao kontrast smeđoj.



Slika 63. Završeni rad „Promatrači“ (*Watchers*)

5. ZAKLJUČAK

U teorijskom dijelu diplomskog rada objašnjeno je značenje bestijarija kao zbirke slika životinja, ali i njegovo religijsko značenje. Primarno, bestijarij je služio kao sredstvo za edukaciju ljudi tog vremena, ali i za predstavljanje nekih životinja u vjerskoj simbolici. Religiozno obilježje posebno pokazuje namjeru ove vrste zbirke: moralnu edukaciju te simboličko značenje svake pojedine životinje. Ti su elementi pomogli u stvaranju modernih bestijarija. Iako nisu identični, otvorili su put stvaranju verzije bestijarija za koju i danas postoji zanimanje. Ova moderna verzija bestijarija danas se koristi kao sredstvo zabave, posebno u videoigrama i umjetničkim knjigama te je rađena kao kompendij izmišljenih stvorenja. Istražujući teme bestijarija, upoznao sam njegove elemente te razloge korištenja i promjene nastale do danas. Ilustracije predstavljene u diplomskom radu, sličnije su onima koje pronalazimo u videoigrama, nego onima u originalnim bestijarijima. Novonastale ilustracije nemaju vjerski značaj niti simboliku. One su vizualizacija teksta kojeg samostalno pišem. Pri izradi ovih ilustracija, napustio sam tradicionalne crtačke i slikarske tehnologije i metode. Poslužio sam se digitalnim softverom za izradu ilustracija *Clip Studio Paint*. To je podrazumijevalo korištenje *thumbnailova* (silueta), *greyscale* (sivih tonova) i *gradient maps* (funkcija koja omogućuje pretvaranje boja slike u gradijent zadržavajući sjene izvorne slike). Ujedno, omogućeno je brže stvaranje radova i lakoća pri rješavanju pogrešaka. U pojedinim radovima, na samim likovima korištene su kontrastne boje umjesto tamnijih tonova iste boje. Osmišljavanje radova na početku je trajalo duže jer je bilo potrebno prikupiti referentne slike koje bi pomogle pri radu. No, nakon skice, tonovi su napravljeni u kraćem vremenu. Zaključno mogu reći da je korištenje i usvajanje novih tehnoloških mogućnosti i metoda otvorilo novo poglavlje u mom radu. Brojne prednosti, koje svakako idu i uz stečenu rutinu, uvele su me u novi prostor kreativnosti te ću ih primjenjivati u svom daljnjem stvaralaštvu. Zanemarujući pojedine nedostatke kojih sam svjestan, mogu reći da mi je ovaj diplomski rad široko otvorio vrata novih mogućnosti, te smatram da njime mogu biti zadovoljan.

LITERATURA

Jadranka Damjanov, Bestiarij – od predaje do umjetnosti i natrag, Sipar, Zagreb, 2008.

Anonimni autori, Aberdeen University Library, Univ Lib. MS 24, *Aberdeen Bestiary*

Paul Carus, Southern Illinois University, *Animal Symbolism*, 1911.

Mrežni izvori:

bestijarij. Hrvatska enciklopedija, mrežno izdanje. Leksikografski zavod Miroslav Krleža, 2013. – 2024. (pristupljeno 7. 5. 2024.)

<https://www.enciklopedija.hr/clanak/bestijarij>

J. J. Cohen, 2012, In the Middle, Peace, Love & The Middle Ages (pristupljeno 7. 5. 2024)

<https://www.inthemedievalmiddle.com/2012/11/fire-rocks.html>

James Grout, Encyclopedia Romana (pristupljeno 8. 5. 2024)

http://penelope.uchicago.edu/~grout/encyclopaedia_romana/britannia/anglo-saxon/flowers/bestiary.html

Binghamton, NY: Medieval & Renaissance Texts & Studies, 1992. (pristupljeno 8. 5. 2024.)

<https://archive.org/details/medievalbookofbi00hughuft/mode/2up>

Elizabeth Morrison, Larisa Grollemond, An Introduction to the Bestiary, Book of Beasts in the Medieval World (pristupljeno 9. 5. 2024.)

<https://www.khanacademy.org/humanities/medieval-world/beginners-guide-to-medieval-europe/manuscripts/a/an-introduction-to-the-bestiary-book-of-beasts-in-the-medieval-world>

POPIS SLIKA

- Slika 1. Bazilisk, Aberdeenski bestijarij, Folio 66v
- Slika 2. Kamen koji nosi vatru, Aberdeenski bestijarij, Folio 93v
- Slika 3. Knjiga srednjovjekovnih prica, Hugh od Fouilloya
- Slika 4. Latinski, ukrašeni rukopis na pergameni
- Slika 5. Jorge Luis Borges, *The Book of Imaginary Beings*
- Slika 6. Caspar Henderson, *The Book of Barely Imagined Beings*
- Slika 7. „*Protofleder*“, stranica iz bestijarija CD Projekt Red, *The Witcher 3: Wild Hunt*
- Slika 8. *Nyarlathotep*, stranica iz *S. Petersen's Field Guide to Lovecraftian Horrors*
- Slika 9. Mike Franchina, *New Antioch Mechanized Infantry*, digitalno slikarstvo
- Slika 10. Jakub Rozalski, *1920 - The march of the Iron Scarecrows*, digitalno slikarstvo
- Slika 11. Kirasirski oklop 17-og stoljeća iz Austrije, Cleveland Museum of Art
- Slika 12. Samuraji u oklopu, J. Paul Getty Museum / Kusakabe Kimbei
- Slika 13. Krilati duh, Nimrud, sjeverozapadna palača kralja Ashurnasirpala II
- Slika 14. Asiriski lamasu, British Museum, London
- Slika 15. *Thumbnailovi* za crtež „Oklopljena vrana“ (*Armored Crow*)
- Slika 16. Skica „Oklopljena vrana“ (*Armored Crow*)
- Slika 17. Postavljeni tonovi za „Oklopljena vrana“ (*Armored Crow*)
- Slika 18. Završeni rad „Oklopljena vrana“ (*Armored Crow*)
- Slika 19. Skica „*Cockatrice*“
- Slika 20. Postavljeni tonovi i doradana silueta

- Slika 21. Završeni rad „*Cockatrice*“
- Slika 22. *Thumbnailovi* „Pustinjski čuvar“ (*Desert Guardian*)
- Slika 23. Skica „Pustinjski čuvar“ (*Desert Guardian*)
- Slika 24. Postavljeni tonovi za „Pustinjski čuvar“ (*Desert Guardian*)
- Slika 25. Završeni rad „Pustinjski čuvar“ (*Desert Guardian*)
- Slika 26. *Thumbnailovi* „Ljudi-jeleni iz Dreadwooda“ (*Dreadwood Deermen*)
- Slika 27. Skica siluete „Ljudi-jeleni iz Dreadwooda“ (*Dreadwood Deermen*)
- Slika 28. Postavljeni tonovi prije dorade
- Slika 29. Završeni rad „Ljudi-jeleni iz Dreadwooda“ (*Dreadwood Deermen*)
- Slika 30. *Thumbnailovi* „*Lamassu*“
- Slika 31. Skica „*Lamassu*“
- Slika 32. Postavljeni tonovi za „*Lamassu*“
- Slika 33. Završeni rad „*Lamassu*“
- Slika 34. *Thumbnailovi* „Oponašatelj“ (*Mimic*)
- Slika 35. Skica „Oponašatelj“ (*Mimic*)
- Slika 36. Postavljeni tonovi za „Oponašatelj“ (*Mimic*)
- Slika 37. Završeni rad „Oponašatelj“ (*Mimic*)
- Slika 38. *Thumbnailovi* „Noćni vukovi“ (*Night Hounds*)
- Slika 39. Skica „Noćni vukovi“ (*Night Hounds*)
- Slika 40. Postavljeni tonovi za „Noćni vukovi“ (*Night Hounds*)
- Slika 41. Završeni rad „Noćni vukovi“ (*Night Hounds*)

Slika 42. *Thumbnailovi „Ogrovi“ (Oni)*

Slika 44. Postavljeni tonovi za „Ogrovi“ (*Oni*)

Slika 45. Završeni rad „Ogrovi“ (*Oni*)

Slika 46. *Thumbnailovi „Pseudo-sfinga“ (Pseudosphinx)*

Slika 47. Skica „*Pseudo-sfinga“ (Pseudosphinx)*

Slika 48. Postavljeni tonovi za „*Pseudo-sfinga“ (Pseudosphinx)*

Slika 49. Završeni rad „*Pseudo-sfinga“ (Pseudosphinx)*

Slika 50. *Thumbnailovi „Rokurokubi“*

Slika 51. Skica „*Rokurokubi“*

Slika 52. Doradena skica i postavljeni tonovi za „*Rokurokubi“*

Slika 53. Završeni rad „*Rokurokubi“*

Slika 54. *Thumbnailovi „Jadikovci“ (Wailers)*

Slika 55. Skica „*Jadikovci“ (Wailers)*

Slika 56. Doradena skica i naneseni tonovi za „*Jadikovci“ (Wailers)*

Slika 57. Završen rad „*Jadikovci“ (Wailers)*

Slika 58. *Thumbnailovi „Promatrači“ (Watchers)*

Slika 59. Prva skica „*Promatrači“ (Watchers)*

Slika 60. Pokušaj popravka skice s tonovima

Slika 61. Druga skica „*Promatrači“ (Watchers)*

Slika 62. Postavljeni tonovi za „*Promatrači“ (Watchers)*

Slika 63. Završeni rad „*Promatrači“ (Watchers)*