

UNIWERSYTET PEDAGOGICZNY

im. Komisji Edukacji Narodowej w Krakowie

Wydział Sztuki

Grafika



Adam Soroczyński

Grafika koncepcyjna w serii Tomb Raider

Praca licencjacka
napisana pod kierunkiem
dr Diany Wasilewskiej

Kraków 2016

SPIS TREŚCI

WSTĘP	3
I. CZYM JEST GRAFIKA KONCEPCYJNA?	4
1.1. Definicja i charakterystyka	4
1.2. Grafika koncepcyjna w grach wideo	6
II. HISTORIA SERII TOMB RAIDER	9
2.1. Okres 1996 – 2015	9
2.2. Fenomen Lary Croft	12
III. SZTUKA KONCEPTU W SERII TOMB RAIDER	14
3.1. Proces powstawania gry	14
3.2. Sztuka konceptu Tomb Raidera	16
3.3. Wywiad z Brianem Hortonem	20
3.4. Szkice koncepcyjne, a efekt końcowy gry	23
WNIOSKI	30
BIBLIOGRAFIA	31
SPIS ILUSTRACJI	32
ABSTRAKT	35

WSTĘP

Koniec XX wieku i początek następnego zaowocował niezwykle ważnym rozwojem technologii. Gry wideo z prostych, czarno-białych brył, stały się w pełni realistycznymi obrazami, których sprzedaż przekracza kilkakrotnie kwotę z branży filmowej. Nad ich stworzeniem pracują zarówno małe studia, jak i olbrzymie wytwórnie, które dostarczają widzom/graczom niezapomnianych wrażeń. „Tomb Raider” to tytuł gry komputerowej, która na stałe wpisała się w historię popkultury. W mojej pracy skupię się na procesie tworzenia i przybliżę rolę, jaką pełni grafika koncepcyjna w tej serii. Chcę ukazać jej wpływ na efekt końcowy produktu.

Pierwszy rozdział poświęcony jest nazwie *concept art*. Wyjaśnia jej znaczenie i zastosowanie w branży zarówno filmowej, jak i gier wideo. Przedstawia również proces powstawania tej ostatniej.

Drugi natomiast skupia się na historii i światowej popularności serii Tomb Raider oraz jej głównej bohaterce Larze Croft, która stała się ikoną w świecie popkultury.

Ostatni rozdział jest najważniejszy i opisuje temat mojej pracy. Przedstawiam w nim nie tylko rolę sztuki koncepcyjnej w całej serii, ale również proces powstawania samej gry. Można w nim przeczytać także krótki wywiad, który przeprowadziłem z reżyserem i dyrektorem artystycznym gry *Rise of the Tomb Raider* – Brianem Hortonem. Nie tylko przybliży on znaczenie concept artu, ale opowiada też o inspiracjach i swojej pracy. Na koniec tego rozdziału przedstawiam konkretne ilustracje obrazujące, w jaki sposób grafiki koncepcyjne wpływają na efekt końcowy gry.

Celem, który towarzyszy tej pracy, jest przybliżenie samej grafiki koncepcyjnej, często niedocenianej i nieznannej szerszej publiczności. Pomimo licznych albumów artystycznych z grafikami w środku, trudno jest zdobyć obszerne informacje na jej temat, a galerie prac artystów koncepcyjnych stanowi głównie Internet.

Rozdział I. CZYM JEST GRAFIKA KONCEPCYJNA?

1.1. Definicja i charakterystyka

Grafika (sztuka) koncepcyjna (ang. concept art)¹ – jest formą ilustracji potrzebną do wyrażenia prywatnego projektu, pomysłu, idei; używaną w przemyśle filmowym, gier wideo, animacji, komiksów czy innych rodzajach mediów zanim produkt zostanie skończony. Odgrywa znaczącą rolę w wizualizacji danego produktu, na jego wstępnym, jak i zaawansowanym etapie realizacji. Została prawdopodobnie rozpowszechniona wśród amerykańskich projektantów samochodów w latach 30. XX wieku. Rodzajem szkiców i zamysłów koncepcyjnych posługiwało się też w tym samym czasie Studio Disney, założone przez Walta Disneya, które zaczynało wówczas tworzyć filmy animowane. W ich procesie twórczym wszelkie szkice i zamysły artystyczne były i są po dzień dzisiejszy koniecznością, co świadczy o znaczącym charakterze grafik koncepcyjnych².

Sztuka koncepcyjna nie ma jednoznacznie określonego medium. W zależności od tego, jaki zamysł i ideę posiada artysta na urzeczywistnienie wizji, może on posłużyć się ołówkiem na papierze, plasteliną czy modeliną, farbami na płótnie, rzeźbą, makietą, montażem i grafiką komputerową (ang. digital art). W tej dziedzinie nie ma żadnych ograniczeń, a chodzi jedynie o urzeczywistnienie pomysłu. Głównym celem jest ustalenie ogólnego wrażenia przy zastosowaniu wybranego stylu i kolorystyki. Grafiki koncepcyjne powinny być tworzone swobodnie, bez uwzględniania zasad i parametrów, a ich wykonanie nie musi być precyzyjne i skończone. Są wstępem i bazą do późniejszego procesu produkcji. Wizualizacja zamysłu grafika powinna być niezwykle kreatywna i jak tylko to możliwe samodzielna, aby autor pozostał w tym zawodzie oryginalny³.

Nazwa „sztuka koncepcyjna” („sztuka konceptu”) nie jest powszechnie znana

¹ Termin „grafika koncepcyjna”, znany jest również pod nazwą „grafika komputerowa”, „projektowanie wizualne”, „projektowanie koncepcyjne”. Angielska nazwa również jest używana w polskiej branży filmowej i branży gier wideo. Kluczowe w nazwie jest słowo „koncept”, które według Słownika Języka Polskiego, oznacza „trafny, szybko nasuwający się pomysł urzeczywistnienia czegoś, wyjścia z trudnej sytuacji”

Hasło *koncept*, *Słownik języka polskiego pod red. W. Doroszewskiego*, <http://sjp.pwn.pl/doroszewski/koncept;5441431.html>, [data dostępu: 29.03.2016].

² Hasło *concept art*, https://en.wikipedia.org/wiki/Concept_art, [data dostępu: 29.03.2016].

³ A. Wyatt, *The complete digital animation course*, Barron's Educational Series, 2010, str. 34-35.

i bardzo często bywa mylona z pojęciem „sztuki konceptualnej”. Jednakże oba te zjawiska mają wspólną, istotną cechę – najważniejszy jest koncept, pomysł. Różni je jednak zastosowanie. Konceptualizm to nurt w sztuce awangardowej, który zmienił myślenie o dziele sztuki. Artyści konceptualni większą rolę przykładali do samego procesu twórczego, a swoje prace prezentowali w formie filmów, fotografii, inscenizacji, happeningów, performance-ów czy płócien, którym niejednokrotnie towarzyszył zapis myśli. Sztuka konceptu natomiast jest częścią produkcji większych dzieł, zarówno kinowych, jak i wirtualnych; „Grafika koncepcyjna pełni dwie role: szybko określa, czy wizja i idea jest dobra oraz może służyć jako „obraz referencyjny” w dalszym etapie produkcji”⁴.

Przed długi czas concept art nie był uważany za dziedzinę sztuki, a jego wytwory za dzieła. Przełom nastąpił we wrześniu 2015 roku, kiedy paryskie muzeum *Art Ludique* otworzyło pierwszą na świecie wystawę w całości poświęconą sztuce gier komputerowych. Zwiedzający mogli zobaczyć szkice ołówkowe, tradycyjne projekty koncepcyjne, jak i komputerowe obrazy, rzeźby czy animacje. Fakt ten udowadnia, że sztuka gier wideo przestaje być obojętna. Wręcz przeciwnie, jest przedstawiana szerszej publiczności jako dzieła konkretnych twórców posługujących się różnymi mediami. Coraz częściej kreatorzy domagają się doceniania grafików koncepcyjnych. Jednym z nich jest Chris Guise, autor „Albumu filmowego – przygody Tin Tina”, który we wstępie pisze:

„Chciałem też zgłębić świat twórczości komputerowej. Mam wrażenie, że osoby, które się nią zajmują, kiedyś zbyt często postrzegano jedynie jako ‘zwykłych techników’, co to tylko wykonują polecenia ‘prawdziwych artystów’. Pragnę obalić ten mit. Czy Michała Anioła nazywa się ‘zwykłym technikiem’ dlatego, że kopiał istniejący w naturze model? Nie, uznaje się go za wielkiego artystę. I to samo można powiedzieć o grafikach tworzących cyfrowo, którzy budują modele komputerowe, zajmują się komputerowym uchwyceniem ruchu albo tworzą wirtualną psią sierść. Każdy, kto bierze udział w danym etapie projektowania filmu, jest pod jakimś względem artystą. Takim samym jak aktorzy i ekipa na planie. Różnią się tylko wykorzystywanymi środkami”⁵.

⁴ B. Simonds, *Blender. Praktyczny przewodnik po modelowaniu, rzeźbieniu i renderowaniu*, 2014, s.19.

⁵ C. Guise, *Album filmowy. Przygody Tintina*, Wydawnictwo Amber, 2011, str. 9.

Chris Guise opisuje, że początkowym procesem produkcji filmu jest tworzenie projektu koncepcyjnego, który staje się swoistą inspiracją dla samego reżysera i reszty zespołu. Dzieła wykonane przez grafików nie zostają użyte w filmie, ale służą za wizję i bazę, na podstawie której powstał film.

1.2. Grafika koncepcyjna w grach wideo

Projektowanie gier wideo to długi i złożony proces, który nie leży tylko i wyłącznie w rękach grafika komputerowego odpowiedzialnego za concept art. Tak zwany game design (ang. projektowanie gier) określa cały proces tworzenia gier, począwszy od koncepcji, szkiców poprzez scenariusz, kończąc na pracy licznego zespołu programistów, którzy urzeczywistniają pomysły i przekształcają je w świat wirtualny⁶. W rozdziale książki „Projektowanie dla nowych mediów” poświęconym grom wideo, czytamy: „Grafika komputerowa wyrosła z potrzeby przedstawienia otaczającego nas świata oraz sprawdzenia teorii o tym, jak będą wyglądać zaprojektowane przedmioty, zanim się je skonstruuje”⁷. Warto zaznaczyć, że grafika projektowa w grach wideo nie różni się od tej w branży filmowej, czy na przykład przy tworzeniu animacji. Zamierzam teraz omówić kilka istotnych etapów produkcji w grach wideo, z którymi ściśle współpracują graficy koncepcyjni.

Na wstępie produkcji określa się kierunek artystyczny. Jego rolą jest ustalenie, jak ma wyglądać kreacja świata i o czym będzie gra. Pierwsze szkice często nie mają dużo wspólnego z efektem końcowym. Ich zadaniem jest jedynie przedstawienie wizji, znalezienie wspólnego tematu, na którym cały zespół może się opierać podczas produkcji. Bardziej sprecyzowany kierunek artystyczny wpływa na jakość późniejszych prac. Na tym etapie na przykład można ustalić czy świat ma być realistyczny, czy „pozbawiony wszelkiej racjonalności”⁸.

Myśli i koncepcje są kolejno zapisywane w formie scenariusza gry komputerowej. Bardzo często w produkcji występuje on dodatkowo w postaci rozrysowanych poszczególnych scen, przypominających komiksowe historie obrazkowe, stąd pochodzi jego nazwa storyboard, której polskim odpowiednikiem jest słowo „scenorys” lub „scenopis obrazkowy”. W grach wideo storyboard najczęściej

⁶ P. Weishar, *Moving pixels*, Thames & Hudson Ltd, 2004, str. 13.

⁷ A. Tricia, R. Doust, *Projektowanie dla nowych mediów*, Wydawnictwo Naukowe PWN, 2008, s. 119.

⁸ C. Bexander, *The Strategy Game Art Guide*.

Źródło: <http://www.diva-portal.org/smash/get/diva2:692737/FULLTEXT01.pdf-work=The>, str. 10, [data dostępu: 03.04.2016].

pomaga zwizualizować dynamiczność i płynność sekwencji występujących w grach oraz umożliwia rozpisanie pojedynczych lub wszystkich scen. Scenorys nie skupia się na jakości wykonanych obrazków. Pilnuje kolejności wydarzeń i stanowi pomoc dla reszty zespołu⁹.

Następnie dochodzi do urzeczywistnienia pomysłów i koncepcji, w czym największą rolę mają graficy i animatorzy, którzy przygotowują oprawę wizualną gry komputerowej. Grafika w grach wideo w dużej mierze wpływa na atrakcyjność i sukces komercyjny. Zwykle to na niej odbiorca, czy inaczej gracz, skupia swoje zainteresowanie. Często ukazuje nowe możliwości plastyczne, których nie zapewniają tradycyjne dzieła plastyczne. Pojęcie grafiki w grach komputerowych dotyczy wszystkich wizualnych efektów, nie tylko statycznych (na przykład tło), ale również dynamicznych, takich jak animacja postaci. Uogólniając, wygląd graficzny posiada cały świat wirtualny, a jego ważną cechą jest jakość. Proces tworzenia obiektów trójwymiarowych poprzedza właśnie rysunek koncepcyjny. Realizowany on jest często w postaci zarówno cyfrowej, jak również za pomocą technik tradycyjnych. Tworzenie grafiki komputerowej niekiedy można porównać do tworzenia dzieł plastycznych, takich jak obrazy, rysunki czy szkice. Obecnie używa się specjalnych programów komputerowych, które umożliwiają „malowanie” grafik za pomocą m.in. tabletów graficznych. Przykładem takiego oprogramowania jest m.in. Adobe Photoshop. Posiada on możliwość wykorzystywania dowolnych pędzli, w tym takich, które naśladują malarskie pociągnięcie pędzla, pozostawiając specyficzną fakturę na cyfrowym płótnie. Również gama kolorystyczna umożliwia wybór niezliczonej ilości kolorów i ich wzajemne rozmycie. Malowanie cyfrowe przypomina zatem to tradycyjne na płótnie. Efekty wizualne są podobne, różni je jedynie medium¹⁰.

Grafiki koncepcyjne z racji swojej „cyfrowości”, często określone są jako *digital painting*, czyli malarstwo cyfrowe. Istnieje kilka charakterystycznych technik:

⁹ Ireneusz Matusiak, *Gra komputerowa jako przedmiot prawa autorskiego*, Wydawnictwo Wolter Kluwer Polska SA, 2014, s. str. 138-143.

¹⁰ Tamże.

- **Digital matte painting** – jest techniką, która łączy zapierające dech w piersiach widoki z surrealistycznymi przedmiotami. Ma na celu stworzenie jak najbardziej realistycznych i malarskich krajobrazów i lokacji. Wcześniej była używana w przemyśle filmowym, gdzie zastępowała kosztowne makiety czy ujęcia zbyt drogie do nakręcenia w realnym otoczeniu.
- **Photobashing** – to technika, która ma na celu nadać nowy charakter wcześniej wykonanemu już zdjęciu, poprzez przemalowanie go lub dodanie nowych elementów. To artysta decyduje, czy ingerencja w obraz będzie widoczna, czy prawie niezauważalna. Ta technika budzi często wiele kontrowersji, zarówno ze względów etycznych, jak i prawnych, gdyż narusza często prawa autorskie. Jest jednak szybkim i prostym przekazem do zrealizowania danej wizji i przedstawienia jej całemu zespołowi.
- **Speedpainting** – technika, którą posługuje się znaczna część rysowników koncepcyjnych. Jej przedstawicielem jest Denny Dent, który swoją popularność zawdzięcza dynamicznym i wykonanym za pomocą łyżki i syropu czekoladowego, portretom amerykańskich gwiazd. Celem „speedpainterów” jest stworzenie rysunków w jak najkrótszym czasie, jednocześnie szukają oni mocnych i charakterystycznych wartości artystycznych. Dzieła tworzone są maksymalnie w kilka godzin ¹¹.

Po stworzeniu konkretnych rysunków koncepcyjnych postaci, tła czy na przykład przedmiotów, dane obiekty zostają modelowane przy użyciu odpowiednich programów informatycznych. Aby zapewnić większy realizm w grze, na model nakłada się wszelkiego rodzaju tekstury, czyli powierzchnie oddające rzeczywistą strukturę. Jest to ostatni etap produkcji zwany mapowaniem. Zwiększa on jakość i wygląd wizualny gry. Można również stworzyć mapę z fotografii – jest to tzw. normal mapping¹².

¹¹ M. Sörenson, *Kierunki rozwoju Digital Paintingu*. Źródło: <https://prezi.com/0pnxi4wvqgcc/kierunki-rozwoju-digital-paintingu/>, [data dostępu: 05.04.2016].

¹² Ireneusz Matusiak, *Gra komputerowa jako przedmiot prawa autorskiego*, Wydawnictwo Wolter Kluwer Polska SA, 2014, s. str. 138-143.

Rozdział II. HISTORIA SERII TOMB RAIDER

2.1. Okres 1996 – 2015

Tomb Raider – to seria gier wideo typu TPP¹³, komiksów, powieści i filmów. Swoją popularność zyskała dzięki głównej, fikcyjnej bohaterce – Larze Croft, brytyjskiej arystokratce i archeolog. Gra została stworzona przez firmę Core Design. Akcja i główne wątki fabularne należą do gatunku filmów i gier przygodowych. Seria dotychczas sprzedała się w liczbie czterdziestu dwóch milionów kopii na całym świecie, co sprawia, że Tomb Raider jest jedną z najlepiej sprzedających się gier wideo w historii. Ponadto tytuł ten pojawił się w oficjalnej księdze rekordów Guinnessa, dzięki kobiecej postaci, „bohaterce gry komputerowej, która odniosła największy sukces w realnym życiu” (ang. most successful suman videogame heroine)¹⁴.

Do 1993 roku w branży gier wideo sądzono, że wymyślono wszystko, co zostało zaplanowane. Skupiano się już tylko na rozwoju sfer muzycznych czy wizualnych, ale nie jakościowych. Gry wówczas ukazywały się na komputerach PC, które były podstawową platformą gier. Dopiero wejście na rynek japońskiego konkurenta – PlayStation, umożliwiło dalsze „eksperymenty”. Firma Core Design, wykupiona przez studio Eidos Interactive, nie wybijała się znacząco na początku lat 90. Wydawało się, że owa spółka jest na skraju bankructwa, gdyż żadne z tworzonych tytułów gier komputerowych nie sprzedawały się na zadowalającym poziomie. Firma Core wówczas jednak pracowała już nad serią Tomb Raider. Ówczesny producent Adrian Smith wspomina, że ogólny pomysł na grę powstał w 1994 roku, ale już pod koniec lat 80. firma miała marzenie stworzyć grę przypominającą film. Na rynku światowym największą popularnością cieszyły się gry akcji z perspektywą pierwszoosobową, zaś bohaterami głównie byli mężczyźni. Twórcy Raidera chcieli osiągnąć coś nowego i uwypuklić wirtualny świat, dostępny dla graczy już nie tylko poprzez poruszanie się w poziomie, ale we wszystkich możliwych kierunkach oraz dodać mu w pełni trójwymiarowe obiekty i lokacje. Gra stała się jednym z pionierskich dzieł gatunku, z perspektywą trzeciej osoby, tj. taką, w której kamera umożliwia śledzenie bohatera zza jego pleców. Innowacyjnością okazała się sama Lara Croft. Jej historię i fenomen

¹³ „Perspektywa trzeciej osoby, czyli TPP (w skrócie TPP, z ang. third-person perspective) – określenie perspektywy graficznej w grach komputerowych (zwykle o grafice trójwymiarowej), w których gracz obserwuje świat przedstawiony zza pleców kierowanej postaci, a zarazem trochę ponad nią. Ustawienie takie umożliwia graczowi obserwowanie otoczenia, postaci i jej działań”.

Hasło *TPP*, https://pl.wikipedia.org/wiki/Perspektywa_trzeciej_osoby, [data dostępu: 28.04.2016].

¹⁴ Hasło *Tomb Raider*, [https://pl.wikipedia.org/wiki/Tomb_Raider_\(seria\)](https://pl.wikipedia.org/wiki/Tomb_Raider_(seria)), [data dostępu: 29.04.2016].

opiszę w kolejnym rozdziale, ale warto podkreślić, że choć powstała z inspiracji takimi postaciami, jak Indiana Jones czy Książę Persji, w samej produkcji nie tylko stała się twarzą serii Tomb Raider, ale też wpłynęła na jego wielką popularność¹⁵.

Pierwsza część gry ukazała się w 1996. Kilka dni po premierze dostała pozytywne oceny od graczy i co ważniejsze, od recenzentów ważnych czasopism. Fabuła skupiała się na legendzie o zaginionej Atlantydzie i nie zabrakło w niej skomplikowanych zagadek, eksploracji różnych zakątków świata, takich jak Egipt czy Grecja. Jak się jednak okazało, główną atrakcją budzącą zainteresowanie była sama bohaterka. Gracze domagali się poznania biografii Lary Croft i jej dalszych losów. Studio Core Design postanowiło rok później wydać pierwszą kontynuację o nazwie *Tomb Raider II – Starring Lara Croft*, która stała się jedną z najlepiej sprzedających się części. Z każdym kolejnym tytułem poprawiano ruchy bohaterki, jej wygląd, lokacje i otoczenie, broń czy stroje. Twórcy rozbudowali biografię Lary i nadali jej przeszłość, aby uzyskać jak najbardziej realny charakter. Tomb Raider stał się marką znaną już na całym świecie. Zaczęto produkować figurki i gadżety związane z serią, liczne komiksy, powieści, a sama Croft coraz częściej trafiała na okładki czasopism. Tym fenomenem zainteresowali się również producenci z Hollywood, którzy postanowili zekranizować grę. W 2001 roku odbyła się premiera pierwszego filmu pt. *Lara Croft – Tomb Raider*, a do zagrania głównej roli pani archeolog zaproszono aktorkę Angelinę Jolie. Jej wyrazisty temperament i zmysłowa gra aktorska nadała Larze nową twarz i zyskała nowych fanów na całym świecie.

Nie wszystkie części Tomb Raidera odniosły sukces. W 2003 roku ukazała się szósta przygoda Lary Croft, która okazała się ogromnym niepowodzeniem. Przyczyną były błędy programistyczne i usterki spowodowane zbyt wczesną premierą produktu. Gra nie była w pełni skończona, co zaważyło na słabych recenzjach, mimo dobrej fabuły i muzyki. Według planów, wspomniana część miała być największym przełomem serii, lecz w rezultacie firma Eidos była na skraju bankructwa. Jednocześnie swoją premierę miała druga część filmu Tomb Raider, również z udziałem tej samej aktorki. Pod względem finansowym i sprzedaży biletów kinowych okazała się katastrofą, pomimo pozytywnej oceny krytyków filmowych. Paramount – wytwórnia filmowa pracująca nad obiema adaptacjami filmowymi, nie podjęła się realizacji trzeciej części. Wszystko to zmusiło również firmę Eidos do rezygnacji ze znanej już na

¹⁵ P. Mańkowski, *Cyfrowe Marzenia*, Wydawnictwo TRIO, Warszawa 2010, s.242 – 246.

całym świecie marki serii gier komputerowej. Tomb Raider został przekazany do studia Crystal Dynamics, które postanowiło odświeżyć serię. Po prawie trzech latach światu ukazała się siódma część o nazwie Tomb Raider: Legenda, do której produkcji zaproszono Tobiego Garda, twórcę Lary Croft w latach 90. Nowe studio nadało zupełnie inny wygląd grze. Zmieniła się nie tylko grywalność, grafika, ale i sam wizerunek brytyjskiej bohaterki¹⁶. Dobrze przyjęta część okazała się początkiem trylogii, której bezpośrednią kontynuacją była ósma część – Tomb Raider: Underworld, a jej premiera odbyła się w 2008 roku. W międzyczasie studio odświeżyło pierwszą produkcję z 1996 roku, nadając jej nowy wygląd i wpisując wątek fabularny do wspomnianych wcześniej dwóch części. Cała trylogia okazała się dużym sukcesem, lecz nie był to najlepiej sprzedający się produkt w historii serii. W ósmej części zaczęto wykorzystywać już technikę motion capture, która pozwala odwzorować motorykę realnych ludzi, co wpłynęło na płynność ruchów bohaterów wirtualnych¹⁷.

Zaraz po trylogii studio Crystal Dynamics postanowiło zmienić całkowicie serię. Przez kilka kolejnych lat przygotowywano tzw. reboot¹⁸ serii, którego premiera miała miejsce w 2013 roku. Oficjalnie jest on najlepiej sprzedającym się Tomb Raiderem z liczbą ponad osiem i pół miliona jego kopii. Lara Croft dostała nową biografię, a gra nową oprawę wizualną, opartą na specjalnie stworzonym dla niej silniku graficznym. Nowi twórcy, mimo częściowego zerwania z nostalgicznym i kultowym klimatem gry, nie odeszli od idei eksploracji świata i przygód młodej pani archeolog. Jej bezpośrednią kontynuacją i jednocześnie najnowszą z powstałych gier w serii, jest Rise of the Tomb Raider, chronologicznie dziesiąta część, której premiera odbyła się 2015 roku. Technicznie i wizualnie jest najlepiej prezentującą się grą z serii.

Tomb Raider to nie tylko przygodowa gra akcji. To seria, która na stałe wpisała się w historię świata wirtualnego i nie tylko. Od początku swojego istnienia powstawała dzięki utalentowanym ludziom, grafikom, programistom, którzy z każdą częścią wykorzystywali coraz to nowsze rozwiązania technologiczne. Twórcy gry otrzymali

¹⁶ Źródło: <http://www.laracroft.pl/tenyears.htm>, [data dostępu: 02.05.2016].

¹⁷ Hasło *Tomb Raider: Underworld*, https://pl.wikipedia.org/wiki/Tomb_Raider:_Underworld, [data dostępu: 02.05.2016].

¹⁸ „Reboot – termin głównie z dziedziny teorii filmowej określający film podejmujący tematykę wcześniejszego bądź wcześniejszych filmów z serii, niebędący jednak ich bezpośrednią kontynuacją ani prequelem. Jest to film rozpoczynający nową serię opowiadającą o konkretnej postaci lub wprowadzającą znany wątek.”

Hasło *reboot*, [https://pl.wikipedia.org/wiki/Reboot_\(film\)](https://pl.wikipedia.org/wiki/Reboot_(film)), [data dostępu: 03.05.2016].

liczne wyróżnienia, wliczając najważniejszą nagrodę w dziedzinie przemysłu wirtualnego – BAFTA, za istotny wkład w rozwój gier komputerowych¹⁹.

2.2. Fenomen Lary Croft

W historii kina czy też gier komputerowych niejednokrotnie popularność tytułów zależała od kreacji bohaterów. Jako przykład można przywołać: Jamesa Bonda, Indianę Jonesa, Hanę Solo, Hannibala Lectera, czy Harry`ego Pottera. Nie brakowało również heroicznym postaci żeńskich, nacechowanych kobiecością i niezwykłą odwagą. Dla potwierdzenia wystarczy chociażby wymienić Ellen Ripley znaną z serii filmowej „Obcy” czy Sarah Connor z filmu „Terminator”.

Adrian Smith - menadżer firmy Core Design wspomina, że wraz z powstaniem pomysłu gry przygodowej, wypełnionej zagadkami i eksploracją świata, twórcy odrzucali koncepcję umieszczenia w niej postaci męskiej jako głównego bohatera. Jak sam mówił: „Umieśniony heros z wielką giwerą, taki jak Sylvester Stallone albo Arnold Schwarzenegger, mało kogo już bawi”²⁰. Smith nie uważał, by żeński bohater był swoistą rewolucją na rynku, ale jedynie pomysłem wartym realizacji i kontynuacji. Pierwotnie bohaterkę serii Tomb Raider nazwano Laura Cruise. Animatorzy z Core Design zaczęli opracowywać pierwsze ruchy ciała i nadawać jej kształty. Artysta Toby Gard wyobrażał ją sobie jako „seksowną dziewczynę ubraną w wojskowe szorty, obcisłą turkusową bluzkę i ciężkie buty”²¹. W międzyczasie twórcy doszli do wniosku, że nazwisko brzmi zbyt południowo-amerykańsko. „Jako Brytyjczycy, zmieniliśmy jej imię i zrobiliśmy z niej angielską arystokratkę. Dzięki szlacheckiemu pochodzeniu i związanymi z nim przywilejami mogła sobie pozwolić na uprawianie ryzykownego hobby”²² – dodaje menadżer.

Tak narodziła się Lara Croft: bystra, zwinna, silna, pełna energii i chęci poznania odpowiedzi na wszystkie pytania kobieta, wizytówka serii Tomb Raider. Fani na całym świecie, już po premierze w 1996 roku, pytali studio o jej przeszłość, historię oraz datę urodzin. Tak powstała cała biografia bohaterki. To właśnie dzięki graczom, Lara Croft stała się niekwestionowaną wirtualną gwiazdą. Wiele firm zajmujących się dystrybucją chciało wykorzystywać jej wizerunek do reklam. Rockowy zespół U2 wyświetlał bohaterkę na ogromnym ekranie podczas światowego tournée PopMart

¹⁹ A. Jones, Lara Croft. Tomb Raider. Oficjalny przewodnik po filmie, Egmont Polska, 2001, s. 14.

²⁰ Tamże, s. 12.

²¹ Tamże.

²² Tamże, s.13.

w 1997 roku, zaś brytyjski minister edukacji lord Sainsbury nazwał Larę ambasadorem brytyjskiej techniki²³. Popularność była tak wielka, że brytyjski magazyn „the Face” umieścił Croft na okładce, co stanowiło precedens na rynku prasowym. Wewnątrz czasopisma pojawił się wyczerpujący artykuł o „sensacyjnej karierze” tej postaci i jej wpływie na popkulturę. O jej fenomenie również pisano w gazecie „Times” oraz „Rolling Stone”. Seria Tomb Raider od początku miała jeszcze jeden „haczyk”, który przyciągał „publiczność”. Wraz z pojawieniem się pierwszej części, w celu marketingu, wybierano oficjalne modelki, których zadaniem było przyjąć wizerunek Lary Croft. Prezentowały się one na licznych imprezach okolicznościowych, odwiedzały różne miejsca na świecie i promowały grę.

Uważa się, że lata 90 były czasem eksponowania feminizmu w świecie popkultury, czego świadectwem może być chociażby popularność grup muzycznych *Spice Girls* czy *Destiny's Child*. Na zaistnienie fenomenu Croft prawdopodobnie miało wpływ znudzenie ówczesnych graczy stereotypem męskiego twardziela. Ludzie podziwiali żywiołowość Lary i jej aspiracje. Stała się wzorem do naśladowania²⁴.



Ilustracja 1. Jeden z pierwszych szkiców koncepcyjnych Lary Croft autorstwa Toby'ego Gardy.

²³ Tamże, s.15.

²⁴ Tamże, s.16.

Rozdział III. SZTUKA KONCEPTU W SERII TOMB RAIDER

3.1. Proces powstawania gry

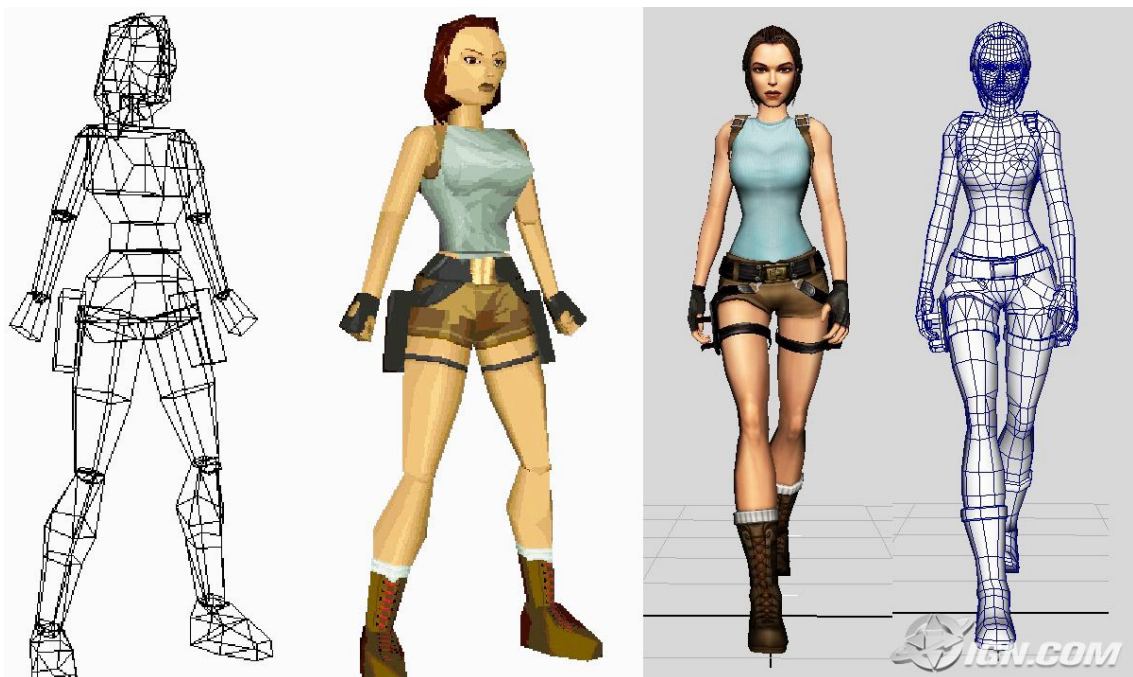
Seria gier Tomb Raider powstawała wraz z rozwojem technologii i przez ostatnie 20 lat uległa niezwyklej przemianie wizualnej. W latach 90., kiedy gry wideo zbudowane były z kwadratowych siatek, realistyczna mimika twarzy czy ruch postaci były niemożliwe. Obecnie wykorzystuje się aktorów oraz modele i przy użyciu wspomnianej już techniki motion capture można wiernie odzwierciedlić ich poczynania. Świat wirtualny również nabiera w pełni naturalistycznych tekstur. Można stwierdzić, że w większości branża gier komputerowych zmierza w stronę stworzenia jak najbardziej realistycznego otoczenia. Obecne najpopularniejsze tytuły przypominają filmy, które umożliwiają nie tylko śledzenie fabuły, ale i wpływanie na jej przebieg. Proces tworzenia Tomb Raidera ma jednak kilka stałych etapów powstawania, które są konieczne bez względu na rozwój technologiczny.

Części od I do VI skupiały się kolejno na stworzeniu konceptualnych projektów zarówno scenerii, jak i bohaterów. Zbierano źródła inspiracji, ustalano kierunek artystyczny, a najważniejszą rolę odgrywali programiści, którzy budowali poziomy przy użyciu programu TR: level editor. Postać Lary składała się z geometrycznych siatek zawierających kilkaset wielokątów, w ostatnich częściach ich ilość wzrosła do tysiąca. Na wstępnym etapie kreowania otoczenia, postaci i przedmiotów oraz nadawania im tekstur sprawdzano czy wszystko działa prawidłowo, poprawnie łączy się ze sobą i jest zgodne z projektami. Gdy grę uważano za skończoną, zapraszano beta testerów, czyli ludzi, którzy mieli za zadanie przetestować produkt i wskazać ewentualne błędy i niedoskonałości. Kolejnym etapem było udźwiękowanie gry i tu proces podobny, jak choćby w przypadku filmów animowanych. Kompozytor zajmuje się ścieżką dźwiękową, a reżyser audiowizualnej części tworzy w studio udźwiękowanie postaci, nadanie bohaterom głosów. Gdy produkt jest sfinalizowany, trafia na półki sklepowe²⁵.

Części stworzone przez Crystal Dynamics od 2006 w swoim etapie powstawania nie różnią się od tych „klasycznych”. Z powodu wykorzystywania nowych silników graficznych, zmieniła się jednak praca na urządzeniach, w oprogramowanych, czy samo studio. Obecne jest o wiele obszerniejsze i zatrudnia znacznie większą liczbę

²⁵ Źródło: <http://www.laracroft.pl/produkcja.htm>, [data dostępu: 15.05.2016].

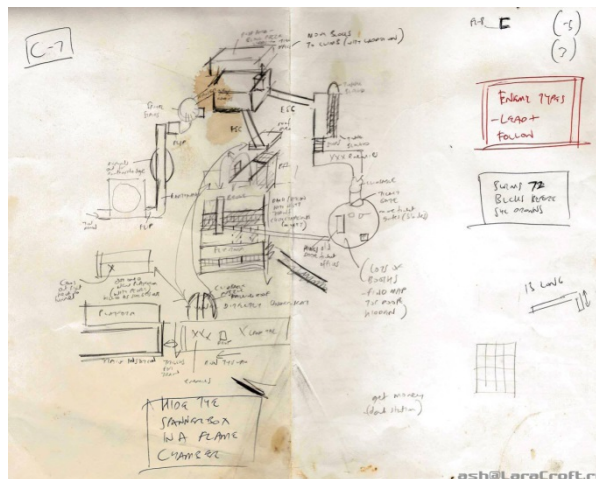
pracowników, potrzebnych do stworzenia gier, których przedstawię w dalszej części pracy. Postać Lary Croft w najnowszej odsłonie *Rise of The Tomb Raider* wykorzystuje dla porównania 7000 małych punktów przyczepionych do ciała aktorki Camilly Luddington²⁶, dzięki technice MOVA. Ich zadaniem jest najdokładniejsze odzwierciedlenie ruchu postaci. Wcześniej wykorzystywano standardowo, jedynie 90 punktów. Jest to więc niebywały przeskok technologiczny, który pomaga nadać grze realizmu. Stąd też obecne studio Crystal Dynamics rekrutuje najlepszych artystów, aby osiągnąć określony cel.



Ilustracja 2. Po lewej model Lary Croft z 1996 roku, po prawej z 2007 roku.

²⁶ Camilla Luddington – brytyjska aktorka mieszkająca w Stanach Zjednoczonych. Użyczyła głosu oraz ruchów ciała Larze Croft w grze *Tomb Raider (2013)* oraz *Rise of the Tomb Raider*.

3.2. Sztuka konceptu Tomb Raidera



Ilustracja 3. Rysunek koncepcyjny opisujący konkretny poziom w *Tomb Raider III* wykonany w latach 90. przez Andy'ego Sandhama.

Pomimo, że technologia w ciągu ostatnich lat rozwinęła swoje zasoby, to nigdy sztuka projektowania koncepcyjnego w serii Tomb Raider nie przestała być mniej ważna. Warto od razu zaznaczyć, że sama główna bohaterka swoją przygodę zaczęła od szkicu na papierze, wykonanego przez wspomnianego już artystę Toby'ego Garda. Wraz z powstawaniem pierwszych części, twórcy przed stworzeniem w pełni trójwymiarowego świata czy zagadek, musieli je dokładnie rozrysować i zaplanować. Ważny był ogólny zarys, jak i poszczególne elementy. Gra stawia duży nacisk na eksplorację różnorodnych środowisk. Aby nadać im jak najbardziej tajemniczy a zarazem realistyczny wygląd, artyści uważnie studiują konkretne miejsca. Często studio wysyła ich w wyznaczone miejsca na kuli ziemskiej, gdzie robią zdjęcia i szkice otoczenia, aby dzięki temu móc wykreować zjawiskowe i nacechowane naturalnością tła dla gry. Tworzą ściany inspiracji, modele ornamentów czy tekstur, które stanowią bazę dla wszystkich grafików.

Każda z części przenosiła graczy w różne, odległe zakątki świata. Ze względu na tematykę związaną z archeologią, głównym założeniem w Tomb Raiderze jest odkrywanie miejsc opuszczonych, lub nieodkrytych nigdy wcześniej. Stworzenie takiej wizji otoczenia, nie jest więc zależne tylko od zrobienia zdjęć i czerpania inspiracji z danych miejsc. Wszystko pozostaje w rękach artystów, którzy dzięki swojej wyobraźni, muszą wykreować od zera nie do końca istniejący świat. Obrazy referencyjne to tylko jedno z wielu narzędzi, którymi mogą się posługiwać.

W jednej z najnowszych części z 2013, gra opowiada o losach Lary Croft, która wyrusza na swoją pierwszą ekspedycję w poszukiwaniu mitycznej krainy Yamatai, leżącej w okolicach Japonii. Statek, którym płynęła, zatonął, a bohaterka wraz z załogą znalazła się na bezludnej wyspie. To na niej dzieje się cała akcja gry. Kierunek artystyczny był w pełni inspirowany motywem przetrwania. Studio chciało skupić się na budowaniu charakteru głównej bohaterki, tworząc świat, który miał jej w tym zarówno pomagać, jak i przeszkadzać. Twórców natchnęły również malarskie dzieła z amerykańskiego ruchu artystycznego zwanego *Hudson River School*. Przedstawiają one pierwotne amerykańskie krajobrazy, przepełnione samotnymi i majestatycznymi pasmami gór i ciemnymi lasami, rozświetlonymi delikatnym blaskiem światła.



Ilustracja 4. Albert Bierstadt – *Pomiędzy górami Sierra Nevada*. Jeden z przedstawicieli ruchu *Hudson River School*.

Studio wykonało również tysiące zdjęć, podczas badań nad krajobrazem Japonii oraz plaż i lasów w Północnej Kalifornii. Główny zespół koncepcyjny stworzył setki zarówno kolorowych, jak i czarno-białych wizualizacji świata, aby zainspirować artystów odpowiedzialnych za tworzenie konkretnych lokacji, przedmiotów czy postaci. Estetyka tej części jest zdecydowanie bardziej mroczna. Założeniem było wzmocnienie wątków dojrzałych i osiągnięcie „złowieszczego piękna”. Wizualną inspiracją dla wyspy Yamatai były wyspy wulkaniczne w Kauai na Hawajach oraz zalesione wybrzeża Północnej Kalifornii. Motyw tropikalnej dżungli był wykorzystywany już

bardzo często, dlatego też studio zdecydowało się na wprowadzenie zmian w kreowanej scenerii, zgodnie z nowym stylem i głównymi założeniami²⁷.

W przypadku kolejnej odsłony z roku 2015 zwanej Rise of the Tomb Raider, artyści koncepcyjni mieli nowy cel i wątek fabularny. Reżyser gry Brian Horton uważa, że jak każde dzieło sztuki, gry wideo wymagają sporego nakładu pracy oraz badań w celu ustalenia optymalnego kierunku. Twórcy założyli sobie umiejscowienie akcji gry w zimowej scenerii, ich poszukiwania nie ograniczyły się tylko do charakterystycznego krajobrazu, lecz objęły również wierzenia i mity. Udało im się znaleźć legendę o mieście Kitezh, które zatoneło w jeziorze. Z tym zamysłem grupa kreatywna (ang. creative team) zaczęła tworzyć interesujące projekty i odniesienia, które mogłyby wprowadzić do gry. Tym razem większość z badań prowadzona była ze studia. Obecnie bowiem nie stanowi żadnej trudności, aby np. za pomocą Internetu, dotrzeć do odpowiednich źródeł i zobaczyć konkretne miejsca. Mimo to wysłano kilkusobowy zespół za ocean, jego zadaniem było stworzenie zbioru inspiracji dla całego studia i odwiedzenie niezwykłych zakątków świata, takich jak Turcja czy Rosja. Dyrektor artystyczny Brenoch Adams podkreśla, że odnoszenie się do fotografii staje się bazą do urzeczywistnienia wizji. Ważne jest znalezienie dokładnych materii i struktur powierzchni, które nadają się później zarówno dla projektów koncepcyjnych, jak i modelowych 3D. Wszystko to jest potrzebne, aby znaleźć balans pomiędzy tym, co widoczne na obrazkach a tym, co zachodzi w świecie Tomb Raider. Analizując poziom tej gry, można stwierdzić, iż twórcom, dzięki ciężkiej pracy, udało się udoskonalić styl wizualny i osiągnąć doświadczenia, jakich szukali. Używanie referencji fotograficznych umożliwiło również studiu Crystal Dynamics tworzenie „hybrydowego stylu”. Grafika koncepcyjna jest planem tego, co zespół zamierza zaprojektować – „jest korzeniem, z którego wyrośnie drzewo”. Składają się na to wszelkie elementy dotyczące kompozycji czy konstrukcji palety barwnej zaplanowanej na wczesnym etapie powstawania gry. Najtrudniejszą częścią okazuje się przeniesienie rozrysowanego świata 2D w niezwykle imponujący i zapierający dech w piersiach świat wirtualny. Stąd niezwykle ważna w tej pracy jest komunikacja i stała współpraca z dwoma środowiskami pracowników. Grafiki powstałe przy produkcji tej części skupiły się na motywie śniegu i lodu, które twórcy chcieli szczególnie wyróżnić. Nie zabrakło licznych inspiracji dziełami malarskimi, takich mistrzów jak: Albert Bierstadt, Joseph

²⁷ B. Horton , J. Stafford, *The art of Tomb Raider*, Penguin Books USA, USA 2013, s. 52.

Mallord, William Turner, oraz kilku rosyjskich realistów, takich jak Ilya Repin. Na obrazach Bierstadta został uchwycony pośredni stan pomiędzy burzą śnieżną, a momentem niezmiennego trwania natury. Podobnie w rysunkach koncepcyjnych można odnaleźć tego rodzaju „zatrzymaną chwilę”. Graficy zwykle przedstawiają Larę w analogiczny sposób, wskazując na wydarzenie, który albo już się stało, albo ma dopiero nastąpić. Twórczość Turnera i jego ponure, morskie krajobrazy były również źródłem inspiracji. Atmosfera jego obrazów tworzy napięcie i wzbudza niepokój. W komentarzu Brenocha Adamsa czytamy: „Unikalność tej gry pochodzi z próby wykorzystania całego projektowania wizualnego po to, by stworzyć przytłaczające, a zarazem silnie oddziałujące doświadczenie. Byliśmy zdolni uzyskać różnorodność klimatów i bogactw środowisk w Rise of the Tomb Raider”²⁸.

Sztuka konceptu jest często niedocenianym bohaterem przy tworzeniu gier. Jest pierwszą rzeczą w produkcji i pomaga nakreślić styl i ton wizualny całego projektu. Ma to miejsce również w serii Tomb Raider²⁹.



Ilustracja 5. Grafika koncepcyjna zimowej scenerii w grze *Rise of the Tomb Raider*.

²⁸ M. Turpin, *Grafika koncepcyjna i reżyseria w grze Rise of the Tomb Raider*, <http://tombraider.tumblr.com/post/123234520460/e3-ambassador-blog-concept-art-direction-in/>, [data dostępu: 29.05.2016].

²⁹ K. Hilliard, *Ominous Beauty – Exclusive Rise Of The Tomb Raider Concept Art Gallery*, <http://www.gameinformer.com/b/features/archive/2015/02/06/ominous-beauty-exclusive-rise-of-the-tomb-raider-concept-art-gallery.aspx/>, [data dostępu: 29.05.2016].

3.3. Wywiad z Brianem Hortonem

Brian Horton – Senior Art Director (starszy reżyser artystyczny) gry *Tomb Raider* (2013) oraz Game Director (reżyser gry) *Rise of the Tomb Raider* w latach 2013-2015. Pracował w studio Crystal Dynamics przy wspomnianych dwóch tytułach, zaczynając swoją przygodę jako grafik koncepcyjny. Długoletni fan serii, współtwórca *rebootu*. Od 2015 roku pracuję w Infinity Ward, studiu które znane jest z serii gier wideo *Call of Duty*.

Dzięki jednemu z portali społecznościach, mogłem skontaktować się z Brianem i zadać mu kilka istotnych dla mnie pytań, dzięki którym łatwiej zrozumieć znaczenie sztuki konceptu w serii *Tomb Raider*.

Adam Soroczyński: Czym jest „concept art” – sztuka koncepcyjna dla Ciebie i całego studia Crystal Dynamics?

Brian Horton: *Sztuka koncepcyjna to najszybsza możliwość wyrażenia ogólnej wizji gry. Chodzi zarówno o projektowanie lokacji, jak również postaci, przedmiotów, pojazdów czy opowieści. Używamy jej do inspiracji, rozwiązywania problemów oraz projektowania wizualnego.*

A.S.: Jaka jest rola projektowania koncepcyjnego w procesie tworzenia gry *Tomb Raider* i jaki ma ono wpływ na efekt końcowy produktu?

B.H.: *Fundamentalnym zadaniem sztuki koncepcyjnej jest rozwiązywanie problemów. Poziom artystyczny obrazów jest ważny, ale dobra fotografia może spełnić te same funkcje. Staramy się rozwiązywać wizualne problemy tak szybko i dynamicznie, jak to tylko możliwe po to, by reszta zespołu miała prostą drogę do stworzenia gry.*

A.S.: Jaka jest rola dyrektora artystycznego?

B.H.: *Dyrektor artystyczny na wstępie analizuje projekt oraz indywidualne pomysły i inspiracje z nim związane. Później następuje już stała współpraca z całym zespołem w celu stworzenia i ukierunkowania wizji. Razem udoskonalamy projekt i zamieniamy go w pełno grywalny świat, postaci, projekty graficzne, czy efekty animacji, które razem budują interaktywne doświadczenie.*

A.S.: W jaki sposób kierujesz zespołem, który tworzą indywidualności?

B.H.: *Muszę upewnić się, że zespół dostaje zrozumiałe wskazówki, aby jego członkowie mogli stworzyć wszystkie szczegóły, które będą decydować o spójnym świecie gry. Istnieje tysiące możliwości na rozwiązanie problemów, ale gdy masz dobre wytyczne, pomaga to nakreślić właściwą ścieżkę i dokończyć zadanie. Głównym celem przy tworzeniu gry Tomb Raider jest sama opowieść Lary i stworzenie świata pełnego różnorodnych warstw historycznych, które gracz może odwiedzić. Świat ten jest piękny, ale też wrogi i tajemniczy, a jego nastrój jest istotą tworzenia każdej lokacji w grze.*

A.S.: Skąd czerpiesz inspiracje przy tworzeniu gry Tomb Raider?

B.H.: *Głównie z podróży, fotografii, historii sztuki oraz filmów.*

A.S.: Czy którykolwiek z klasycznych szkiców, grafik koncepcyjnych Tomb Raidera stanowił dla Ciebie inspirację przy tworzeniu rebootu serii?

B.H.: *Oczywiście, ale głównie pracuję, opierając się na moich wspomnieniach, kiedy grałem w Tomb Raidera po raz pierwszy. Pamiętam swobodę poruszania się po świecie, który mogłem odwiedzić. Staramy się oddać podobne emocje przy tworzeniu każdego poziomu w grze.*

A.S.: Czy grafiki koncepcyjne są potrzebne tylko na początku projektowania gry, czy jest to dłuższa współpraca z całym studiem?

B.H.: *Używamy grafik koncepcyjnych przez cały proces produkcji gry. Najważniejszymi obrazami są zrzuty ekranu z wstępnej wersji gry, które artyści przemalowują, aby udoskonalić i rozwinąć pierwotne zamysły.*

A.S.: Czy mógłbyś napisać więcej o twojej drużynie artystycznej w studiu? Czy jest ich wielu i każdy z osobna pracuje nad inną rzeczą?

B.H.: *W zespole mamy grafików koncepcyjnych, artystów tworzących środowiska danych lokacji, kreatorów przedmiotów, tekstur, specjalistów od oświetlenia, efektów specjalnych, tworzenia postaci, artystów technicznych, grafików projektowych i od animacji.*

A.S.: Jak traktujesz „grafikę koncepcyjną”? Czy jest ona dla Ciebie sztuką, czy formą użytkową?

B.H.: *Kocham sztukę konceptu, ale tu nie chodzi o tworzenie ładnych obrazów. Wszystko sprowadza się do pomocy zespołowi w rozwiązywaniu problemów oraz w tworzeniu świata i postaci, które opowiadają wizualne historie.*

Z wywiadu jednoznacznie można wywnioskować, że grafika koncepcyjna w serii Tomb Raider to rodzaj pomocy dla całego zespołu, jej rola jest niezwykle różnorodna i towarzyszy produkcji przez cały etap powstawania gry. Dowiadujemy się również, jak wiele osób jest zaangażowanych w proces twórczy od powstania pierwszego pomysłu do momentu pojawienia się gry na półkach sklepowych. Reżyser uważa, iż graficy koncepcyjni muszą stale współpracować z resztą twórców czy to programistami, czy chociażby scenarzystami, aby w razie potrzeby mogli szybko nakreślić pierwsze szkice i zilustrować opis kreatora. Brian w wywiadzie wspomina też o artystach technicznych. Są oni o tyle ważni, że bez nich wiele pomysłów nie mogłoby zostać urzeczywistnionych. Ich zadaniem jest bowiem pełnić rolę łącznika pomiędzy artystami, a programistami i decydować, które z konceptów artystycznych są realne do wykreowania.

Na łamach innego wywiadu udzielonego czasopismu *Game informer* Brian Horton wspomina, iż dobry szkic koncepcyjny musi posiadać kilka kluczowych tendencji: „(...) interesującą kompozycję, nastrój i atmosferę oraz poczucie tajemniczości i intrygi. Musi w nim być element, który powoduje, że widz chce się tam dostać, a jego jedynym dylematem jest jak to zrobić?”³⁰.

³⁰ Tamże.



Ilustracja 6. Brian Horton – *W ciemności*.

3.4. Szkice koncepcyjne, a efekt końcowy gry

Pozostaje zadać pytanie, w jaki sposób zarówno luźne szkice jak również w pełni dopracowane dzieła koncepcyjne wpływają na efekt końcowy w grach Tomb Raider? Jak sam Brian wspomniał, praca artystów jest ważna podczas całego etapu powstawania. Grafiki, czy też obrazy referencyjne, są bardzo uważnie studiowane przez programistów. To ich zadaniem jest jak najwierniej urzeczywistnić wizję i zbudować trójwymiarowy świat. Gracze często podziwiają niezwykle pejzaże widoczne na ekranie monitorów, których kolorystyka, układ, styl czy kompozycja zaplanowane są już w dziełach grafików koncepcyjnych. Dotyczy to również zaprojektowanych strojów, przedmiotów, pojazdów itp.



Ilustracja 7. Zdjęcie referencyjne wybrzeża Tajlandii.



Ilustracja 8. Wybrzeże Tajlandii w grze *Tomb Raider Underworld*.

Na powyższych ilustracjach widać, w jaki sposób obrazy referencyjne, tu zdjęcia wybrzeży wysp tajlandzkich, zostały wykorzystane w grze. Za pomocą mappingu, czyli nakładania odpowiednich tekstur, gra nabiera realistycznego widoku. Dalsze płaskie plany często nie są interaktywne w żaden sposób i gracz nie może do nich dotrzeć, ale kolorystycznie i kompozycyjnie pasują do całości. Taki efekt otwiera horyzont świata wirtualnego i nadaje mu przestrzeń.



Ilustracja 9. Concept art w *Tomb Raider: Underworld*.



Ilustracja 10. Misja w Tajlandii na podstawie szkicu koncepcyjnego.

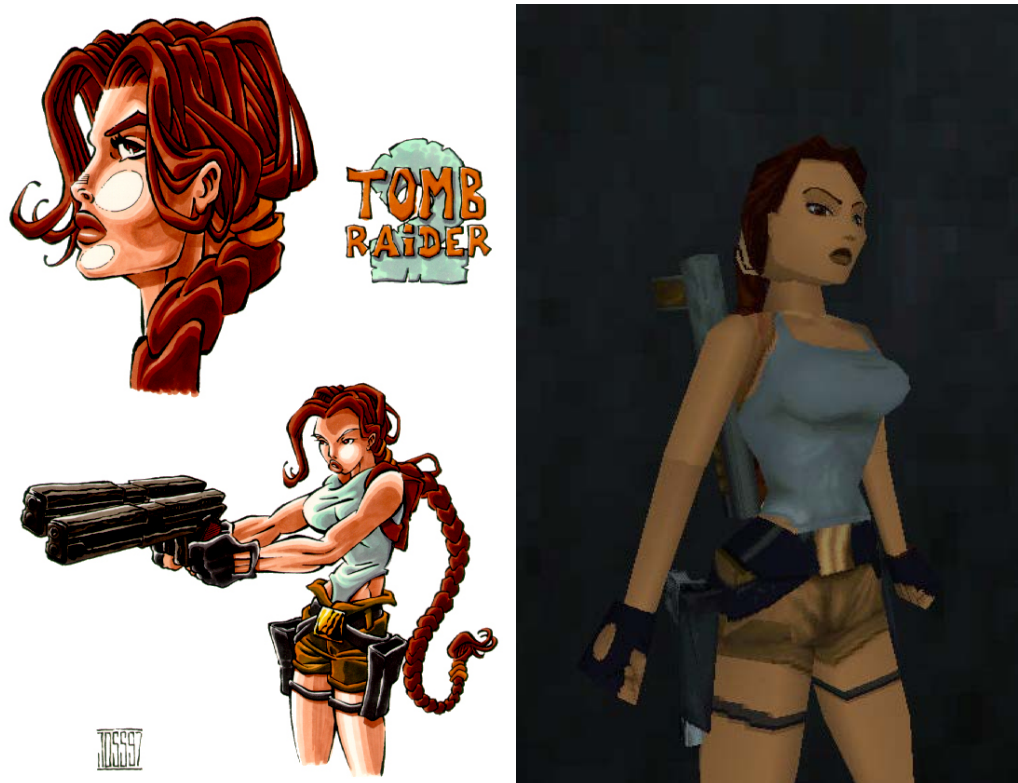
Ilustracje powyższe przedstawiają tę samą lokację w grze. Szkic koncepcyjny stanowił bazę i inspirację do utworzenia obiektów 3D.



Ilustracja 11. Grafika koncepcyjna wyspy Yamatai dla gry
Tomb Raider (2013).



Ilustracja 12. Japońska wyspa Yamatai w grze *Tomb Raider (2013)*.



Ilustracja 13. Szkic koncepcyjny oraz ostateczny model Lary Croft w grze *Tomb Raider II - Starring Lara Croft* (1997 rok).



Ilustracja 14. Rysunek koncepcyjny jednej z zagadek w grze oraz efekt końcowy w wirtualnym świecie.

Ilustracja nr 14 przedstawiają projektowanie zagadek, których w serii Tomb Raider nigdy nie może zabraknąć. Są one priorytetem tej gry. Graficy koncepcyjni muszą zapewnić zwizualizowanie konkretnych pułapek czy łamigłówek i opracować ich funkcjonalność.

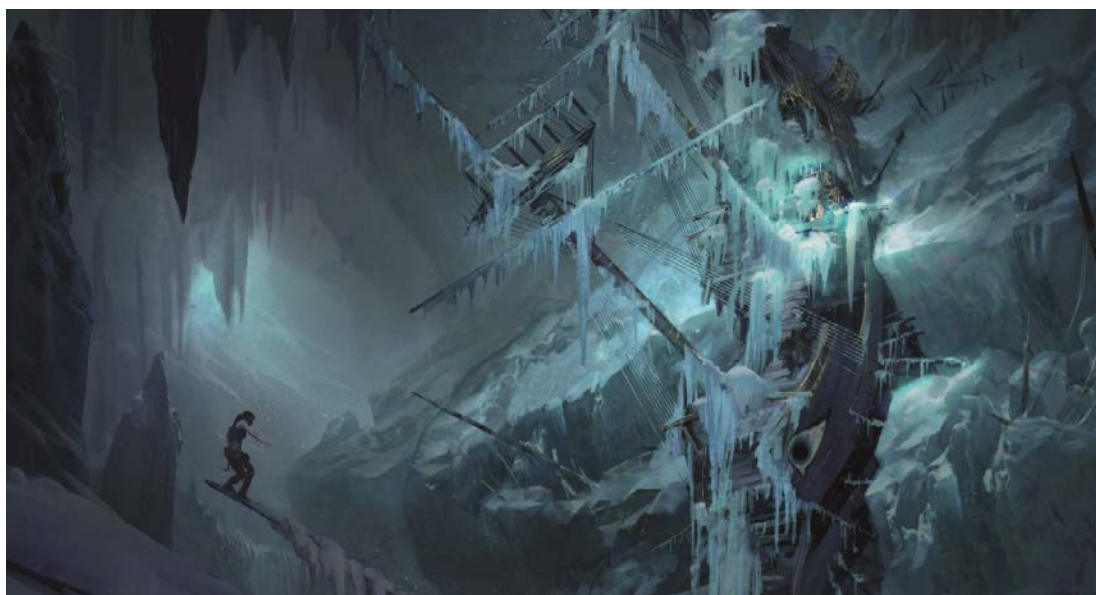
W latach 90. studio Core Design było znacznie mniejsze, niż obecne Crystal Dynamics. Wcześniejszy zespół tworzyło niewielu grafików, ich zadaniem było kompletnie projektowanie całego świata, przedmiotów, postaci. Teraz, gdy nad Tomb Raiderem pracuje kilkadziesiąt osób, rola artystów jest bardziej sprecyzowana. Jedni zajmują się tylko i wyłącznie zagadkami, opracowują ich konstrukcje, mechanizmy itp. Kolejni odpowiedzialni są za zwizualizowanie krajobrazów na podstawie opisów. Inni zaś projektują jedynie budynki, konkretne maszyny, pojazdy, broń czy postaci. Studio zatrudnia wyspecjalizowanych w różnych dziedzinach grafików. Nie znaczy to jednak, że grafik koncepcyjny nie może zajmować się projektowaniem wszystkiego na raz. Wręcz przeciwnie, im więcej doświadczenia oraz umiejętności posiada, tym pewniejsze jest jego stanowisko.



Ilustracja 15. Szkice koncepcyjne budynków autorstwa Brandona Russella.



Ilustracja 16. Projekty strojów Lary Croft wykonane przez Brandonda Rusella.



Ilustracja 17. Concept art wykonany przez Yohanna Schepacza.

WNIOSKI

Za światowy sukces i ogromną ilość sprzedanych gier Tomb Raider odpowiada grupa niezwykle uzdolnionych osób, które dzięki swojemu talentowi i doświadczeniu urzeczywistniają setki wizji i pomysłów. Sztuka koncepcyjna w całej serii służy rozwiązywaniu problemów. Nie ważne są środki artystyczne czy materiały, jakich się używa. W tym zawodzie liczy się sposób kreowania wizji, pomysłu, czegoś zarówno abstrakcyjnego, jak i realistycznego. Obserwując ewolucję technologii, jaka zaistniała w ciągu ostatnich 20 lat, można również dostrzec zmiany w jakości grafik koncepcyjnych. W zależności od zamysłu reżysera powstające grafiki mogą funkcjonować w postaci doskonałego, eksponującego każdy detal obrazu lub zaledwie szkicu. Mimo różnorodności przedstawienia wizji, ich cel pozostaje bez zmian. Jest nim pomoc w tworzeniu świata wirtualnego gier, którego nie można uzyskać bez udziału artysty.

BIBLIOGRAFIA

- Alan J., *Lara Croft. Tomb Raider. Oficjalny przewodnik po filmie*, Egmont Polska, Warszawa 2001, s. 12-14.
- Bexander C., *The Strategy Game Art Guide*. Źródło: <http://www.diva-portal.org/smash/get/diva2:692737/FULLTEXT01.pdf-work=The>, s. 10, [data dostępu: 03.04.2016].
- Brian H., John S., *The art of Tomb Raider*, Penguin Books USA, USA 2013, s. 52.
- Guise C., *Album filmowy. Przygody Tintina*, Wydawnictwo Amber, 2011, s. 9.
- Hilliard K., *Ominous Beauty – Exclusive Rise Of The Tomb Raider Concept Art Gallery*, <http://www.gameinformer.com/b/features/archive/2015/02/06/ominous-beauty-exclusive-rise-of-the-tomb-raider-concept-art-gallery.aspx/>, [data dostępu: 29.05.2016].
- Mańkowski P., *Cyfrowe Marzenia*, Wydawnictwo TRIO, Warszawa 2010, s. 242– 246.
- Matusiak I., *Gra komputerowa jako przedmiot prawa autorskiego*, Wydawnictwo Wolter Kluwer Polska SA, 2014, s. 138-143.
- Simonds B., *Blender. Praktyczny przewodnik po modelowaniu, rzeźbieniu i renderowaniu*, Helion, Gliwice 2014, s. 19.
- Sörenson M., Kierunki rozwoju Digital Paintingu. Źródło: <https://prezi.com/0pnxi4wvqgcc/kierunki-rozwoju-digital-paintingu/>, [data dostępu: 05.04.2016].
- Tricia A., Doust R., *Projektowanie dla nowych mediów*, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2008, s. 119.
- Turpin M., *Grafika koncepcyjna i reżyseria w grze Rise of the Tomb Raider*, <http://tombraider.tumblr.com/post/123234520460/e3-ambassador-blog-concept-art-direction-in/>, [data dostępu: 29.05.2016].
- Weishar P., *Moving pixels*, Thames & Hudson Ltd, Londyn 2004, s. 13.
- Wyatt A., *The complete digital animation course*, Barron's Educational Series, USA 2010, s. 34-35.
- Hasło concept art, https://en.wikipedia.org/wiki/Concept_art, [data dostępu: 29.03.2016].

- Hasło *Historia serii Tomb Raider*, <http://www.laracroft.pl/tenyears.htm>, [data dostępu: 02.05.2016].
- Hasło *koncept*, Słownik języka polskiego pod red. W. Doroszewskiego, <http://sjp.pwn.pl/doroszewski/koncept;5441431.html>, [data dostępu: 29.03.2016].
- Hasło *reboot*, [https://pl.wikipedia.org/wiki/Reboot_\(film\)](https://pl.wikipedia.org/wiki/Reboot_(film)), [data dostępu: 03.05.2016].
- Hasło *Tomb Raider*, [https://pl.wikipedia.org/wiki/Tomb_Raider_\(seria\)](https://pl.wikipedia.org/wiki/Tomb_Raider_(seria)), [data dostępu: 29.04.2016]
- Hasło *Tomb Raider: Underworld*, https://pl.wikipedia.org/wiki/Tomb_Raider:_Underworld, [data dostępu: 02.05.2016].
- Hasło TPP, https://pl.wikipedia.org/wiki/Perspektywa_trzeciej_osoby, [data dostępu: 28.04.2016].

SPIS ILUSTRACJI

- Ilustracja 1. Jeden z pierwszych szkiców koncepcyjnych Lary Croft autorstwa Toby'ego Garda. Źródło: <https://www.flickr.com/photos/tombraiderofficialflickr/26986968121/in/album-72157668391556276/>
- Ilustracja 2. Po lewej model Lary Croft z 1996 roku, po prawej z 2007 roku. Źródło: <http://www.ign.com/images/games/tomb-raider-anniversary-wii-906156/4fa6ca4fcdc388ed13eefb19>
- Ilustracja 3. Rysunek koncepcyjny opisujący konkretny poziom w Tomb Raider III wykonany w latach 90. przez Andy'ego Sandhama. Źródło: <http://tomb-of-ash.com/post/93204752095/exclusive-concept-arts-for-tomb-raider-3-aldwych>
- Ilustracja 4. Albert Bierstadt – Pomiędzy górami Sierra Nevada. Jeden z przedstawicieli ruchu Hudson River School. Źródło: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Albert_Bierstadt,_Among_the_Sierra_Nevada_Mountains.jpg

- Ilustracja 5. Grafika koncepcyjna zimowej scenerii w grze Rise of the Tomb Raider. Źródło:
<http://www.gameinformer.com/b/features/archive/2015/02/06/ominous-beauty-exclusive-rise-of-the-tomb-raider-concept-art-gallery.aspx/>
- Ilustracja 6. Brian Horton – W ciemności. Źródło:
https://www.flickr.com/photos/tomb_raider_15/6252889158
- Ilustracja 7. Zdjęcie referencyjne wybrzeża Tajlandii. Źródło:
<http://www.destination-asia.com/thailand/travel/>
- Ilustracja 8. Wybrzeże Tajlandii w grze Tomb Raider Underworld. Źródło:
<http://alexcroft25.deviantart.com/art/BackGround-for-XNALara-293310005>
- Ilustracja 9. Concept art w Tomb Raider:Underworld. Źródło:
http://www.tombraiderchronicles.com/underworld/conceptual_01.html
- Ilustracja 10. Misja w Tajlandii na podstawie szkicu koncepcyjnego. Źródło:
<http://alexcroft25.deviantart.com/art/BackGround-for-XNALara-293308699>
- Ilustracja 11. Grafika koncepcyjna wyspy Yamatai dla gry Tomb Raider (2013). Źródło: <http://conceptartworld.com/?p=20246>
- Ilustracja 12. Japońska wyspa Yamatai w grze Tomb Raider (2013). Źródło: <http://videogamewriters.com/tomb-raider-a-classic-reborn-61645>
- Ilustracja 13. Szkic koncepcyjny oraz ostateczny model Lary Croft w grze Tomb Raider II - Starring Lara Croft (1997 rok). Źródło:
<https://www.flickr.com/photos/tombraiderofficialflickr/27379294995/> oraz
<http://www.fanpop.com/clubs/tomb-raider/images/34010024/title/tomb-raider-ii-screenshot-photo>
- Ilustracja 14. Rysunek koncepcyjny jednej z zagadek w grze oraz efekt końcowy w wirtualnym świecie. Źródło:
<http://s81.photobucket.com/user/aussie500/media/Tomb%208/89gwocx.jpg.html?sort=3&o=167> oraz http://tomb.raider-underworld.com/tomb-raider-underworld-walkthrough/Level12_Xibalba/
- Ilustracja 15. Szkice koncepcyjne budynków autorstwa Brandona Russella. Źródło: <http://kotaku.com/the-concept-art-behind-rise-of-the-tomb-raider-1744711124>

- Ilustracja 16. Projekty strojów Lary Croft wykonane przez Brandonda Rusella.
Źródło: <http://kotaku.com/the-concept-art-behind-rise-of-the-tomb-raider-1744711124>
- Ilustracja 17. Concept art wykonany przez Yohanna Schepacza. Źródło:
<http://kotaku.com/the-concept-art-behind-rise-of-the-tomb-raider-1744711124>

ABSTRAKT

Celem pracy jest przybliżenie znaczenia grafiki koncepcyjnej i opisanie jej roli na podstawie serii gier komputerowych Tomb Raider. Analizę tematu poprzedzono przytoczeniem konkretnych definicji i opisów, aby łatwiej zrozumieć termin *concept art*. Dodatkowo praca przedstawia historię serii, jej wyjątkowość na rynku światowym oraz wpływ, jaki miała na rozwój. Ważną częścią jest wywiad przeprowadzony z reżyserem najnowszej odsłony gry Tomb Raider – Brianem Hortonem, który opisuje pracę grafików koncepcyjnych. W końcowej części pracy zostały zaprezentowane przykłady rysunków, szkiców i modeli 3D pochodzących z różnych źródeł. Ukazują one różnice pomiędzy grafikami koncepcyjnymi, a finalnym efektem gry.