Institutionen för kommunikation och information
Examensarbete i medier: dataspelsutveckling 20p C-nivå
Vårterminen 2007

Konstnärlig frihet vs. Historisk precission

En arena blir till

Lars Håhus
810211-3571

Konstnärlig frihet vs. Historisk precission
En arena blir till

Examensrapport inlämnad av Lars Håhus till Högskolan i Skövde, för Kandidatexamen vid Institutionen för kommunikation och information. Arbetet har handletts av Ola Stockfelt.

2007-06-15

Härmed intygas att allt material i denna rapport, vilket inte är mitt eget, har blivit tydligt identifierat och att inget material är inkluderat som tidigare använts för erhållande av annan examen.

Signerat: _____

Konstnärlig frihet vs. Historisk precission
En arena blir till

Lars Håhus

Sammanfattning

”Colosseum- Code of Hammurabi” var titeln på det spelprojekt jag deltog i under kursen ”Spelprojekt II” vårterminen 2006. Spelet är ett fightingspel för upp till fyra spelare som äger rum i en arena i öknen. Då tiden för exjobbet närmade sig bestämde jag mig för att vara med och vidareutveckla spelet till XBox 360.
För att få ett proffsigare intryck av arenan till Colosseum valde jag att i en historisk kontext omarbeta arkitekturen efter storyn till ”Colosseum- Code of Hammurabi".
I arbetet ingår att finna en lämplig setting och tidpunkt för arenan.
Resultatet har blivit en arena som influerats av många olika kulturer, från den babylonska dynastin till Rom och det Parthiska imperiet.
Eftersom historien inte alltid erbjudit nakna fakta har jag efter egen förmåga fyllt i de tomrum som uppstått för den kontextuella designen, men även behållit vissa av de stilelement som utmärkte designen i Colosseum- Code of Hammurabi.

Nyckelord: Konstnärlig frihet, historisk precission, kontextuell design, 3D modellering, arkitektur

Innehållsförteckning

1. Inledning **s.3**

2. Problemställning och mål **s.3**

2.1 Begrepp **s.3**

2.2 Bakgrund (om spelet) **s.3**

2.3 Problemställning **s.4**

2.4 Mål **s.4**

2.5 Personlig målsättning **s.4**

2.6 Avgränsningar **s.4**

3. Metod **s.4**

4. Inspiration och teori **s.5**

4.1 Om storyn i Pregen **s.6**

4.2 Om storyn i Nextgen **s.6**

5. Teori **s.7**

5.1 Kung Hammurabi, Babylon och det gamla Mesopotamien **s.7**

5.2 Perser **s.7**

5.3 Greker **s.8**

5.4 Parther **s.8**

5.5 Romare **s.8**

6. Arbetsprocessen **s.9**

7. Från referens till verk **s.10**

7.1 Den Babylonska ringmuren och arenaväggen **s.10**

7.2 Trappor inspirerade av Assur **s.11**

7.3 Kung Hammurabi **s.12**

7.4 Persiska statyer **s.13**

7.5 Pelarsalen **s.14**

7.6 Väggar inspirerade av Persepolis **s.15**

7.7 Den Parthiska porten **s.16**

7.8 De Parthiska broarna **s.17**

7.9 Bergen ifrån Colosseum-Pregen **s.18**

7.10 Magasinet vid entrén **s.19**

7.11 De lyxigare delarna **s.20**

8. Problem **s.21**

9. Källkritik **s.21**

10. Slutsats **s.22**

11. Källförteckning **s.24**

11.1 Böcker **s.24**

11.2 Internet **s.24**

11.3 Film **s.24**

Bilagor **s.25**

Referensbilder **s.25**

Dagbok **s.33**

1. Inledning

Efter tre år på utbildningen dataspelsutveckling-grafik, har jag och ett par klasskamrater länge pratat om att starta ett spelföretag för att direkt efter avslutad utbildning kunna sätta igång med det vi under de sista tre åren lärt oss; spelutveckling. För att slå två flugor i en smäll bestämde jag mig för att ta ett moment ur vårt framtida spelprojekt och utveckla det under examensarbetet. Min roll i det tänkta spelföretaget kommer till mesta del att innebära texturer och därför kände jag att examensarbetet var en gyllene chans att sätta tänderna i 3D modellering.
Ett moment jag särskilt gillar med spelutveckling är möjligheten att som grafiker skapa världar för spelare att besöka, lite som då en konstnär bjuder in en betraktare att besöka sin värld varje gång de betraktar ett verk. Med detta i åtanke lade jag upp mitt arbete, en kontextuell formgivning av en arena på en given plats och given tid som vi gemensamt kom överens om i gruppen. Arenans design lutar sig till stor del på historiska referenser, men även på min kreativa frihet som konstnär och skapare av verket.
Med forskning, kreativitet och referenser bygger jag i detta arbete upp arenan som ska tjäna som skådeplats till det tänkta XBox 360 spelet ”Colosseum-Nextgen” som har planerad release våren 2008.

2. Problemställning och mål

2.1Begrepp

Med ”Colosseum-Pregen” menas det spel som jag var med och utvecklade under vårterminen 2006 på Högskolan i Skövde.
Med ”Colosseum-Nextgen” menas det spel som ska utvecklas under 2007 och som kommer att använda sig av den arena jag bygger i examensarbetet.

2.2 Bakgrund (om spelet)

Colosseum-Pregen var titeln på det spelprojekt jag deltog i under kursen ”Spelprojekt II” vårterminen 2006. Spelet hade till en början stora ambitioner på nätverk och grafik, men resulterade i slutänden i ett ganska simpelt fightingspel där man tillsammans med tre vänner kunde svinga sina svärd så att blodet sprutade. Arenan där allt ägde rum var konceptad, designad och texturerad av mig.
Colosseum-Pregen följde med på mässor och evenemang som en representant för utbildningen i dataspelsutveckling på Skövde högskola och blev uppskattat av många i processen.
Då våra planer på att starta företag blev allt mer påtagliga insåg vi att Colosseum-Nextgen var det perfekta förstaprojektet, ett vältestat och beprövat koncept som enkelt kunde göras mycket bättre, både grafiskt, spelmässigt och kodmässigt.
Med detta i tankarna satte vi igång förhandlingarna med Gothia Science Park i Skövde för att kunna få hjälp med att starta upp ett företag som kunde lansera Colosseum i en mer genomarbetad version.
Eftersom arenan varit mitt ansvar tidigare fick jag även denna gång förbarma mig över den nya arena som skulle finnas med i det som vi kommit att kalla Colosseum-Nextgen. För

att få en så trovärdig arkitektur till arenan som möjligt har jag denna gång jobbat med referenser och litteratur istället för enbart påhittiga konceptbilder som jag gjorde i första omgången. Detta arbetssätt har tillåtit mig att ur ett akademiskt, men ändå kreativt fritt, perspektiv skapa den värld där Colosseum-Nextgen befinner sig i.

2.3 Problemställning

Vad är en lämplig setting för Colosseum-Nextgen och hur designar jag en arena för ett TV-spel som ska utspelas och befinna sig i just den settingen?

2.4 Mål

Att skapa en arena till Colosseum-Nextgen som ska kunna ge spelare ett intryck av realism och genuinitet i och med att det ska röra sig om en byggnation som skapats för flera tusen år sedan och som sedan omarbetats och nyanserats av olika civilisationer genom åren. Den grafiska profilen ifrån Colosseum-Pregen ska kunna skönjas i arbetet och spelaren ska kunna dra relativt korrekta slutsatser om var arenan befinner sig geografiskt.

2.5 Personlig målsättning

Rent personligt hoppas jag att med mitt arbete nå bättre kunskap om hur man gestaltar trovärdiga miljöer för betraktare att relatera till. Detta rör alltifrån modellering och texturering i spelsyfte till teckning och måleri. Dessutom vill jag kunna ta mitt eget skapande i beaktande och förnya mina gamla visioner på ett lämpligare sätt.

2.6 Avgränsningar

För att endast kunna fokusera på själva arkitekturen har jag valt att inte texturera arenan i mitt examensarbete. Detta ger mig möjlighet att lägga ner mer tid på att lära mig jobba kontextuellt i den mening att arbetet får en mer teorietisk bakgrund än om jag bara hade målat upp konceptbilder utan efterforskningar. En otexturerad arena ger mig dessutom mer tid över för att omsorgsfullt designa varenda litet hörn av arenans fasader utan att tänka på texturbudget, färger, material eller ljus. Eftersom jag tidigare haft mest erfarenhet av texturer kan jag dessutom i mitt examensarbete utforska själva skulpterandet i sig, för att senare kunna sätta det i kontext till mitt texturskapande i framtida arbetsskeden.

3. Metod

Till att börja med var jag tvungen att bestämma mig för en setting till arenan. Detta gjordes genom att utgå ifrån storyn för Colosseum-Pregen och sedan modifiera den för att passa examensarbetet så bra som möjligt. Genom att titta på kartor och läsa om handelsvägar i olika områden, har jag jobbat för att få in de aspekter som är viktiga för att arenan skulle kunna existera och valt skådeplats och tid.

För att komma mitt mål så nära som möjligt har jag letat efter två huvudsakliga begrepp; för det första information om respektive civilisation som levt i området där Colosseum-Pregen utspelades och för det andra så passande referensbilder som möjligt från de olika tidsperioderna. Jag har fokuserat på att efter egen förmåga sortera ut den information och de bilder som jag ansett ligga mitt arbete närmast till hands. Av detta har jag dragit slutsatser och bestämt mig för var och när arenan ska placeras.
Själva faktasökandet har skett på biblioteket, Internet och i diverse dokumentärer och spelfilmer.
Då man gestaltar en setting är det viktigt att inte bara fokusera på en kultur, civilisationer kommer och går och det är sällan man inte återanvänder sig av det som redan finns och lämnats kvar. Av denna anledning har jag valt att låta arenan inspireras av arkitektur under 2000 år; från storyn i Colosseum-Pregen till storyn in Colosseum-Nextgen.
I många fall av faktasökandet hittar man generella begrepp som inte är vetenskapligt underbyggda men ändå spelar en viktig roll för arbetet. Detta kan förklaras med att målgruppen för det blivande spelet ska kunna uppleva något nytt, samtidigt som man ska kunna känna igen sig epokmässigt och stilmässigt. Av denna anledning har jag i flera fall använt mig av tidstypiska referenser som förmedlar rätt känsla av de olika kulturerna.
För att strukturera upp mitt arbete började jag med Kung Hammurabi, den sjätte konungen av Babylons första dynasti[1] och arkitekturen som fanns då på grund av att Colosseum-Pregen baserades på denna tid och plats. Sedan jobbade jag mig fram i historien och gick igenom de olika civilisationerna som funnits i området jag bestämt mig för med fokus på dem som haft störst makt och därför även påverkat arkitekturen mest.
Referenssökandet visade sig inte vara en dans på rosor. Det Parthiska riket där Arenan kom att befinna sig i blev till stor del bortglömt i romarrikets skugga. Mycket av arkitekturen har blivit riven eller ändrad på senare år och det mest konkreta som finns kvar av civilisationen är Parthiska mynt, prydda av kungar[2].
Av de få bilder jag hittat har trots detta en hel del kunnat utläsas och genom faktasökandet har jag kunnat få en klar bild för mig om hur den Parthiska arkitekturen såg ut.
För att underlätta arbetet har jag tagit mig en konstnärlig frihet inom de ramar som satts upp, rent historiskt men även i relation till Colosseum-Pregen. Just denna frihet har varit särskilt viktig för att fylla i de luckor som historien inte kunnat ge svar på.
Genom att blanda arkitektur ifrån Babylon, Grekland, Persien och Rom fram till Partherna, har jag haft som ambition att skapa en arena som aktivt använts i tid och otid under 2000 år, mitt emellan de olika handelsrutterna som löpte genom mellanöstern[3].
Med detta i bakhuvudet vill jag ändå förmedla en relativt bekant orientalisk design och tänker därför emellanåt använda en lite modernare, modifierad sådan då jag designar de lite mer exklusiva delarna av arenan.
För att kunna behålla profilen från Colosseum-Pregen, som till stor del lutade sig på arenans utformning i logotyp och introfilm, tänker jag behålla de gigantiska kloformade segmenten som sträcker sig över arenagolvet. För att realisera dem tänker jag sätta arenan i närheten av berg vilket medför att de kan ha huggits och skulpterats ut ur berget.

4. Inspiration och teori

[1] Naquet: *Atlas över mänsklighetens historia*, 1991, s.16
[2] http://www.parthia.com/
[3] Naquet: *Atlas över mänsklighetens historia*, 1991, s.71

4.1 Om storyn i Pregen

Storyn i Colosseum-Pregen baserades på att Kung Hammurabi av Babylon införde ett system med lagar som tillämpades i det stora Babylonska riket. Några av dessa lagar hade att göra med hur man skulle få ära och hantera tvister genom att utmana motståndare till döden i en arena. Efter Babylons fall hamnade lagarna i glömska men arenan som varit gömd i öknen bestod, avskuren från verkligheten.
Då Alexander den store invaderade Persien blev några av hans soldater tillfångatagna, men flydde desperat ut i öknen där de av misstag hamnade i den bortglömda staden som byggts kring arenan. De blev tvungna att slåss i arenan för att få tillträde till staden.
Denna story beskriver inte i vilken öken arenan befann sig i, men det är däremot tydligt att det är Mesopotamien och Persien som är skådeplats.

4.2 Om storyn i Nextgen

Efter lite letande och funderande kom jag fram till att den bästa settingen för Colosseum-Nextgen skulle vara någonstans i mellanöstern där något så stort som en arena skulle kunna förbli hemligt, men ändå ligga i närheten av civilisation. Dessutom behövdes en tidpunkt som kunde erbjuda möjligheter vad gäller inspiration av andra kulturer och en relativt välutvecklad handel mellan dessa. Lösningen blev 100 e.kr, då Romarna härskade i väst och Partherna i mellanöstern. Den så kallade Sidenvägen[4] löpte genom öknarna och försåg västvärlden med lyxvaror ifrån fjärran länder i öst. Möjligheterna till att berättiga

Bild 1, Parthiska riket. http://concise.britannica.com/ebc/art-2030

en oas för ohederliga handelsmän mitt i en av många öknar kändes godtagbara.
Jag bestämde mig för att arenan ska ligga i saltöknen Dasht-E-Kavir, mellan det Kaspiska havet och persiska golfen. Eftersom handelsvägar mot civilisationen i väst gick i kanterna av öknen[4] är det en bra setting för att placera in en arena som en slags mittpunkt för handel

[4] Naquet: *Atlas över mänsklighetens historia*, 1991, s.71

mellan östra orienten, västra Kina/Indien, och de riken som delade det Parthiska riket och romarna.
Handlingen för spelet är helt påhittad och därför är en karg saltöken exemplarisk för att husera en fiktiv berättelse satt i en historisk kontext.
Miljön som är en bergig öken ger en bra förklaring till varför arenan är undangömd, men även till varför dess arkitektur är så svår att identifiera på grund av alla olika folkslag som passerar igenom och alla olika civilisationer som bott i detta område fram tills årtalet aktuellt för storyn, c:a 100 e.kr.
Konflikter mellan olika religioner ägde rum väster om öknen[5], ett faktum som tjänar kulturkrockar bra.
Parthernas rike, där arenan befinner sig, är förhållandevis okänt men det var den enda stormakten som faktiskt gav romarna ordentligt motstånd då de försökte ta sig längre österut[6].

5. Teori

5.1 Kung Hammurabi, Babylon och det gamla Mesopotamien

Bakgrundshistorien i Colosseum-Pregen handlade om hur Kung Hammurabi av Babylon höll sitt folk i schack med hjälp av sina lagar och att dessa även innefattade hur man skulle slåss för att vinna ära. Om Arenan börjat byggas på Hammurabis tid får man anta att den i grundstruktur hade påmint om den tidens arkitektur, nämligen babylonsk stil runt 1750 f.kr[7].
Denna stil är ganska mycket beroende av hur lite sten man hade i det området och var därför baserad på tegel som glaserats i olika färger och staplades i relativt kubistiska former[8].
Eftersom arenan befinner sig långt ifrån detta område och är omgivet av berg, kan det sägas att arkitekturen borde te sig annorlunda men bör ändå i grunden stundtals påminna om det som gick att beskåda i det babylonska riket för att erinra om arvet från den tiden.
Jag har för mitt arbete tittat på Babylon, Ur, Assur och Khorsabad, fyra stora städer med intressant arkitektur som det dessutom finns en hel del bilder på.

5.2 Perser

Assyrierna, som tog över efter Babylonierna, hade en arkitektur som i mångt och mycket påminde om den sistnämnda[9] och när Cyrus den store år 539 f.kr erövrade Babylon[10] för att ena ett Persiskt rike började saker och ting hända. Handeln mellan de olika folkstammarna i området ökade markant och kanske fick till och med Kina in en fot i mellanöstern. Detta påverkade arkitekturen tydligt och man anställde arbetare och arkitekter vida kring för att skapa sin arkitektur och därför kan den persiska stilen uppfattas som ganska brokig[11]. Perserna lånade det bästa ifrån områden som de erövrat och skapade därigenom en helt egen stil som gjordes persisk, till stor del baserad på

[5] Naquet: *Atlas över mänsklighetens historia*, 1991, s.65
[6] http://www.parthia.com/parthia_history.htm
[7] Naquet: *Atlas över mänsklighetens historia*, 1991, s.16
[8] Frankfort: *The art and architecture of the ancient orient*, 1996, s. 93-126
[9] http://en.wikipedia.org/wiki/Assyrians
[10] Naquet: *Atlas över mänsklighetens historia*, 1991, s.16
[11] Naquet: *Atlas över mänsklighetens historia*, 1991, s.44

nomadarkitektur som använder sig av tältbyggnadsprincipen även då man bygger hus[12]. Istället för tältpinnar har man massiva pelare och istället för tältduk byggs stora tak uppstöttade av pelarna. Trots detta var man mån om att det skulle utvecklas en persisk stil och resultatet av denna ambition kan kännas igen i storstaden Persepolis ruiner, där även Mesopotamska influenser lyser igenom[13].
Perserna satte standarden för mycket som skulle komma att ske i området som idag är mellanöstern. Stora städer byggdes, kulturen utvecklades och en gemensam mentalitet för regionen blev mer och mer tydlig genom imperiet[12].
Det Persiska riket brukar kallas det första stora imperiet i världhistorien[12] och byggde även städer därefter.
De persiska delarna av mitt arbete ska symbolisera storslagenhet i arkitektur och erinra om en tid då folket var enat under ett stort rike med många estetiska influenser.

5.3 Greker

Då Alexander den store c:a 330 f.kr besegrade Darius III och erövrade Persien letade den grekiska arkitekturen sig in i mellanöstern. Grekiska talades av de lärde och många storslagna persiska byggnadsverk förstördes och nya grekiska upprättades[14]. Tiden för de grekiska influenserna var dock kort och runt år 250 f.kr tar Partherna över i området och kommer att styra här i femhundra år[15].
De grekiska influenserna i mitt arbete är begränsade och representeras mest av pelare och subtila detaljer på tak och längs broar.

5.4 Parther

Det som är känt om Partherna går att utläsa genom få arkeologiska lämningar i form av byggnader och mynt[16]. Arkitekturen var till stor del influerad av Rom, med många valv och stora pelare, men även de persiska idealen fick en ny renässans[17].
Man vet alltså ganska lite om Parthernas sätt att bygga, men om man studerar bilder ifrån ruiner kan slutsatsen dras att man byggde mer valv och kupoler än på persernas tid.
Svårigheten med att sätta fingret på den Parthiska arkitekturen har i mitt arbete inneburit mer frihet att fylla i det svarta hål som fattas i historien på detta område, en väldigt spännande och kreativ utmaning som dessutom inför mer mystik över arenan.
Den Parthiska stilen i mitt arbete finns där man kan anta att flest besökare befinner sig, nämligen vid ingången och inne på arenan eftersom det är de delar som kan antas byggdes om först då Partherna tog makten.

5.5 Romare

[12] History Television Network Productions: Engineering an empire, säsong 1 avsnitt 9, The Persians, 2006
[13] Frankfort: *The art and architecture of the ancient orient*, 1996, s. 349-378

[14] History Television Network Productions: Engineering an empire, säsong 1 avsnitt 3, *Greece- Age of Alexander*, 2006
[15] http://www.parthia.com/parthia_history.htm
[16] http://www.parthia.com/
[17] http://en.wikipedia.org/wiki/Persia#Parthian_Empire_.28250_BC.E2.80.93AD_226.29

Eftersom romarna hade ett ont öga till det Parthiska riket och gärna tryckte på gränserna i väst[15] har jag valt att även ta med den romerska arkitekturen som inspirationskälla. Flera parthiska städer, som låg i närheten av gränserna, erövrades i etapper av romarna och en väldigt säregen stil kunde skönjas i t ex Hatra[18] och Dura Europas[19]; en slags blandning av det som var parthiskt och romerskt eftersom man efter erövringar byggde upp städerna igen efter egna preferenser. Jag har dock rent grafiskt varit försiktig med romerska influenser, de kan lätt ta över och bidra till att arenan blir mer som Colosseum i Rom, något som jag vill undvika.

6. Arbetsprocessen

Man kan säga att mitt arbete varit uppdelat i fyra olika perioder.
Den första var konceptstadiet, då jag målade bilder till arenan helt fritt. Jag letade efter bilder på Internet och i böcker för att skapa mig en ide' om vart jag ville vara på väg. Det var i denna process som den första konceptbilden såg dagens ljus, min samling av referensfotografier växte till sig och arbetet till slut fick en ny vändning då nästa period infann sig, nämligen teoristadiet.
I teoristadiet läste jag på om kulturerna jag ville representera i mitt verk. Jag insåg att frågeställningen jag haft hittills som hade att göra med polygon och texturoptimering var dålig, och omfamnade den lite mer kontextskapande delen av arbetet. Detta gav mig möjligheten att fokusera på själva designen i en kontext och inte på begränsningarna i mediumet. Eftersom jag själv lade upp strukturen för mitt teorisökande kunde jag plocka bitar ifrån olika tider och kulturer relativt fritt, men ändå hålla arbetet inom en teoretisk ram som tydligt definierats med årtal och civilisationer. När jag slutligen kände att den teoretiska bilden var uppbyggd, samlade jag på mig fler referensbilder, denna gång mer stödda på fakta än i konceptstadiet och började planera inför nästa period; realiseringsstadiet.
Genom att börja modellera utifrån arenan och in, kunde realiseringstadiet följa en röd tråd från början till slut. Arbetet byggdes upp i iterationer där jag modellerade olika bitar; ena dagen en port, andra en vägg som bitvis sammanfogades som ett pussel för att skapa den helhet jag eftersträvade. Jag modellerade byggnader efter referensbilder men aldrig utan att modifiera efter min egen smak. Mitt arbete lutar sig till en stor del på att arkitekturen är trovärdig rent historiskt, men även att betraktaren får en känsla av det område arenan befinner sig i. I den aspekten har jag fyllt i det som saknats efter egen konstnärlig förmåga och bibehållit en del av det som gick att se i Colosseum-Pregen.
I realiseringsstadiet fick jag dessutom känna på problemen med modellering på riktigt, något som ofta satte käppar i hjulet för mig och som i efterhand känns totalt onödiga.
Den sista perioden som mitt arbete genomgick var reflektionsstadiet, skrivarperioden. Att utvärdera sitt arbete, leta rätt på referenser igen och sätta ett verk i kontext till en rapport och en dagbok visade sig vara produktivt. Med lite distans till verket fick jag nya idéer, hittade nya referensbilder och önskade att jag fått mer tid. Som tur är ska mitt verk få husera slagskämpar våren 2008 och fram tills dess har jag tid att ta åt mig av de nya tankarna och se över mitt verk innan det fullbordas.

---

[18] http://www.cais-soas.com/CAIS/Geography/hatra.htm
[19] http://www.cais-soas.com/CAIS/virtual_museum/parthian/Sites/dura_europas.htm

7. Från referens till verk

7.1 Den Babylonska ringmuren och arenaväggen

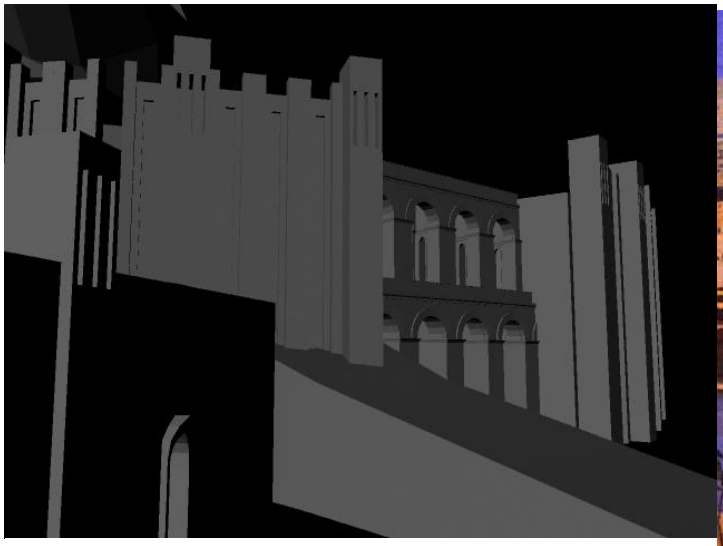


Bild 2, Den babylonska ringmuren

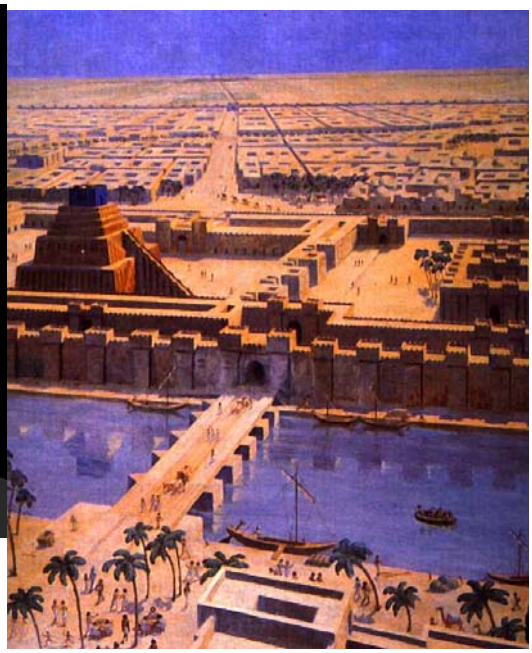


Bild 3, Babylon.
http://www.uoregon.edu/~klio/im/ane/Babylon%20-%20Stadtansicht%20-%20Zeichnung.jpg

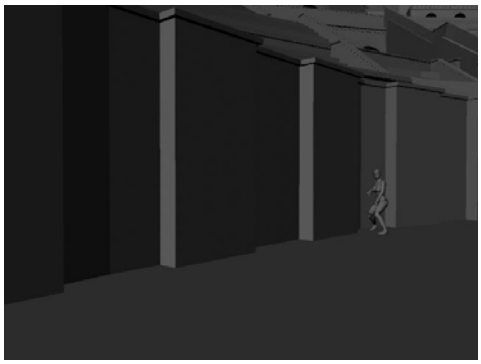


Bild 4, Inne på arenan

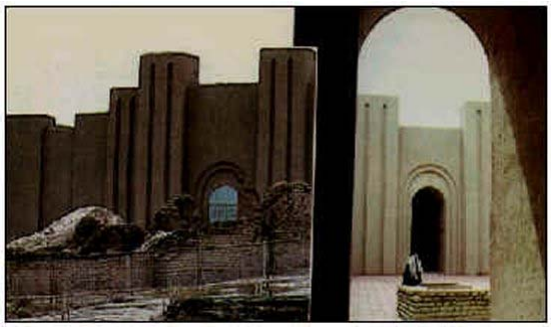
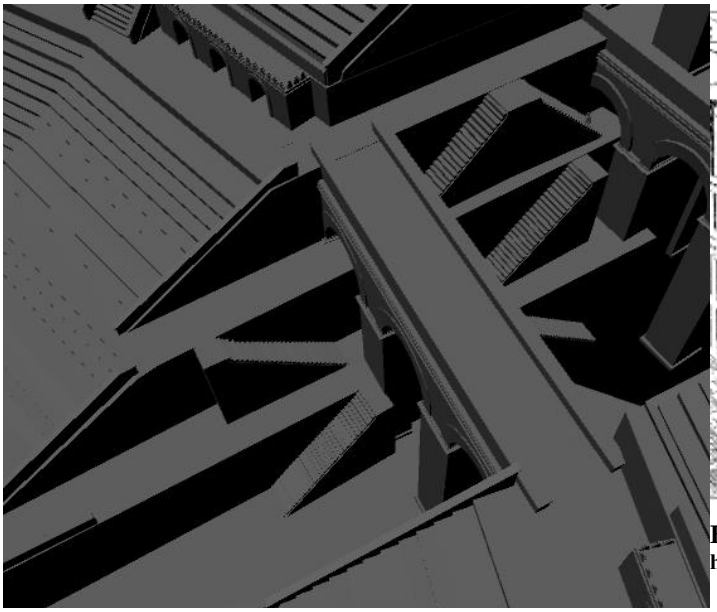


Bild 5 , Babylon.
http://www.globalsecurity.org/military/world/iraq/babylon.htm

Eftersom den Babylonska stilen är äldst har jag valt att försätta den till de största, mest bastanta delarna av arenan som skulle kunna tänkas ha existerat i sitt ursprungliga skick sedan arenan började användas. En Babylonsk stil pryder därför hela ringmuren som omger arenan och bidrar till att rama in fasaden med en kontrast mot de Parthiska element som kan skymtas i broarna och ingångarna som delar upp de olika arenadelarna. Jag har dessutom lagt till ramper inspirerade av Ur, som gör det möjligt att komma upp till en mellannivå på läktaren.
Inne på själva arenan har jag valt att använda samma kantiga, Babylonska stil. Detta bidrar till att skapa ett mer kontrastfullt intryck för en spelare som hela tiden kommer att ha muren i bakgrunden då Colosseum-Nextgen spelas.

7.2 Trappor inspirerade av Assur



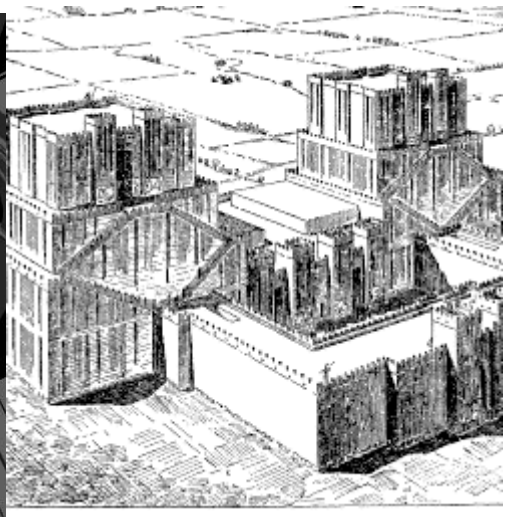


Bild 7, Assur.
http://www.faculty.fairfield.edu/jmac/meso/meso.htm

Bild 6, Trappor inspirerade av Assur

Det finns många sätt att ta sig upp på arenan. Ett av dessa är att gå uppför någon av de många trappor som i ett system med broar och läktardelar leder en arenabesökare högre och högre upp. För att spara plats och inte behöva modifiera bergrunden som arenan byggts på är trapporna branta och placerade längs smala gångar som i sektioner alltid på något sätt leder dit man ska. För de rika och välbärgade som sitter längst fram på läktaren behöver endast en trappa bestigas. Ska man längre upp får man räkna med att gå längre.

7.3 Kung Hammurabi

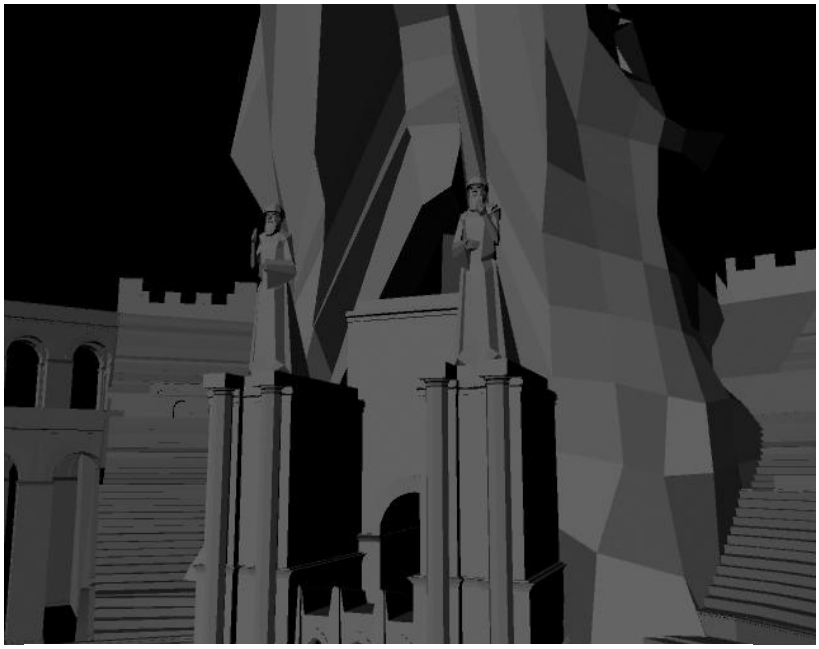


Bild 8, Kung Hammurabi

Bild 9, Hammurabis lagar.
http://instruct1.cit.cornell.edu/courses/nes263/spring06/fgm3/

För att skapa en återknytning till hur allting började har jag valt att göra statyer av Kung Hammurabi som vakar över skådespelen uppe över ingången, inne på arenan. Detta gör entrén lite massivare och riktar blickarna mot den så att den blir lite av en central del av arenan än annars. Statyn är modellerad efter avbildningen av Kung Hammurabi som går att beskåda på den stora stenen som lagarna skrevs på.

7.4 Persiska statyer

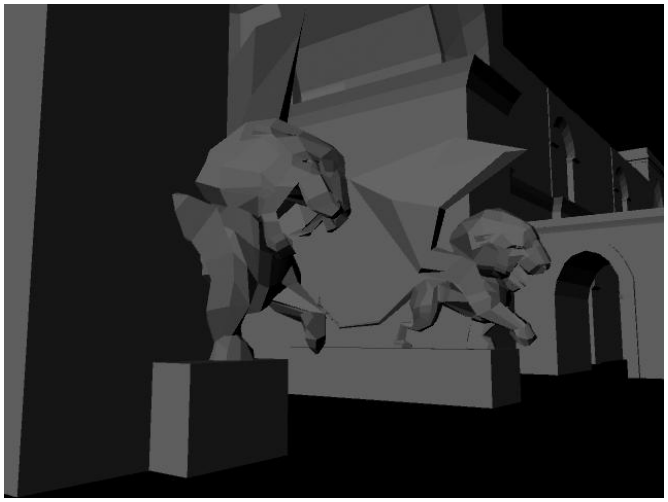


Bild 10, Persiska statyer vid ingången

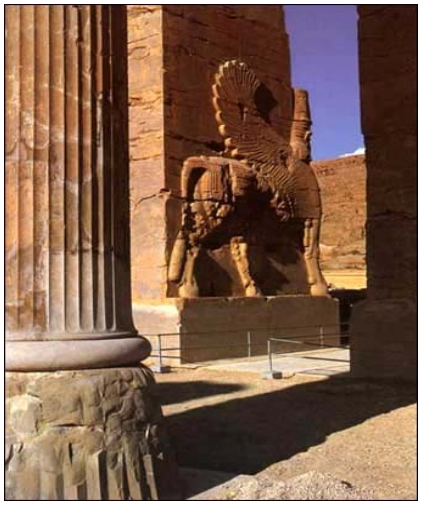


Bild 11, Persepolis. http://www.cais-soas.com/CAIS/virtual_museum/achaemenid/Sites/persepolis.htm

Väktarna som prydde Persepolis portar var ofta bevingade lejon- och tjurkroppar med mänskliga huvud. Jag har låtit mig inspireras av detta men valt att ha bevingade lejon hela vägen. I det assyriska palatset Zinjirli fanns lejonstatyer som beskyddare vid ingångar[20]. I Persepolis trappor fanns uthuggna ornament som representerar olika saker; vördnad för kungen eller fromhet inför gud[21]. På detta sätt använder man bilder och statyer till att förmedla värderingar och känslor i en byggnad, något som jag tagit fasta på då jag placerat de stora lejonen i huvudingången. Arenan är en skådeplats för våld och rädsla, vet man inte om det när man går dit så blir det underförstått då man nästan känner sig anfallen av de stora stenlejonen. Även inne på arenan har jag placerat ut lejon i olika gestaltningar ovanför portar. Dessa är tänkta att särskilja olika ingångar som kan tillägnas olika lag då en dödsmatch startas. De kan även representera olika in- och utgångar och vad som sker där; ett liggande lejon för porten dit de döda släpas och ett bevingat, stående lejon för en port som används som ingång för kämparna.

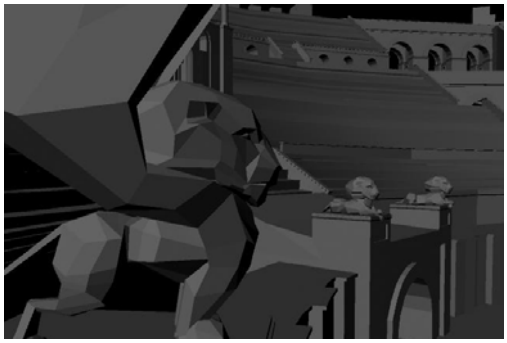


Bild 12, Persiska statyer inne på arenan

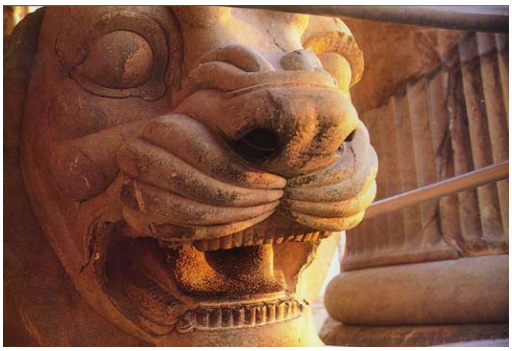


Bild 13, Persepolis. http://www.cais-soas.com/CAIS/virtual_museum/achaemenid/Sites/persepolis.htm

[20] Frankfort: *The art and architecture of the ancient orient*, 1996, s. 279-331
[21] Frankfort: *The art and architecture of the ancient orient*, 1996, s. 349-378

7.5 Pelarsalen

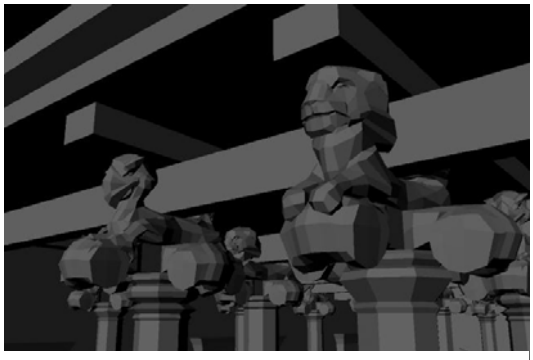


Bild 14, Pelarhuvud i pelarsalen

Bild 15, Susa. http://www.cais-soas.com/CAIS/virtual_museum/achaemenid/Sites/susa.htm

Perserna hade en fallenhet för att bygga pelarsalar med vackert utsmyckade pelare som gav betraktaren en överväldigande känsla. Resonemanget var att kunde man bygga och så perfekt strukturera upp ett rum med så många vackra pelare måste man även vara mäktig[22]. Därför har jag valt att följa upp lejonens aggressivitet i ingången med en lång korridor som på sidorna leder in till två identiska pelarsalar. De har egentligen ingen ordentlig anknytning till själva arenan mer än att de är tänkta att fungera som en slags uppehållsrum/festsal för de rika, eller möjligtvis som ett utrymme att slåss i om man är lite färre slagskämpar. Det finns en risk att dessa utrymmen som inte ligger direkt anknytning till själva arenagolvet aldrig kommer att användas i Colosseum-Nextgen, men samtidigt känner jag att mitt verk inte riktigt hade varit fullbordat utan de unika utrymmena som karaktäriserar arenans omgivningar.

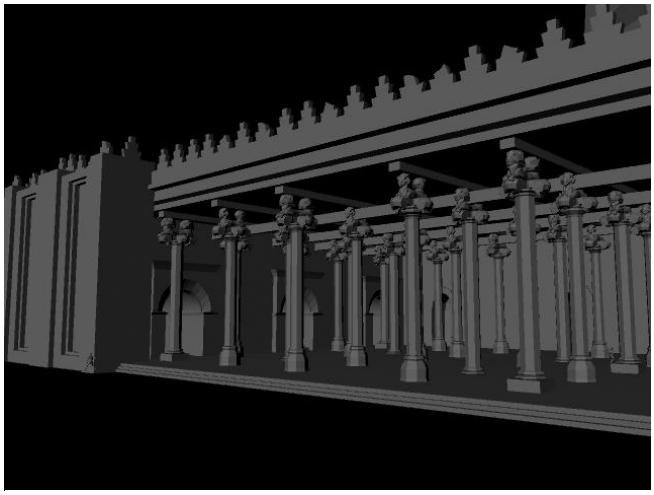


Bild 16, Pelarsalen

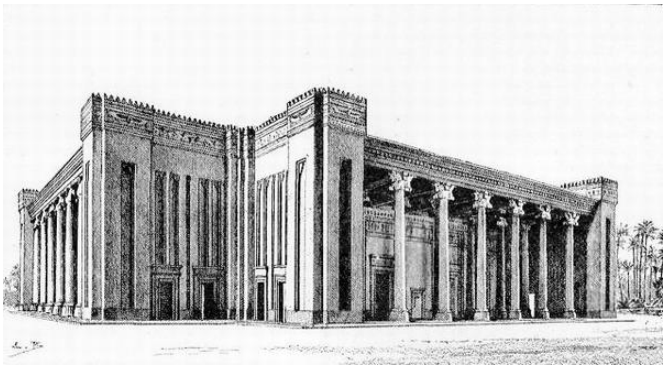


Bild 17, Susa. http://www.cais-soas.com/CAIS/virtual_museum/achaemenid/Sites/susa.htm

[22] vision films: *Secrets Of Archaeology,The Ports Of The Desert*, 2002

7.6 Väggar inspirerade av Persepolis

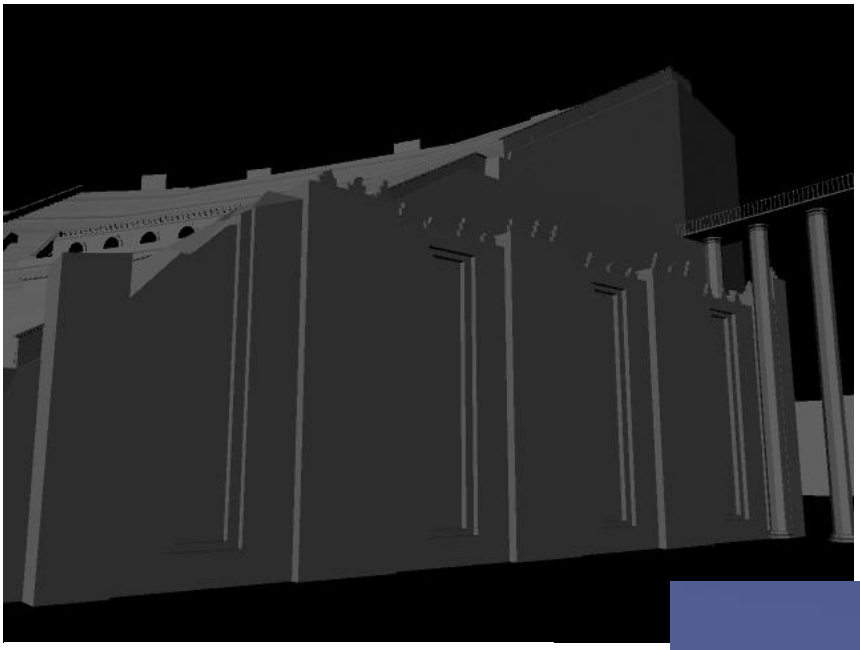


Bild 18, Väggar inspirerade av Persepolis

Bild 19, Persepolis. http://www.persepolis3d.com

För att illustrera persernas engagemang i arenan utöver statyerna har jag låtit mig inspireras av den virtuella återuppbyggnad av Persepolis som är under utveckling och kan beskådas på http://www.persepolis3d.com. I detta fallet har jag även valt att låta strukturen förfalla en aning, så att man kan dra slutsatsen att det är en lite äldre del av byggnationen från Persernas tid. Tanken var från början att den förfallna arkitekturen skulle vara ett genomgående tema för hela arenan, men tidsbegränsningar gjorde det svårt att genomföra.

7.7 Den Parthiska porten

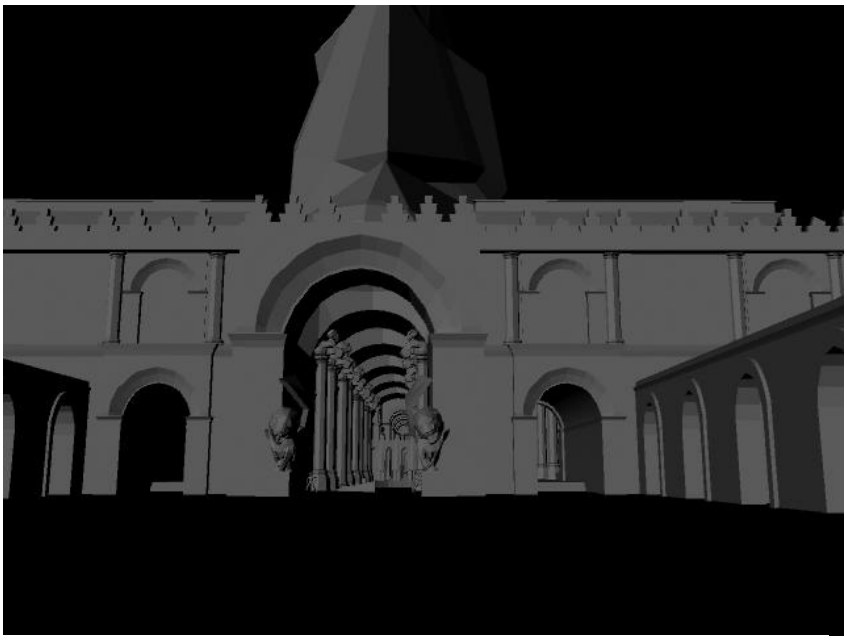


Bild 21, Hatra. **http://www.cais-soas.com/CAIS/virtual_museum/parthian/Sites/hatra.htm**

Bild 20, Den parthiska porten

Eftersom Partherna är ”herrar” i området bör de stora och centrala delarna av arenan se så Parthiska ut som möjligt. Till den stora ingången tog jag inspiration ifrån Hatra och lämnade kvar de persiska lejonen. Detta skapar stämning och byggde på påståendet att Partherna skulle ha sett en renässans av Persisk stil och mentalitet[23].
Den stora ingången ramas in av små portar som leder mot pelarsalen och utrymmen som är tänkta att tjäna som handelsbodar för handelsresanden. Just denna del av arenan är intressant eftersom den delvis är inspirerad av min absolut första konceptbild. Skillnaden mellan konceptbilden och den färdiga porten är stora, men känslan av marknaden och den imponerande porten finns kvar. Konceptbilden tog för mycket inspiration av modernare orientalisk arkitektur och blev därför i en mer historisk kontext opassande.

Bild 22, Koncept av porten

[23] http://en.wikipedia.org/wiki/Persia#Parthian_Empire_.28250_BC.E2.80.93AD_226.29

7.8 De Parthiska broarna

Bild 23, De parthiska/romerska broarna

Bild 24, Frankrike. http://oak.cats.ohiou.edu/~uhalde/353A/Aqueduct_PontDuGard_Nimes.jpg

De broar som löper mellan olika läktarsektioner är till stor del inspirerade av Parthisk arkitektur ifrån Hatra och Kuh-E-Khwjeh, men även av de romerska akvedukterna som än idag går att beskåda, t ex i Nimes, Frankrike.

7.9 Bergen i Colosseum-Pregen

Bild 25, Arenan i Colosseum-Pregen

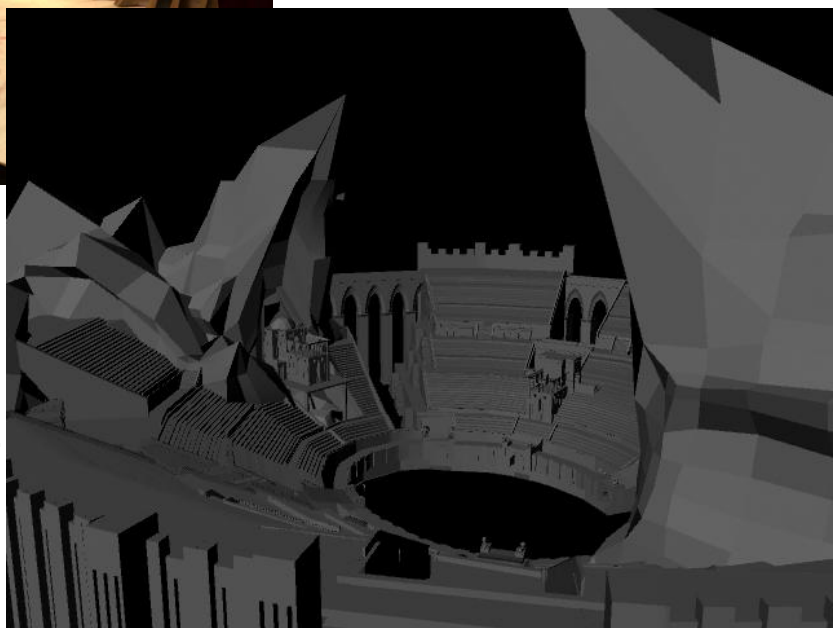


Bild 26, Arenan i Colosseum-Nextgen

Eftersom arenan till Colosseum-Pregen till stor del lutade sig på en ganska säregen design med stora kloliknande strukturer som sträcker sig över arenagolvet, valde jag att behålla vissa av de momenten för att återknyta den nya designen till den gamla. I detta fall försatte jag arenan till ett bergsmassiv där några av bergsformationerna skapar ungefär samma känsla som i Colosseum-Pregen. Tanken är att arenan började användas helt utan modifikation från arkitekter, att bergsmassivet bildade en naturlig arena där folk träffades för att lösa sina tvister i en storslagen miljö. Efterhand växte arenan då stenhuggare och arkitekter började strukturera upp miljön. Sakta men säkert, genom flera civilisationer, kom arenan att se ut som den gör då jag skapat den i detta examensarbete.

7.10 Magasinet vid entrén

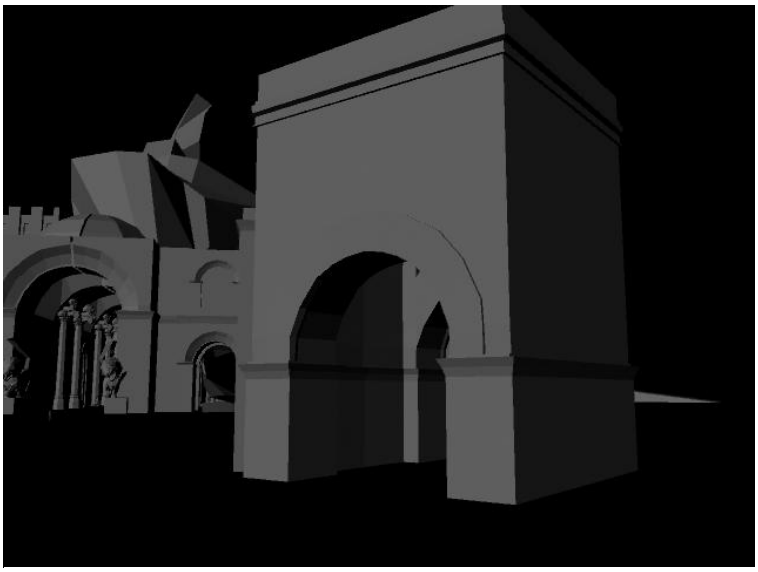


Bild 27, Magasinet vid entre´n

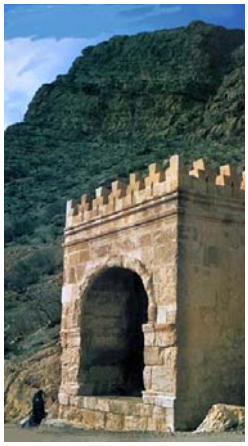


Bild 28, Taq-e-Gara.
http://www.cais-soas.com/CAIS/virtual_museum/parthian/Sites/various_sites.htm

Som en avbrytare till marknadsdelen av entrén har jag gjort ett litet magasin, inspirerat av Taq-e Gara, en liten byggnad som tros ha varit en vaktpost längs vägen som lades ut igenom det persiska riket[24]. För att inte göra en exakt kopia har jag dessutom tagit inspiration ifrån interiören från vakttornet i Zahhak slottet, och gjort ett inre tak med kupol. Båda dessa byggnader antas ha varit byggda under Parthernas tid, men än idag råder det skilda meningar om deras ursprung[25]. Resultatet har blivit en byggnad som med stor säkerhet bör vara trogen den Parthiska stilen.

[24] History Television Network Productions: Engineering an empire, säsong 1 avsnitt 9, The Persians, 2006
[25] http://www.cais-soas.com/CAIS/virtual_museum/parthian/parthian.htm

7.11 De lyxigare delarna

Bild 29, Adelsläktare

Bild 30, ***Iran. http://www.galen-frysinger.com/graphics/iran6.jpg***

Redan då den första arenan byggdes till ”Pregen” var jag övertygad om att en lite lyxigare sektion behövdes, där adel och välbärgade skulle husera. Designen till lyxbyggnaden baserade jag på diverse bilder ifrån palatsliknande hus ifrån dagens mellanöstern. Detta är med andra ord inte helt tidsenligt, men jag tror att den lite mer slimmade, väldekorerade fasaden effektivt kan bidra till att förmedla känslan av att detta är en lite mer speciell del av arenan. Dessutom blir kontrasten mellan de olika stilarna på arenan ännu mer påtaglig, och därigenom får jag den brokiga design som jag till en början var ute efter. Den ovala formen på bron, som kan skymtas i bakgrunden, är även den en aning överdriven men för intryckets skull anser jag att den passar bra in i arenan och har flera egenskaper som den Parthiska arkitekturen skulle kunna ha haft.

8. Problem

Min första frågeställning rörde en utformning av arenan i förhållande till den spelmotor vi skulle använda då spelet skulle utvecklas. Detta arbetssätt hade inneburit en teknisk approach till arenans utformning, något som jag egentligen inte var ute efter. Problematiken med frågeställningen löstes inte förrän jag kommit förbi det första konceptstadiet och därmed kan jag konstatera att om jag haft rätt frågeställning från början hade jag inlett med teoristadiet och sedan påbörjat konceptstadiet, alltså tvärtom mot vad jag gjorde.
Det andra problemet jag haft är relaterat till det första och låg i konceptstadiet, även om det inte visade sig vara ett problem förrän efter teoristadiet. Att påbörja ett akademiskt arbete utan ordentlig efterforskning resulterade i att jag länge trodde att jag skapade meningsfulla bilder och modeller men insåg senare att de var helt felaktiga. Detta resulterade i att minst tre veckors arbete som utförts egentligen aldrig använts i det färdiga verket. Detta problem kan dock snarare klassas som en lärdom och det är där hela andemeningen med mitt kontextuella designarbete anas; för att kunna förmedla något trovärdigt krävs en gedigen efterforskning!
Under examensarbetstiden flyttade vår Colosseumgrupp in på Gothia Science Park(GSP) för att börja bygga grunden till vårt framtida företag. Detta resulterade i en avvägning mellan examensarbete och arbete för företaget, tillsynes enkelt eftersom jag jobbade med arenan men det visade sig svårare än så. Med ständiga möten för att stämma av arbetsgången, oklara uppgifter om vad vår spelmotor skulle klara av, sidouppgifter som att måla affischer och diverse omflyttningar blev det tydligt att mitt examensarbete behövde struktureras. Jag slutade tänka på arenan som en färdig produkt för spelet och fokuserade endast på arenan som mitt examensarbete. Då försvann problem jag tidigare spenderat hela dagar på att lösa som hade att göra med uv-mappning och texturering; två moment som ingår då man sätter färg på de annars gråa modellerna. Med andra ord förändrades min frågeställning även i takt med att arbetet på GSP fortlöpte.
Från att ha som ambition att skapa ett spel där man fritt kunde röra sig runt arenan, kom gruppen överens om att skära ner på friheten och endast försätta själva spelet inne på arenan. Vid det tillfället höll jag fortfarande på med pelarsalen och kände att mitt arbete skulle bli förbisett om man inte kunde vistas i de utrymmen jag skapade. Återigen fick jag inse att mitt examensarbete skilde sig ganska mycket ifrån den produkt som jag förväntades skapa till Colosseum-Nextgen.
Datorer är som bekant bra till mycket men när de kraschar blir man lätt mindre positiv. Strax innan påsk förlorade jag stora delar av det jag hade jobbat med på grund av en datorkrasch, men trägen vinner och jag bet i det sura äpplet och började om på nytt.
Ett problem, som även visade sig vara en fördel, var bristen på referensmaterial från den Parthiska perioden. Egentligen ville jag att arenan till 80 % byggde på Parthisk arkitektur. Det tillgängliga referensmaterialet var svårt att lokalisera och tämligen svårtolkat eftersom det oftast rör sig om ruiner eller ombyggd byggnation. Detta blev i min mening till en fördel eftersom jag fyllde i luckorna med arkitektur ifrån andra civilisationer och plötsligt kändes arenan mer genomtänkt och levande genom kontrasterna.

9. Källkritik

Att söka efter lämpliga bilder från Kung Hammurabis tid var ingen enkel match. Det enda som man egentligen vet kommer ifrån uppskattningar av ruiner och de få byggnader som

levt kvar. Av de bilderna jag hittade var många svåra att ta på allvar eftersom de var baserade på biblisk konst, i andra fall var det bara ruiner med amerikanska militären i förgrunden. Jag har valt att plocka några av de för mig mest intressanta bilderna där man kan skönja en säregen stil och sedan byggt vidare på den i mitt arbete.
Perser, Greker och Romare visade sig dock vara ganska tillmötesgående forskningsområden, medan Partherna som bekant var lite svårare. De källor jag haft har mestadels varit från Internet och hemsidor som har gjort det till sin uppgift att berätta för världen om de bortglömda Partherna. Denna typ av information får övervägas noga men kan ändå i ett sammanhang tillsammans med andra fakta ge en översiktlig bild av vad som bör förmedlas. Eftersom jag valt ett ganska fritt kontextuellt skapande, där jag själv fyller i de svarta hålen, har jag blivit sporrad av legenderna kring Partherna och tanken att ett så stort imperium nästan blivit bortglömt har gett mig lite extra sug efter att göra ett bra jobb.
För att skapa mig en så bred bild som möjligt av folkslagen och perioderna som var aktuella för mitt arbete, har jag dessutom tittat på dokumentärer; alltifrån Alexander den Stores kamp mot Perserna till mer ingående förklaringar om handelsvägar i öknen från tiden efter Kristus födelse. Dessa dokumentärer har bidragit till att ge mig en bättre uppfattning om vart jag var på väg och har på ett pedagogiskt sätt sammanfattat mycket fakta som annars hade varit svårt att finna.
Mina besök på biblioteket har oftast dragit ut på tiden rejält. Att hitta fakta om ett så smalt ämne har krävt noggrann genomgång av olika böcker som ibland visade sig vara helt fel. Tyvärr hittade jag inte någon bok med titeln ”Parthisk arkitektur och varför den såg ut som den gjorde” men däremot en som hette ”The Art And Architecture Of The Ancient Orient” av Henri Frankfort. Författaren inleder denna bok med Mesopotamien 3000 f.Kr. och avslutar precis innan Parthernas intrång i historien. Detta har mest bidragit till den känsla jag haft under arbetet; jag skapar något unikt ifrån ett recept med många välkända ingredienser. Faktumet att Henri Frankfort gick bort 1954 bidrar säkert till avsaknaden av Parthiska influenser i hans bok eftersom mycket av det som hittats från Partherna först dykt upp på senare år.

10. Slutsats

Genom metoderna jag använt i mitt arbete för att nå resultatet jag fått, står det klart att den andra delen av min frågeställning enklast besvaras med följande mening: för att skapa miljöer för vilken tid som helst krävs gedigen efterforskning i ämnet och en estetisk känsla för att fylla i tomrummen som uppstår då historien inte erbjuder alla svar.
Vad gäller vilken setting som är lämplig för arenan har jag genom lite efterforskning och eftertanke utnämnt saltöknen Dasht-E-Kavir till skådeplatsen för mitt arbete eftersom den ligger mitt emellan dåtidens handelsvägar. Dessutom erbjöd det en fri tolkning av historien eftersom ganska lite är känt om områdets befolkning. Pregenstoryn erbjöd en del svängrum för setting och tidpunkt, och jag tror att 100 e.kr är en bra tid eftersom det ger stora möjligheter att kombinera de kulturer som fanns och ändå tolka fritt genom historiens svarta hål.
Att skapa konst kräver en viss talang men är även något som man kan lära sig. I de flesta fall då jag målat bilder till spel, eller bara för eget nöje, har jag börjat med ett tomt dokument och sedan bara låtit bilden i mitt huvud växa fram. Detta sätt att jobba känns för mig mest logiskt eftersom det är så jag alltid har gjort. Vid de tillfällen som jag tagit

inspiration eller behövt referenser ifrån fotografier, har det rört sig om att utforma saker vars form och färg jag faktiskt inte vet något om.
I detta arbetet började jag med att jobba efter optimering i förhållande till en spelmotor, men insåg snart att det var den kontextuella delen av skapandet jag egentligen var ute efter. Detta visade sig vara ett vist beslut eftersom jag under arbetsprocessen sett hur idéer som jag haft i huvudet blivit mycket bättre med ordentliga referenser som ger ett konkretare och mer trovärdigt intryck i slutresultatet. För att förstå är det bara att titta på arenan i Colosseum-Pregen och jämföra med arenan i detta arbete, skillnaden är stor men genom designen är det tydligt att de har ett samband.
Inledningsvis nämnde jag att ett examensarbete helt utan texturer och endast modeller kanske skulle kunna hjälpa mig att sätta textureringen i nytt ljus. Detta har skett, men kanske inte riktigt som jag till en början trodde. Jag har lärt mig att modellera byggnader i separata objekt, indelat efter material så att texturer senare kan repeteras över stora delar utan att det kräver alltför mycket jobb. Att modellera i enstaka objekt är även fördelaktigt vad gäller polygonoptimering, då objekt inte behöver många olika sätt att sitta ihop, och läses därför in snabbare i en grafikmotor. Som en motreaktion mot detta insåg jag dock att i vissa fall är enstaka objekt på tok för svåra att placera ut om de ska löpa efter andra objekt. Då har jag istället gjort större, ihopsittande objekt för enkelhetens skull som jag i ett senare skede vid implementation till spelet kan dela upp och texturera.
De personliga målsättningarna jag ställde upp i början av uppsatsen har jag nått, mest genom insikten att en skapelse som gestaltats med konkreta fakta i bakgrunden ser helt annorlunda ut än det verk som bara kommit ur en lekmans fantasi. Detta var inte helt självklart för mig då jag påbörjade arbetet, men är något som jag är helt övertygad om då examensarbetet nått sitt slut. Den arena jag ville skapa till Colosseum-Pregen hamnar i ett helt nytt ljust då jag tittar på arenan jag modellerat i detta arbetet, men det är fortfarande samma arena i grund och botten. Med andra ord har jag utan tvekan förnyat gamla visioner på ett effektivare sätt.

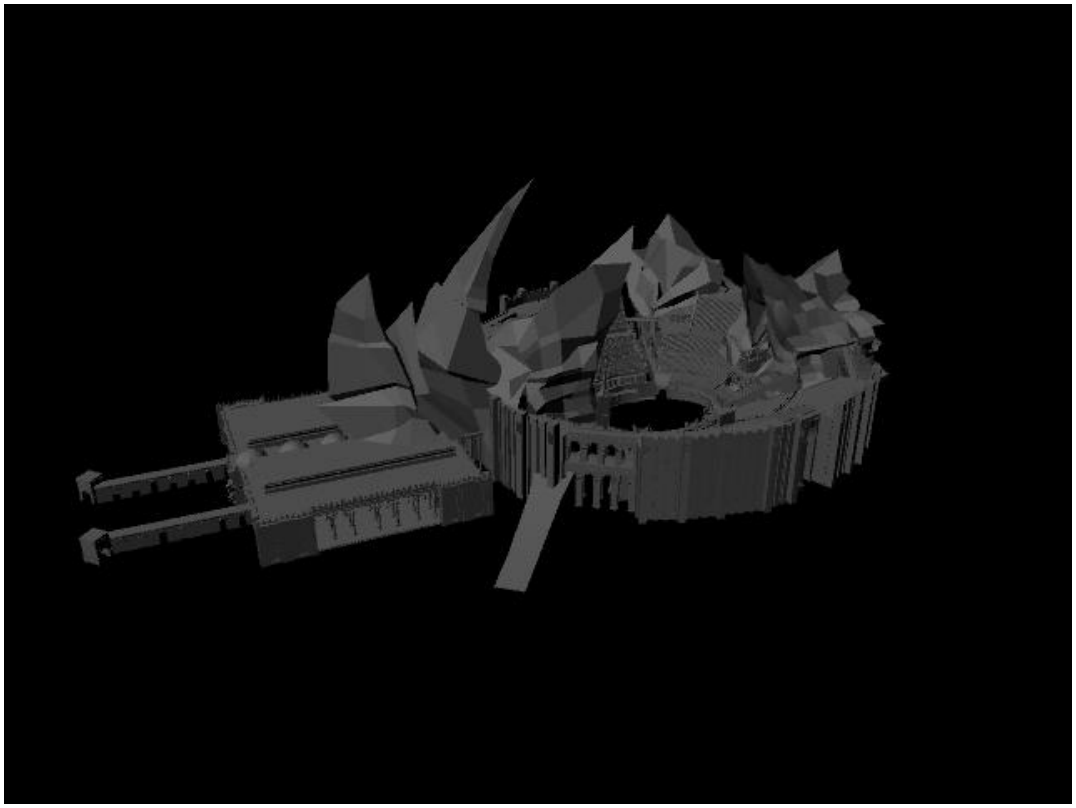


Bild 31, Arenan i Colosseum-Nextgen

11. Källförteckning

11.1 Böcker

Pierre Vidal Naquet: *Atlas över mänsklighetens historia*, Bonnier Fakta Bokförlag AB, 1991
Henri Frankfort: *The art and architecture of the ancient orient*, Yale University Press Pelican History of art, 1996

11.2Internet

http://www.cais-soas.com/

http://www.parthia.com/

http://wikipedia.com, sökord “Persia” och “Parthia”.

http://www.atlastours.net/iraq/babylon.html

http://proteus.brown.edu/mesopotamianarchaeology/1310

http://www.wordsources.info/words-mod-arena.html

http://americanhistory.si.edu/collections/numismatics/parthia/frames/parhom.htm

http://www.friesian.com/iran.htm#parthian

http://www.angelfire.com/nt/Gilgamesh/parthian.html

http://www.vroma.org/~bmcmanus/arena.html

http://www.salamiran.org/CT/Culture/Arts/architecture/index.html

http://www.faculty.fairfield.edu/jmac/meso/meso.htm

11.3 Film

History Television Network Productions: Engineering an empire, säsong 1 avsnitt 9, The Persians, A&E television networks 2006

History Television Network Productions: Engineering an empire, säsong 1 avsnitt 3, Greece, age of Alexander, A&E television networks 2006

Vision films, *secrets of archaeology, the ports of the desert*, instituto geografico de agostini, S.p.A, 2002

Ridley Scott, *Gladiator*, DreamWorks SKG, 2000

Referenser

Kung Hammurabi och Babylon

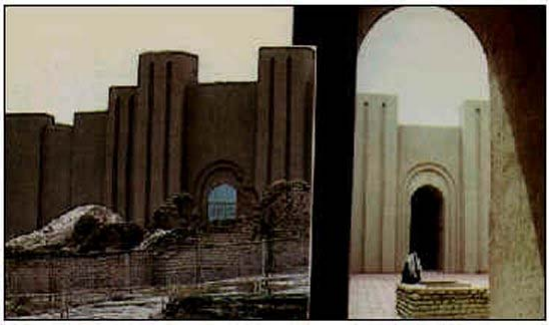


Bild 1, babylon.
http://www.globalsecurity.org/military/world/iraq/babylon.htm

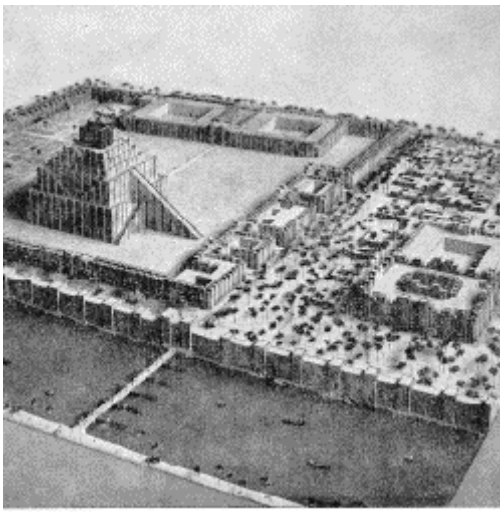


Bild 3, Babylon.
http://www.faculty.fairfield.edu/jmac/meso/meso.htm

Bild 2, Babylon.
http://www.globalsecurity.org/military/world/iraq/babylon.htm

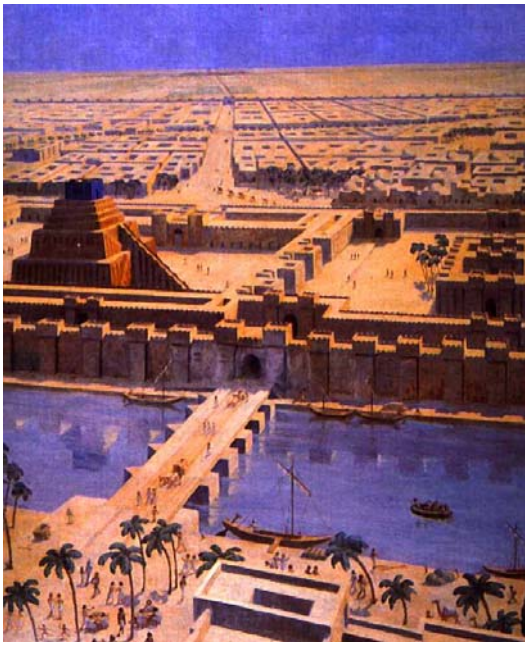


Bild 4, Babylon.
http://www.uoregon.edu/~klio/im/ane/Babylon%20-%20Stadtansicht%20-%20Zeichnung.jpg

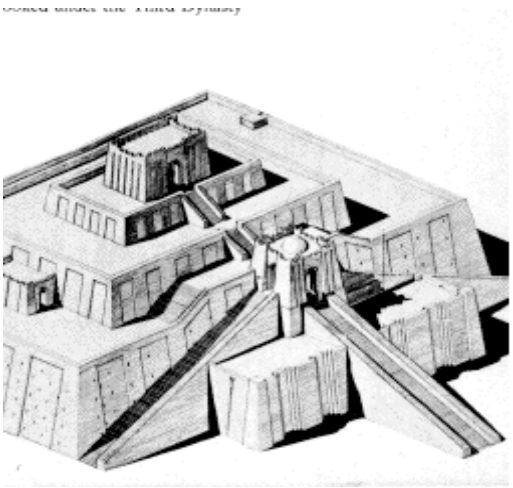


Bild 5, Ur.
http://www.faculty.fairfield.edu/jmac/meso/meso.htm

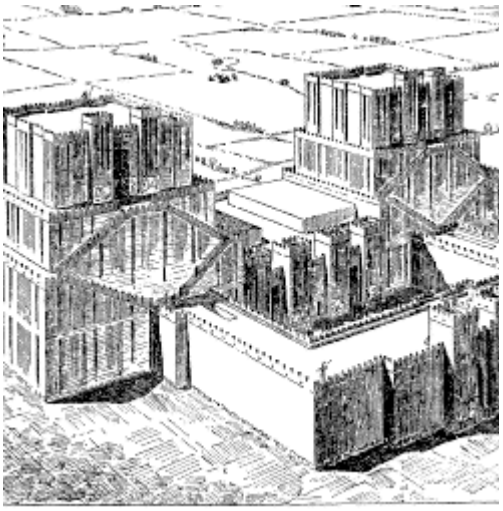


Bild 6, Assur.
http://www.faculty.fairfield.edu/jmac/meso/meso.htm

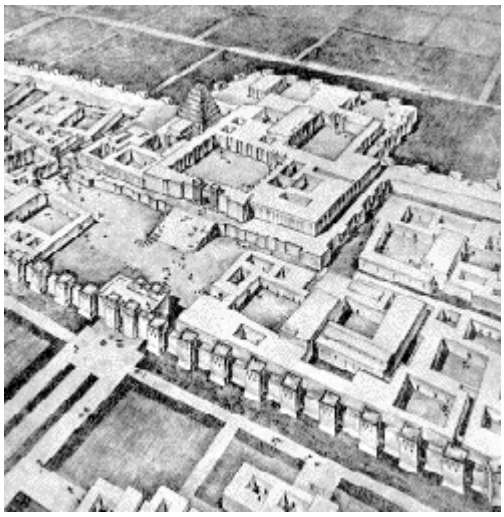


Bild 7, Khorsabad.
http://www.faculty.fairfield.edu/jmac/meso/meso.htm

Bild 8, Khorsabad.
http://www.faculty.fairfield.edu/jmac/meso/meso.htm

Perserna

Bild 31, Persepolis, http://www.persepolis3d.com

Bild 9, Persepolis. **http://www.cais-soas.com/CAIS/virtual museum/achaemenid/Sites/persepolis.htm**

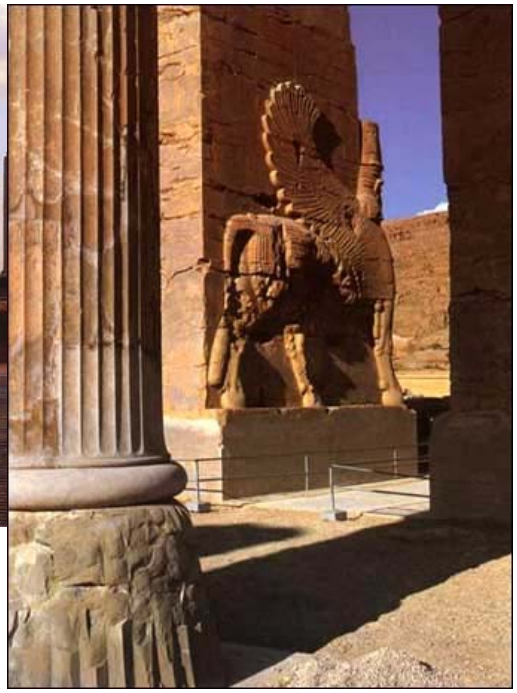


Bild 10, Persepolis. **http://www.cais-soas.com/CAIS/virtual_museum/achaemenid/Sites/persepolis.htm**

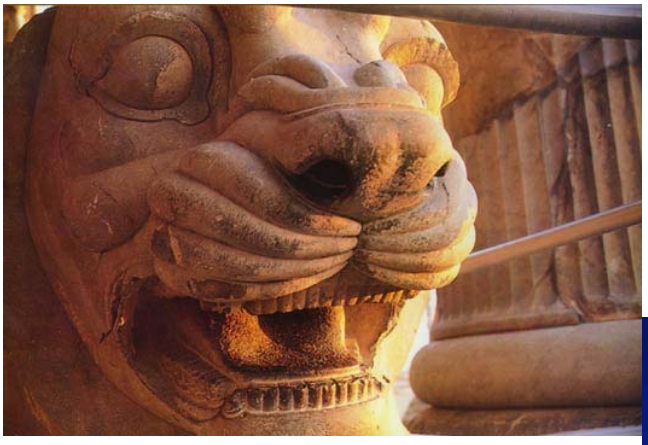


Bild 11, Persepolis. **http://www.cais-soas.com/CAIS/virtual_museum/achaemenid/Sites/persepolis.htm**

Bild 12, Persepolis. **http://www.cais-soas.com/CAIS/virtual_museum/achaemenid/Sites/persepolis.htm**

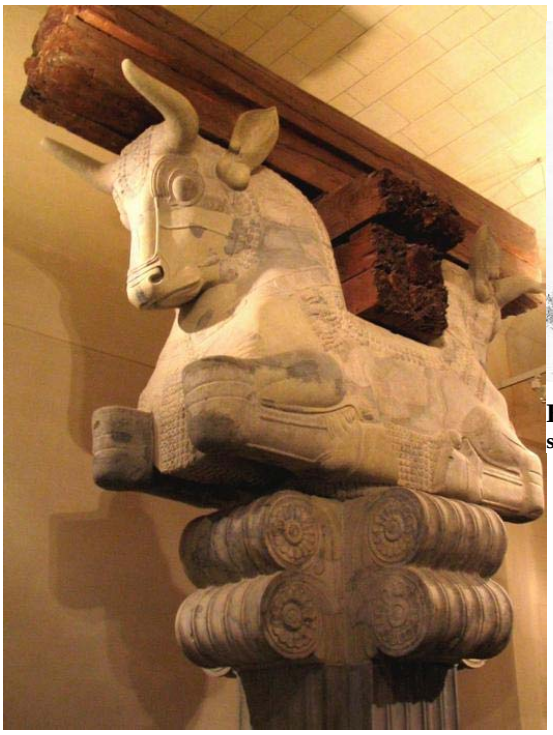


Bild 13, Susa. **http://www.cais-soas.com/CAIS/virtual_museum/achaemenid/Sites/susa.htm**

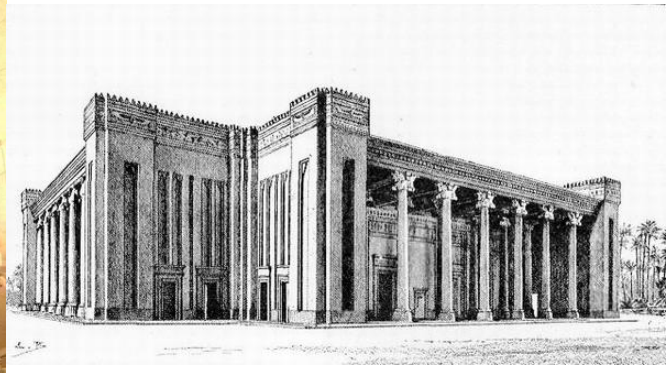


Bild 14, Susa. **http://www.cais-soas.com/CAIS/virtual_museum/achaemenid/Sites/susa.htm**

Grekerna

Bild 15, Aten. **http://faculty.evansville.edu/rl29/art105/sp04/art105-3.html**

Bild 16, Aten. **http://www.the-artfile.com/ArtFile/history/classicperiod.htm**

Partherna

Bild 17, Hatra. **http://www.cais-soas.com/CAIS/virtual_museum/parthian/Sites/hatra.htm**

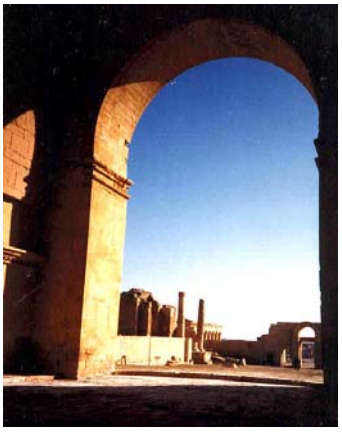


Bild 18, Hatra. **http://www.cais-soas.com/CAIS/virtual_museum/parthian/Sites/hatra.htm**

Bild 19, Hatra. **http://www.cais-soas.com/CAIS/virtual_museum/parthian/Sites/hatra.htm**

Bild 20, Dura Europas. **http://www.cais-soas.com/CAIS/virtual_museum/parthian/Sites/dura_europas.htm**

Bild 21, Dura Europas. **http://www.cais-soas.com/CAIS/virtual_museum/parthian/Sites/dura_europas.htm**

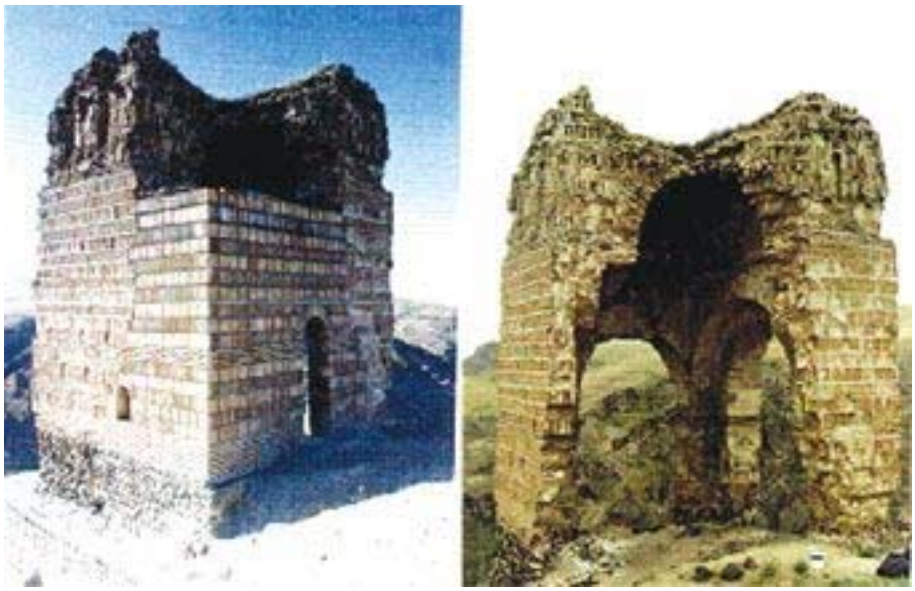


Bild 22, Zahhak castle. **http://www.cais-soas.com/CAIS/virtual_museum/parthian/Sites/various_sites.htm**

Bild 23, Kuh-e-khwjeh. **http://www.cais-soas.com/CAIS/virtual_museum/parthian/Sites/kuh_e_Khwajeh.htm**

Bild 24, Kuh-e-khwjeh. **http://www.cais-soas.com/CAIS/virtual_museum/parthian/Sites/kuh_e_Khwajeh.htm**

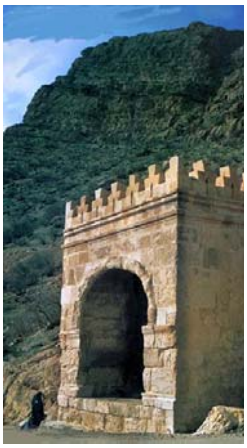


Bild 25, Taq-e-Gara. **http://www.cais-soas.com/CAIS/virtual_museum/parthian/Sites/various_sites.htm**

Bild 26, Bam citadel. **http://www.cais-soas.com/CAIS/virtual_museum/parthian/Sites/bam.htm**

Bild 27, Bam Citadel. **http://www.cais-soas.com/CAIS/virtual_museum/parthian/Sites/bam.htm**

Romarna

Bild 28, Rom. **http://en.structurae.de/structures/data/index.cfm?ID=s0001048**

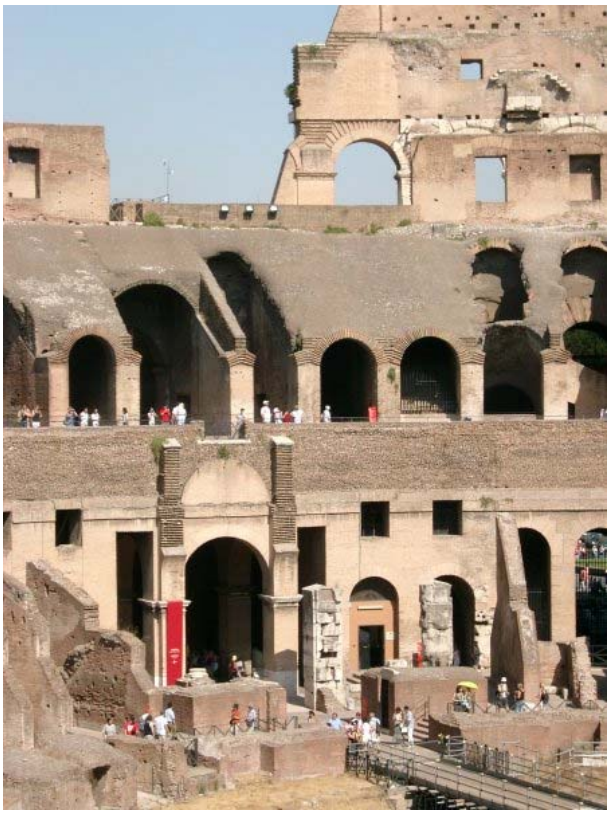


Bild 29, Rom.
http://en.structurae.de/structures/data/index.cfm?ID=s0001048

Bild 30, Rom.
http://en.structurae.de/structures/data/index.cfm?ID=s0001048

Dagbok *Colosseum-Nextgen arena*

V.3
Den fösta veckan av examensarbetet bestod av att gå på föreläsning, handledning och strukturera upp mitt arbete. Jag satte upp sex milestones att jobba efter, och började leta efter referensbilder och måla konceptbilder.

V.4
Den andra veckan bestod av mycket konceptande, och vi höll med spelgruppen möten om Colosseums framtid och vilka visioner vi hade. Just möten så här tidigt är viktigt, för jag vill att mitt arbete ska ha så stor relevans gentemot spelet senare som möjligt.
Letade referensbilder och information.

V. 5
Tittade på film för att kunna få inspiration och en känsla för vart jag vill vara på väg. ”Gladiator” är såklart ett bra val, men tittade även på arenan i slutet av ”Star Wars- episode II”. Började modellera statyer och portar, och målade lite konceptbilder.
Gick gemensamt med två andra grafiker i projektet till biblioteket för att leta rätt på lite mer konkreta fakta om vad vi vill göra. Detta var svårt, eftersom vi insåg att vi faktiskt inte hade den gemensamma syn på designen som vi trodde. Insåg att jag borde strunta i den optimeringsfrågeställning jag haft tills nu, och fokusera på en kontextuell design istället. När allt kommer till kritan vill jag hellre jobba estetiskt än tekniskt, och därför vore det att skjuta sig själv i foten genom att jobba med optimering och utvärdering av en plattform till det tänkta spelet. I en handledning stöddes den nya inriktningen av handledaren, och mitt arbete blev mer kreativt och strävande efter en slags historisk korrekthet.
Hittade mer och bättre litteratur, läste och började modellera lite mer.

Vecka 6
Modellerade vidare och fick ett töntigt litet problem som innebar att ett par dagars effektiv arbetstid försvann.
Var i biblioteket igen och sökte fakta, lånade hem en drös böcker som visade sig vara ganska olämpliga, det var bara små avsnitt av vissa kapitel som faktiskt var väsentliga.
För att sätta ut en mer exakt genre och stil för arbetet jag ska göra gick jag till biblioteket och bestämde i samspråk med Tobias som gör karaktärer till Colosseum som exjobb, vart vi ville att arenan skulle befinna sig. Satte mig att ta reda på mer om vad jag hade att utgå ifrån rent historiskt kring utformningen av arenan. Hittade mycket litteratur om de olika tidsåldrarna som är relevanta för spelet, och satte en tidsram på när arenan byggdes och vilka kulturer som varit i makten under tiden mellan dess tidiga dagar och årtalen som spelet ska utspelas i, dvs. hur arenan kan ha kommit att förändrats under tidens gång. Modellerade och var på ett lááángt möte om spelets framtid.
Läste även en hel del.

Vecka 7
Läste en massa info online och i böcker och gjorde mig en konkret bild av vad jag har o jobba med. Skrev ihop det svart på vitt och postade på forumet vi har för spelet så att designers kan börja skriva story osv. jämförde med arbetet som Tobbe hade gjort, vi hade på olika sätt kommit fram till i princip samma slutsatser. Modellerade och skissade på nya byggnader.
Beställde en bok som verkar vara ytterst lämplig för mitt arbete.
Såg en dokumentär som handlade om handelsrutterna i ”ancient arabia” och modellerade statyer inspirerade av bilderna jag hittat ifrån Persien och tiden runt 400 år f.kr.

Tittade även på ”Alexander” för inspiration.

Vecka 8:
Den sjätte veckan in i arbetet började jag känna vart jag var på väg. Satte på allvar igång med att modellera små bitar av helheten till arena, väggar, pelare och portar som senare kan sättas ihop för att skapa en helhet. Satte ihop en PowerPoint presentation till vår milestone, och fick slutligen min bok som jag beställt. Den visade sig vara riktigt bra och hanterade all konst och arkitektur i området som för mig är aktuellt ifrån historiens begynnelse fram till persernas tid. Skissade upp nya bilder på arenan, modellerade och fick problem med uv-mappar som inte ville följa med objekt.

Vecka 9
Modellerade mer väggar och portar, men spenderade även två dagar med att flytta in på Gothia science park. Nu sätter arbetet snart igång på riktigt och vi kan jobba som ett företag på kontor! Arbetet blir mer uppstyrt och jag får större möjlighet att kommunicera med folket i gruppen. Mer blir gjort eftersom inte tv:n eller espressomaskinen skriker efter mig.

Vecka 10
efter läsning av min bok och lite mer insikt i vad jag ville göra med mitt exjobb, tog jag tag i att designa fram en ny port till arenan, inspirerad av referenser från Parthiska ruinstäder.
Den tänkta designen på arenan börjar mer och mer att ta form och jag får känna på hur man modellerar byggnader ordentligt. Bygga upp i delar eller hela objekt, placera in pelare där de behövs och inte där de råkar hamna för skönhets skull.

Vecka 11
Arbetet med entrén fortsätter, och vissa ändringar görs. Lägger till rummet som ska finnas på olika sidor av entrén, de såkallade pelarsalarna inspirerade av persisk skrytarkitektur.
Inser att de problem jag haft med uv-mappar inte spelar roll, eftersom jag bestämt mig för att strunta i texturer i mitt arbete. Detta val har jag gjort eftersom jag då kan fokusera mer på de enskilda detaljerna i arkitekturen istället för färg, ljus eller textur.

Vecka 12
Börjar gå ifrån själva entrén och hamna inne på arenan. Funderar mycket kring hur jag ska få en bra övergång mellan entrédelen och själva arenan, något som är ganska svårt eftersom jag vill förmedla en ganska brokig, om än strukturerad design. Placerar de äldsta byggnadsdelarna (de babylonska) längst ut i kanterna som en ringmur, som att de var så stora och robusta att de stått kvar och fortfarande fyller ett syfte. Får problem med att länka samman den runda arenaformen med entrén, som är fyrkantig. Måste planera om och tänka om.

Vecka 13
Till veckans milestone såg jag till att ha entrén helt färdig, så att bara jag skulle kunna lämna den och härefter bara jobba på själva arenan. Jag gjorde en mockup av hur de segment som arenan kommer att utgöras av kommer att se ut och placerade ut delarna i en en oval cirkel. Fram tills nu hade jag antagit att arenan skulle vara rund, men efter att jag tittat på lite flygfoton från diverse arenor insåg jag att det nog skulle vara en ide att köra på det ovala, det ger bättre insyn i vad som sker på arena golvet för fler i publiken, plus att den ovala formen har en tendens att rama in långsidorna så att de lite finare bitarna av arenan kommer att synas bättre.

Vecka 14
Sätter igång med att designa en arenadel. Hur många sittplatser? Hur hög ska arenan vara på den högsta platsen? Hur skarp lutning ska läktaren ha? Ska det finnas portar så att man kan gå in i läktaren? Hur kommer man upp på den? Hur ska muren se ut som kommer att löpa runt hela arenagolvet? Placerar ut sittplatser och annat smått och gott som bidrar till helheten.

Vecka 15
Arenan börjar ta mer och mer detaljerad form. Gör klart nästan halva ena sidans läktare med anknytningar i form av broar och ett system för hur sittplatserna ska vara arrangerade. Råkar även spara om fel samtidigt som datorn hänger sig vilket resulterar i en förlust av en hel dags arbete. Bak till ruta 1 igen.

Vecka 16
Importerade in adelläktare och byggde på med fler sektioner. Eftersom jag vill ha helt unika delar på alla sidor av arenan blir det mer jobb och väldigt individuellt pillande på alla små moment för varje objekt som multipliceras måste varje vertex också modifieras för att nå det önskvärda resultatet.

Vecka 17
De sista delarna av arenan läggs ihop, så att den ser mer överskådligt komplett ut. Connectar portar med murar, trappsteg med grundstommar och bergformation med annan geometri. Börjar att kunna se på mitt verk o känna mig nöjd med min prestation, snart klar!

Vecka 18
Har egentligen inte skrivit så mycket fram tills nu, men kör hårt hela denna veckan. Sätter arbetet i perspektiv, letar rätt på referenser och sätter på pränt det som jag under hela arbetet vetat; vart inspirationen kommer ifrån, varför, vilka problem jag haft osv.

Vecka 19
De sista delarna sätts ihop i arenan, och de sista tweakningarna på uppsatsen. Lade till en staty av kung Hammurabi och gjorde pelarsalen lite mer lik Susa och Persepolis.