

# Dizajn likova za animirani film inspiriran knjigom "Warrior Cats"

---

Letić, Ema

Master's thesis / Diplomski rad

2023

Degree Grantor / Ustanova koja je dodijelila akademski / stručni stupanj: **University North / Sveučilište Sjever**

Permanent link / Trajna poveznica: <https://um.nsk.hr/um:nbn:hr:122:562106>

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

Download date / Datum preuzimanja: **2024-07-14**



Repository / Repozitorij:

[University North Digital Repository](#)





**Sveučilište  
Sjever**

**Diplomski rad br. 49/MEDD/2023**

**Dizajn likova za animirani film inspiriran knjigom  
„Warrior Cats“**

**2694/336**

Koprivnica, rujan 2023. godine





# Sveučilište Sjever

Odjel za Umjetničke studije

Diplomski rad br. 49/MEDD/2023

## **Dizajn likova za animirani film inspiriran knjigom „Warrior Cats“**

Ema Letić

**2694/336**

**Mentor**

Antun Franović, doc. Art.

Koprivnica, rujan 2023. Godine



# Prijava diplomskog rada

## Definiranje teme diplomskog rada i povjerenstva

ODJEL	Odjel za umjetničke studije		
STUDIJ	sveučilišni diplomski studij Medijski dizajn		
PRISTUPNIK	Ema Letić	MATIČNI BROJ	2964/336
DATUM	8.9.2023.	KOLEGIJ	Ilustracija
NASLOV RADA	Dizajn likova za animirani film inspiriran knjigom "Warrior Cats"		

NASLOV RADA NA ENGL. JEZIKU Character design for animated movie inspired by "Warrior Cats" book

MENTOR	Antun Franović	ZVANJE	doc. art.
ČLANOVI POVJERENSTVA	1. doc. art. Mario Periša - predsjednik povjerenstva		
	2. doc. art. Antun Franović - mentor		
	3. izv. prof. dr. sc. Rosana Ratković - član povjerenstva		
	4. izv. prof. Dean Valdec - zamjenski član		
	5.		

## Zadatak diplomskog rada

BROJ	49/MEDD/2023
OPIS	

Ovim diplomskim radom, prikazat će se tijek kreativnog procesa dizajniranja likova za animirani film temeljem literarnog predloška, sa minimalnim zadiranjem u izvorna obilježja likova, iskoristavajući njihove potencijale koje pisana riječ nije u stanju, a izbjegavajući korekcije koje bi diktirali trenutni društvenopolitički trendovi kojima se u današnje vrijeme često podliježe.

U radu je potrebno:

- odabrati vid vizualizacije odabranog predloška
- testirati odabrani modus, vid ilustracije ne bih li dokazala opravdanost izbora medija.
- podastrijeti uvid u fenomen vizualizacije/ilustracije u teoretskom dijelu diplomskog rada.
- pružiti uvid u tijek praktičnog dijela diplomskog rada.
- analizirati izluzne rezultate, te izvesti zaključak.

ZADATAK URUČEN

11.9.2023.

POTPIS MENTORA

SVEUČILIŠTE  
SJEVER



## **Sažetak**

Animirani film je jedan od najzanimljivijih filmskog formata. Skup sličica koje se pokreću kako bi udahnule život animaciji. Najvažniji dio animiranog filma su likovi koji nose priču. Upravo će se objasniti proces dizajniranja lika, koja je ideja, inspiracija, kako odabrati boju, crtanje glavnih likova, sporednih likova i antagonista, te kako ih prilagoditi za animirani film. Također će se objasniti standardi prošlosti i kakve standarde filmska industrija ima, a pri tome se misli na stereotipe i politiku. Glavna stavka ovog diplomskog rada je kako dizajnirati već postojeće likove iz knjige „Warrior Cats“ sa minimalnim zadiranjem u njihov izgled, osobinu ili spol. Ovim radom se želi dokazati da politika, „woke“ kultura i moderni standardi filmske industrije nisu nužno u pravu.

## **Ključne riječi:**

Dizajn, dizajn likova, lik, crtani lik, crtani film, 2D animacija

## **Summary**

Animated movie is one of the most interesting movie formats. A set of frames that move to bring animation to life. The most important part of animated film is the characters that carry the story. The process of designing a character will be explained, what is the idea, inspiration, how to choose a color, drawing the main characters, supporting characters and antagonists, and how to adapt them for an animated film. It will also explain the standards of the past and what kind of standards the film industry has, referring to stereotypes and politics. The main item of this thesis is how to design already existing characters from the book "Warrior Cats" with minimal encroachment on their appearance, traits or gender. This work aims to prove that politics, "woke" culture and modern standards of the film industry are not necessarily right.

## **Keywords:**

Design, character, character design, character, cartoon character, animated movie, 2D animation



## Sadržaj:

1. Uvod .....	1
2. Ilustracija .....	2
2.1 Vrste ilustracije .....	2
2.1.1 Urednička ilustracija.....	2
2.1.2. Marketinška ilustracija .....	3
2.1.3. Konceptualna ilustracija.....	3
2.1.4. Modna ilustracija .....	5
2.1.5. Tehnička ilustracija.....	6
2.1.6. Infografika .....	6
2.2. Povijest ilustracije .....	8
2.2.1. Moderna ilustracija .....	9
3. Dizajn likova .....	10
3.1. Elementi dobrog dizajniranog lika .....	10
3.1.1. Silueta.....	11
3.1.2. Paleta .....	11
3.1.3. Pretjerivanje.....	12
3.2. Kako nacrtati lik.....	13
3.2.1. Osnovni oblici.....	14
3.2.2 Emocije.....	16
3.2.3. Dinamika tijela .....	17
3.2.4. List modela.....	18
4. Zašto danas animirani filmovi nisu kao što su nekada bili .....	20
4.1. „Woke“ kultura .....	22
4.1.1. Filmska adaptacija Snjeguljice i sedam patuljaka.....	22
4.1.2. Velma .....	24
4.2. Doba preuređivanja u filmskoj industriji.....	26
4.2.1. Prednosti i nedostaci adaptacije filma.....	27
4.2.2. Kralj lavova .....	27
5. Praktični dio .....	29
5.1 Odabir teme .....	29

5.2 Inspiracija .....	30
5.3 Skice .....	31
5.4 Završni izgled.....	40
6. Zaključak.....	44
7. Literatura.....	45
8. Popis slika.....	46
9. Prilozi.....	49

# 1. Uvod

Korjeni dizajna i umjetnosti sežu daleko u prošlost čovjeka. Tako u osvit ljudske povijesti, dok smo se kao vrsta borili za sam opstanak, već možemo na zidovima pećina vidjeti tragove umjetničkog izraza kako pojedinca tako i čitavih društvenih skupina. Sama činjenica da je u takva vremena, kada se svakog trenutka vagalo između života i smrti, došlo do umjetničkog izraza, govori nam da su sklonosti i porivi ka umjetnosti u čovjeku duboko ukorijenjeni, a time i puno značajniji za njegov opstanak i razvoj nego što nam se to trenutno na prvi pogled čini. Dakle, u vrijeme kad čovjek ne zna hoće li preživjeti narednih nekoliko dana, on ulaže trud i vrijeme i resurse te pažljivo i predano dizajnira i osmišljava ono što će naslikati, odnosno dizajnira likove i tako stvara priču, ovjekovječuje svoje postojanje. Slijedom toga možemo slobodno reći da je nagon za umjetničkim izrazom u čovjeku praiskonski, a temeljni alat za ostvarenje toga nagona upravo je dizajn likova na kojima sve to počiva. Iako smo čak sve do nedavno kao kultura imali prilično potejenjivački odnos prema važnosti, potencijalima i profinjenosti likovnog umjetničkog izraza svojih dalekih predaka, moderna znanost pronalazi sve više dokaza da tome nije tako. Naime, i pored toga što se oblik i značajke tog izraza neprekidno mijenjaju kroz vrijeme ali i prostor, on je duboko utkan u naše potrebe, gotovo poput onih potreba bez čijih se zadovoljavanja ne može preživjeti. Takvu postavku potvrđuju i povijesna razdoblja u kojima je došlo do uzaludnih pokušaja uništavanja i zabranjivanja likovnog umjetničkog izraza. Sve to dovelo je do toga da se u moderno vrijeme ne posvećujemo samo umjetničkom izričaju, nego i proučavamo njegove zakonitosti, uzroke, posljedice te učinke na daljni sveukupni razvoj čovjeka kao društvenog i kulturnog bića. To znači da ako želimo postići određene učinke i utjecaje na svoju društvenu okolinu, osim sklonosti ka likovnom izrazu, moramo poznavati i načine na koje bi promatrač naše djelo mogao doživjeti i kakve bi osjećaje to doživljavanje moglo izazvati, a to je zapravo temeljni izazov umjetniku – dizajnu.

Dobro osmišljeni lik potiče publiku da se „uživi“ u priču koja se odvija. To su nezaboravni likovi koje se može lako prepoznati po obliku, načinu kako govore, ulaze u prostoriju, prepoznatljiviji po odjeći koju nose, po suptilnim hirovima i osobnosti. Dizajn likova može uključivati sve, od toga kako lik izgleda, kakve emocije pokazuje, kako se kreće i slično. [1]

## 2. Ilustracija

Ilustracija je vizualizacija umjetnika. Ilustracija može biti crtež, slika, kolaž, gravura, fotografija koji nešto objašnjava to jest, šalje poruku. Također ilustracija ne mora nužno biti nacrtana, na primjer, fotografija je isto oblik ilustracija koji opisuju ili šalje poruku. [2]

Definicija ilustracije također govori da se ilustracija čak može objasniti ideju bez teksta. Promatrač treba vidjeti priču, trebaju ilustraciju „pročitati“ kao što bi osoba čitala tekst. Pričanje priče ilustracijom znači prenijeti značenje, objasniti određeni kontekst samo uz pomoć slike. [2]

### 2.1 Vrste ilustracije

#### 2.1.1 Urednička ilustracija

Urednička ilustracija je ilustracija kojoj je cilj da bolje izrazi ideju iz teksta. Obično se koristi u novinama, knjigama, časopisima ili za informacije na internetu. Ova vrsta ilustracije u pravilu ne može bez teksta. [2]



Slika 1 prikaz uredničke ilustracije

### 2.1.2. Marketinška ilustracija

Ilustracija koja se koristi u svrhu promidžbe materijala, a glavni cilj je da se što više privuče pozornost gledatelja. Može se koristiti i bez teksta (samo logotip tvrtke), ali izražava snažnu ideju kako bi bilo lakše upamtljivije. [2]



*Slika 2 Prikaz marketinške ilustracije*

### 2.1.3. Konceptualna ilustracija

Konceptna umjetnost koristi se u video igrama, filmovima, animiranim filmovima i drugim industrijama kao radni materijal za pronalaženja završnog izgleda djela. Ova vrsta umjetnosti obično se stvara u nekoliko iteracija. Nije važno stvoriti savršeno lijepu sliku, već odabrati odgovarajuću sliku. Finalni proizvod koristi završnu službenu skicu koja je prošla kroz kritike

umjetničkih direktora. Konceptna umjetnost obično služi za izradu likova, kostima, okruženja i predmeta. [2]



*Slika 3 Prikaz konceptne umjetnosti za video igru „Spyro Reignited“*



*Slika 4 Prikaz konceptne umjetnosti za animirani film „Ratatouille“*

#### 2.1.4. Modna ilustracija

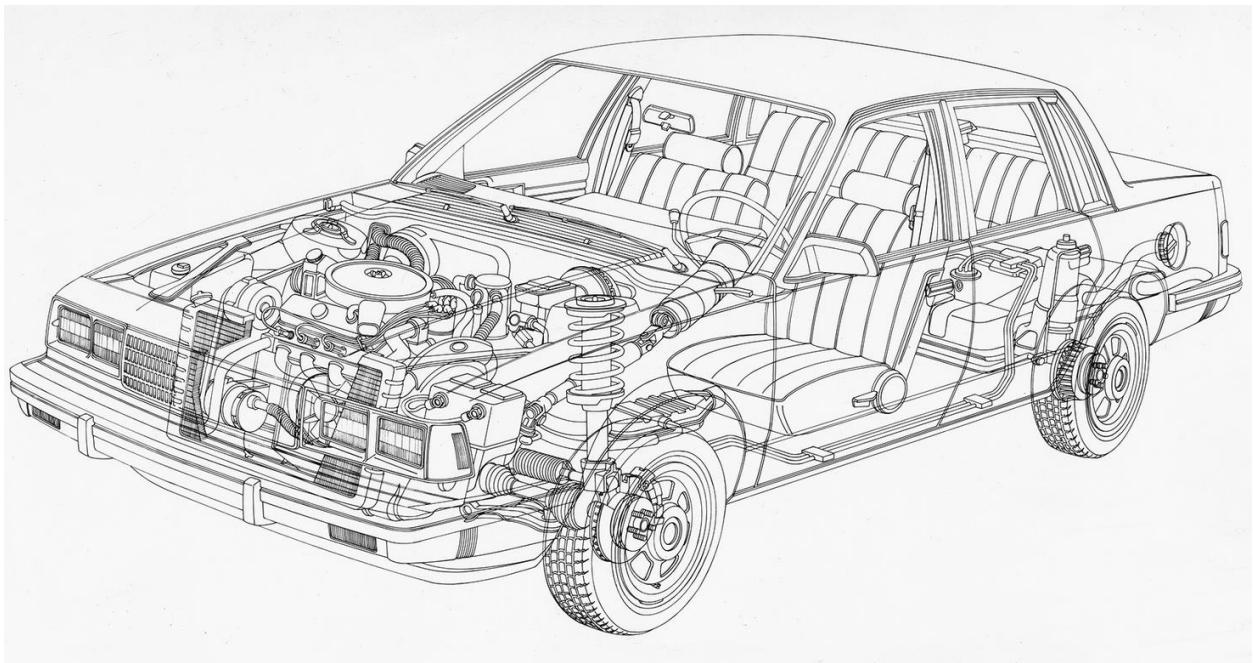
Može se koristiti za pomoć u vizualiziranju odjeće prije proizvodnje. Modni dizajneri koriste ovu vrstu ilustracije u svom kreativnom procesu. Odjevni predmet se mora nacrtati prije šivanja. Također, modne kuće koriste radove modnih ilustratora kako bi promovirale vlastiti proizvod i kako bi prikazali proizvod u posebnom stilu. [2]



*Slika 5 Prikaz modne ilustracije*

### 2.1.5. Tehnička ilustracija

Cilj ove vrste ilustracije je točno prikazati predmet kako bi se lakše objasnilo njegovo razumijevanje. U tehničkoj ilustraciji nije važna estetika i slika, već jasnoće i odsutnost bilo kakve zabune. [2]



*Slika 6 Prikaz tehničke ilustracije auta model: Chevrolet*

### 2.1.6. Infografika

Izbor slika i dijagrama sa minimalnim sadržajem teksta, što omogućuje brzo i lako razumijevanje određene teme. Infografika je više vezana uz grafički dizajn i komunikaciju, ali se može pripisati i ilustraciji. [2]





Slika 7 Prikaz infografike

### 2.1.7. Ambalaža

Slično kao i marketinške ilustracije, dizajn ambalaže pomaže tvrtkama da prodaju svoje proizvode. Dizajn mora biti upečatljiv i da privuče pažnju kupca. Također dizajn ambalaže pomaže definirati marku, dodajući poseban dodir i zanimljiv dojam. [2]



*Slika 8 Prikaz dizajna za ambalažu*

## **2.2. Povijest ilustracije**

Ilustracije se mogu pratiti sve do pećiniskih slika iz pretpovijesnog doba, a s izumom tiskarskog stroja u 15. Stoljeću, bilo je moguće replicirati publikacije u masovnim razmjerima što je omogućilo daljnje dijeljenje i prenošenje ideja. Iako je svijet tiskani materijal bez presedana, bila su potrebna stoljeća da ilustracija uđe u „zlatno doba“. [3]

Krajem 19. stoljeća, razvijen je postupak polutonskog ispisa koji je uvelike olakšao proizvodnju slika. Prije ispisa u polutonovima, sve bi slike trebale biti ručno izrezbarene u drvoreze, a zatim ispisane. [3]

Industrijalizacija je također odigrala važnu ulogu u sveprisutnosti kolaterala za ispis. Učinci su donášali pozitivan rezultat, čineći ljude bogatijima s raspoloživim prihodom u kojemu su mogli uživati. Jedna od stvari na kojoj je bio potrošen novac jest na pretplate na časopise i knjige. Za to vrijeme, američka ilustracija počela uzimati maha. Vrlo brzo su izdavači shvatili da kako bi

učinkovitije prodali primjerke svojih knjiga i pretplate na svoje publikacije, trebaju uključiti i slike. Collier's, Harper's Monthly i Scribner's bile su jedne od najpopularnijih tvrtki, jer su prepoznale vrijednost ilustracije u svojim produkcijama, te su zbog toga velike tiraže. [3]

Ni jedan trend ne ostaje zauvijek, pa tako i zlatno doba. 1930. Godine fotografska reprodukcija, također i fotografija u boji, počela se pojavljivati u knjigama i časopisima, te je potisnula ilustratore u stranu. [3]

Iako je popularnost oslabila, ilustracija je i dalje ostala važna, od dizajna odjeće, naslovnica New Yorkera do natpisa koji prosvjeduju protiv ratova, iako se fotografija i video dalje razvijaju i nastavljaju širiti internetom. [3]

### **2.2.1. Moderna ilustracija**

Ilustracija se razvijala i mijenjala tijekom godina. S tehnologijom koja je danas na raspolaganju, posebice računalom i programima za obradu slika, postignut je novi napredak. Grafički tableti i umjetna inteligencija, napravili su revoluciju u sektoru ilustracije. [4]

U današnje vrijeme, ilustracija pada na dvije kategorije, tradicionalne i digitalne (moderne) ilustracije. Tradicionalna ilustracija se usredotočuje na ručno crtanje i slikane tehnike, a digitalna ilustracija prihvaća tehnologiju za proizvodnju digitalnih slika koje su fleksibilnije, te se lako mogu prenamijeniti. [5]

Digitalna Ilustracija je proces koji s pomoću računala, stvara sliku. Obuhvaća širok raspon tehnika i medija od tradicionalnog crtanja i slikanja do 3D slika i animacije. [6]

Dok se tehnologija i alati nastavljaju razvijati, potreba za kreativnošću i maštom nije stala. [6]



*Slika 9 Prikaz razlike između digitalne i tradicionalne ilustracije*

### **3. Dizajn likova**

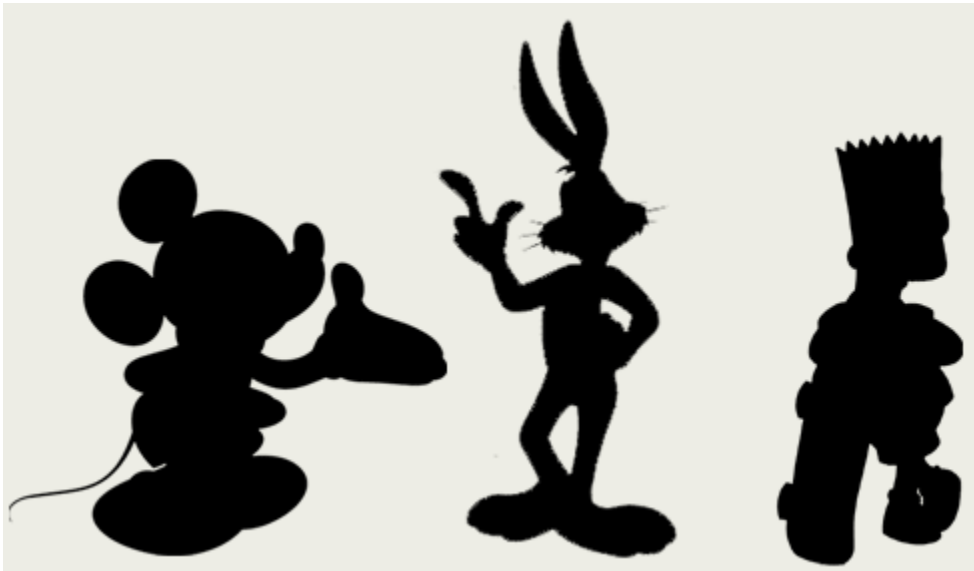
Dizajn likova je proces stvaranja likova za filmove, animirane filmove, stripove, igračke i publikacije. Lik počinje kao koncept, zbirka fizičkih atributa, osobnosti i ponašanja. Nakon što se odluči o tim stavkama, dizajner skicira lika ili čak koristi program za dizajn kako bi oživio lik na ekranu, tisku ili kao fizički objekt. [7]

#### **3.1. Elementi dobrog dizajniranog lika**

Dobar dizajn lika je u jasnoći. To znači ne samo imati poticajan dizajn, nego i onaj koji je poseban bez obzira na to kako mi kao publika vidimo lika. Postoje tri najbitnije komponente dobrog dizajna lika. [8]

### 3.1.1. Silueta

Silueta lika je ono što ostane kada se uklone sve boje i detalji, a dizajn lika se ispuni obrisom njegovog oblika crnom bojom. Znak dobrog dizajniranja lika je kada je prepoznatljiv samo po svojoj silueti. Kada se stvara silueta lika, važno je razumijeti jezik oblika. Uz oblik, dizajneri likova moraju biti strateški i samopouzđani u upotrebi boja. [8]



*Slika 10 Prikaz silueta poznatih likova*

### 3.1.2. Paleta

Odnosi se na upotrebu boje kod dizajniranja likova. Kada je riječ o boji, selektivnost je ključna. Loš primjer je lik koji je pun boja bez hijerarhije ili namjerne upotrebe palete. To odvraća pažnju publike, te estetski izgleda loše. [8]

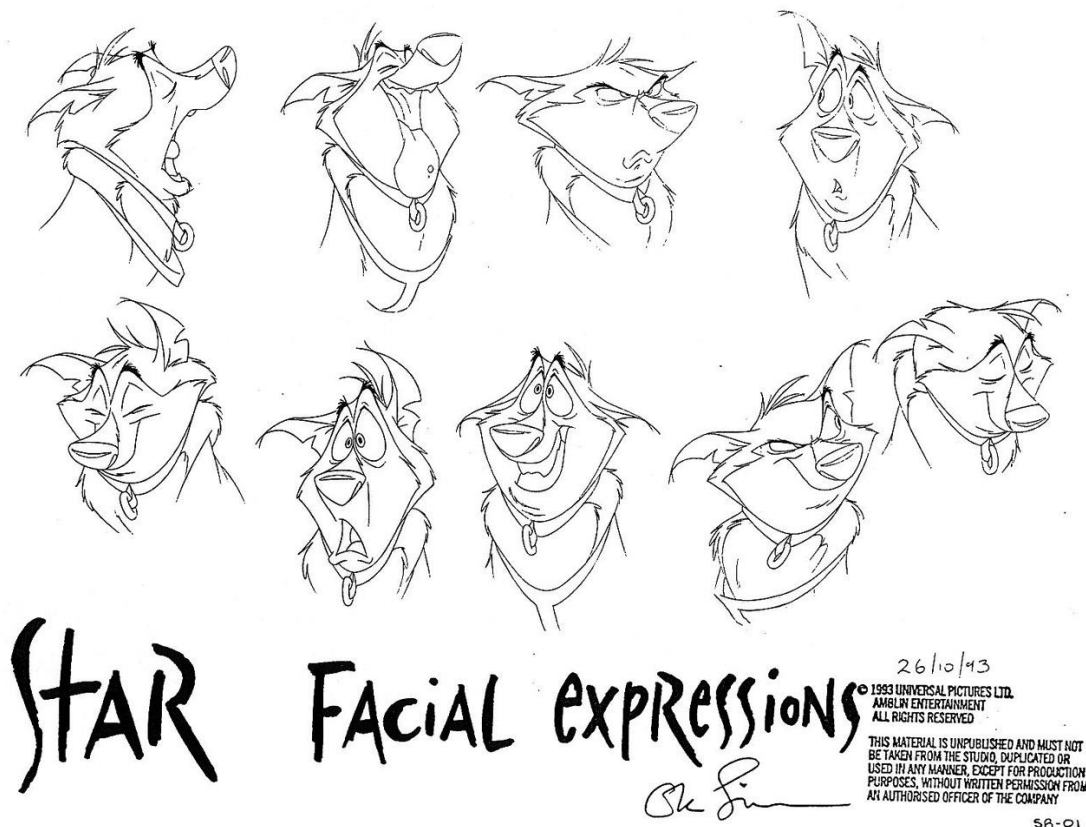
Važno je pokušati koristiti jednu boju koja će biti dominantna boja lika i pokušati što manje koristiti druge boje za podršku dominantnoj boji. Dizajner treba paziti kako koristi boje koje podržavaju jedna drugu.

Vrlo je lako zanijeti se bojama stvarajući živopisne i složene palete boja. Kako bi se dobio veći efekt, treba se koristiti manja paleta boje, jer što je paleta boja jednostavnija, to je rezultat bolji.

[8]

### 3.1.3. Pretjerivanje

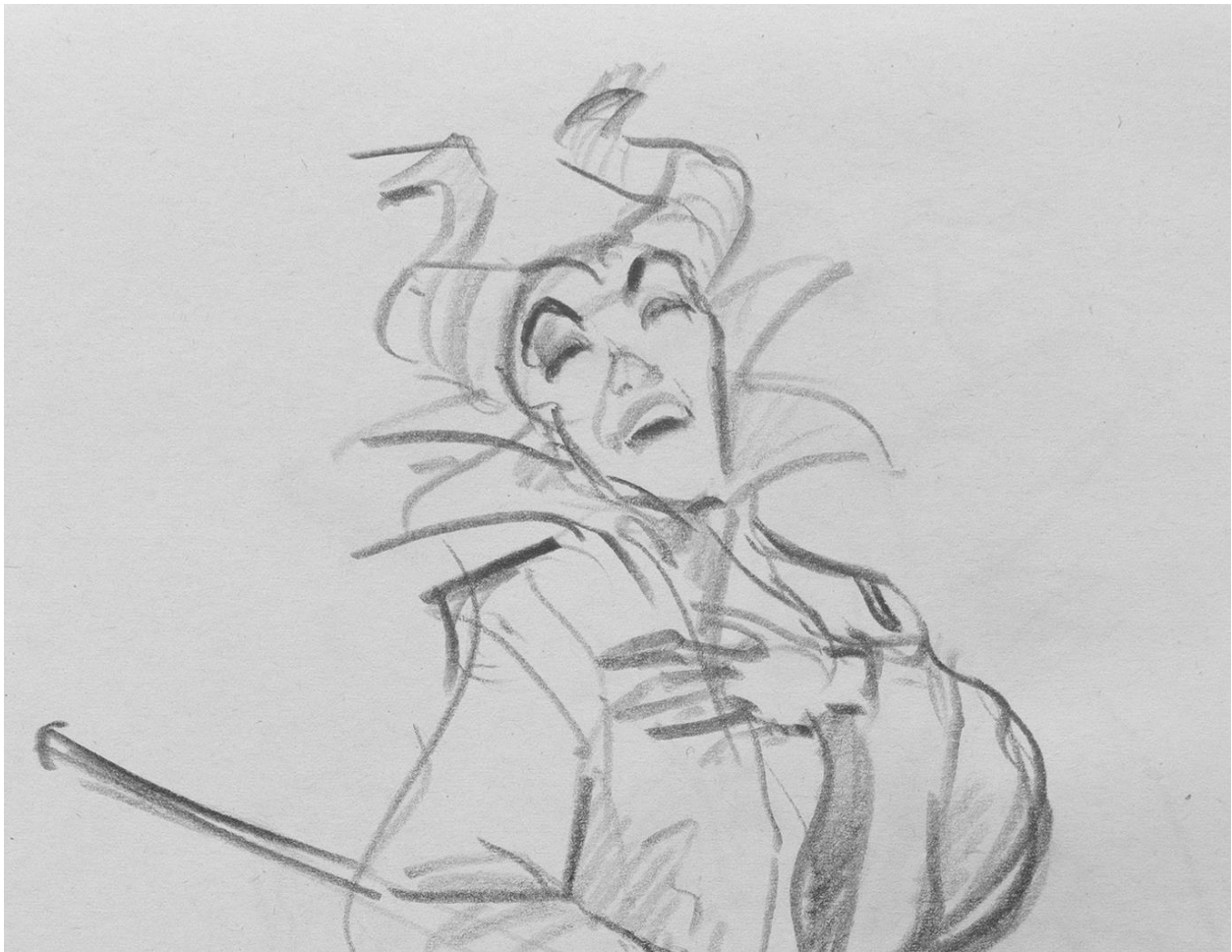
Od ovih temeljnih komponenata dizajna likova, pretjerivanje nedvojbeno najvažnije što se tiče pripovijedanja. Pretjerivanje koristi specifične karakteristike kako bi namjerno izazvalo psihološke i emocionalne reakcije publike na lika. Ove pretjerane karakteristike mogu biti razlika između gledatelja koji doživljava lika kao herojskog ili strašnog. [8]



Slika 11 Prikaz pretjerivanja kod emocija lika

### 3.2. Kako nacrtati lik

Prije čistih linija, skiciranje je najbolji način brzog bilježenja motiva na papir. Olovkom odgovarajuće tvrdoće, izabranom tehnikom ili digitalnim alatom (ako je riječ o digitalnom crtanju) moguće je u minuti nacrtati najrazličitije oblike, raspoloženja i pokrete. Snažnim i brzim potezima, skica će dobiti dinamičnost i snagu. Laganim i kratkim potezima, motiv će izgledati puno nježnije, dok će duge i vijugave linije dočarati pokret. Umjetnici često izrađuju više skica istog motiva prije nego što ga temeljito obrade. Prije svega, skice su najbolja metoda za vježbanje crtanja. [9]

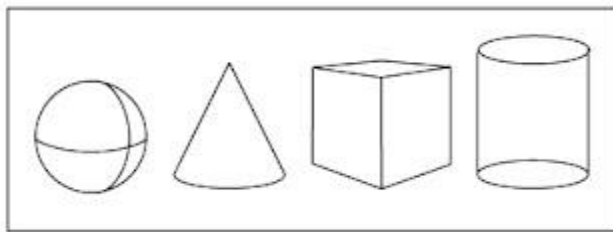


*Slika 12 Prikaz skice Maleficent*

### 3.2.1. Osnovni oblici

Ako dizajner zna rastaviti motiv na osnovne oblike, znat će nacrtati sve što zamisli. Ne postoji motiv koji se ne može rastaviti na krugove, kvadrate, pravokutnike i trokute. Naznačavanjem crtom oko motiva, dobit će se njegov obris. Tek ako se zna od kruga nacrtati kuglu, od kvadrata kocku, od pravokutnika kvadar ili valjak ili od trokuta stožac, tek tada se mogu oblikovati motivi i „dati im život“ Stoga, prvi korak je zapravo raspoznavanje i crtanje tih oblika.

Vježbanjem crtanja trodimenzionalnih predmeta se može postići na ovaj način: pomnim promatranjem predmeta oko dizajnera, također se može crtati prema fotografijama ili slikama. [9]

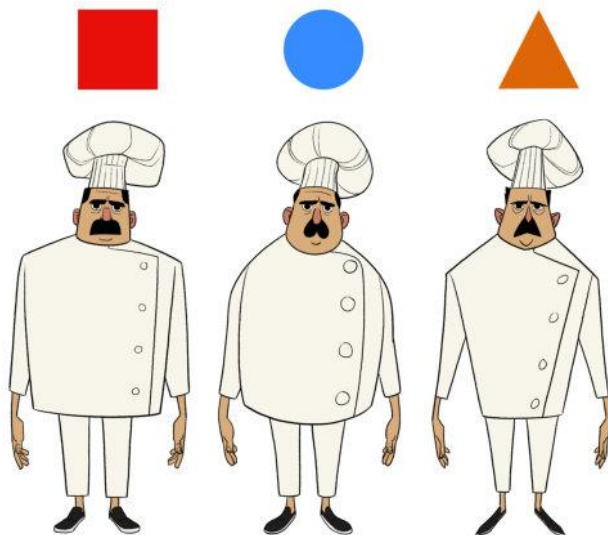


*Slika 13 Prikaz osnovnih geometrijskih oblika*

Jezik oblika koristi oblik za prenošenje značenja. Različite reakcije možemo dobiti različitim oblicima koji uzrokuju stvari koje dizajner vidi, da povezuje s određenim osjećajima ili značenjima. [10]

Postoje samo tri primarna oblika u izradi lika. Primarni oblici su kvadrat, trokut i krug. Svaki od ovih oblika ima jake psihološke asocijacije s određenim značenjima. Ovo su najvažniji: kvadrat koji predstavlja tjelesnost i muškost, krug predstavlja ženstvenost i pozitivnost, a trokut predstavlja kretanje i oštrinu. [10]





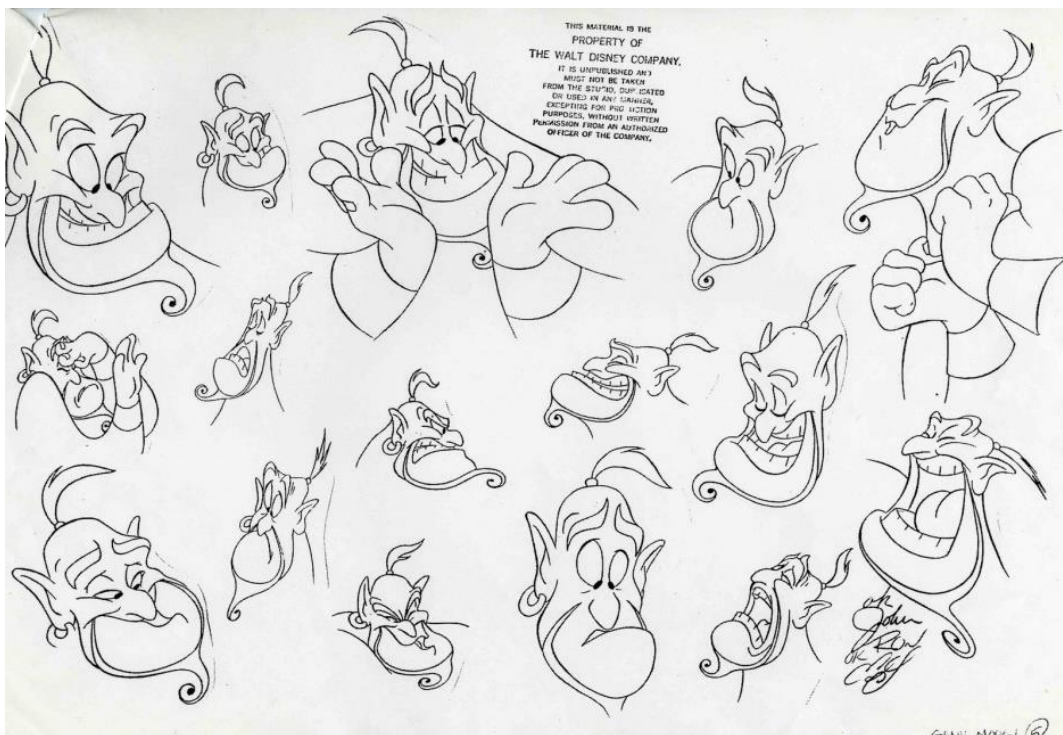
*Slika 14 Prikaz kako geometrijski oblici utječu na izgled i osobnost lika*

Svaki projekt koji uključuje više od jenog lika, zahtjevat će kontinuitet jezika oblika kroz postavu likova. Ako opći jezik oblika bilo kojeg lika u postavi nije u skladu s ostatkom dizajna, lik će se činiti kao da ne pripada postavi. Većina dugometražnih filmova koristi jezik oblika koji je kružni, zbog čega se cijelokupna estetika filma djeluje sigurno i prijateljski za djecu. U stripu česti jezik je kockasta i uglata estetika, naglašavajući oštrinu sadržaja kako bi se privukli starijoj publici. Od ključne je važnosti naučiti razumijeti kako raditi s određenim „naglaskom“ pri dizajniranju likova za stvaranje postave.[10]

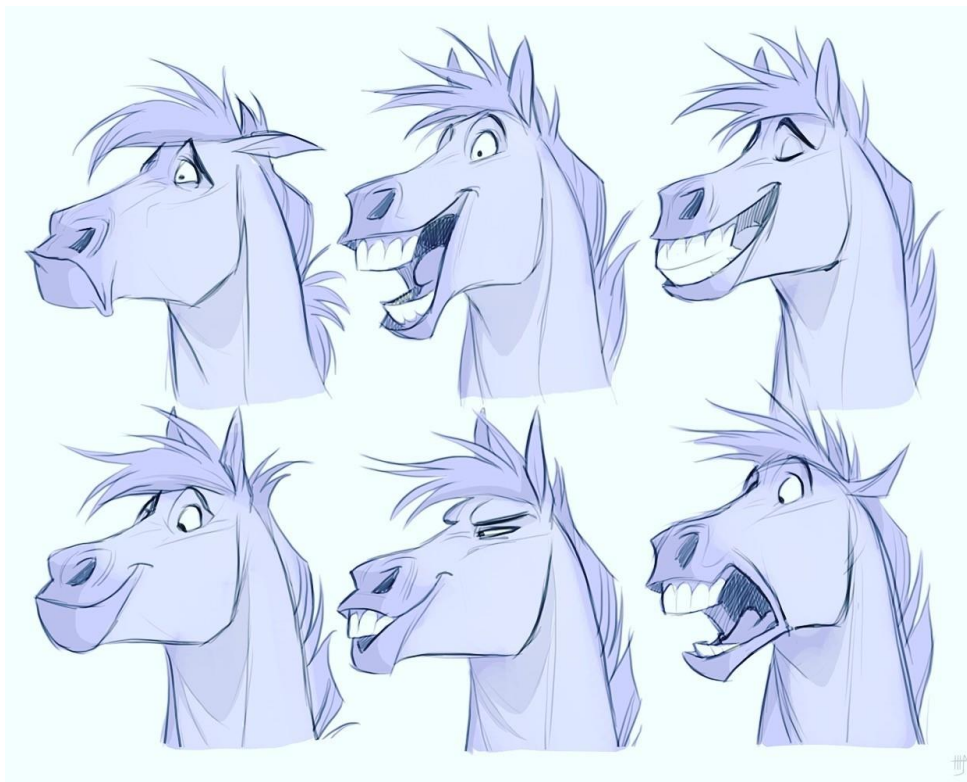
### 3.2.2 Emocije

Lice lika je pokazatelj njegove osobnosti. Izrazi lica je jedan od važnih stavki za izražavanje emocija osim govora tijela. Lice ima veliki broj mišića, kombinacije istih čine izraz. [11]

Za animirani film, izrazi lica su najvažniji kako bi film izgledao zanimljiv. Većinom likovi imaju više izraženije emocije nego igrani film, na primjer ako je lik tužan, imati će velike oči i raširene zjenice sa velikim suzama ili ako je lik sretan, imati će veliki osmijeh. Najizraženije emocije imaju likovi u japanskim animiranim filmovima čineći ih najpopularnijom vrstom animiranog filma.



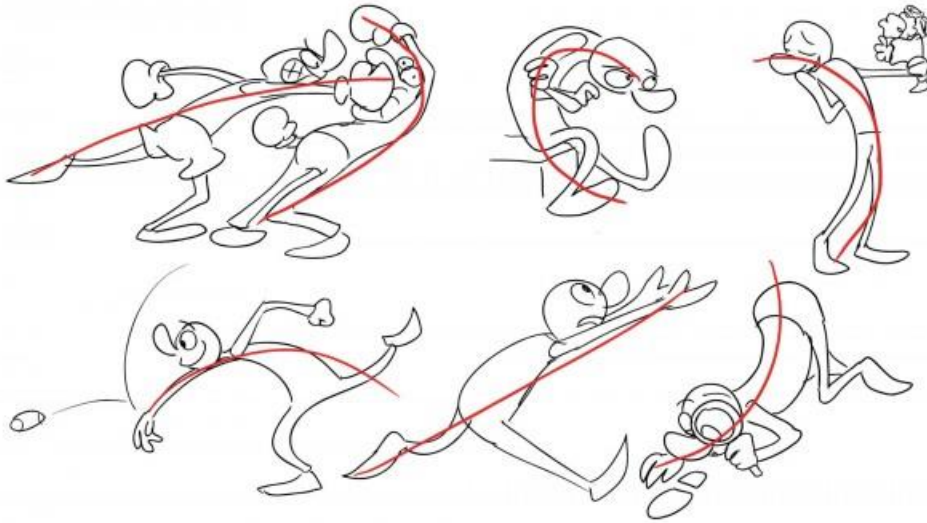
*Slika 15 Prikaz emocije lica na čovjekolikom liku*



*Slika 16 Prikaz emocija na životinjskim likovima*

### **3.2.3. Dinamika tijela**

Kako se neki dijelova tijela pomiču koji su ključni za prikaz emocije i komunikacije, također se i drugi dijelovi tijela pomiču kako bi se dobilo na boljoj i prirodnijoj dinamici. Kako bi se održala ravnoteža, tijelo mora imati jednaku težinu raspoređenu naprijed i nazad. Središnja točka tijela nalazi se u nosu ili u grlu. Ako se povuče crta od grla dolje prema tlu, ona završava na peti lika, čineći lika uravnoteženim. Ruke lika djeluju kao protutezi. [12]



*Slika 17 Prikaz dinamike u pokretima tijela*

#### **3.2.4. List modela**

List modela je referentni list lik u kojemu se crta prednji profil, pogled straga lika, bočni profil i 3/4 pogled. Ovaj način pomaže lakše raspoznavanje gesta, proporcija, način i izgled na koji lik izgleda iz različitih kutova. Posao dizajnera likova je napraviti „čisti“ list modela prije nego što je poslano animatoru. Ovom tablicom se uvelike pomaže animatoru da nacрта svoj lik nekoliko puta zadržavajući oblik, veličinu i volumen lika dosljednima za cijeli film. [13]

Unatoč ovim stavkama, nije toliko nužno sve nacrtati za list modela. Glavni ključ je da se dizajn likova jasno vidi. Dobar list modela ima u sebi paletu boja i obojanog lika bez sjenčanja, tako da se ne dogodi veliki problem kod animiranja (mijenjanje nijansi boja u jednoj sceni). Način lista modela ovisi do kompleksnosti lika.



*Slika 18 Primjer dobrog lista modela*



Slika 19 Primjer lošijeg lista modela. List modela ne smije biti sjenčan

#### 4. Zašto danas animirani filmovi nisu kao što su nekada bili

U današnje vrijeme, sve manje je crtanih filmova i serija koji se kreiraju na sličan način kao što se nekada to radilo. Noviji animirani filmovi nemaju tu posebnost kao kod starijih animacija, današnje vrijeme je kaotično i sve se radi na brži način kako bi se došlo do zarade, a nažalost se s time izostaje ljubav prema radu. Također se treba napomenuti kako u novim pravilima kod izrade animiranog filma, likovi i scene ne smiju biti strašni ni pretužni, događa se i izmjena već postojećih likova u dizajnu izgleda i njihovom ponašanju. Jedan od mnogih primjera je dizajn kapetana Kuke iz animiranog Disneyevog filma „Petar Pan“. U originalu dizajn lika izgleda

strašnije i zlokobno, dok u novoj crtanoj seriji „Jake and the Never Land Pirates“ kapetan Kuka izgleda saltko i luckasto.



*Slika 20. Prikaz kapetana Kuke u starijem crtanoj filmu „Petar Pan“*



*Slika 21 Prikaz kapetana Kuke u novoj crtanoj seriji „Jake and the Never Land Pirates“*

## **4.1. „Woke“ kultura**

U modernom vremenu u kakvom ljudi žive, gdje su educiraniji i gdje je znatno lakše dati svoje mišljenje bez obzira kakvo ono bilo, ali također je jasno da takvi filmovi i animirani filmovi teže prolaze. Važno je mijenjati rodne i rasne stereotipe, važno je odmaći se od norme koja prati likove već stotinama godina. [14]

Vrlo čest i prisutan komentar na društvo je to da filmovi nisu stvarnost. Ovaj pokret ograničava kreativno pričanje priče, te lišava napisane likove onoga što ih čini uzbudljivim za gledanje. Za primjer, danas u filmovima ženski likovi rijetko imaju nedostatke. Uvijek su jake, ljudi im se dive, te im nedostaje životnosti i trenutak kada se gledatelji mogu poistovijetiti sa likom. Muški likovi su također izmjenjeni. Za primjer antagonista, u današnjim filmovima napisani su po istoj recepturi, oni su samo loši, publika nema pogled na točku gledišta antagonista. Ovakve odluke odluke praćene tom kulturom, čine likove i priču jednoličnim i dosadnim.[14]

Woke kultura u svojoj srži i posvojoj definiciji jest nužna za današnje društvo, ali nažalost je prešlo mjeru granice normale. Zbog ove filozofije, preraslo je u agresivni izričaj koji zaustavlja bilo kakvo kreativno razmišljanje. Umjetnici strahuju da ne bi postali dijelom kulture otkazanih, pa se priklone političkoj korektnosti koja na kraju ukalupi savki film ili seriju na isti način. Likovi i priča su postali predvidljivi, brzo iščezne zanimljivost priče suhoparnim i nerealnim odnosima između likova. [14]

### **4.1.1. Filmska adaptacija Snjeguljice i sedam patuljaka**

2024. godine dolazi na ekrane filmska adaptacija Snjeguljice i sedam patuljaka. U animiranom Disney filmu, Snjeguljica je opisana kao i u originalnoj priči braće Grimm kako je bijela poput snijega, a kosa joj je crna poput ebanovine, te kako je kao lik draga, nježna i čistog srca. U novoj adaptaciji nije isti slučaj.



Disney na novi način pristupa sedam likova patuljaka kako bi zaustavili predrasude iz prvog animiranog filma. Glumica Rachel Zelger, koja ima glavnu ulogu, nagovijestila je suvremene revizije priče koje su trebale privući naprednu publiku tijekom događaja D23. Zbog nedostatka titularnih sedam patuljaka iz originalnog animiranog filma,, Disney je promijenio naslov filma u samo „Snjeguljica“. Uključene su brojne prilagodbe koje bi značajno promijenile radnju na odnosu na izvorni film. [15]

Rachel Zelger je kritizirana na društvenim mrežama jer njezina boja kože nije „bijela poput snijega“ kao u originalu. Ova situacija je dosta slična odabiru Halle Bailey da glumi Arielu iz filma „Mala sirena“. Dio publike negativno je reagirao na glumice koje ne podsjećaju na njihovu sliku likova iz djetinjstva, s rasnom komponentom različitih žena koje su odabrane za te posebne uloge što je potaklo burnu reakciju. Kao posljedica toga što je Zelger dovedena u javnost, njeni stavovi i mišljenja o originalnom filmu su također kritizirani. [16]



*Slika 22 Prikaz snimanja scene sa novim likovima koja su predstavljena kao magična bića*



*Slika 23 Usporedba originalnog dizajna i glumice koja će glumiti Snjeguljicu*

#### **4.1.2. Velma**

Ponovno pokretanje omiljenih likova iz filmova, serija i djetinjstva, neizbježno postaje bojno polje za kulturni rat, dok kreatori sadržaja za odrasle pronalaze nove prilike za performativni bijes.[17]

Velma je jedan od mnogih primjera. Ova animirana serija za odrasle je pokretanje Scooby Do-a koji nema istoimenog lika, i ponovno kreira družinu kao raznoliku skupinu tinejdžera dramatično različitih osobnosti od originalnih likova. Velma je također kritizirana zbog plitkog smisla za humor, koji je krajnje samo referencijalan i pun zajedljivih, pseudo-progresivnih fraza koje su vrlo moguće ukradene s Twittera „girlboss“ iz 2016. godine. [17]

Velma je trebala poslužiti kao priča o podrijetlu, kanonizirajući Velminu homoseksualnost i tvrdeći da je Velma birlijantna osoba zbog koje postoji Scooby družina. Fred (Glenn Howerton), Daphne (Constance Wu) i Shaggy (Sam Richardson), Velmini su kolege koji su započeli zakletim neprijateljstvom do prijateljstva s uzvraćenim i neuzvraćenim osjećajima prema Velmi. No, kao i većina priča o podrijetlima, u ovoj priči ne funkcioniira i unatoč tome što se može pohvaliti rekordom najveće premijere HBO Max animirane serije, Velma također ima jedan od najslabijih rezultata gledanosti na stranici Rotten Tomatoes koju je svijet ikad vidio. [18]



*Slika 24 Prikaz drastičnih promjena u dizajnu i ponašanju likova u odnosu na originalnu seriju*

Cijela ideja oko nove serije je neuspješna i nesretna. Izvorne Scooby Do iteracije nisu se petljale s gotovo savršenom formulom. Likovi su bili samosvjesni, sarkastični i vrlo smiješni i zabavni. „Velma“ s druge strane sjedi na preklapanju klasičnog jednostavnog načina kako doći do brze zarade. Ovakve stvari kada su uravnotežene, mogu imati odlične rezultate. Za primjer, nova serija imenom „Wednesday“. [18]



*Slika 25 Prikaz dizajna likova iz nove animirane serije „Velma“*

#### **4.2. Doba preuređivanja u filmskoj industriji**

Lako je vidjeti zašto su preuređivanja iz animiranog filma u igrani film uživo prihvaćeni. Koncept je jednostavan, uzme se omiljeni animirani film ili serija, doradi se s fizičkim glumcima i upotrebljava se prepoznatljivo intelektualno vlasništvo kako bi se ostvario veliki profit. Disney je postao jedan od najvećih proizvođača istih. Adaptacije poput „Beaut and the Beast“ i „Aladdin“ zaradili su preko milijardu dolara. Ostale animirane serije poput „Cowboy Bebop“ i „Avatar: The Last Airbender“ i drugi animirani filmovi poput „How To Train Your Dragon“, svi imaju adaptaciju za igrani film koji su objavljeni ili su tek u razvoju. [19]

Nažalost, većinom su preuređivanja gotovo uvijek loša. Možda su neki i uspješni, ali mnogi često pate od monumentalnih nedostataka i predstavljaju Hollywood u najgorem izdanju. Za neke prerade glavni problem je to što ono što funkcioniра u jednom mediju, ne znači da će funkcionirati i u drugom. Dok priča uživo moraju biti barem malo realistične zbog upotrebe fizičkih glumaca, animirane priče mogu biti fantastične, nadrealne i veličanstvene koliko god animacijski tim zamisli. [19]

#### **4.2.1. Prednosti i nedostaci adaptacije filma**

Kod igranog filma i kod animiranog filma, u igri su različiti čimbenici. Proračun je jedan od najvažnijih čimbenika i može utjecati na razinu kvalitete produkcije adaptiranog filma ili animacije. I za animaciju i za igrani film, početni troškovi značajno variraju ovisno o tome što se želi stvoriti. Također treba razumijeti da za animiranje je potrebno više vremena. Proces animacije kreće od koncepta, pisanja, knjige pisanja, animiranja, obrade zvuka, snimanje glasova, stvaranje glazbe do završnog proizvoda. [20]

Proces adaptacije ima nešto miješanja s animacijom, ali ipak s nekim ključnim razlikama. Malo je sličan i na proces animiranog filma. Adaptirani film se može brže izraditi za raličku od animiranog. To ovisi o tome hoće li film biti jednostavniji kada su u pitanju proizvodnja i koncept. Također, veća je pristupačnost. Postoji mogućnost već danas stvoriti video koristeći svoj telefon. Iako postoje određene prednosti u igranom filmu i animaciji, forma koja je najbolja za rad je uglavnom relativna u kontekstu unutar kojeg se radi. Ključna razlika između animiranog filma i scenarija za adaptaciju jest ta, da scenariju animacije treba detaljan opis scene. To nije nedostatak, jer omogućuje bolji pregled slika od samog početka, umjesto da se ostavlja prostor za tumačenje na dan snimanja uživo. [20]

#### **4.2.2. Kralj lavova**

Jedan ne tako davni primjer je animirani film „The Lion King“ iz 1994. godine i njegova adaptacija iz 2019. godine. Ovo je priča o lavovima koji mogu govoriti, o brutalnoj borbi za moć zvuči dosta čudno da bi funkcioniralo, ali originalna verzija izaziva nevjericu jer su dizajni likova nerealni. Likovi su više nalik ljudima od stvarnih životinja, tako da film prenosi prave emocionalne taktove. [19]



*Slika 26* Scena iz animiranog filma „The Lion King“



*Slika 27* scena iz adaptiranog igranog filma „The Lion King“

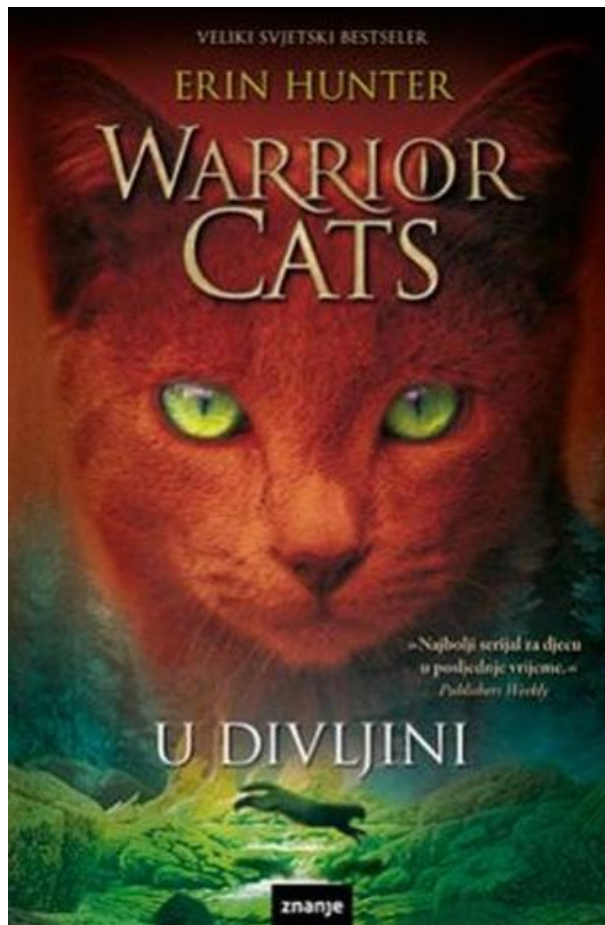
## 5. Praktični dio

Cilj praktičnog dijela rada jest prikazati proces dizajniranja likova za animirani film utemeljen na književnom predlošku „Warrior Cats“ skupine autora pod zajedničkim pseudonimom Erin Hunter, a odupirući se trenutnim trendovima prilagodbe aktualnom društveno-političkom okružju te današnjem mjerilu političke korektnosti. Nadalje cilj rada je i ukazati da klasični estetski izričaj ne mora nužno značiti i zastarjeli izričaj, odnosno kako „nasilna“ težnja ka usklađivanju s novim trendovima nije nužno napredak jer postoji opasnost da se pri tome izgubi sofisticiranost izvorne ideje. Treba imati na umu da trend i aktualna načela političke korektnosti nisu objektivna istina, nego samo trenutni okviri unutar kojih ne moramo ostati kako bismo sačuvali etiku i estetiku kojima težimo. Temeljem navedenoga, može se reći da ovaj rad u cilju ima i pokušaj dokazivanja kako umjetnički interesi nasuprot izraženim ekonomskim, danas često prisutnim, mogu biti čvrsta osnova za postizanje željenih rezultata. Ova postavka počiva na činjenicama da današnji „divovi“ animacijske djelatnosti, upadajući u ranije spomenute zamke, često gube publiku i ne postižu željene rezultate (pogotovo kod onog dijela publike koju osim puke zabave zanima i bogatstvu umjetničkog izraza).

### 5.1 Odabir teme

Kroz povijest, mačke su uvijek imale veliku popularnost među ljudima. Još od Egipta, mačke su bile čak i štovane poput božanstva. U moderno doba, kako se razvijao internet, tako se počelo pojavljivati mnoštvo informacija, zanimljivih sadržaja, fotografije, crteži, ilustracije, animacije i tako dalje, mačke su preplavile internet. Među umjetnicima, na stranicama poput DeviantArt, socijalnih platformi kao Facebook, Twitter, instagram i slično, Uvijek će se sa lakoćom pronaći umjetnički medij koji je povezan sa mačkama. Mačke su osvojile svijet svojom lijepotom i graciošnošću te i nije čudno što bi se to pojavilo među prvim stvarima na stranicama interneta. Za ovaj rad, odabrana je knjiga u kojoj su glavni likovi mačke. Knjiga „Warrior Cats“ je svijetski poznata i popularna priča o mačkama ratnicama koje žive svaka u svome klanu u kojoj imaju nekakvu svrhu. Knjiga je posebna po tome što se usudi imati i mračniju stranu priče, te tako se

planira prikazati i u animiranom filmu, stoga, ovo bi bilo namijenjeno osobama od 14 godina pa na dalje. Kada se utvrdilo koja je ciljana publika, tako se i treba odnositi na dizajn likova.



Slika 28 Knjiga „Warrior Cats“ prevedena za Hrvatsko tržište

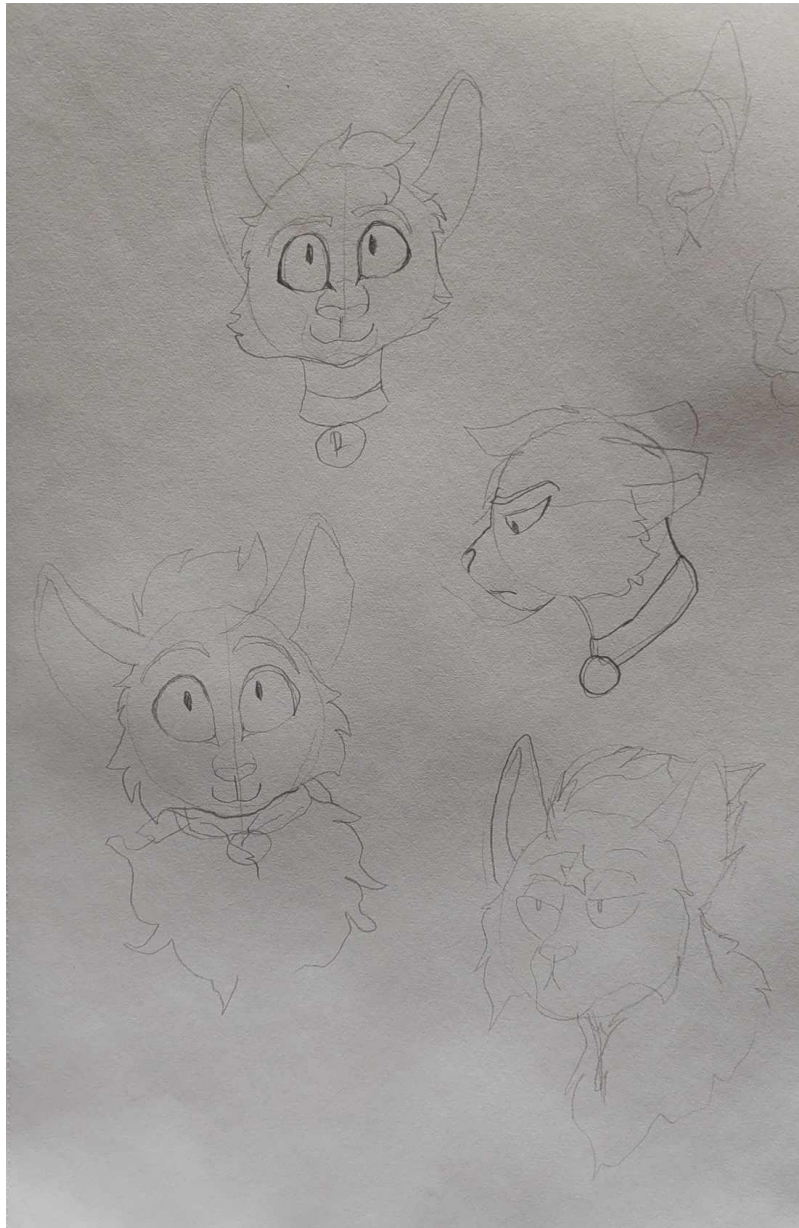
## 5.2 Inspiracija

Iako je knjiga jedna od najpopularnijih knjiga u kojima su likovi životinje, za ovu knjigu ne postoji službeni animirani film ili serija. Jedino što postoji su crteži, stripovi, animacije i kratke animirane serije koju rade obožavatelji te priče. Također nema puno službenih dizajna lika, samo nekoliko je dobilo svoj dizajn koji se baš i ne razlikuje od jedne mačke do druge. Time je pokatnut redizajn likova.



### 5.3 Skice

Proces rada je započeo laganim i brzim potezima olovke na papiru, čineći skicu. Skice su jednostavnog izgleda jer se odlučuje kojim će se stilom koristiti za daljnji dizajn likova. Za dobar stil, potrebno je crtati jedan motiv više puta dok se ne pronađe rezultat koji je dizajner tražio



*Slika 29 Prikaz nekoliko verzija skica kako bi se pronašao odgovarajući dizajn*

Kako je već navedeno koja je ciljana skupina, tako se razmišlja o izgledu lika. Likovi ne smiju biti previše jednostavni, kao na primjer da ih se rastavi na jednostavne geometrijske oblike, niti komplicirano da gledatelju ne dosadi. Cilj je pronaći odgovarajući izgled lika kako bi gledatelj ostao usredotočen u cijeli tijekom trajanja filma.

Također treba biti oprezan kod crtanja likova, da se ne dogodi jedna od dvije negativnih stavki. Mnogi umjetnici crtaju razne likove koji imaju isti oblik tijela i/ili lica samo drugačije boje i minimalnih promijena tijela. Nije nužno negativna stavka, ako se može opravdati dobrom pričom i ako ima previše likova. Druga stavka je kada se stil crtanja lika previše razlikuje kao da su u pitanju dva ili više stila, što može zbuniti gledatelja, a i estetski nije privlačno.



*Slika 30* Skica glavnog lika, Crvenko/ Vatrene šapa

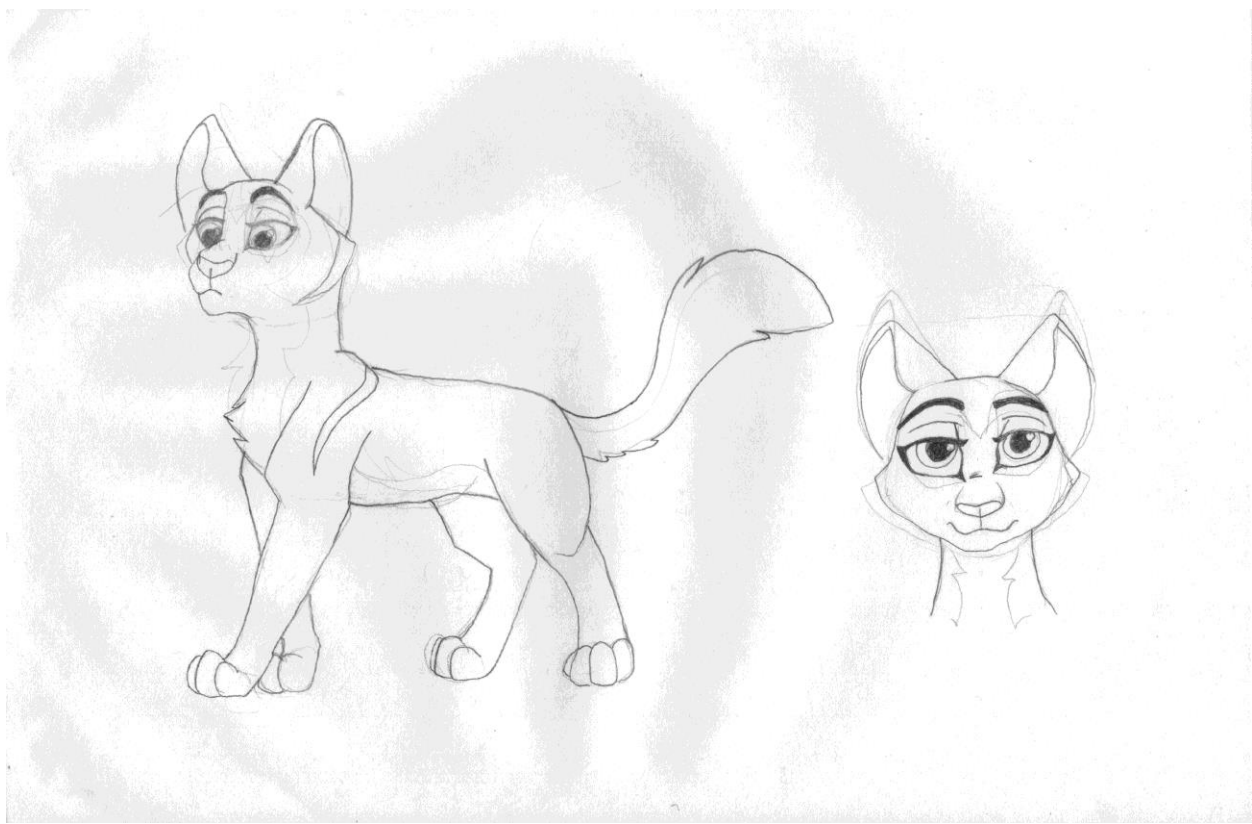
Glavni lik uvijek treba biti istaknut, da se razlikuje od ostatka likova. U ovoj priči, glavni lik je mladi mačak koji je živio kao kućni ljubimac koji je htio postati ratnik. Po knjizi, početnici to jest „novaci“ su mačke koje tek napune šest mjeseci. S toga, likovi koji su novaci, moraju

izgledati mladoliko s izraženim lijepim očima. Svi su likovi crtani sa krugom kao glavni geometrijski oblik da se dobije na lijepoti kakvu imaju i prave mačke. Skiciranje se uvijek počinje od glave, jer u protivnom, vrlo lako moguće da tijelo i glava neće biti anatomske točnosti. Ima raznih načina tehnike skiciranja, a za ovaj rad je skicirana samo glava, jer se lako može nacrtati tijelo bez loših proporcija. Samo u nekima su skicirana tijela, ovisno o pozici lika.

Ostali likovi koji su ključni za napredak i koji se češće pojavljuju u priči, također imaju naglašeni dizajn, ali ne previše da se ne zasjeni glavni lik.



*Slika 31* Skica ključnog lika, Siva šapa



*Slika 32 Skica ključnog lika i predvodnika klana Groma, Plava zvijezda*

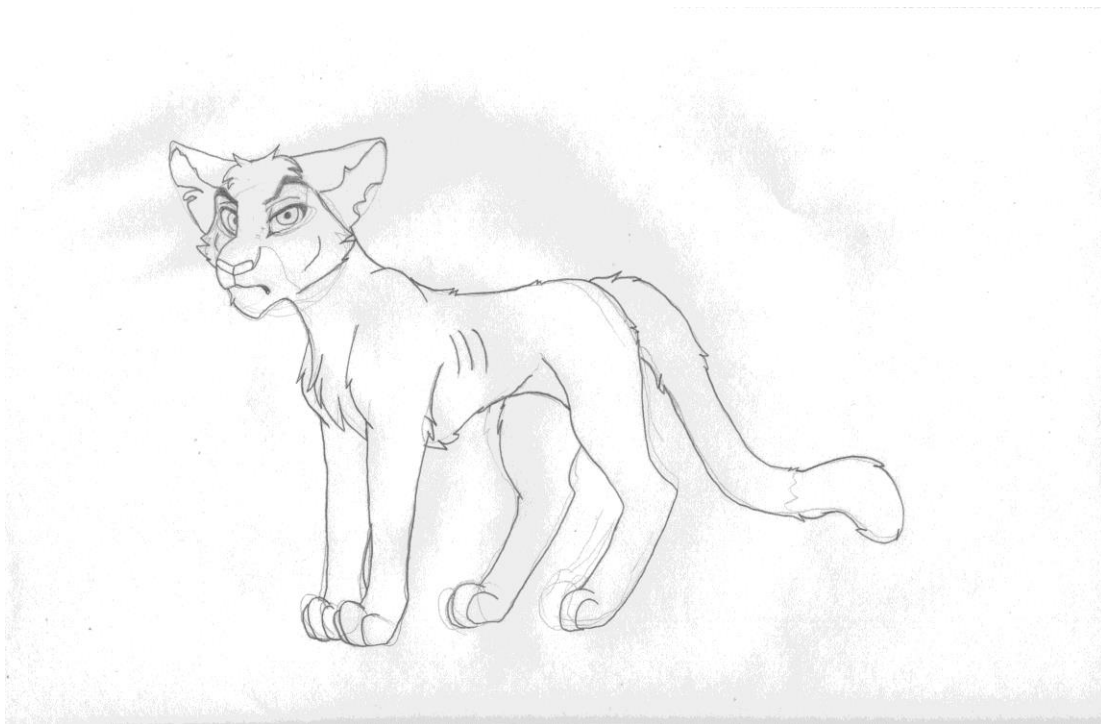
Dizajn odraslih mačak mora biti uočljiv. Oni su dizajnirani da izgledaju veće, nemaju povećane oči kao kod mlađih likova. Također kod skiciranja, skicira se i specifične poze koje također daju informacije o liku. Za primjer, predvodnica klana Groma stoji ponosno sa ozbiljnim izrazom lica. Ni u jednom dizajnu (osim za jednog lika koji je i dalje ljubimac) likovi ne izgledaju popunjeno i debeljuškasto. Baš kao i u pravom životu, ne postoji divlja životinja koja je grabežljivac sa viškom kila. Jedino nekoliko likova izgleda krupnije ali na način da su čvrste i mišićave građe. Isto tako i sa izrazima lica. Izrazi lica pomažu odrediti kakav je koji lik. U ovom slučaju, Plava zvijezda ima ozbiljan, ali blagi izraz koji govori da je Plava zvijezda mudra i da ne donosi loše odluke.



*Slika 33 Skica ključnog lika, Tigrova kandža*

Ostali likovi poput Tigrove kandže, izgledaju mrko, strogo i pomalo zločesto. Izgled lica Tigrove kandže je inspiriran pravom mačkom koja dokazuje da se mačke i u pravom životu mogu izražavati svoje emocije.

Što se tiče negativnih likova, glavni negativni lik isto kao i glavni junak, mora imati jedinstveni dizajn kako bi se odvojio od ostatka likova. On mora predstavljati suprotnost glavnom liku. Negativne likove se većinom dizajnira da izgledaju strašno, ljutito i slično, te su oni jedina iznimka da ih se dizajnira oštrije bez oblina linija kako bi se postigao što bolji rezultat.



**Slika 34** Skica Stijene, jednog od negativnih likova



**Slika 35** Skica izgrebenog, jedan od negativnih likova

Također u klanu postoje mačke koje se ne bore. Njihova je svrha da se brinu o ranjenim i bolesnim mačkama, tako da će njihov dizajn tijela izgledati mršavije i „nježnije“. Iako kao mačke vidarice, mogu imati različite osobnosti. Dakle, ne postoji stereotip da lik koji služi za liječenje i zbrinjavanje drugih likova mora biti blag, nasmiješen i ljubazan.

U priči se pojavljuju samo 3 mačke vidarice iz klanova Groma i Sjene. Točkica, mačka vidarica klana groma izgleda nježno, drago i poletno, dok Šmrkonosi iz klana Sjene izgleda tužno, umorno i usporeno.

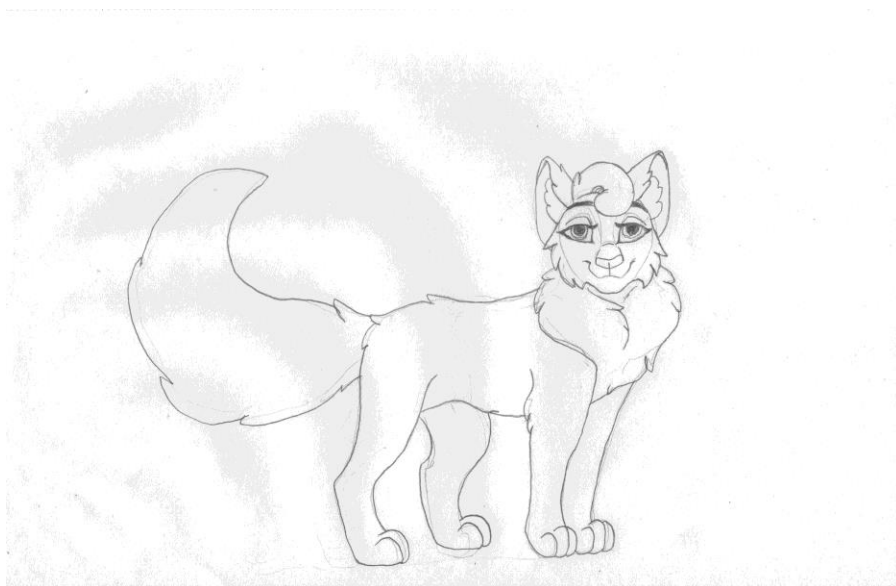


*Slika 36 Skica Točkice, mačke vidarice klana Groma*

Druge mačke su kraljice, to su mačke koje su u očekivanju mačića i koje se brinu za njih dok ne navrše šest mjeseci. Također su i ratnice, jednom kada se prestanu brinuti o mačićima. One su dizajnirane da izgledaju lijepo, nježno i majčinski. Velika većina kraljica je dizajnirano da izmaju uredno dugodlako krzno.



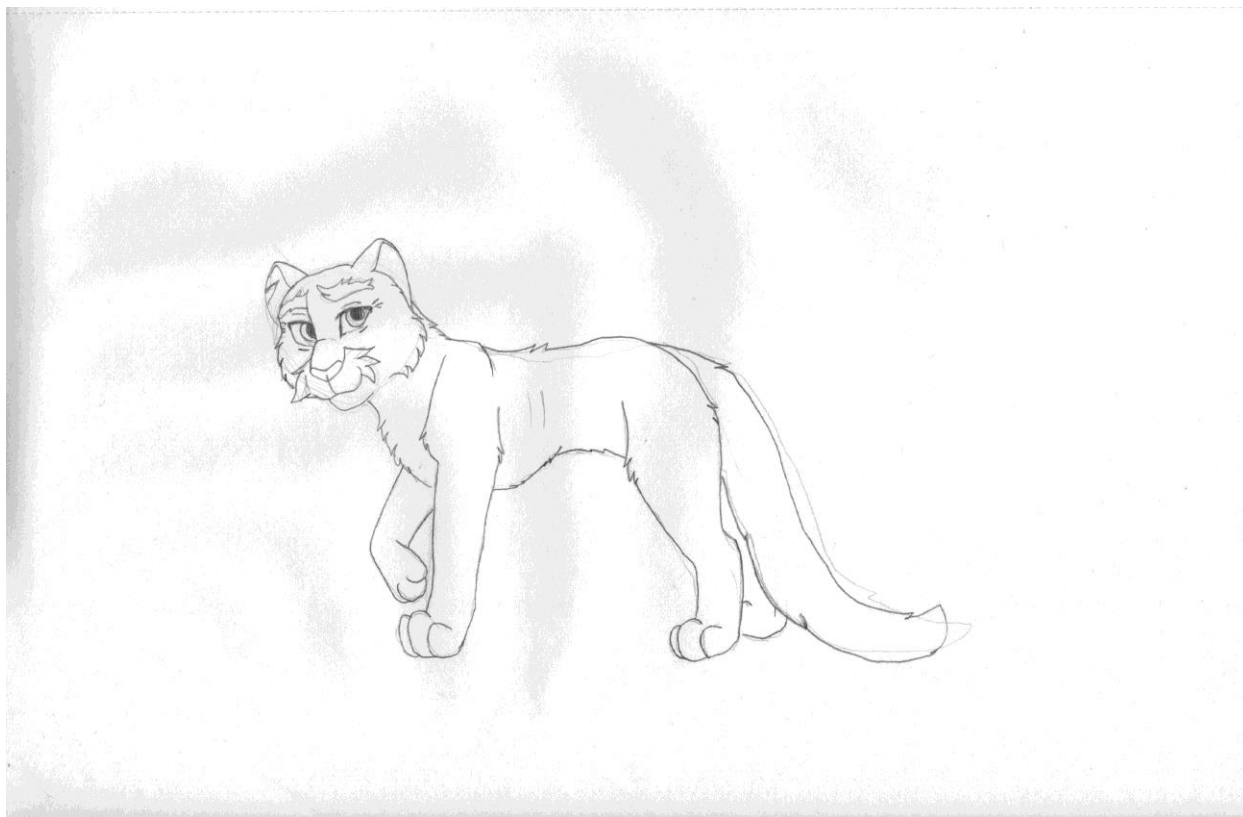
*Slika 37* Skica Vrbice, jedna od ratnica klana Groma



*Slika 38* Skica Zorke, kraljica iz klana Sjene



Još preostaje dizajn starijih mačaka. Oni se manje pojavljuju u priči i nisu glavni ključ istog, tako da će njihov dizajn izgledati jednostavnije i manje upadljivo. Starije mačke imaju najslabiju i krhku građu. Iako nije u stvarnom životu, nacrtani su mali, ali jako bitni detalji njihovog izgleda. Da likovi izgledaju starije, dodane su im crta kod očiju i lica, kako bi njihova dob bila uočljiva.



*Slika 39* Skica Malouhog, starijeg člana klana Groma

Također, starijim muškim mačkama su nacrtani čuperci oko njuške, namjerno da se uključi simpatičan detalj, koji podsjeća na brkove i brade kakvu imaju stariji ljudi.

## 5.4 Završni izgled

Kada su dovršene službene skice, rad se nastavio digitalnim putem. Pošto su likovi osmišljeni za 2D animaciju, službeni list modela treba biti u digitalnom obliku. Kao već navedeno, list modela treba sadržavati jednostavne poze lika. Dovoljna je čak i jedna poza ako se može vidjeti svaki detalj lika. Uz pozu, likovi trebaju imati boju na sebi bez sjenčanja kako bi se jasno vidjelo u procesu animiranja, bez problema u nijansama. Imena se nalaze iznad lika, njihovo originalno ime i ime na hrvatskom jeziku. Kako mačke imaju neobična „šumska“ imena, njihov završni izgled treba asociirati na njihova imena. Također se mora staviti simbol njihovog klana, jer u protivnom, može doći do zabune i miješanja. Uz lika, treba imati i paleta korištenih boja, jer neki detalji na liku su mali i lako ih se može zaboraviti dodati u animaciju.



*Slika 40* Završni izgled glavnog lika

Kako se u priči zove Crvenko, a kasnije Vatrena šapa, boje moraju prenijeti poruku i opravdanost njegovog imena. Njegove šare su jednostavne, ali učinkovite koje podsjećaju na plamen.



*Slika 41* Završni izgled Plave zvijezde

Plava zvijezda je inspirirana po ruskim plavim mačkama, tako da boje njezinog krzna su nijanse plave boje. U originalnom dizajnu je jednobojna, tako da joj je trebao zanimljiviji dizajn. Također se odnosi i na ostatak likova.



*Slika 42 Završni izgled Žute kljove*

Žuta kljova je starija mačka, inspirirana perzijskom mačkom. Ona je primjer zašto su palete boja važne u dizajnu. Kako joj ime govori, njen zub je žućkaste boje. Kako je na listi modela slabije za vidjeti, bitno je staviti u paletu. Njene boje i vrsta krzna je inspirirana perzijskoj mački sa istom bojom krzna. Pošto je ona tajnovita u priči, tako se namjerno postiglo sa neobičnom postavom boja krzna.



*Slika43 Završni izgled glavnog negativca, Slomljena zvijezda*

Kao i glavni lik, negativac mora izgledati zanimljivo i upadljivo. Slomljena zvijezda je sin Žute kljove, tako da je dodano dugodlako krzno, čupavo krzno kod prsa i obraza. Za oči su namjerno smanjene zjenice s ciljem da njegov izgled bude zastrašujuć i opasan.

## 6. Zaključak

Temeljem razrade početnih postavki ovoga rada i sagledavanja načina na koji iste postavke funkcioniraju, kako kroz kreativni proces osmišljavanja te dizajniranja, tako i kroz proces pretakanja ideja u rezultate praktičnoga rada, možemo zaključiti kako odabir tehnike i usklađivanje sa trenutnim estetskim i društvenopolitičkim trendovima nije ključan za postizanje krajnjega cilja. Originalnost estetskog izričaja kojim se izvorna ideja prenosi i ostvarenje potencijala početne ideje (u smislu produbljanja doživljaja i osjećanja priče, okružja i atmosfere djela kao i njegove poruke), puno su važniji čimbenici. Dakle, rješenje leži u kreativnim mogućnostima autora, a izbjegavanje zamki trenutnih trendova i društveno političkih normi (koje, kako je već spomenuto, nisu objektivna istina nego idejno i ekonomski diktirani okviri) treba shvatiti kao dodatni izazov savladavanje kojega će iznjedruti višu razinu kvalitete. Tako se nameće zaključak da je upravo odgovaranje na takve izazove zametak čiste kreativnosti i umjetnosti neopterećene ikakvim drugim ciljevima poput udovoljavanja pojedinim društvenim skupinama odnosno njihovim ekonomskim i moralno-etičkim zahtjevima ukorjenjenim samo na brizi za vlastito zadovoljstvo.

Može se dakle reći kako prava umjetnost i kreativnost ne podliježu diktatu, usmjeravanju, trenutnim trendovskim hirovima, društveno-političkim i ekonomskim diktatima elita, nego da u isto vrijeme uz samosvojestveni estetski doživljaj izazivaju osjećaje, proširuju obzore i okvire shvaćanja, produbljuju toleranciju prema drugačijem i nepoznatom, te općenito stvaraju pozitivno općedruštveno okružje bez obzira na dobne, rodne, kulturološke, društveno-ekonomske i političke odrednice kako pojedinca tako i čitavih društvenih skupina.

## 7. Literatura

1. <https://www.cgspectrum.com/blog/what-is-character-design>
2. <https://design.tutsplus.com/articles/what-is-illustration-and-what-are-the-different-types-of-illustration--cms-36065>
3. <https://mymodernmet.com/illustration-definition/>
4. [https://www.creativosonline.org/hr/definicion-de-ilustracion.html#Cual es la historia de la ilustracion](https://www.creativosonline.org/hr/definicion-de-ilustracion.html#Cual%20es%20la%20historia%20de%20la%20ilustracion)
5. <https://illustrationagent.com/traditional-illustration-vs-modern-illustration/>
6. <https://www.21-draw.com/what-is-digital-illustration-a-beginners-guide/>
7. <https://www.coursera.org/articles/character-design>
8. <https://www.studiobinder.com/blog/what-is-character-design-definition/>
9. M. Butkus, W. T. Foster, K. Goldman, D. H. Yaun, M. Maltseff, W. F. Powell, M. Tavonatti (2016.). Velika škola crtanja (str. 14. i 16.). USA: Walter Foster Publishing
10. 21. Draw (2019.) The Character Designer (str. 2 i 8. ). Sweden
11. <https://www.dsource.in/course/character-design-animation/expressions>
12. Chris Hart (2008.) Cartooning The Ultimate Character Design Book (str. 48.). New York: Chris Hart Books
13. <https://www.dsource.in/course/character-design-animation/model-sheet>
14. <https://showbuzz.dnevnik.hr/preporuke/woke-kultura-buducnost-kinematografije-ili-veliko-ogranicenje---777563.html>
15. <https://collider.com/snow-white-disney-live-action-remake-release-date-cast-plot/>
16. <https://movieweb.com/snow-white-live-action-remake-destined-to-fail/>
17. <https://www.forbes.com/sites/danidiplacido/2023/01/18/everyone-hates-hbo-maxs-velma/?sh=7767721567f4>
18. <https://slate.com/culture/2023/01/velma-mindy-kaling-hbo-max-review.html>
19. <https://www.ntdaily.com/live-action-remakes-dim-the-impact-of-original-animation/>

20. <https://stormystudio.com/live-action-vs-animation-a-comparison/>

## 8. Popis slika

**Slika 1** – Prikaz uredničke ilustracije autorice Sarah Wilkins, izvor:

<http://www.sarahwilkins.net/tag/editorial-illustration/>

**Slika 2** – Prikaz marketinške ilustracije autora Carl Warner, izvor [https://webneel.com/25-creative-and-mind-blowing-foodscape-advertisements-carl-warner?goback=.gde\\_66136\\_member\\_235561651](https://webneel.com/25-creative-and-mind-blowing-foodscape-advertisements-carl-warner?goback=.gde_66136_member_235561651)

**Slika 3** – Prikaz konceptne umjetnosti za video igru „Spyro Reignited“ autora Nicholas Kole, izvor: <https://www.escapistmagazine.com/character-designer-nicholas-kole-on-breathing-new-life-into-spyro-crash-bandicoot/>

**Slika 4** – Prikaz konceptne umjetnosti za animirani film „Ratatouille“ nepoznatog autora, izvor: <https://characterdesignreferences.com/art-of-animation-4/art-of-ratatouille>

**Slika 5** – Prikaz modne ilustracije autorice Jenny Walton, izvor: <https://medium.com/iskn/fashion-illustration-basics-5be0b2216da6>

**Slika 6** - Prikaz tehničke ilustracije auta model: Chevrolet autora Christopher Cushman, izvor: <https://technicalillustrators.org/>

**Slika 7** – Prikaz infografike ponovno objavljene autorice Judy Hanning, izvor: <https://visme.co/blog/infographic-examples-for-students/>

**Slika 8** – Prikaz dizajna za ambalažu nepoznatog autora, izvor: <https://happydecay.com.au/packaging-illustrator/>

**Slika 9** – Prikaz razlike između digitalne i tradicionalne ilustracije nepoznatog autora, izvor: <http://www.animationkolkata.com/blog/2018/09/03/digital-painting-vs-paper-painting/>

**Slika 10** – Prikaz silueta poznatih likova nepoznatog autora, izvor: <http://danyalfairburn.blogspot.com/2014/10/week-two-character-design-silhouette.html>

**Slika 11** – Prikaz pretjerivanja kod emocija lika nepoznatog autora, izvor: <http://livlily.blogspot.com/2011/11/balto-1995-characters-model-sheets.html>

**Slika 12** – Prikaz skice Maleficent autora AJAiken, izvor: <https://ajaiken.com/2020/05/12/character-sketching-maleficent/>



**Slika 13** – Prikaz osnovnih geometrijskih oblika autora Ross Browns, izvor: <https://www.paintdrawpaint.com/2010/10/drawing-basics-simplifying-shape-and.html>

**Slika 14** – Prikaz kako geomtrijski oblici utječu na izgled i osobnost lika autorice Rhea, izvor: <https://www.21-draw.com/why-is-shape-language-so-important/>

**Slika 15** – Prikaz emocije lica na čovjekolikom liku nepoznatog autora, izvor: <http://characterdesignnotes.blogspot.com/2010/12/model-sheets-101-part-2.html>

**Slika 16** – Prikaz emocija na životinjskim likovima autorice Hedvig H-S, izvor: <https://www.artstation.com/artwork/EQ4rv>

**Slika 17** – Prikaz dinamike u pokretima tijela autora Ferdinand Engländer, izvor: <https://www.animatorisland.com/perfect-posing-1-listen-to-the-character-and-to-physics/>

**Slika 18** – Primjer dobrog lista modela nepoznatog autora, izvor: <https://fs4.formsite.com/nightfell/form1/index.html>

**Slika 19** – Primjer lošijeg lista modela. List modela ne smije biti sjenčan autorice

DrakainaQueen, izvor: <https://www.deviantart.com/drakainaqueen/art/Violet-Eastern-Dragon-381944925>

**Slika 20** – Prikaz kapetana Kuke u starijem crtanom filmu „Petar Pan“, nepoznatog autora, izvor: <https://geekvibesnation.com/disneys-live-action-peter-pan-may-have-just-found-its-captain-hook/>

**Slika 21** – Prikaz kapetana Kuke u novoj crtanoj seriji „Jake and the Never Land Pirates“, izvor: [https://jakeandtheneverlandpirates.fandom.com/wiki/Captain\\_Hook](https://jakeandtheneverlandpirates.fandom.com/wiki/Captain_Hook)

**Slika 22** – Prikaz snimanja scene sa novim likovima koja su predstavljena kao magična bića nepoznatog autora, izvor: <https://nypost.com/2023/07/15/disneys-live-action-snow-white-under-fire-for-replacing-seven-dwarfs/>

**Slika 23** – Usporedba originalnog dizajna i glumice koja će glumiti Snjeguljicu nepoznatog autora, izvor: <https://nypost.com/2023/07/15/disneys-live-action-snow-white-under-fire-for-replacing-seven-dwarfs/>

**Slika 24** – Prikaz drastičnih promjena u dizajnu i ponašanju likova u odnosu na originalnu seriju, izvor: <https://twitter.com/scoobydooverso/status/1613686982282035201>

**Slika 25** – Prikaz dizajna likova iz nove animirane serije „Velma“, izvor: <https://filmsor.hu/vilma-hbo-max-sorozat-kritika-scooby-doo/>

**Slika 26** – Scena iz animiranog filma „The Lion King“, izvor: <https://www.fanpop.com/clubs/simba-and-nala/images/29144467/title/simba-nala-lion-king-bluray-screenshot>

**Slika 27** – scena iz adaptiranog igranog filma „The Lion King“, izvor: <https://d23.com/a-to-z/lion-king-the-live-action-film/>

**Slika 28** – Knjiga „Warrior Cats“ prevedena za Hrvatsko tržište, izvor: <https://znanje.hr/product/warrior-cats-1-u-divljini/14419>

**Slika 29** – Prikaz nekoliko verzija skica kako bi se pronašao odgovarajući dizajn

**Slika 30** – Skica glavnog lika, Crvenko/ Vatrena šapa

**Slika 31** – Skica ključnog lika, Siva šapa

**Slika 32** – Skica ključnog lika i predvodnika klana Groma, Plava zvijezda

**Slika 33** – Skica ključnog lika, Tigrova kandža

**Slika 34** – Skica Stijene, jednog od negativnih likova

**Slika 35** – Skica izgrebenog, jedan od negativnih likova

**Slika 36** – Skica Točkice, mačke vidarice klana Groma

**Slika 37** – Skica Vrbice, jedna od ratnica klana Groma

**Slika 38** – Skica Zorke, kraljica iz klana Sjene

**Slika 39** – Skica Malouhog, starijeg člana klana Groma

**Slika 40** – Završni izgled glavnog lika

**Slika 41** – Završni izgled Plave zvijezde

**Slika 42** – Završni izgled Žute kljove

**Slika 43** – Završni izgled glavnog negativca, Slomljena zvijezda

## 9. Prilozi

CD:

- 1) Objedinjeni PDF dokument seminarskog dijela rada sa naslovnicom, sažetkom (hrv i eng), ključnim riječima (hrv i eng), scan prijave zadatka Diplomskog rada, scan potpisane Izjave o autorstvu i suglasnosti za javnu objavu, priložima i navedenom literaturom
- 2) Praktični dio Diplomskog rada, Dizajn likova za animirani film inspiriran knjigom „Warrior Cats“



IZJAVA O AUTORSTVU  
I  
SUGLASNOST ZA JAVNU OBJAVU

Završni/diplomski rad isključivo je autorsko djelo studenta koji je isti izradio te student odgovara za istinitost, izvornost i ispravnost teksta rada. U radu se ne smiju koristiti dijelovi tuđih radova (knjiga, članaka, doktorskih disertacija, magistarskih radova, izvora s interneta, i drugih izvora) bez navođenja izvora i autora navedenih radova. Svi dijelovi tuđih radova moraju biti pravilno navedeni i citirani. Dijelovi tuđih radova koji nisu pravilno citirani, smatraju se plagijatom, odnosno nezakonitim prisvajanjem tuđeg znanstvenog ili stručnoga rada. Sukladno navedenom studenti su dužni potpisati izjavu o autorstvu rada.

Ja, EMA LETIĆ (ime i prezime) pod punom moralnom, materijalnom i kaznenom odgovornošću, izjavljujem da sam isključivi autor/ica završnog/diplomskog (obrisati nepotrebno) rada pod naslovom DIZAJN LIKOVA ZA ANIMIRANI FILM WSPIRIRAN (upisati naslov) te da u navedenom radu nisu na nedozvoljeni način (bez pravilnog citiranja) korišteni dijelovi tuđih radova.

Student/ica:  
(upisati ime i prezime)

Ema Letić  
(vlastoručni potpis)

Sukladno Zakonu o znanstvenoj djelatnosti i visokom obrazovanju završne/diplomske radove sveučilišta su dužna trajno objaviti na javnoj internetskoj bazi sveučilišne knjižnice u sastavu sveučilišta te kopirati u javnu internetsku bazu završnih/diplomskih radova Nacionalne i sveučilišne knjižnice. Završni radovi istovrsnih umjetničkih studija koji se realiziraju kroz umjetnička ostvarenja objavljuju se na odgovarajući način.

Ja, EMA LETIĆ (ime i prezime) neopozivo izjavljujem da sam suglasan/na s javnom objavom završnog/diplomskog (obrisati nepotrebno) rada pod naslovom DIZAJN LIKOVA ZA ANIMIRANI FILM WSPIRIRAN (upisati naslov) čiji sam autor/ica. WSPIRIRAN KNJIGOM "WARRIOR CATS"

Student/ica:  
(upisati ime i prezime)

Ema Letić  
(vlastoručni potpis)

