

Frizerka Mare

Čulić, Filip

Master's thesis / Diplomski rad

2024

Degree Grantor / Ustanova koja je dodijelila akademski / stručni stupanj: **University of Zagreb, Academy of Fine Arts / Sveučilište u Zagrebu, Akademija likovnih umjetnosti**

Permanent link / Trajna poveznica: <https://um.nsk.hr/um:nbn:hr:215:678228>

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

Download date / Datum preuzimanja: **2025-03-13**



Repository / Repozitorij:

[Repository of the Academy of Fine Arts in Zagreb](#)



AKADEMIJA LIKOVNIH UMJETNOSTI U ZAGREBU
ODSJEK ZA ANIMIRANI FILM I NOVE MEDIJE
Diplomski sveučilišni studij animiranog filma

Filip Čulić
FRIZERKA MARE
Diplomski rad

Zagreb, 2024.

AKADEMIJA LIKOVNIH UMJETNOSTI U ZAGREBU
ODSJEK ZA ANIMIRANI FILM I NOVE MEDIJE
Diplomski sveučilišni studij animiranog filma

Filip Čulić
FRIZERKA MARE
Diplomski rad

red. prof. art. Milan Trenc

Broj studenta: 0243100191
Zagreb, 2024.

Sadržaj:

1. UVOD	4
2. REDATELJSKE KONCEPCIJE	5
2.1. Ciljevi rada	5
2.2. Metode istraživanja i izvori podataka	5 – 6
2.3. Sadržaj i stuktura rada	7
2.4. Sinopisi: Frizerka Mare	8
3. VIZUALNI IDENTITET	9
3.1. Likovi i pozadina	9 – 17
3.2. Vizualni identitet i njegov nastanak	18
3.3. Scenarij	19 – 23
3.4. Karakter likova	24
4. TEHNIKA	25
4.1. 2D animacija i postprodukcija slike	25
4.2. Montaža	25
5. ZVUK I GLAZBA	26
6. STORYBOARD	27 – 41
7. ZAKLJUČAK	42
8. CONCLUSION	42
9. LITERATURA	43
9.1. Web stanice	43
9.2. Knjige	43
9.3. Dodatna literatura	43
10. VLASTITI PROJEKTI I SUDJELOVANJA	43 – 44
11. BIOGRAFIJA	44
12. ZAHVALE	44

SAŽETAK

Diplomski rad *“Frizerka Mare”* oblikovan je u digitalnoj tehnici koja oponaša klasičan crtež na papiru, donoseći jedinstven spoj klasične i moderne umjetnosti u projekt. Animirani film je žanrovski crna komedija, animirana u 2D tehnici, koja evocira estetiku animacije iz 90 – ih godina, što će mnogi gledatelji smatrati nostalgичnim i vizualno intrigantnim. Dva glavna lika su protagonist, Mladić, i antagonistica, frizerka Mare, čije interakcije pokreću radnju. Sporedni likovi i pažljivo dizajnirane pozadine značajno doprinose cjelokupnoj atmosferi filma, obogaćujući gledateljevo iskustvo. Korištenje sepijinih i monokromnih tonova, zajedno s VHS efektima, stvara jedinstven horor ugođaj koji kombinira morbidne i komične elemente, hvatajući suštinu crne komedije. Stilski izričaj dodatno je naglašen animacijskim efektima koji imitiraju oštećenja filma karakteristična za stare VHS kasete, poput preskakanja, šumova, titraja, oštećenja RGB-a i mutnoće slike, dodajući sloj autentičnosti i šarma. Motivi s kojima se susreće glavni lik dio su jedne zapuštene gradske sredine s distopijskim karakteristikama, odražavajući društvenu propast i očaj. U diplomskom radu detaljno je opisan proces izrade animiranog filma, uključujući redateljske koncepcije, vizualni identitet, tehniku, zvuk i glazbu te storyboard. Literatura i web stranice dodatno su obogatile proces izrade animiranog filma i potaknule me da kroz animirani film istaknem svoje emocije i vještine.

Ključne riječi: digitalna tehnika, crna komedija, 2D animacija, sepija i monokromni tonovi

SUMMARY

The thesis *“Frizerka Mare”* is crafted using digital techniques that mimic traditional paper drawing, bringing a unique blend of classic and modern artistry to the project. The animated film is a dark comedy, animated in 2D, and evokes the aesthetic of 90s animation, which many viewers will find nostalgic and visually intriguing. The main characters are the protagonist, the Young Man, and the antagonist, Hairdresser Mare, whose interactions drive the narrative forward. Supporting characters and meticulously designed backgrounds significantly contribute to the film’s overall atmosphere, enriching the viewer’s experience. The use of sepia and monochromatic tones, along with VHS effects, creates a distinct horror ambiance that combines morbid and comedic elements, capturing the essence of dark comedy. The stylistic expression is further enhanced through animation effects resembling film damage typical of old VHS tapes, such as skipping, noise, flickering, RGB damage, and image blurriness, adding a layer of authenticity and charm. The motifs encountered by the main character are part of a neglected urban environment with dystopian characteristics, reflecting societal decay and despair. The thesis meticulously describes the process of creating the animated film, including directorial concepts, visual identity, technique, sound and music, and storyboard. Literature and websites have further enriched the process of creating the animated film and inspired me to highlight my emotions and skills through the animation.

Keywords: digital technique, dark comedy, 2D animation, sepia and monochromatic tones

1. UVOD

Diplomski rad pod nazivom „*Frizerka Mare*“ predstavlja kratkometražnu crnu komediju u trajanju od četiri minute, koja se oslanja na horor ugođaj kako bi stvorila jedinstvenu atmosferu. U sažetku rada detaljno ću opisati motivaciju koja me inspirirala za stvaranje ovog animiranog filma, uključujući sve faze njegove izrade, od prvotne ideje do završnog materijala. Ova analiza će obuhvatiti različite elemente filma, uključujući priču i simboliku motiva, tehniku animacije, vizualni identitet, te zvučne efekte i glazbu. Kroz film „*Frizerka Mare*“ istražujem kako crna komedija i horor elementi mogu zajedno funkcionirati, stvarajući inovativan i intrigantan vizualni i narativni doživljaj. U analizi ću detaljno razmotriti kako je priča konstruirana, koje simbolike i motive sam koristio te kako oni pridonose cjelokupnom doživljaju filma. Tehnika animacije koju sam primijenio i vizualni identitet filma predstavljaju ključne aspekte u oblikovanju atmosfere i komunikaciji s gledateljem. Posebnu pažnju posvetit ću odabiru zvučnih efekata i glazbe, koji su od presudne važnosti za postizanje željenog horor ugođaja i komičnog tona filma. Zvučni elementi doprinose stvaranju emotivnog utjecaja i jačanju narativne linije filma. Također, kroz ovaj rad ću istaknuti vlastite afinitete i iskustva koja su značajno oblikovala moj pristup ovom diplomskom radu. Spomenut ću suvremene autore i umjetnike čiji radovi su mi bili inspiracija zbog njihovih jedinstvenih stilova izražavanja, narativa, sličnih interesa i tehnika animacije. Analizirat ću njihov utjecaj na moj rad i kako su njihova djela pridonijela oblikovanju mog autorskog rukopisa.

Animirani film „*Frizerka Mare*“ ne samo da se fokusira na vizualni jezik i komunikaciju s gledateljem, već se bavi i specifičnim narativnim elementima te razvija kompleksne glavne aktere priče. Kroz ovaj film nastojim prenijeti univerzalnu poruku koja je razumljiva široj publici, stvarajući tako rad koji je istovremeno zabavan i provokativan. Ovaj diplomski rad služi i kao uvod u moje buduće autorsko stvaralaštvo, s ciljem da svoje znanje i vještine proširim kroz sudjelovanje u samostalnim i skupnim izložbama, prezentacijama vlastitog rada te kulturnim događanjima. Također, ovaj rad predstavlja korak prema otvaranju vlastitog obrta u području animacije i vizualne umjetnosti. Analizom motiva i temeljitim razmatranjem vlastitih autorskih pitanja, unutar konteksta razvoja mog osobnog rukopisa u širem okviru likovne umjetnosti, nastojat ću precizno pokazati koliko je film „*Frizerka Mare*“ važan za moj profesionalni razvoj i kako će ovaj projekt utjecati na moj budući rad i karijeru.

2. REDATELJSKE KONCEPCIJE

2.1. Ciljevi rada

Htio bih se nadovezati na pojam „*svijet šoka*“. Tema „*svijeta šoka*“ često se koristi u analizi modernog društva kako bi se opisale intenzivne promjene i uzbuđujući događaji koji oblikuju naš svakodnevni život. Svi smo konstantno izloženi vijestima, informacijama i medijskim sadržajima, što može uzrokovati osjećaj preopterećenosti i šoka. Brza dostupnost informacija može stvoriti dojam da živimo u svijetu u kojem se sve odvija brzo i dramatično. Mediji često koriste senzacionalističke tehnike za privlačenje pažnje, što može pojačati osjećaj da je svijet neprekidno u stanju krize ili uzbuđenja. Brz razvoj tehnologije i digitalnih medija donosi inovacije, ali i izazove, kao što su gubitak privatnosti, umjetna inteligencija i promjene u načinu komunikacije. Globalizacija dovodi do većih kulturnih, ekonomskih i političkih interakcija, što može uzrokovati osjećaj nesigurnosti ili zbunjenosti zbog različitih vrijednosti i normi koje se sudaraju. Politička nestabilnost, sukobi, migracije i ekonomske krize stvaraju osjećaj nesigurnosti i stresa među ljudima širom svijeta. Promjene u društvenim normama i vrijednostima, poput rasprava o pravima manjina ili društvenim nepravdama, mogu izazvati osjećaj šoka ili nelagode kod pojedinaca koji se bore da prate i razumiju te promjene. Stalno suočavanje s novim izazovima i informacijama može dovesti do stresa i osjećaja da se ne možemo prilagoditi brzo dovoljno. Ovo može utjecati na mentalno zdravlje i opću dobrobit.

S obzirom na izazove i napetosti modernog društva, želio sam stvoriti animirani film koji bi bio potpuna suprotnost „*svijetu šoka*“. Inspiriran vlastitim iskustvima odrastanja u konzervativnoj i pasivnoj sredini, odlučio sam prikazati distopijsko društvo, zapušteni grad u ruševinama nekog prošlog vremena. Kod vizualnog stila koristio sam desaturirane, monokromne, sepija tonove boja kako bih prikazao ruševine i zapuštenost grada. Ova estetika naglašava osjećaj stagnacije i letargije. Okruženjem sam detaljno prikazao ruševine, grafite, napuštene zgrade i propadajuće infrastrukture kako bih pojačao osjećaj propadanja i zastoja. Kosa kao simbol, bujna afro frizura glavnog lika simbolizira zapuštenost i nemar, a opušci i cigarete koje ispadaju iz kose dodatno naglašavaju apsurdnu prirodu njegovog stanja. Glavni lik provodi dane bez cilja, u rutini koja se nikad ne mijenja, kako bi se istaknula njegova pasivnost i nesposobnost da se nosi s promjenama. Prikazao sam njegovu svakodnevnu rutinu kako bi se istaknula monotonija i nedostatak svrhe. Šišanje kao metafora odluka mladića da se ošiša je metafora za njegov prvi korak prema promjeni. To je trenutak kada on počinje preispitivati svoj život i okolinu. Uveo sam lik ili događaj koji potiče mladića da se pokrene iz svoje letargije. Na primjer, novi prijatelj koji dolazi iz drugačijeg okruženja ili nepredviđeni događaj koji ga prisiljava na akciju.

Ovaj animirani film služi kao kritika stagnacije i pasivnosti koja može proizaći iz konzervativnog okruženja. Kroz kontrast s modernim „*svijetom šoka*“, film ističe važnost prilagodbe i promjene u svijetu koji se stalno mijenja. Simbolika i vizualni elementi pomažu u naglašavanju ove poruke, dok se osobna priča mladića služi kao metafora za širu društvenu kritiku. Animirani film je namijenjen za tinejdžersku i odraslu dob od 18 – 60 godina jer traži promišljanje tema koje se iznose u filmu.

2.2. Metode istraživanja i izvori podataka

Pistutnost platformi za serije i filmove Netflix, Max TV ili Amazon Prime Video dovode nas do mnoštva zanimljivog i neobičnog sadržaja. Jedna od serija koja me posebno zainteresirala je horor antologijska serija koju je kreirao poznati režiser i pisac Guillermo del Toro. Serija se sastoji od osam epizoda, od kojih svaka predstavlja zasebnu priču ispunjenu misterioznim, nadnaravnim i jezivim elementima. Del Toro je poznat po svojoj sposobnosti da spaja fantaziju i horor, stvarajući bogate narative koji istražuju dubine ljudske psihe i strahove. Svaka epizoda

“*Cabinet of Curiosities*”¹ (2022.) inspirirana je različitim horor pričama i legendama, a produkcija je obuhvatila saradnju s različitim talentiranim režiserima i scenaristima. Epizode se bave širokim spektrom tema, uključujući opsesiju, zlo, ludilo i nepoznato, pružajući gledateljima različite stilove pripovijedanja i vizualne estetike. Jedan od najznačajnijih aspekata serije je njezin vizualni stil, koji je bogat detaljima i atmosferičan. Del Toro je poznat po svojoj pažnji prema dizajnu i umjetničkoj direkciji, što je očigledno u svakoj epizodi serije. “*Cabinet of Curiosities*” ne samo da pruža jezive i napete trenutke, već i poziva gledatelje da se zamisle o dubljim temama koje su prisutne u svakoj priči.

Upravo ta atmosfera pozadine me privukla da isprobam stvoriti svoju atmosferu u kojoj vladaju komični i horor elementi. Kritičari su pohvalili seriju zbog njezine originalnosti, kreativnosti i sposobnosti da kombinira klasične horor elemente s modernim pričama. “*Cabinet of Curiosities*” je savršen primjer kako horor može biti sofisticiran i intelektualno stimulativan, a istovremeno pružiti intenzivno iskustvo gledanja. U zaključku, “*Cabinet of Curiosities*” predstavlja osvježavajući dodatak žanru horora na televiziji, potvrđujući Guillerma del Tora kao jednog od najinovativnijih tvoraca u suvremenoj kinematografiji. Serija je must – see za sve ljubitelje horora i fantastike koji traže nešto novo i uzbudljivo. Pored Guillerma htio bi istaknuti i dvojicu zanimljivih animatora i redatelja Tom Browna i Daniel Graya. Njih dvoje su poznati po svojim inovativnim i emotivno snažnim kratkometražnim animiranim filmovima. Njihov rad karakterizira jedinstveni vizualni stil i duboko promišljeni narativi koji često istražuju teme poput sjećanja, identiteta i ljudskih odnosa. Njihov najpoznatiji film, “*Tomo*” (2009.), donio im je međunarodno priznanje. Ovaj film priča dirljivu priču o sjećanjima na djetinjstvo i izgubljenom prijateljstvu, koristeći impresivnu kombinaciju ručno crtanih animacija i digitalnih tehnika. “*Tomo*” je osvojio brojne nagrade na filmskim festivalima diljem svijeta, hvaljen zbog svoje sposobnosti da kroz jednostavne, ali sugestivne slike prenese duboke emocije. Nakon “*Tomo*”, Brown i Gray nastavili su istraživati kompleksne teme u svojim radovima. Njihov film “*The Laughing Man*” (2016.) je psihološki triler koji kombinira mračnu atmosferu s apstraktnim vizualima, pružajući gledateljima intenzivno i nezaboravno iskustvo. Animirani horor film “*Teeth*” (2015.) pogotovo izaziva jezu, strah, gađenje, a govori o temama opsesije, starenja i prolaznosti vremena. Priča prati starijeg čovjeka koji se sjeća svog života kroz prizmu svojih zubi, od mliječnih do proteza. Svaka faza njegovog života obilježena je različitim iskustvima i emocionalnim stanjima, prikazanima kroz gubitak i promjenu zubi. Film na metaforičan način prikazuje kako se ljudi mijenjaju i prilagođavaju kroz život, često uz bolne žrtve i gubitke. “*Teeth*” je izvrstan primjer kako kratkometražna animacija može biti moćan medij za istraživanje dubokih i univerzalnih tema. Kroz vještinu Toma Browna i Daniela Graya, film uspijeva prikazati ljudsko iskustvo na način koji je istovremeno intiman i univerzalan. “*Teeth*” ostaje jedan od najzapaženijih animiranih kratkih filmova posljednjeg desetljeća, potvrđujući talent i viziju svojih autora. Naravno da su ovi autori snažno utjecali na stvaranje moga filma gdje san nastojao prikazati zanimljivu priču sa upečatljivom atmosferom i prikazati kreativnost.

1 Guillermo del Toro, “*Cabinet of Curiosities*”, 2022.

2 Tom Brown & Daniel Gray, “*Tomo*”, 2009.

3 Tom Brown & Daniel Gray, “*The Laughing Man*”, 2016.

4 Tom Brown & Daniel Gray, “*Teeth*”, 2015.

2.3. Sadržaj i struktura rada

Za potrebe izrade diplomskog rada, odlučio sam započeti s oblikovanjem priča (sinopsisa). Tri različite priče, koje sam razvio, tematski su povezane sa žanrovima kao što su znanstvena fantastika, fantazija, crna komedija i horor. Nakon što sam dovršio sve tri priče, proveo sam detaljnu analizu kako bih odabrao onu koja najbolje odgovara za izradu animiranog filma. Konačni izbor pao je na priču pod nazivom "*Frizerka Mare*", koja je dobila ime po glavnom antagonistu, Mari, vlasnici polu zapuštenog frizerskog salona smještenog u uskoj, zbijenoj ulici na rubu grada. Mare je psihopatkinja koja uživa u zarobljavanju svojih žrtava te ih potom muči sve do smrti. U svojim zlodjelima ima dvije susjede kao pomoćnice, koje služe kao mamac za nesretne prolaznike koji zalutaju u njezin opasan salon. Žrtve koje se nađu u salonu završavaju u Marinom skladištu, koje služi kao prostor za odlaganje njihovih tijela. Radnja doživljava značajan preokret kada Mare odsiječe mladiću uho, što postaje ključni trenutak u priči.

Animirani film sastoji se od šest scena, pri čemu početne scene prikazuju mladićev stan i zapuštenu ulicu grada. Mladić se u uvodnim scenama priprema kako bi otišao u frizerski salon i ošišao svoju bujnu kosu. Kosa, koja je predstavljena na humorističan način, simbolizira njegovu zapuštenost, što je prikazano detaljno kroz scenu gdje mu iz kose ispadaju opušci cigareta, pa čak i cijela cigareta. Prilikom izlaska na ulicu, mladić susreće nekoliko zanimljivih sporednih likova koji prolazeći oblikuju atmosferu te dodatno nasimijavaju gledatelje. Sporedni likovi koje sam odabrao uključuju vranu, žohara, mačku, štakora, pauka i muhe ili bube. Iako nemaju veliku ulogu u radnji, njihova prisutnost dodatno naglašava neurednost i zapuštenost okoline. Po ulasku u salon, Mare počinje šišati mladića, dok dvije susjede ne obraćaju previše pažnje na njega. One su prikazane kao tihi promatrači, čija je prisutnost prijeteća, ali nenametljiva. Za komunikaciju između likova odabrao sam nerazumljiv govor (gibberish talk), što dodatno naglašava bizarnost situacije. Mare ima piskutavi ton glasa, dok su glasovi susjeda naglašeni s izrazito visokim i dubokim tonovima. Njihovu komunikaciju sam namjerno opisao kao "kokošinjac" kako bih istaknuo kaotičnost i nerazumljivost njihovih razgovora, koji se odvijaju uglas (kakofonija). Kada mladić uđe u salon, dočekuje ga bučni razgovor između Mare i susjeda, koji se ne obaziru previše na njegov ulazak. Međutim, važno je napomenuti da susjede nakon početne interakcije s mladićem prestaju komunicirati te se povlače u svoj svijet, čitajući časopise.

Ključni trenutak dolazi kada Mare odsiječe mladiću uho. Iako je situacija iznimno nape-
ta, susjede ne reaguju osim što promatraju događaj, čime dodatno pojačavaju osjećaj jeze i sumnje. Ovaj trenutak nagovještava da se u salonu događa nešto mračno i uznemirujuće, što gledatelje uvodi dublje u srž priče.

2.4. Sinopsis: Frizerka Mare

Mladić pere zube i sređuje se kako bi otišao do frizerskog salona. Tada je kamera usmjerena na detalje četkice, umivaonika ili mladićevu kosu. Mladić protrese svoju kosu pa krenu iz nje ispadati opušci i Zippo upaljač. Mnogo opušaka je palo na pod, ali se sjeti da bi mogao podići Zippo upaljač. Krene on podizati se s poda i slučajno opali glavom o umivaonik, a iz kose mu ispadne čitava cigareta na pod. Stavi tu čitavu cigaretu iza uha. Nakon što je oprao zube odlazi u dnevni boravak. On podigne sa stola vizitku od frizerskog salona na kojoj je pisao broj mobitela salona.

Mladić iz svoje stambene zgrade izlazi na ulicu, a na obližnji koš za smeće sleti vrana. U trenutku kada otvorio vrata stambene zgrade, vrana se prepadne i poleti. On krene prema frizerskom salonu i u ustima puši onu cigaretu koju je imao zapletenu u svoju kosu. Mladić zapne za pukotinu u betonu i cigareta mu padne na pod u baru. Pokraj rupe se pojavi maleni žohar koji viče na njega da makne nogu kako bi ušao u pukotinu. Kako se mladić kreće kroz grad vidimo prizore zapuštene ulice. Iz jednog kontejnera izviri mačka koja iskoči na pod pa odšee. Primijeti mladić ne održava tablu na kojoj piše Frizerski salon Mare koja pokazuje prema jednoj uskoj ulici. Mladić uđe u tu ulicu i ugleda veliki zapušteni natpis s ulazom u frizerski salon, a na tom natpisu projuri štakor i zavuče se u rupu. Mladić pozdravi frizerku Maru i dvije susjede koje su sjedile na kauču prilikom ulaska u salon. Sve tri su pričale kao da su u kokošinjcu, a kada je mladić ušao one zašute. Mare zamoli mladića da sjedne na stolicu kako bi ga mogla početi šišati. Mare uzme češalj s prljavog stola i u drugoj ruci ima oštećene škare pa počne u grubo bez vode češljati mladića i šišati mu kosu. Ponovno mu krenu ispadati opušci iz kose po podu. Mladiću nije bilo ugodno, ali pretrpi to čupanje. Mladić ugleda na jednom zidu punom paučine dosta velikog pauka koji je u svoju mrežu zapleo muhu pa joj siše krv. Mare i susjede baš ne pričaju od kako je mladić ušao u salon, a u prostoriji vlada neugodna tišina. Čuje se samo zujanje starog ventilatora koji je začepljen od prašine i pljesni. Svaka od susjeda je čitala svoj magazin i nisu se obazirale na Maru i mladića. U prostoriji vlada neugodna tišina. Mare pomiriše mladićevu kosu, a mladiću je toliko bilo neugodno da je odmakao glavu. Ona nastavi šišati mladića kao da se ništa nije desilo. Zatim mladiću odjeće uho. Mladić vikne od boli i uho mu padne na pod. Probudi se Marina mačka koja pojuri prema krvavom uhu, uzme ga u usta i pobjegne s njim. Mare mu pokaže prstom gdje je wc da opere krv s uha. Susjede se nisu obazirale na to što se desilo. Mladić ubrza korak do wc – a i krene čistiti krv vodom. Da zaustavi krvarenje uzme dosta wc papira kojega stavi na ranu. Pokuša otvoriti vrata WC-a međutim vrata su blokirana ili zaključana. Nasloni se na vrata wc – a, pokušava se smiriti i ugleda jedan otvor za ventilaciju koji je bio pun muha. Zatim podigne poklopac pa se sve muhe razlete. On se pomalo počne provlačiti kroz otvor za ventilaciju iz kojega je dopirao gadan smrad. Mladiću zasuze oči od smrada.

On se nađe u prostoriji koja je bila polu mračna, izgledala je kao staro skladište. Sa stropa visi komad nečega što je bilo prekriveno platnom i oko toga su letjele muhe. Mladić razmakne platno i ugleda polu raspadnuto truplo osobe koja je imala sređenu frizuru, ali donji dio čeljusti trupla otpadne. On je šokiran! Pored jedne posude je bila Marina mačka, a u toj posudi ugleda mnoštvo odsječanih ljudskih ušiju. U mraku gdje je bilo smješteno staro korito za transport u njemu mladić ugleda mnoštvo ljudskih trupala. Prestravljen počne se preznojavati! Iza njega iz mraka izviri Mare i uhvati ga za rame, čuje jedan neugodan smijeh koji mu prodorno odjekne u ušima.

3. VIZUALNI IDENTITET

3.1. Likovi i pozadina

Likovi i pozadina u animaciji su ključni elementi koji igraju značajnu ulogu u oblikovanju narativa i estetskog dojma animiranog djela. Razumijevanje kako se likovi i pozadina međusobno nadopunjuju pomaže animatorima da stvore koherentne, dinamične i vizualno privlačne priče. Likovi su središnji element svake animacije, jer oni prenose emocije, razvijaju radnju i povezuju se s publikom. Dizajn likova uključuje razne aspekte kao što su fizički izgled, osobnost, pokreti i način na koji komuniciraju. Fizički izgled, likovi mogu biti stilizirani na razne načine, od hiperrealističnih do potpuno apstraktnih. Njihov dizajn mora odražavati osobnost i funkciju u priči. Na primjer, simpatični likovi često imaju zaobljene oblike, dok se zlikovci mogu prikazivati s oštrijim, uglatijim linijama. Pokreti i animacija kroz animaciju likova, njihova osobnost postaje još izraženija. U knjizi *“The Animator’s Survival Kit”* autora Richarda Williamsa, naglašava se važnost *“acting”*⁵ u animaciji, gdje animator koristi pokrete i geste likova kako bi prenio emocije i motivacije. To uključuje sve, od jednostavnog treptaja do kompleksnih akcijskih scena. Karakterizacija, razvoj lika također uključuje dijaloge, unutarnje monologe i interakcije s drugim likovima. Svaki detalj u dizajnu i animaciji likova pridonosi stvaranju njihovog karaktera i utječe na način na koji će ih publika doživjeti.

Kod vlastitog animiranog filma polazište je bilo zapušteni grad i ljudi koji tu žive. Naravno da u jednom zapuštenom sredini likovi ne moraju biti zapušteni da bi zaprimili te karakteristike. Moj glavni lik mladića ne izgleda toliko zapušteno, koliko njegov izraz lica govori da se radi o nekom mladiću koji je inertna osoba i toliko puno ne mari za svoju okolinu i ljude s kojima komunicira. Mare je više lik koji svojim izgledom može ukazati na nekog zločinca ili sumnjivog lika, a to su i susjede. Likove sam namjerno htio istaknuti kao binarne, jer dosta lik Mare i susjedi nalikuju na mušku osobu. Pogotovo lik susjede 1 koja je debela punkerica, gdje se vidjeti da je lik zapuštena masne kose, debel, iskrivljen, čudnog oblika tijela, *“frajerica”* koja po ustima razvlači čačalicu, a odjeća koju nosi nalikuju na osobu koja sluša punk glazbu. Susjeda 2 više nalikuju omjetničkoj osobi koja pokušava držati do izgleda, ali joj to ne ide. Međutim ni jedan od ta dva lika ne mari baš za svoj izgled. Koliko je njihovim oblikovanjem prikazana jedna čudna, hororična i distopijska atmosfera. Pozadina nije samo ukras, već igra aktivnu ulogu u stvaranju svijeta u kojem se priča odvija. Dobar dizajn pozadine može pridonijeti atmosferi, raspoloženju i podržavati narativ. Estetika i stil pozadine treba biti dosljedan stilu likova i cjelokupnom vizualnom identitetu animacije. U knjizi *“Setting the Scene: The Art & Evolution of Animation Layout”* autora Fraser MacLeana, objašnjava se kako se pozadina⁶ koristi za uspostavljanje mjesta radnje, vremenskog razdoblja i čak emocionalnog tona. Perspektiva i dubina, korištenje različitih perspektiva i tehnika stvaranja dubine može dodatno obogatiti vizualni doživljaj. Pravilno korištenje perspektive omogućava stvaranje trodimenzionalnog prostora unutar dvodimenzionalnog medija, što pomaže gledatelju da se uroni u svijet priče. Interakcija s likovima, pozadina nije statična; likovi često komuniciraju s okolinom, što može uključivati interakciju s objektima ili promjenu same pozadine kao reakciju na radnju. Ovo pridonosi dinamičnosti scene i pomaže u razvoju narativa.

Ključ uspješne animacije leži u sinergiji između likova i pozadine. Likovi i pozadina moraju djelovati kao skladna cjelina, gdje svaki element podržava druge. Primjerice, u animiranom filmu *“Spirited Away”* (Hayao Miyazaki, 2001.), detaljno izrađene pozadine pomažu u stvaranju fantastičnog svijeta, dok likovi svojim akcijama dodatno oživljavaju te okoline.

5 Richard Williams, *“The Animator’s Survival Kit”*, 2001.

6 Fraser MacLean, *“Setting the Scene: The Art & Evolution of Animation Layout”*, 2001.

Mladić

Mladi dvadesetogodišnjak koji je odrastao u propaloj i neodržavanoj gradskoj sredini. Mladić ima dugu kovrčavu kosu ili afro frizuru koju odluči skratiti u frizerskom salonu jer je dobio ponudu za posao pa mora izgledati uredno. Toliko mu je kosa gusta da se zapletu predmeti u nju, a rastu mu i mali brkovi. Neuredan je jer ne mari za svoj izgled, a simbolizira jednu nemarnu osobu koja ne brine o sebi, a kamo li o stvarima oko sebe. On na sebi nosi jednoboju majicu kratkih rukava, traper hlače i tenisice. Mladić ima vizitku s kojom je nazvao lokalni Frizerski salon Mare. Međutim kasnije shvati koliko je pogriješio kada je došao u taj propali frizerski salon.

Frizerka Mare

Mladi dvadesetogodišnjak koji je odrastao u propaloj i neodržavanoj gradskoj sredini. Mladić ima dugu kovrčavu kosu ili afro frizuru koju odluči skratiti u frizerskom salonu jer je dobio ponudu za posao pa mora izgledati uredno. Toliko mu je kosa gusta da se zapletu predmeti u nju, a rastu mu i mali brkovi. Neuredan je jer ne mari za svoj izgled, a simbolizira jednu nemarnu osobu koja ne brine o sebi, a kamo li o stvarima oko sebe. On na sebi nosi jednoboju majicu kratkih rukava, traper hlače i tenisice. Mladić ima vizitku s kojom je nazvao lokalni Frizerski salon Mare. Međutim kasnije shvati koliko je pogriješio kada je došao u taj propali frizerski salon.

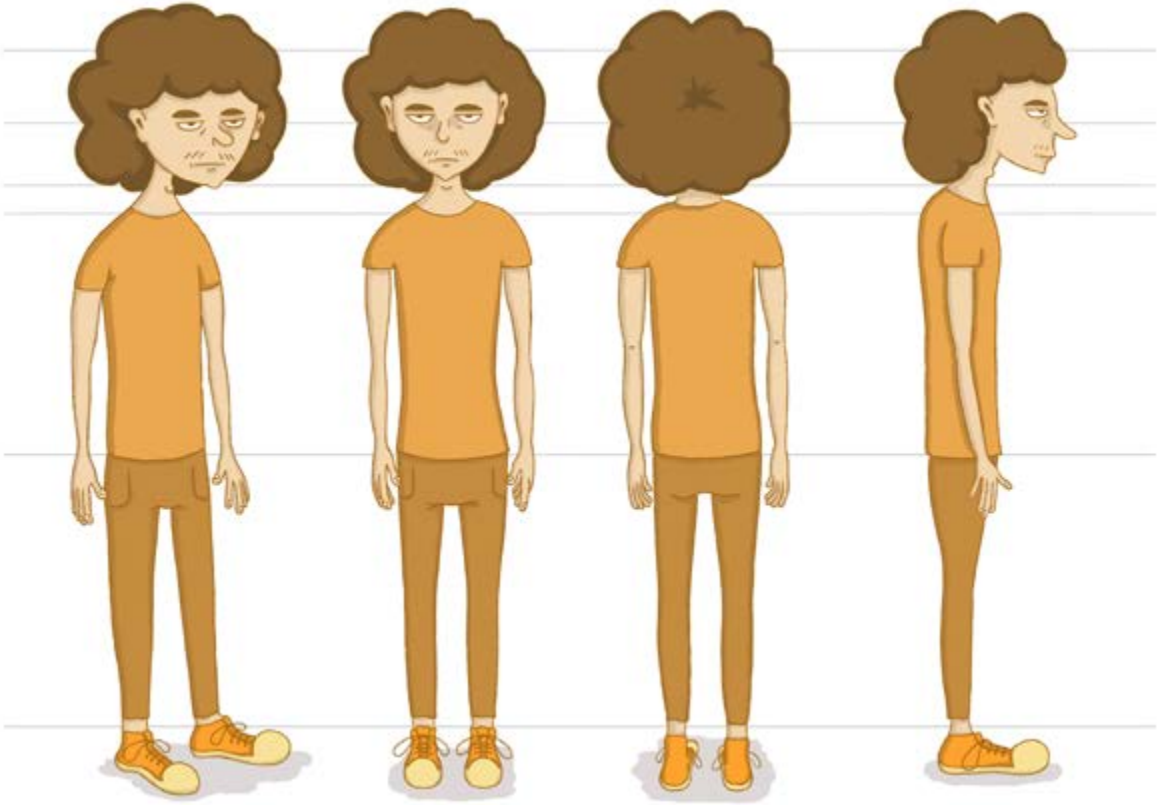
Susjeda 1 i 2

Četrdesetogodišnja susjeda 1 koja je prijateljica od frizerke Mare. Punašna punkerica, izderanih kratkih traperica, majice na punk bend, s dužim starim sivim tenisicama, kričavim čarapama, nosi okrugle zlatne naušnice s piercingom na hrskavici desnog uha i killer narukvicu sa tupim šiljcima. Plava kosa joj je ošišana u masnu irokezu slijepljenu u stranu, ima debele guste spojene obrve i ima naviku držati čačkalicu u ustima da ispadne cool.

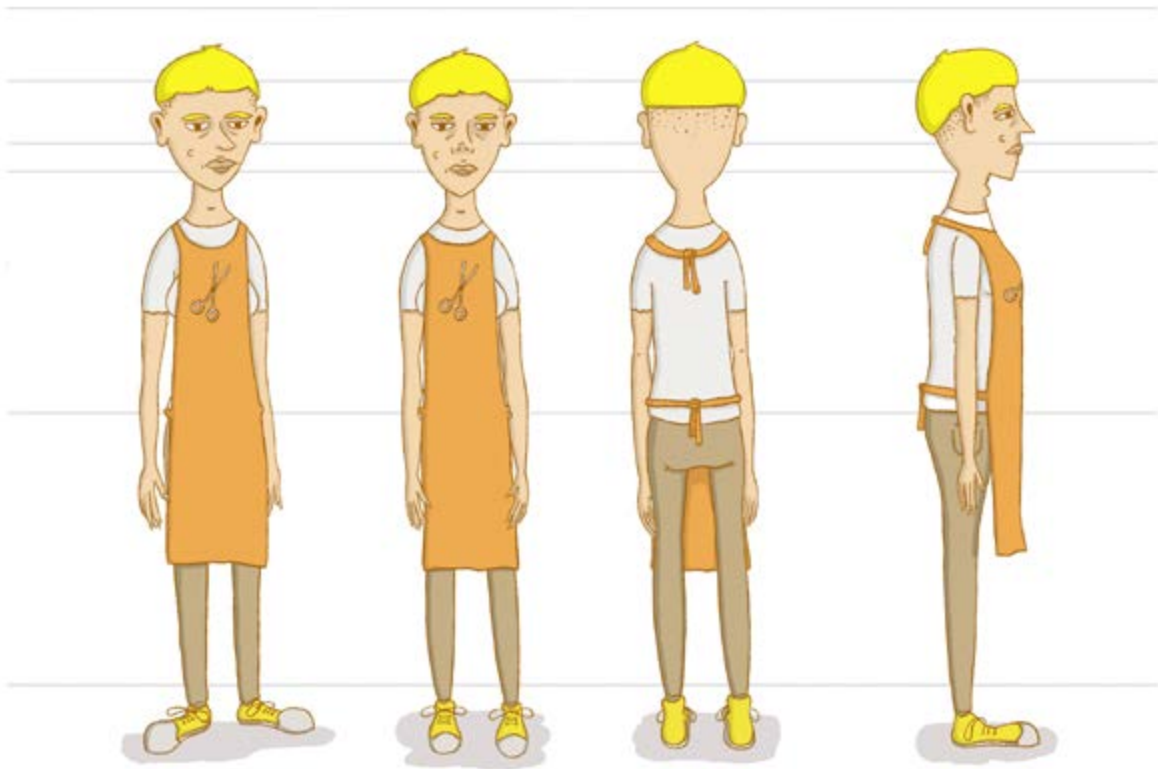
Susjeda 2 je četrdesetogodišnjakinja, osoba umjetničkog karaktera, ima neobičan oblik oblačenja, jako mršava, visoka žena koja nosi duge zlatne naušnice, sprijeda ima kratku kosu slijepljenu od laka za kosu, a sa stražnje strane dužu kosu zavezanu u rep, majicu kratkih rukava sa žuto – narančastim linijama i sivim jednoboju džemperom preko toga, duge traper hlače i staromodne patike za starije osobe. Na desnom obrazu ima madež pored oka i na smeđim hlačama dva prišivka s narančastom pozadinom i žutim točkama kao uzorcima.

Marina mačka

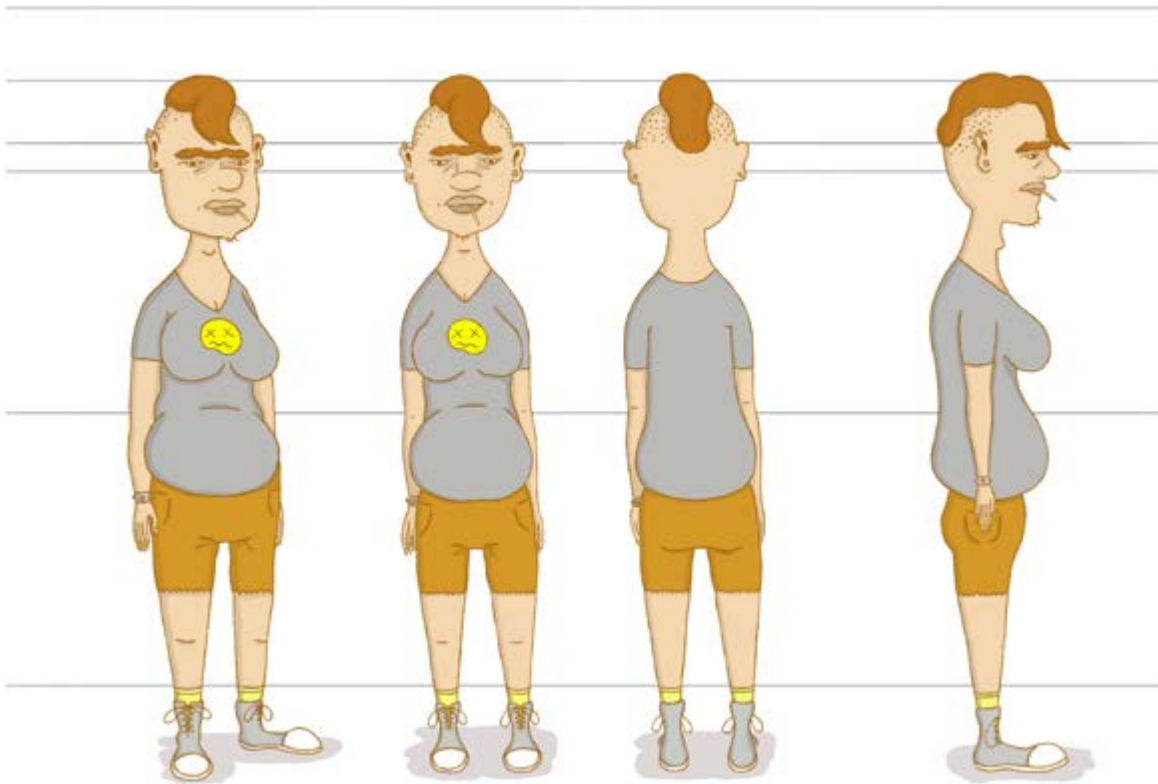
Jedna vrlo neproračunata po ponašanju mačka. Koja uživa u Marinom mučenju drugih. Voli se igrati kao i Mare s plijenom ili žrtvom. Iako ta siva čupava mačka izgleda umiljato iz nje izvire samo čista zloba i kaos. Mare i ona su savršeni prijatelji kada je riječ o mučenju drugih. Mare nju ne proziva imenom, ali kada Mare uhvati plijen, ona je tu negdje u blizini. Ima vrlo čudnovat oštar dugi zub i fali joj desno oko.



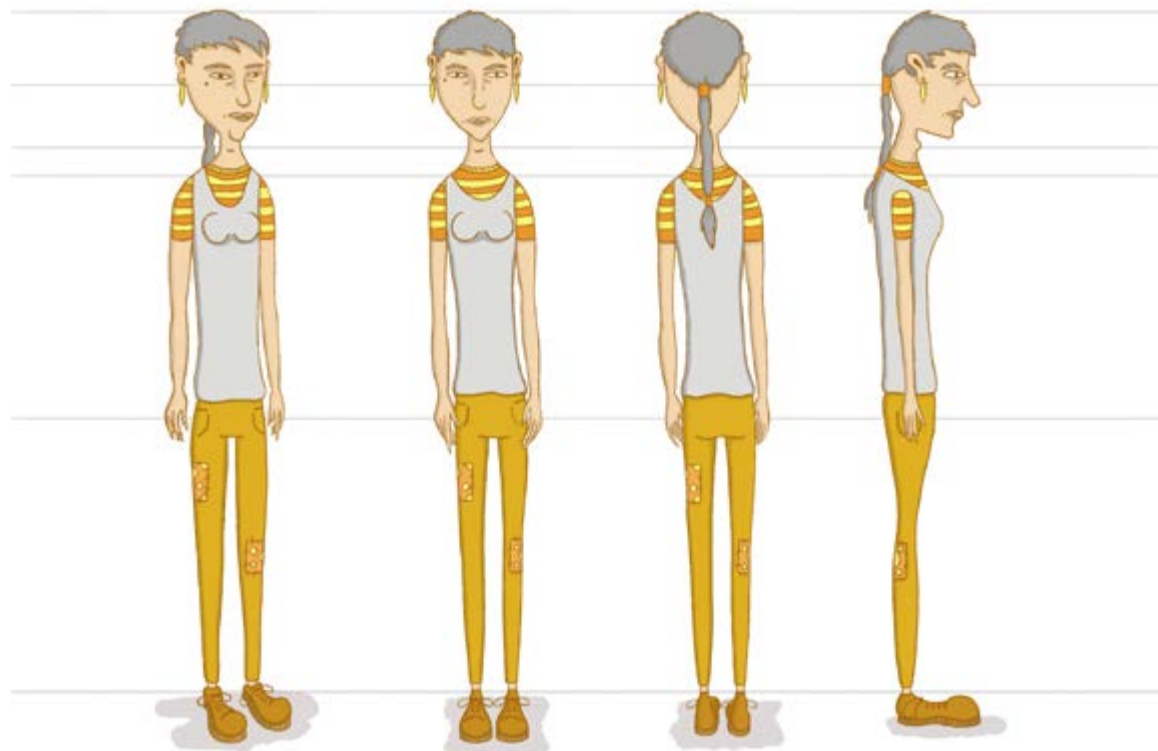
Mladić



Mare



Susjeda 1



Susjeda 2



Marina mačka



Int. stan – kupatilo

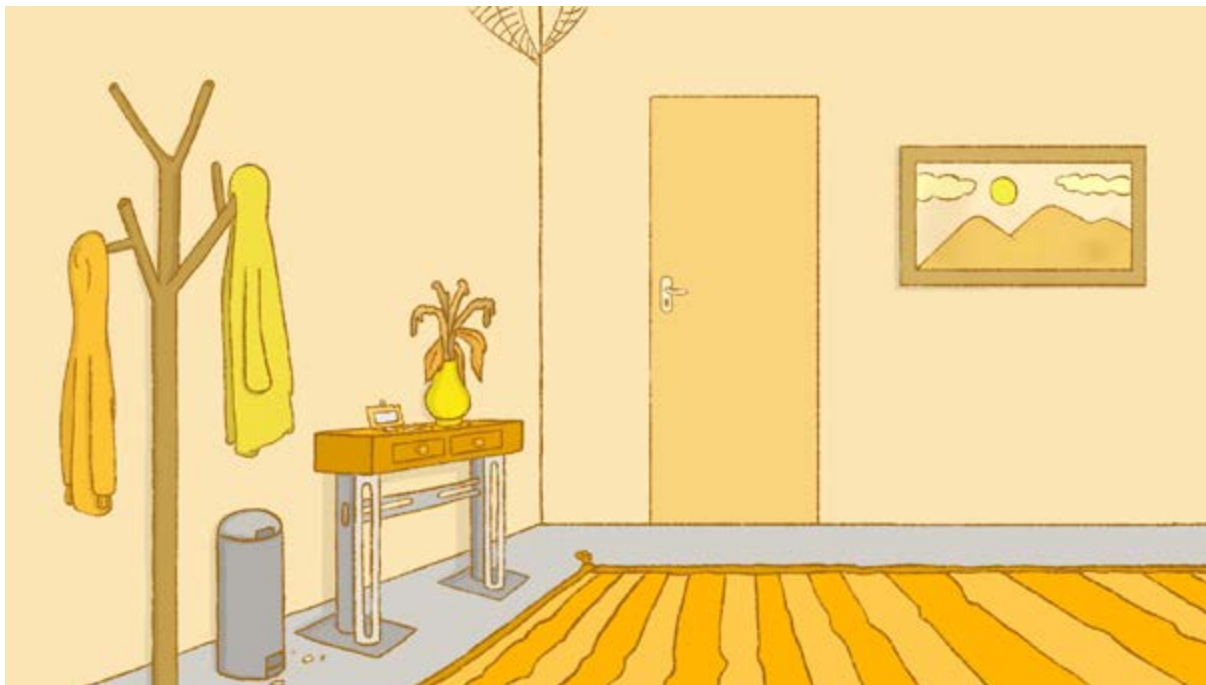
Kamera

Od početka animiranog filma kamera prati protagonista, a to je mladić. Mladić je ujedno i glavni lik animiranog filma. Početna scena je interijer kupatila, stan u kojem živi mladić. Mladić pere zube (srednji plan i detalj) i sređuje se kako bi otišao do frizerskog salona. Tada je kamera usmjerena na detalje četkice, umivaonika ili mladićeve kosu. Mladić protrese svoju kosu i krenu iz nje ispadati opušci i Zippo upaljač (detalj). Podigne Zippo upaljač i slučajno kako se podigao, opali glavom u umivaonik, a iz kose mu ispadne cijela cigareta na tlo (američki plan i detalj). Tu cijelu cigaretu stavi iza uha (detalj). Nakon što je oprao zube odlazi u dnevni boravak (američki plan) podigne sa stola vizitku od frizerskog salona na kojoj je pisao broj mobitela salona (detalj).

Mladić iz zapuštene zgrade u kojoj živi izlazi na ulicu, a na obližnji koš za smeće sleti vrana. U trenutku kada mladić otvori vrata stambene zgrade, vrana se prepadne i poleti (polutotal plan). On se kreće prema frizerskom salonu i u ustima puši onu cigaretu koju je stavio iza uha. Mladić zapne za rupu u betonu (blizu) i cigareta mu padne na pod u baru (detalj). Vidi se mladićevo ljutito lice i sebi gundža u bradu (krupni). Pored pukotine u podu za koju je zapeo pojavi se žohar koji počne ljutito piskutavim glasićem vikati na mladića. Mladić pomakne svoju nogu i žohar uđe u pukotinu (detalj). Kako se mladić kreće kroz grad vidimo prizore zapuštene ulice (polutotal plan), a u daljini smeće iz kojeg izviri mačka koja skoči na tlo i odšee (detalj). Primijeti mladić neodržavanu tablu na kojoj piše Frizerski salon Mare koja pokazuje prema jednoj uskoj ulicu (detalj). Mladić uđe u tu ulicu (polutotal plan) i ugleda veliki zapušteni natpis s ulazom u frizerski salon, a na tom natpisu projuri štakor i zavuče se u rupu (detalj). Mladić pozdravi frizerku Maru (blizu) i dvije susjede koje su sjedile na kauču prilikom ulaska u salon (srednji plan). Mare je pričala sa susjedama u glas, kao da su u kokošinju, a kada je mladić ušao one su zašutjele. Marina mačka je spavala u svojoj kolijevci pored kauča (detalj). Mare zamoli mladića da sjedne na stolicu kako bi ga mogla početi šišati (blizu). Mare uzme češalj s prijavog stola (detalj) i u drugoj ruci ima oštećene škare pa počne u grubo bez vode češljati mladića i šišati mu kosu (blizu). Ponovno počnu ispadati opušci na pod iz mladićeve kose (detalj). Mladiću nije bilo ugodno, ali pretrpi to čupanje (krupni plan). Mladić ugleda na jednom zidu punom paučine dosta velikog pauka koji je u svoju mrežu zapleo muhu pa joj siše krv (detalj). Mare i susjede baš ne pričaju od kako je mladić ušao u salon, a u prostoriji vlada neugodna tišina (polutotal plan). Čuje se samo zujanje starog pokvarenog ventilatora koji je začepljena od prašine i pljesni (detalj). Svaka od susjeda čita svoj magazin i ne obaziru se na Maru koja šiša mladića. U prostoriji vlada neugodna tišina (polutotal plan). Mare pomiriše mladićeve kosu (detalj), a mladiću je toliko bilo neugodno da je odmakao glavu (blizu). Ona nastavi šišati mladića kao da se ništa nije desilo (američki plan). Zatim mladiću odsijeće uho (detalj). Mladić vikne od boli (blizu), krv mu poteče niz vrat (detalj), a krvavo uho padne na pod i probudi se Marina mačka (srednji plan) koja pojuri prema uhu pa ga uzme u usta i pobjegne s njim (detalj). Mare mu pokaže prstom gdje je wc da opere krv (američki plan). Mladić ubrza korak do wc – a (polutotal plan) i krene čistiti krv vodom (krupni plan) pa zatim stavi wc papir na ranu da zaustavi krvarenje (detalj). Mladić uspije nekako prekriti ranu wc papirom. Pokuša otvoriti vrata wc – a međutim vrata su blokirana ili zaključana (blizu). Nasloni se na vrata wc panično (srednji plan) i ugleda jedan otvor za ventilaciju koji je bio pun muha (detalj), podigne poklopac pa sve muhe razlete (detalj). On se pomalo počne provlačiti kroz otvor (srednji plan) za ventilaciju iz kojega je dopirao gadan smrad truleži (srednji plan). Mladiću zasuze oči od smrada (krupni plan).

On se nađe u prostoriji koja je bila polu mračna, izgledala je kao staro skladište (polutotal plan). Sa stropa visi komad nečega što je bilo prekriveno platnom i oko toga su letjele muhe (detalj). Mladić razmakne platno i ugleda polu raspadnuto truplo osobe koja je imala sređenu frizuru, ali daljnji dio čeljusti trupla otpadne (detalj). Mladić prepadnut pokušava ostati smiren (krupni). Ugleda i Marinu mačku koja se petljala oko jedne posude (detalj), a ta posuda je bila

puna odsječenih ljudskih ušiju (detalj). Zatim u jednom starom koritu za transport u mraku primijeti mnoštvo muha i unutar njega masu ljudskih trupala sa sređenim frizurama (detalj). On je šokiran (krupni plan)! Za rame ga uhvati Mare i čuje jedan neugodan glasan smijeh koji mu prodorno odjekne u ušima (detalj).



Int. stan – hodnik



Ext. ulica – dan



Ext. ulica – dan



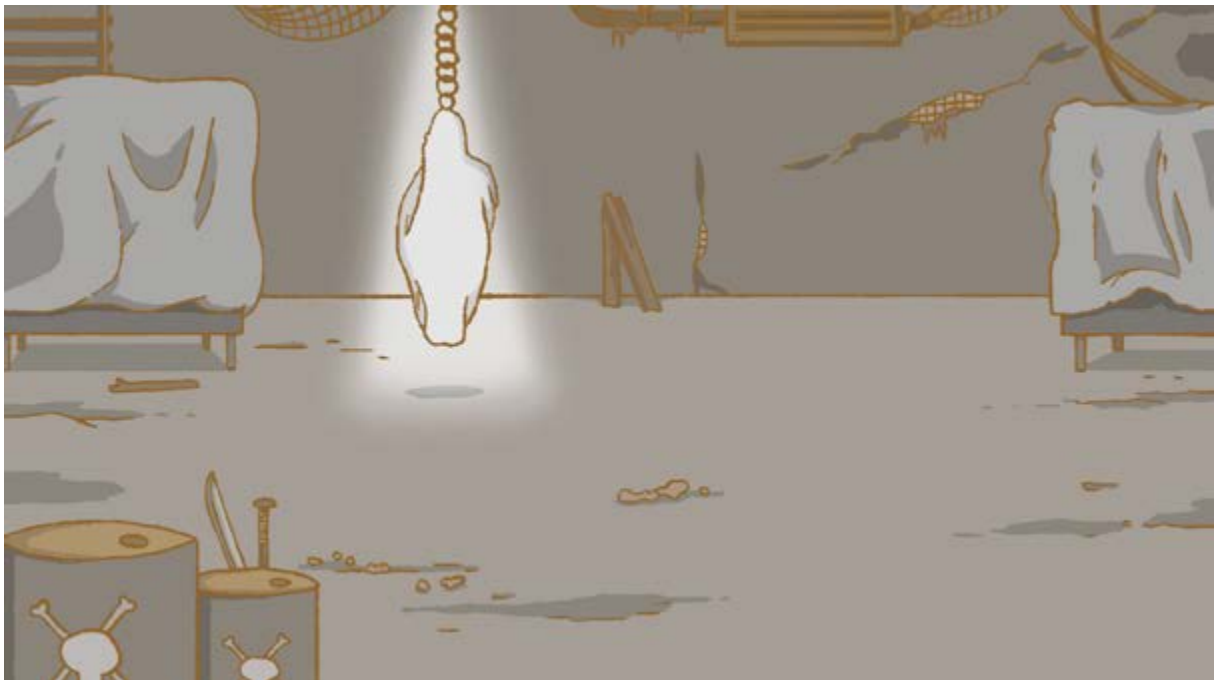
Ext. ulica – dan



Ext. ulica – dan



Int. frizerski salon Mare – prostorija salona



Int. frizerski salon Mare – skladište

3.2. Vizualni identitet i njegov nastanak

Vizualni identitet u animaciji odnosi se na skup vizualnih elemenata i stilskih odluka koji definiraju izgled i dojam animiranog djela. On igra ključnu ulogu u oblikovanju kako se animacija prepoznaje i percipira te u stvaranju koherentnog i privlačnog vizualnog iskustva za gledatelje. Likovi u animaciji moraju biti pažljivo dizajnirani kako bi odražavali svoje osobnosti, uloge i emocionalne karakteristike. Stilizacija likova uključuje izbor oblika, boja i detalja koji će odražavati njihovu funkciju unutar priče. Prema knjizi *“Creating Characters with Personality”* (Tom Bancroft), uspješan dizajn likova omogućuje gledateljima da se emocionalno povežu s likovima kroz prepoznatljive vizualne karakteristike⁷. U animaciji, tipografija i grafički elementi doprinose stilu i tonu animiranog djela. Na primjer, naslovi, podnaslovi i tekstualni elementi trebaju biti usklađeni s vizualnim stilom i atmosferom priče. *“The Art of Animation”* (Bob Thomas) naglašava kako tipografija⁸ može poboljšati čitljivost i dodati estetiku scenama, dok grafički elementi poput uzoraka i pozadina doprinose stvaranju specifičnih ambijenata i atmosfera. Boje u animaciji imaju značajnu ulogu u stvaranju emocionalnog utjecaja i atmosfere. Paleta boja mogu utjecati na raspoređenje scena i karaktere, stvarajući harmoniju ili kontrast ovisno o zahtjevima priče. Knjiga *“Color and Light: A Guide for the Realist Painter”* (James Gurney) pruža uvid u teoriju boja koja se može primijeniti u animaciji za postizanje željenih vizualnih efekata.

Nastanak vizualnog identiteta u animaciji obuhvaća nekoliko ključnih faza. Proces započinje stvaranjem konceptualnih skica i istraživanja stilskih opcija koje odgovaraju temi i tonu animacije. U ovoj fazi, kreativni tim istražuje različite stilove i pristupe kako bi odabrao onaj koji najbolje odgovara priči i ciljanoj publici. Nakon definicije osnovnih elemenata, razvijaju se prototipovi likova, pozadina i drugih vizualnih elemenata. Ovi prototipovi služe za testiranje i prilagodbu kako bi se osiguralo da svi dijelovi vizualnog identiteta rade u harmoniji. Kada se usvoje svi ključni elementi vizualnog identiteta, pristupa se finalizaciji dizajna i stvaranju detaljnih modela za animaciju. Ovaj korak uključuje preciziranje boja, tipografije i grafičkih detalja te osiguranje da svi elementi budu dosljedni kroz cijelu animaciju. Posljednja faza uključuje integraciju vizualnog identiteta u animacijski proces, uključujući animiranje likova, stvaranje pozadina i primjenu svih prethodno razvijenih elemenata u finalnom proizvodu. Prema *“Animation: From Script to Screen”* (Tina O’Hailey), uspješno integrirani vizualni identitet poboljšava ukupni dojam i koherentnost animiranog djela.

Vizualni identitet u animaciji je ključan za stvaranje prepoznatljivog i privlačnog sadržaja. Njegov razvoj zahtijeva pažljivo planiranje i usklađivanje svih vizualnih elemenata kako bi se osigurala dosljednost i učinkovitost u komunikaciji s publikom. Razumijevanje i primjena osnovnih principa dizajna, boje i tipografije doprinosi stvaranju animacija koje ne samo da privlače pažnju, već i ostavljaju trajan dojam.

7 Tom Bancroft, *“Creating Characters with Personality”*, 2006.

8 Bob Thomas, *“The Art of Animation”*, 1958.

9 James Gurney, *“Color and Light: A Guide for the Realist Painter”*, 2010.

3.3. Scenarij

"FRIZERKA MARE"

autor: Filip Čulić

INT. STAN - KUPATILO

Mladić pere zube i sređuje se u kupatilu. Obriše mrlju sa usta pastu i pljune ostatak paste u umivaonik i ispere usta.

MLADIĆ

Plah! Gljuu - gljuu, pljah!

Četkicu ubaci u staklenu čašu pored njega koja je na umivaoniku. Pogleda se u ogledalo i protrese svoju bujnu kosu iz koje krenu ispadati opušci i Zippo upaljač. Zippo upaljač podigne sa poda i slučajno se opali u glavu o rub umivaonika.

MLADIĆ

Jaoo, huu - huuu - humm! Ihhh!

Zatim mladiću iz kose ispadne čitava cigareta na pod. Podigne cigaretu i stavi je iza uha.

INT. STAN - DNEVNI BORAVAK

Mladić ulazi u dnevni boravak gdje na ormaru stoji vizitka frizerskog salona i podigne tu vizitku.

EXT. ULICA - DAN

Mladić izade iz svog stana na ulicu. Kako je otvorio stara vrata stambene zgrade prepadne vranu na obližnjem košu za smeće.

VRANA

(glasno)

Graaa, graaa, graaa!

Mladić se kreće uskom ulicom prema frizerskom salonu. Puši onu čitavu cigaretu koju je spremio iza uha. Slučajno zapne za jednu pukotinu u podu.

MLADIĆ

Ops, jaooo! Grrr!

Jedan nervozni žohar došeće sa strane i ljutito viće na što mu je stao na kućicu (pukotinu).

ŽOHAR

(nervozni piskutavi blagi glas)

Njaa, njaa, njaaaa! Grrr! Njaaa!

Mladić pomakne nogu i žohar se zavuče u pukotinu.

Mladić se uspinje uz ulicu prema frizerskom salonu. Iz daleka se nadzire kontejner, a iz toga kontejnera izviri mačka. Mačka se popne na rub kontejnera, nakostriješi se i skoči sa kontejnera na tlo.

MAČKA

(glasno)

Mjauu, hiss! Frrrr!

Mladić ugleda tablu na kojoj piše Frizerski salon Mare i uputi se prema salonu kroz usku polu - mračnu ulicu. Ugleda natpis preko kojega projuri štakor i zavuče se u rupu. Štakor zacvili.

ŠTAKOR

Ciuuu - ciuuu!

INT. FRIZERSKI SALON MARE

Ulaskom u salon on pozdravi Maru i dvije susjede koje su pričale sa njom.

MLADIĆ

Hehooo! Hehooo!

Njih tri pričaju nerazumljivo i piskutavo zajedno u glas. Kao u kokošinjcu, a pored starog kauča gdje su sjedile susjede spava u krevetiću Marina mačka. Tvrdo spava, a iz nosa joj izviri balunčić sline.

MARINA MAČKA

(hrče)

Hroooo! Hroooo! Hroooo!

MARE I SUSJEDE

(nerazumljiv glasan govor)

Ko - ko - ko! Ko - ko - ko - ko!

Mare pokaže mladiću gdje treba sjesti kako bi ga počela šišati. Susjede zašute. Mare krene šišati mladića šporkim škarama i češljati ga češljem u grubo bez vode. Mladiću počnu ponovno ispadati opušci po podu iz kose. Nije mu bilo baš ugodno čupanje kose, ali pretrpi.

MLADIĆ

(mladić jaukne sebi u bradu)

Ihhh! Jooj!

Na obližnjem zidu prizor velikog pauka koji siše krv muhi. U salonu neugodna tišina, niko ne govori. Mare šiše mladića, a svaka od susjeda čita svoj magazin i ne obaziru se na Maru i mladića. Čuje se u pozadini zvuk pokvarenog ventilatora. Mare pomiriše mladićevu kosu.

MARE

(uzbuđeno)

Sniff - sniff!

Mladić s neugodom makne glavu sa strane i ona ga dalje nastavi šišati kao da se ništa nije desilo. Zatim mladiću odjeće uho, uho padne na pod i Marina mačka se probudi. Mačka pojuri prema uhu, zgrabi ga u usta i pobjegne.

MLADIĆ

(agonija)

Jaoo, johohoooo! Auuu, joooo!

Mare mu pokaže sa podlim osmijehom gdje se nalazi WC. Mladić pojuri u agoniji prema WC-u. Susjede se ne obaziru na nastalu situaciju.

INT. FRIZERSKI SALON MARE - WC

Mladić ispire krv vodom ispred umivaonika. Nije mogao prekriti s ničim krvarenje osim nagurati dosta toaletnog papira u ranu.

MLADIĆ

(tiho od boli)

Jaoo, ju - hu - hu.

On pokuša otvoriti vrata WC-a, ali su zaključana pa se nasloni od panike na njih. Ugleda jedan otvor za ventilaciju pored WC školjke na kojem je bilo dosta muha i otvori ga. Muhe se razlete, a on se uvuče u otvor.

MUHE

Bzzzz, bzzzz!

Iz otvora je dopirao neugodan miris od kojega mladiću zasuze oči dok se kroz njega provlačio.

MLADIĆ

Sniff, sniff! Bljahhh.

INT. FRIZERSKI SALON MARE - SKLADIŠTE

Mladić se nađe u prostoriji nalik starom skladištu. Na sredini prostorije sa zida visi nešto preko čega je tkanina i oko toga lete muhe. Mladić odmakne tkaninu i ugleda polu raspadnuto truplo kojem otpadne čeljust. Prepadne se!

MLADIĆ

(glasno)

Aaaa, jooj!

U jednom kraju prostorije ugleda posudu punu odječenih ljudskih ušiju, a pored posude je bila Marina mačka koja maše repom i prede.

MARINA MAČKA

(zadovoljna)

Prrr, prrrr.

U jednom velikom koritu za skladištenje mladić ugleda masu ljudskih trupala. Prestravljen počne se preznojavati, a zatim ga Mare uhvati za rame i njezin prodoran osmijeh odjekne mu kroz glavu.

MARE

(prodorno)

MUAHAHAHAHAHAHAHA!

3.4. Karakter likova

Karakter likova u animaciji odnosi se na kombinaciju osobina, ponašanja i osobnih kvaliteta koje čine likove vjerodostojnim, zanimljivim i relevantnim unutar priče. Razumijevanje i razvoj karaktera likova ključni su za stvaranje emotivnih veza između gledatelja i animiranog sadržaja, te za osiguranje da likovi uspješno prenose narativne i tematske poruke. Karakter likova obuhvaća njihove unutarnje i vanjske osobine koje ih čine jedinstvenima i prepoznatljivima. To uključuje osobnost, karakter likova definira se kroz njihove osobine, motivacije, želje i vrijednosti. Osobnost likova može biti složena i višedimenzionalna, uključujući njihove vrline, mane i unutarnje konflikte. U knjizi *“Creating Characters with Personality”* (Tom Bancroft), autor naglašava važnost razvijanja složenih likova koji imaju unutarnje motive i emocionalne reakcije koje gledatelji mogu razumjeti i povezati se s njima.

Motivacija, svaki lik u animaciji ima vlastite motive i ciljeve koji pokreću njihove akcije i odluke. Motivacija može biti unutarnja (osobni ciljevi i želje) ili vanjska (vanjski utjecaji i okolnosti). Razumijevanje motiva likova pomaže u oblikovanju narativa i u stvaranju uvjerljivih situacija. *“The Anatomy of Story: 22 Steps to Becoming a Master Storyteller”* (John Truby) pruža uvid u to kako motivacija likova može utjecati na razvoj priče i interakciju s drugim likovima⁹. Razvoj i transformacija može utjecati da likovi se često razvijaju i mijenjaju tijekom radnje priče. Ovaj razvoj može uključivati promjene u njihovim ciljevima, osobnostima ili stavovima kao rezultat njihovih iskustava i interakcija. *“Story: Substance, Structure, Style, and the Principles of Screenwriting”* (Robert McKee) objašnjava kako promjene u karakteru mogu pomoći u stvaranju dinamičnih i zanimljivih narativa¹¹. Izgled i dizajn, vanjski izgled likova često odražava njihove unutarnje osobine i osobnost. Dizajn likova uključuje odabir boja, oblika i stilizacije koji vizualno komuniciraju njihove karakteristike i ulogu u priči. U knjizi *“The Art of Character Design”* (David Colman), autor detaljno opisuje kako dizajn likova treba biti usklađen s njihovim karakterom kako bi se poboljšala njihova uloga i prepoznatljivost. Interakcija s drugim likovima, karakter likova je također oblikovan kroz njihove odnose i interakcije s drugim likovima. Ove dinamike mogu otkriti različite aspekte karaktera i pomoći u razvoju radnje. *“The Writer’s Journey: Mythic Structure for Writers”* (Christopher Vogler) analizira kako odnosi među likovima mogu odražavati njihove unutarnje konflikte i potaknuti napredovanje priče. Razvoj karaktera započinje definiranjem osnovnih osobina i motiva. U ovoj fazi, kreatori likova istražuju osnovne karakteristike, pozadinu i ciljeve koje likovi moraju imati. Ovo uključuje izradu profilnih skica i opisivanje njihovih osobnih povijesti. Na temelju koncepta, dizajneri razvijaju vizualni izgled likova. Ovo uključuje odabir stilizacije, boja i oblika koji odražavaju njihovu osobnost i ulogu u priči. Ključ je osigurati da dizajn bude dosljedan s karakteristikama likova i tematskim zahtjevima animacije. Razvijeni likovi prolaze kroz fazu razrade i testiranja kako bi se osiguralo da su njihovi karakteri dosljedni i uvjerljivi tijekom cijele priče. Ovo može uključivati testiranje različitih scena i situacija kako bi se vidjelo kako likovi reagiraju i razvijaju se. Likovi se integriraju u narativ, gdje njihova osobnost, motivacija i razvoj doprinose radnji i temama priče. Kroz interakciju s drugim likovima i događajima, karakteri se razvijaju i utječu na cjelokupni tijek priče. Razumijevanje i razvoj karaktera likova ključni su za stvaranje uspješnih animiranih djela.

Kroz pažljivo razrađivanje osobnosti, motiva, razvoja i dizajna likova, kreatori mogu stvoriti uvjerljive i dinamične likove koji će privući i zadržati pažnju publike. Ulaganje u detaljnu izradu karaktera doprinosi ne samo emocionalnom utjecaju priče, već i vizualnom identitetu i cjelokupnom doživljaju animiranog djela.

10 John Truby, *“The Anatomy of Story: 22 Steps to Becoming a Master Storyteller”*, 2007.

11 Robert McKee, *“Story: Substance, Structure, Style, and the Principles of Screenwriting”*, 1998.

4. TEHNIKA

4.1. 2D animacija i postprodukcija slike

U okviru ovog diplomskog rada, bavit ću se analizom i procesom izrade vlastitog animiranog filma, s posebnim osvrtom na kreativne i tehničke aspekte koji su uključeni u produkciju. Animirani film koji sam proizveo sastoji se od 60 kadrova, a posebna pažnja posvećena je korištenju specifičnih estetskih i stilskih elemenata kako bi se postigao željeni vizualni i emotivni učinak. U ovom radu, detaljno ću opisati proces izrade animiranog filma, uključujući faze animatike, dizajna, montaže, te zvučne obrade.

Od ukupno 60 kadrova, 20 je dodijeljeno 2D animatorici, koja je ujedno bila zadužena i za montažu. Ovaj timski rad omogućio je bržu realizaciju projekta, pri čemu je svaka osoba imala jasno definirane zadatke. Korištenje digitalnih alata, kao što su Adobe Photoshop i After Effects, omogućilo je detaljno oblikovanje animacije. Kroz primjenu boje, sjena, tekstura i filtera, animacija je dobila specifičan vizualni identitet, koji je dodatno naglašen upotrebom “*broken TV*” efekata. Jedan od ključnih elemenata u izradi ovog animiranog filma bio je odabir vizualnog stila i atmosfere. Odlučio sam se za “trashy” estetiku, inspiriranu animacijama iz 90-ih godina, kao što su “*Beavis & Butthead*”¹² autora Mike Judgea. Ovaj stil karakterizira jednostavna, ali efektna animacija, s naglaskom na humor i apsurdnost. Da bi se postigao željeni efekt, u animaciji su korišteni specifični vizualni efekti poput šuma, mrvica slomljenog filma, VHS titraja i sličnih elemenata. Ovi efekti su dodani kako bi se stvorila distopijska atmosfera, koja dodatno pojačava emocionalni doživljaj filma. Također, korištenje sepija i monokromnih tonova pridonijelo je stvaranju “trashy” ugođaja, koji je bio ključan za postizanje ciljanog estetskog izraza. Kada su kadrovi bili dovršeni, započela je faza montaže.

4.2. Montaža

U suradnji s 2D animatoricom, svi kadrovi su pažljivo pregledani i posloženi, pri čemu su nepotrebni detalji i elementi reducirani. Ova faza je ključna jer omogućuje finu prilagodbu ritma i tempa animacije, osiguravajući da konačni proizvod bude koherentan i estetski zadovoljavajući. Zvučna obrada igrala je jednako važnu ulogu u stvaranju filma. Za potrebe filma angažiran je glumac koji je dao glasove za sve likove. Zvuk je snimljen u gruboj verziji, koja je zatim prilagođena i obrađena kako bi se postigao željeni efekt. “*Gibberish talk*”, ili izmišljeni govor, bio je ključni element u stvaranju specifičnog humora i atmosfere u filmu. Nakon inicijalnog snimanja, zvuk je reduciran, dodan mu je mastering, a zatim integriran u odgovarajuće kadrove.

Izrada vlastitog animiranog filma zahtijeva pažljivo planiranje, tehničku preciznost i kreativnu viziju. U ovom radu, opisao sam proces izrade filma kroz nekoliko ključnih faza, uključujući razvoj koncepta, oblikovanje vizualnog stila, montažu i zvučnu obradu. Korištenje “trashy” stila animacije iz 90 – ih godina omogućilo mi je da stvorim jedinstvenu i prepoznatljivu estetiku, koja je bila ključna za postizanje željenog efekta. Kroz ovaj proces, uspio sam oblikovati film koji ne samo da zadovoljava tehničke standarde, već i uspješno prenosi emocionalnu i vizualnu poruku publici.

¹² Mike Judge, “*Beavis & Butthead*”, 1993.

5. ZVUK I GLAZBA

Zvuk igra ključnu ulogu u animiranom filmu jer značajno doprinosi stvaranju atmosfere, pojačavanju narativa i definiranju karaktera. U animaciji, gdje vizualni elementi često zauzimaju središnje mjesto, zvuk ima sposobnost oživljavanja tih vizuala i dodavanja emocionalne dubine koja inače ne bi bila prisutna. Pravilno odabrana glazba može odmah usmjeriti publiku na emocionalnu reakciju – bilo da je riječ o napetosti, sreći, tuzi ili strahu. Glazba postavlja ton filma, stvarajući pozadinu za emocionalni doživljaj. Zvukovi okoliša, poput vjetra, kiše, ili zvukova grada, pomažu u definiranju mjesta i vremena radnje. Ovi zvukovi stvaraju osjećaj stvarnosti i dubine u animiranom svijetu. Glasovna gluma je bitan element koji pomaže u definiranju likova i pokretanju radnje. Glasovi likova prenose njihove emocije, namjere i osobnosti, što je ključno za povezivanje publike s likovima. Zvukovi koji prate radnje likova (poput koraka, udaraca, ili šuškanja) pomažu publici da doživi akciju na zanimljiv način. Zvučni efekti također mogu naglasiti humoristične ili dramatične trenutke u filmu. Zvuk i glazba mogu izraziti ono što likovi ne govore. Kroz suptilne glazbene motive ili specifične zvukove, film može prenijeti osjećaje i misli likova na način koji vizualni prikaz možda ne može. Ova emocionalna dimenzija pomaže publici da se dublje poveže s pričom. Vokalna karakterizacija je ključna za definiranje identiteta likova. Na primjer, dubok, grubi glas može sugerirati snagu ili opasnost, dok visok, nervozan glas može ukazivati na nesigurnost ili humor. Glasovi pomažu u diferencijaciji likova i oblikovanju njihovih osobnosti.

Zvuk u animiranom filmu nije samo dodatak, već integralni dio narativne strukture. On omogućuje prijenos emocija, pomaže u kreiranju svijeta u kojem likovi žive, te osigurava da se gledatelj na pravi način poveže s filmom. Kroz pažljivo dizajniranje zvuka, animatori i režiseri mogu postići dublji i bogatiji doživljaj za svoju publiku. U mom animiranom filmu, uloga zvuka ide dalje od pukog pratećeg elementa; on postaje ključni alat u izgradnji atmosfere i identiteta cijelog filma. Glazba, iako važna, nije bila u središtu mog stvaralačkog procesa; umjesto toga, fokusirao sam se na pozadinske zvukove koji su suštinski za stvaranje specifične atmosfere filma. Ovi zvukovi nisu samo dodatak vizualima, već služe kao temelj na kojem se gradi emocionalna dinamika svake scene. Kroz pažljivo odabrane pozadinske zvukove, uspio sam stvoriti zvučni pejzaž koji dočarava različite aspekte svijeta u kojem se moji likovi nalaze. U ovom kontekstu, likovi sami postaju kreatori zvuka, stvarajući neobične i često neočekivane zvukove koji dodatno pridonose atmosferi filma. Ovi zvukovi ne služe samo kao pratioci radnji na ekranu, već su ključni u oblikovanju doživljaja gledatelja, bilo da izazivaju osjećaj napetosti, nelagode ili humora. Za mene, zvuk je bitan element u definiranju atmosfere horora i crne komedije, dvaju žanrova koji se isprepliću u mom radu. Kroz upotrebu čudnovatih likova koji proizvode neobične zvukove, želim stvoriti svijet koji je istovremeno zastrašujući i groteskno humorističan. Ti zvukovi nisu slučajni; svaki od njih je pažljivo dizajniran kako bi pojačao osjećaj nelagode ili iznenađenja kod gledatelja, pridonoseći jedinstvenom ugođaju filma. Ovdje mi je uveliko pomogao kolega koji je bio zadužen za obradu zvuka.

Dizajn zvuka omogućava mi da istražim granice između stvarnosti i nadrealnog, koristeći zvučne efekte kako bih manipulirao percepcijom gledatelja. Neobični zvukovi koje likovi proizvode dodaju slojeve složenosti karakterizaciji likova, često pružajući uvid u njihove unutarnje svjetove i emocionalna stanja. Na taj način, zvuk ne samo da podržava vizualni narativ, već ga i nadopunjuje, obogaćujući gledateljsko iskustvo i stvarajući dublju vezu između publike i priče. Kroz ovu pažljivu integraciju zvuka, cilj mi je bio stvoriti film koji ne samo da intrigira svojim vizualima, već i uranja publiku u svijet kroz zvučne slojeve koji potiču emocije i maštu. U konačnici, zvuk postaje moćan alat za pričanje priče, koji, u kombinaciji s vizualnim elementima, omogućuje stvaranje bogatog, višeslojnog narativa koji ostaje s gledateljima dugo nakon završetka filma.

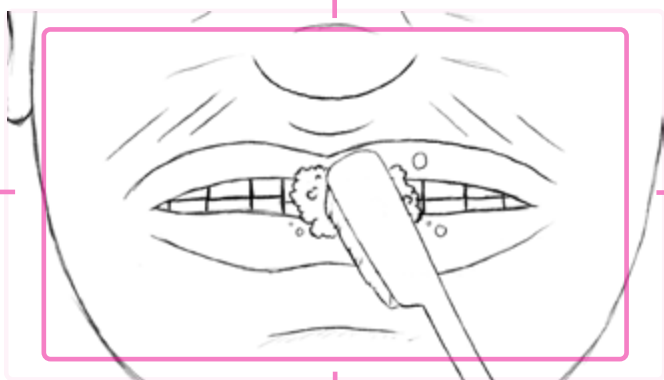
6. STORYBOARD

NASLOV: FRIZERKA MARE
GODINA: 2024. | 2025.

STRANICA 1 / 15



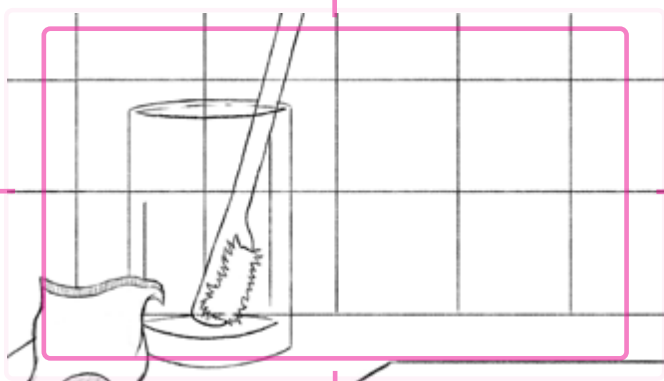
INT. STAN – kupatilo
SREDNJI PLAN | SCENA 1 | KADAR 1
Mladić pere zube.



DETALJ | SCENA 1 | KADAR 2
Četkicom riba zube i stvara se pjena.



BLIZU | SCENA 1 | KADAR 3
Briše mrlju sa lice od paste za zube i pljune
višak paste u umivaonik.

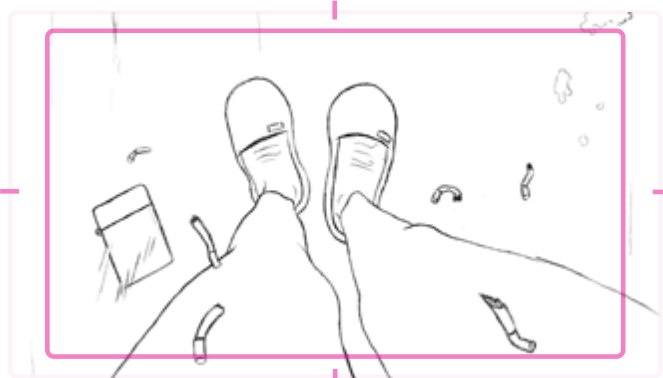


DETALJ | SCENA 1 | KADAR 4
Četkica je ubačena u čašu.



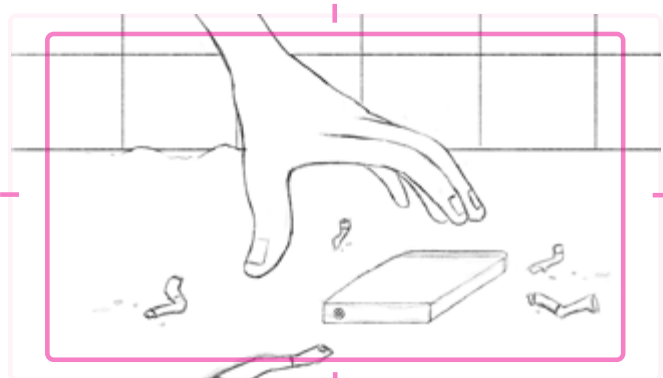
BLIZU | SCENA 1 | KADAR 5

Protrese svoju kosu.



DETALJ | SCENA 1 | KADAR 6

Krenu ispadati opušci i Zippo upaljač iz kose na pod.



DETALJ | SCENA 1 | KADAR 7

Među opušcima mladić podigne Zippo upaljač.

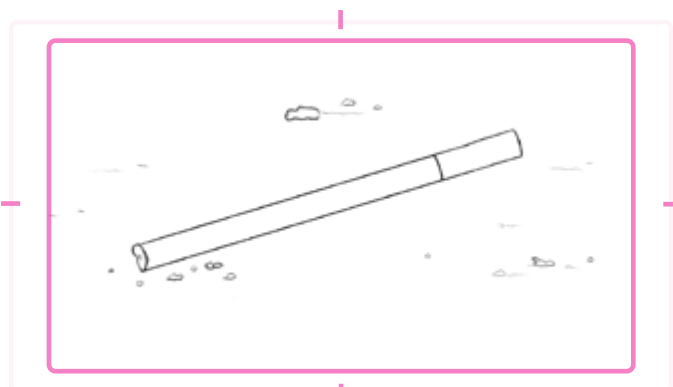


AMERIČKI PLAN | SCENA 1 | KADAR 8

Podigne se naglo i opali slučajno glavom o umivaonik pa mu iz kose ispadne čitava cigareta.

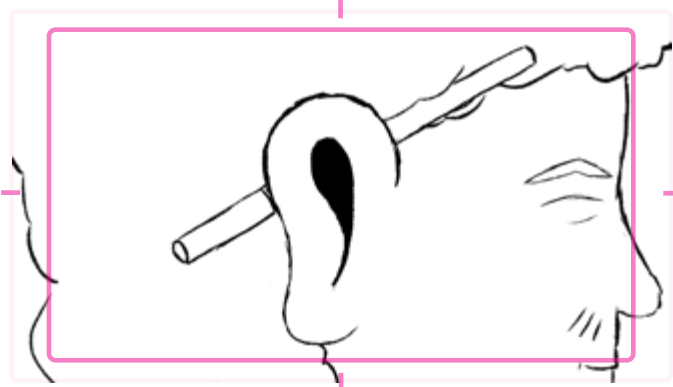
MLADIĆ:

"Jao, joo - hoo - hoo !"



DETALJ | SCENA 1 | KADAR 9

Blagi švenk prema cigareti.



DETALJ | SCENA 1 | KADAR 10

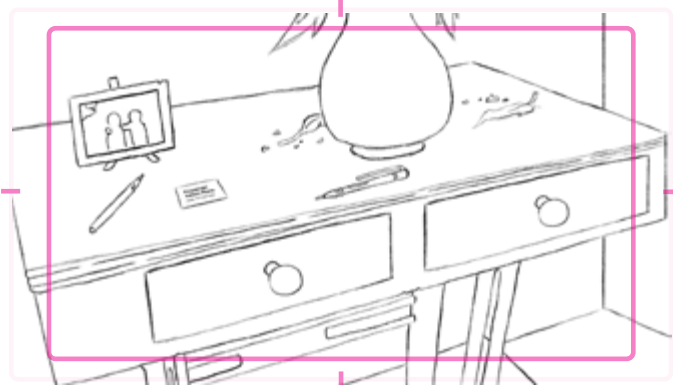
Cigaretu koju je podigao stavi iza uha.



INT. STAN – dnevni boravak

POLUTOTAL PLAN | SCENA 2 | KADAR 11

Iz kupatila ulazi u dnevni boravak.



DETALJ | SCENA 2 | KADAR 12

Vizitka od frizerskog salona je na ormariću.



DETALJ | SCENA 2 | KADAR 13

Podigne vizitku sa ormara.



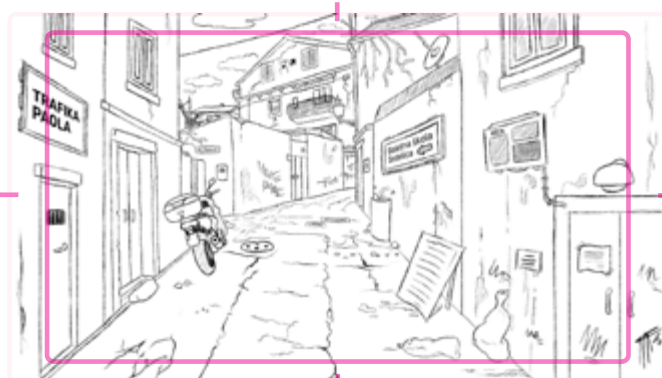
EXT. ULICA – dan

POLUTOTAL PLAN | SCENA 3 | KADAR 14

Prizor ulice gdje na obližnji zid sleti vrana, a u trenutku kada mladić izlazi iz stambene zgrade, vrana poleti.

VRANA:

"Graaa – graaa – graaa!"



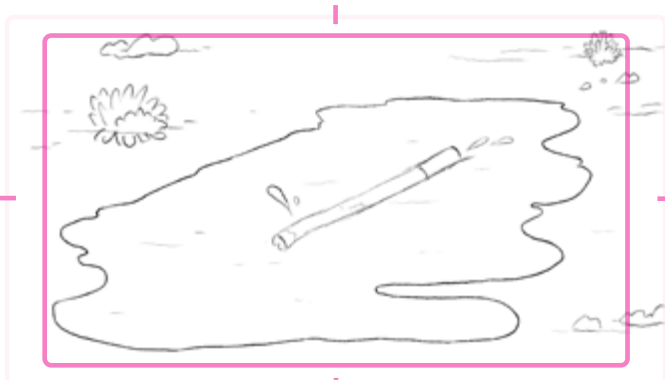
POLUTOTAL PLAN | SCENA 3 | KADAR 15

Mladiće se kreće putem prema salonu.



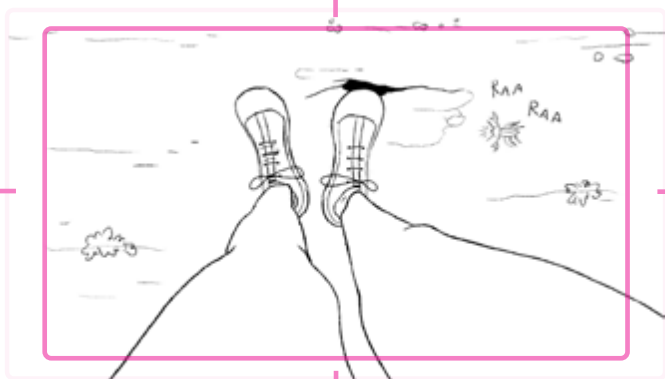
BLIZU | SCENA 3 | KADAR 16

Zapne za pukotinu u betonu i cigareta koju puši, padne mu na pod u baru.



DETALJ | SCENA 3 | KADAR 17

Cigareta se natopi vodom i ugasi.



DETALJ | SCENA 3 | KADAR 18

Dođe maleni nervozni žohar i počne vikati na mladića. Mladić pomakne nogu kako bi žohar ušao u svoju pukotinu.

ŽOHAR:

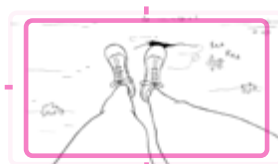
"Grrr, bla - bla - bla ! Grrr, bla - bla - bla !"



DETALJ | SCENA 3 | KADAR 19

ŽOHAR:

"Grrr, bla - bla - bla ! Grrr, bla - bla - bla !"



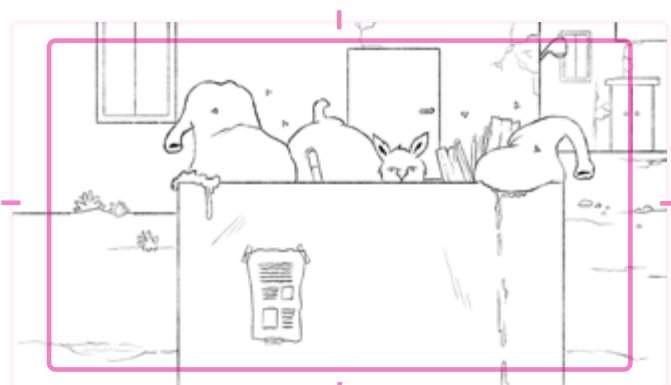
DETALJ | SCENA 4 | KADAR 19.1

Mladić pomakne nogu i žohar uđe u pukotinu.



BLIZU | SCENA 3 | KADAR 20

Mladić ide starom ulicom prema frizerskog salona.



DETALJ | SCENA 3 | KADAR 21

Jedna od mačaka izviri iz kontejnera pa se popne na rub kontejnera i skoči prema dolje.



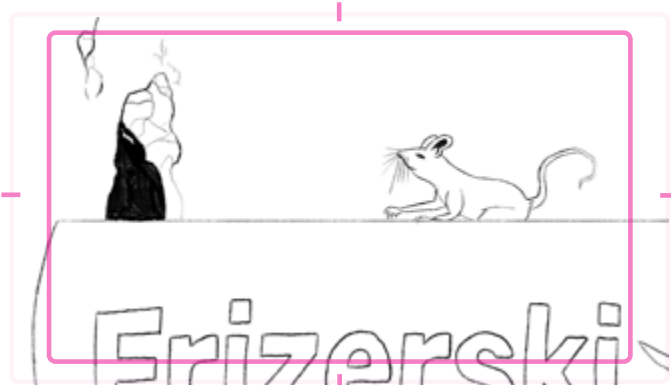
DETALJ | SCENA 3 | KADAR 22

Stara tabla koja pokazuje prema frizerskom salonu Mare.



POLUTOTAL PLAN | SCENA 3 | KADAR 23

Prizor uske polu – mračne ulice prema salonu.

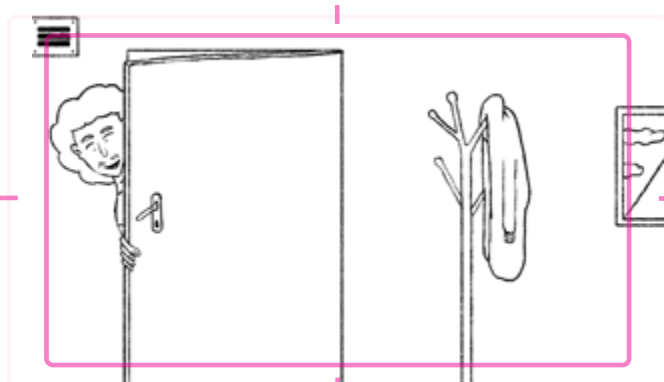


DETALJ | SCENA 3 | KADAR 24

Natpis frizerskog salona na kojem projuri štakor. Štakor se zavuču u rupu na zidu i zacvili.

ŠTAKOR:

"Ciuuu - ciuuuu !"



INT. FRIZERSKI SALON MARE
AMERIČKI PLAN | SCENA 4 | KADAR 25

Ulaskom u salon on pozdravi Maru i dvije susjede koje su pričale sa njom.

MLADIĆ:
"Hehoo, hehoo !"



SREDNJI PLAN | SCENA 4 | KADAR 26

Njih tri pričaju nerazumljivo i piskutavo zajedno u glas.

MARE I SUSJEDE:
"Ko - ko - ko - ko ! Ko - ko - ko !"



DETALJ | SCENA 4 | KADAR 26.1

Pored njih u svome krevetiću leži Marina mačka. Hrče i tvrdo spava, a iz nosa joj viri slina.

MARINA MAČKA:
"Hrooo, hrooo, hrooo !"



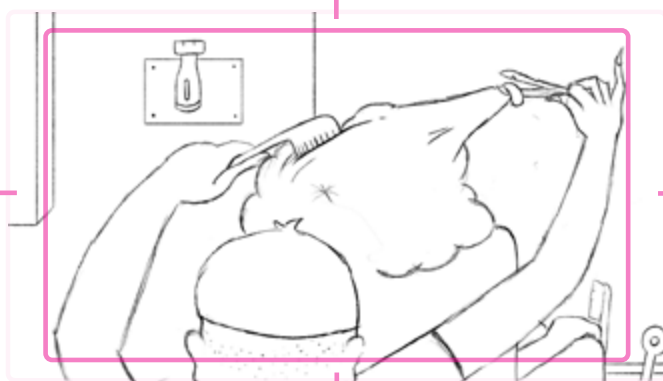
BLIZU | SCENA 4 | KADAR 27

Mare pokaže mladiću gdje treba sjesti da ga počne šišati.



BLIZU | SCENA 4 | KADAR 27.1

Susjede ušute.



DETALJ | SCENA 4 | KADAR 28

Mare krene šišati mladića.

MARE I SUSJEDE:

"Ko - ko - ko - ko ! Ko - ko - ko !"



DETALJ | SCENA 4 | KADAR 28.1

Mladiću počnu iz kose opet ispadati opušci po podu.



KRUPNI PLAN | SCENA 4 | KADAR 29

Nije mu bilo baš ugodno, ali pretrpi.



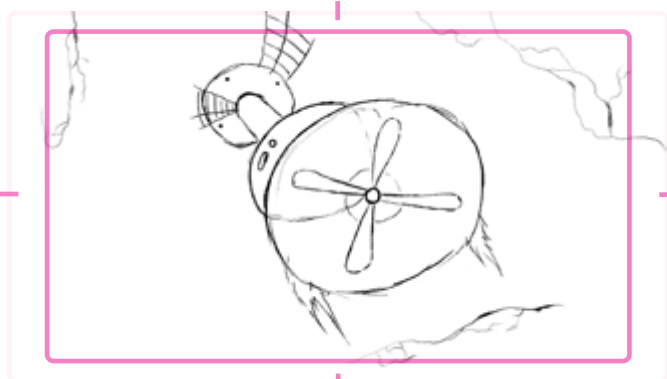
DETALJ | SCENA 4 | KADAR 30

Mladić ugleda na zidu pauka kako siše krv muhi koju je zapelo u mrežu.



POLUTOTAL PLAN | SCENA 4 | KADAR 31

Neugodan tišina u prostoriji. Mare šiša mladića, a svaka od susjeda čita svoj magazin.



DETALJ | SCENA 4 | KADAR 32

Čuje se u pozadini zujanje starog ventilatora.



DETALJ | SCENA 4 | KADAR 33

Mare pomiriše mladićevu kosu.

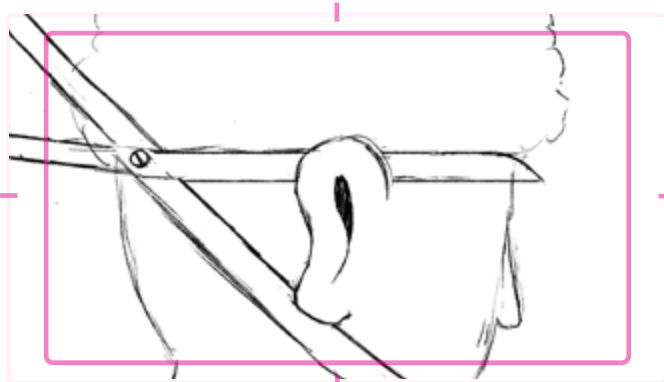
MARE:

"Sniff, sniff!"



KRUPNI PLAN | SCENA 4 | KADAR 34

Mladiću neugodno pa odmakne glavu sa strane.



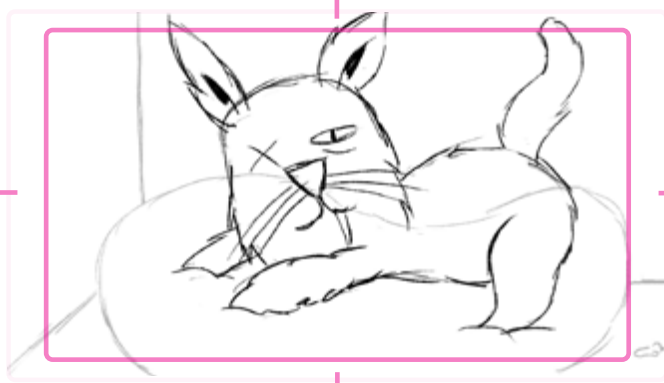
DETALJ | SCENA 4 | KADAR 35

Mare odječe mladiću uho.



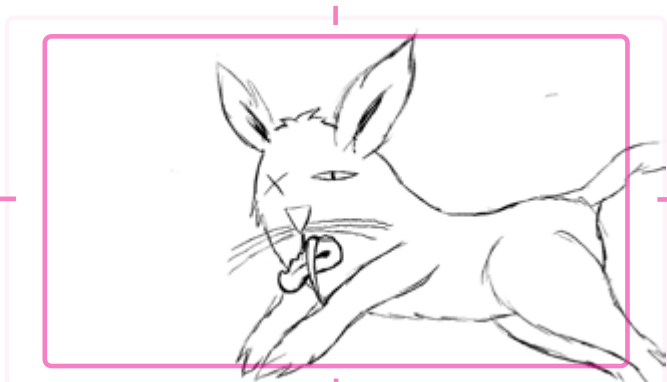
DETALJ | SCENA 4 | KADAR 36

Mladiću padne uho na pod.



SREDNJI PLAN | SCENA 4 | KADAR 37

Marina mačka se probudi i pojuri prema uhu.



DETALJ | SCENA 4 | KADAR 38

Zgrabi u usta uho i pobjegne.



KRUPNI PLAN | SCENA 4 | KADAR 39

Mladić je u agoniji. Krv teče posvuda.

MLADIĆ:

"Auuuuuuuuu johooooo ! Uuuuuuuu!"



BLIZU | SCENA 4 | KADAR 40

Mare se zadovoljno nasmije i pokaže mladiću gdje je WC.



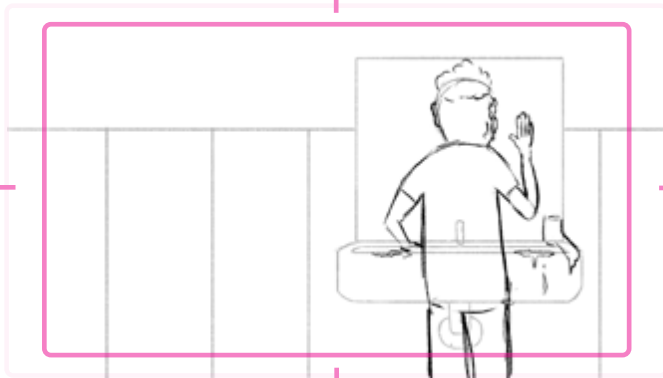
BLIZU | SCENA 4 | KADAR 41

Mladić trči do WC - a.



BLIZU | SCENA 4 | KADAR 41.1

Susjede se ne obaziru na nastalu situaciju.



INT. FRIZERSKI SALON MARE – kupatilo
AMERIČKI PLAN | SCENA 5 | KADAR 42

Mladić pere ranu iz koje izlazi masu krvi i stavi mnogo WC papira kako bi zaustavio krvarenje.

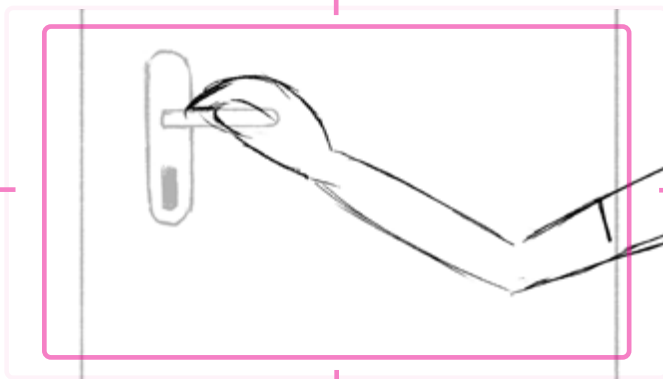


KRUPNI PLAN | SCENA 5 | KADAR 43

Mladić je u agoniji. Tiho od boli sebi u bradu jauče.

MLADIĆ:

"Auuuuuuuuu johooooo ! Uuuuuuuu!"



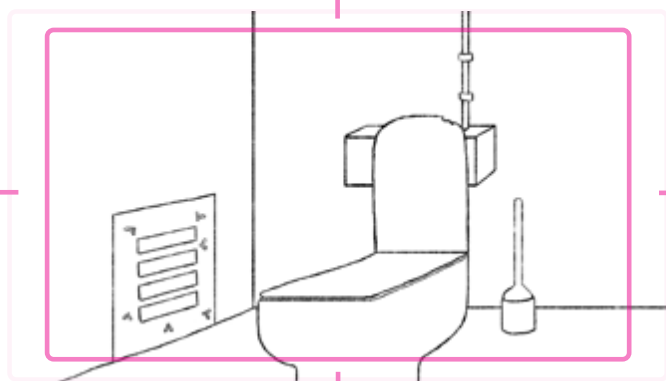
DETALJ | SCENA 5 | KADAR 44

Mladić pokušava otvoriti vrata WC – a, ali su vrata zaključana.



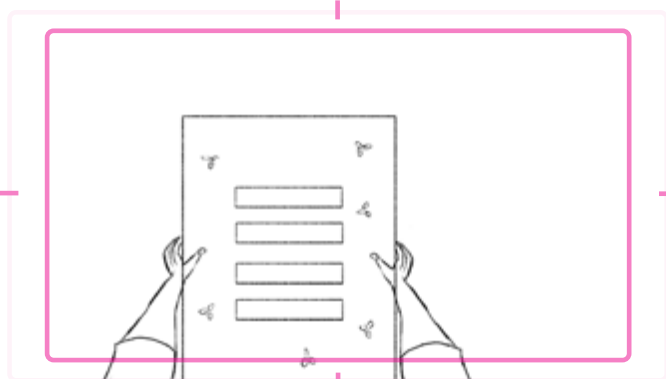
AMERIČKI PLAN | SCENA 5 | KADAR 45

Nasloni se u panici na vrata i pokušava se smiriti.



POLUTOTAL PLAN | SCENA 5 | KADAR 46

Ugleda pored WC školjke otvor za ventilaciju koji je bio pun muha.

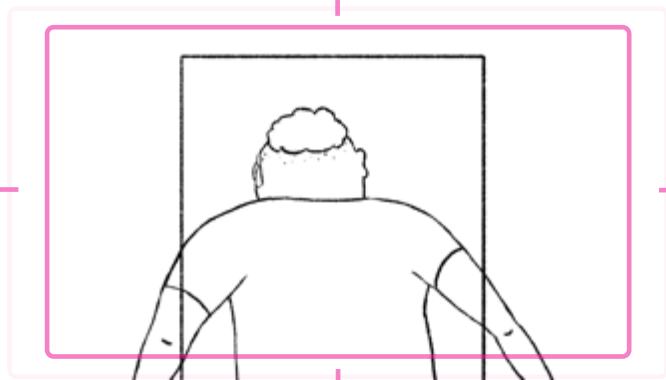


DETALJ | SCENA 5 | KADAR 47

Otvori poklopac od ventilacije i muhe se razlete.

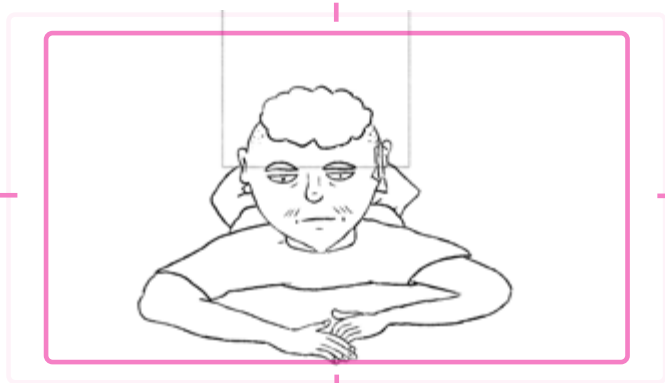
MUHE:

"Bzzz, bzzz, bzzzzzzz!"



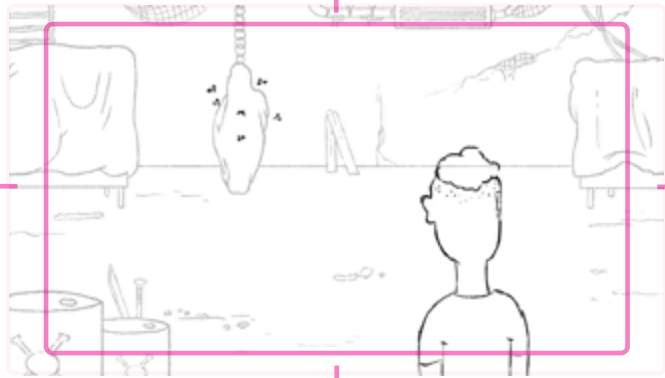
BLIZU | SCENA 5 | KADAR 48

Uvuče se u otvor od ventilacije.



SREDNJI PLAN | SCENA 5 | KADAR 49

Provlači se kroz ventilaciju i osjeti neugodan miris od kojega mu zasuze oči.



INT. FRIZERSKI SALON MARE – skladište
POLUTOTAL PLAN | SCENA 6 | KADAR 50

Mladić se nađe u starom skladištu i ugleda jednu vreću koja visi sa stropa. Oko te vreće lete muhe.



DETALJ | SCENA 6 | KADAR 51

Makne sa te vreće platno i ugleda polu-raspadnuto truplo sa sredenom frizurom.

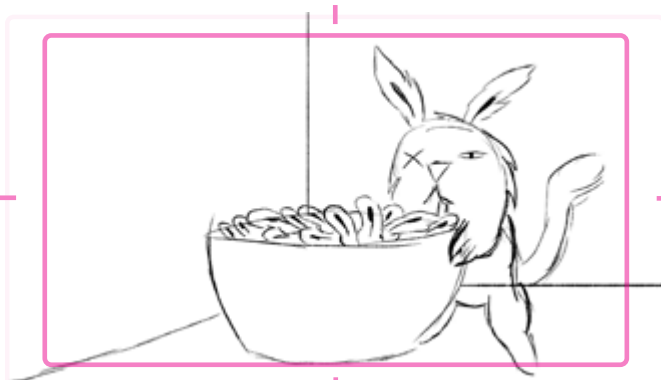


KRUPNI | SCENA 6 | KADAR 52

Mladić se prepadne.

MLADIĆ:

"Aaaaaaaa, jooj!"

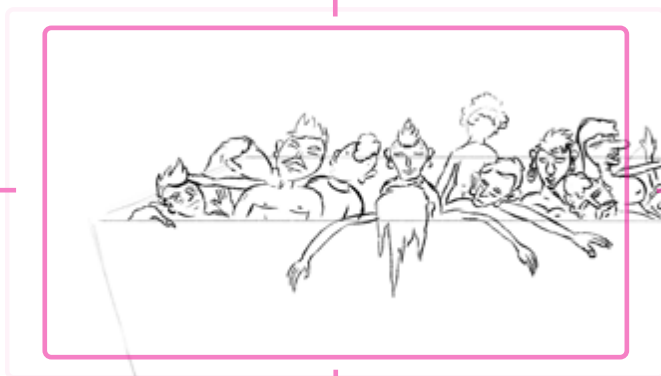


DETALJ | SCENA 6 | KADAR 53

U kutu prostorije ugleda posudu punu ušiju, a pored posude se nalazi Marina mačka koja prede.

MARINA MAČKA:

"Prrr, prrr, prrr."



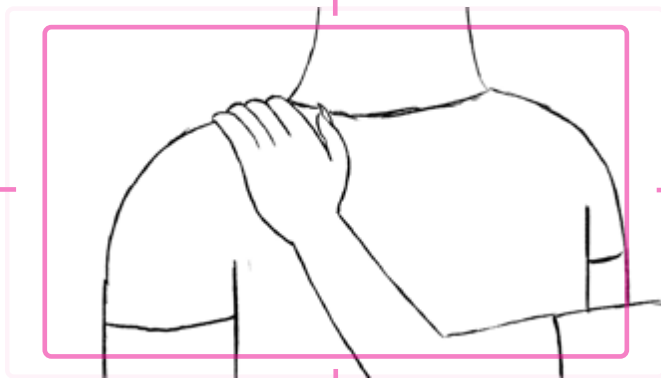
DETALJ | SCENA 6 | KADAR 54

Na drugom kraju prostorije ugleda staro korito u kojem je bilo mnogo ljudskih trupala.



BLIZU | SCENA 6 | KADAR 55

Mladić se počne preznojavati.



DETALJ | SCENA 6 | KADAR 56

Odjednom ga netko uhvati za rame i prodoran smijeh mu odjekne kroz glavu.

MARE:

"MUAHAHAHAHAHA!"

Zamračenje kadra, kraj.

7. ZAKLJUČAK

Animirani film smatram ključnim korakom u razvoju vlastite karijere u kreativnoj industriji, predstavljajući ne samo izazov koji me suočio s brojnim tehničkim i umjetničkim preprekama, već i priliku koja me podučila vrijednosti strpljenja i kontinuiranog usavršavanja vlastitih vještina u području 2D animacije. Ovaj projekt vidim kao temeljni kamen na kojem ću graditi svoju profesionalnu karijeru grafičkog dizajnera i animatora, omogućujući mi da na inovativan način povežem svoja dva područja stručnosti i proširim ih u domenu motion dizajna. Kroz sinergiju ovih dviju struka, obogatit ću svoj umjetnički opus, a ujedno i omogućiti detaljno oblikovanje vlastitog portfelja, čime ću stvoriti čvrstu osnovu za buduće profesionalne uspjehe.

Proces izrade ovog animiranog filma pružio mi je dragocjena iskustva koja su oblikovala moj pristup radu, posebno u pogledu planiranja i izvedbe složenih projekata. Uloženi trud i posvećenost svakom detalju vidljivi su u finalnom proizvodu, koji ne samo da odražava moje tehničke i kreativne sposobnosti, već i spremnost da učim na vlastitim greškama te da se kontinuirano razvijam kao umjetnik. Iskustvo rada na ovom filmu omogućilo mi je da temeljito razumijem cjelokupni proces izrade i oblikovanja animacije, što će biti od neprocjenjive važnosti u daljnjoj profesionalnoj karijeri.

8. CONCLUSION

I consider the creation of this animated film a significant milestone in my career within the creative industry. It has not only presented me with numerous technical and artistic challenges but also provided an opportunity to learn the value of patience and the continuous refinement of my skills in 2D animation. This project serves as a cornerstone on which I will build my professional career as a graphic designer and animator, enabling me to innovatively connect these two fields of expertise and expand into the domain of motion design. By merging these two disciplines, I will enrich my artistic portfolio, thereby laying a solid foundation for future professional achievements.

The process of creating this animated film has provided me with invaluable experiences that have shaped my approach to work, particularly in the planning and execution of complex projects. The effort and dedication invested in every detail are evident in the final product, which reflects not only my technical and creative abilities but also my willingness to learn from my mistakes and continually develop as an artist. The experience gained from working on this film has allowed me to thoroughly understand the entire process of animation production and design, which will be of immeasurable importance in my future professional career.

9. LITERATURA

9.1. WEB STRANICE:

1. Guillermo del Toro, "Cabinet of Curiosities", 2022., Netflix
2. Tom Brown & Daniel Gray, "Tomo", 2009., You Tube
3. Tom Brown & Daniel Gray, "The Laughing Man", 2016., Youtube
4. Tom Brown & Daniel Gray, "Teeth", 2015., You Tube

9.2. KNJIGE:

- 5 Richard Williams, "The Animator's Survival Kit", 2001.
- 6 Fraser MacLean, "Setting the Scene: The Art & Evolution of Animation Layout", 2001.
- 7 Tom Bancroft, "Creating Characters with Personality", 2006.
- 8 Bob Thomas, "The Art of Animation", 1958.
- 9 James Gurney, "Color and Light: A Guide for the Realist Painter", 2010.
- 10 John Truby, "The Anatomy of Story: 22 Steps to Becoming a Master Storyteller", 2007.
- 11 Robert McKee, "Story: Substance, Structure, Style, and the Principles of Screenwriting", 1998.

9.3. DODATNA LITERATURA:

- Joe Bennett, "Iggy and Friends", 2008., Youtube
- Joe Bennett, "Radio", 2009., Youtube
- Joe Bennett, "First Look", 2010., Youtube
- John R. Dilworth, "Courage the Cowardly Dog", 1999. – 2002., Cartoon Network
- Mike Judge, "Beavis & Butthead", 1993., MTV
- Ranko Munitić, "Strip, deveta umjetnost", 2010., ART 9
- Nikica Gilić, "Hrvatski animirani film", 2005., Hrvatski filmski savez
- "Zagrebačka škola crtanog filma", 2000., Školska knjiga

10. Vlastiti projekti i sudjelovanja

- Oš Filipa Lukasa, Kaštel Stari, 2024.
- Radionica iz Medijske kulture na temu "Osnovni elementi u animaciji." (predavanje)
- Knjižnica Marka Marulića, Split, 2024.
- Samostalna izložba stripa i ilustracije "Priče iz ladovine".
- Dalmatinski portal, Split, 2023.
- Intervju u sklopu samostalne izložbe "Fikcije".
- Galerija kluba Kocka, Split, 2023.
- "Fikcije", samostalna izložba stripa, ilustracije i animacije.
- Suradnja sa studijom za sitotisak Naive, Koprivnica, 2023.
- Dizajn odjevnog predmeta, dukserice sa vlastitim tiskom.
- Kuća sunca, Split, podcast, 2022.
- Intervju u sklopu vlastitog rada u području umjetnosti.

OHOHO, Festival stripa i grafita 2022.

Selekcija vlastitog stripa kao dijela izložbe autora i fanzinea.

Dalmatinski portal Split, 2021.

Intervju u sklopu vlastite samostalne izložbe "Međusvijetovi".

Jadran TV, Split, 2021.

Intervju u sklopu izložbe "Međusvijetovi" i vlastitog rad u području umjetosti.

Klub Zona, Split, 2021.

"Međusvijetovi" samostalna izložba grafika i ilustracije.

Kombo od 3, Studetnski festival Vizualnih komunikacija, Split, 2020.

Kao dio organizacije studentskog festivala.

Permakultura Dalmacija, Caserta (ERASMUS project), 2019.

Osmišljavanje strategije za uništeni dio susjedstva. Projekt koji uključuje više zemalja EU.

ESC, DVK, Split, 2019.

Informiranje studenata o upisima na odjek Dizajna vizualnih komunikacija.

Popup, Internacionalni festival vizualnih komunikacija, Sarajevo, 2019.

Sudjelovanje u radionici Slavimira Stojanovića.

Popup, Internacionalni festival vizualnih komunikacija, Sarajevo, 2018.

Sudjelovanje u radionici Filipa Andronika.

11. BIOGRAFIJA

Filip Čulić (1996., Virovitica) završio je Školu likovnih umjetnosti 2015. godine, a status prvostupnika dobio je 2020. godine na Umjetničkoj akademiji u Splitu, smjer Dizajna vizualnih komunikacija. Od ŠLU 2015. godine dobiva priznanje za osobni doprinos koji je postigao baveći se natjecanjima i manjim izlaganjima vlastitih radova. Sudjelovao je u radu udruge DVK te kao dio organizacije Studentskog festivala viz. komunikacija u Splitu 2019. god. Sudjelovao je na Popup internacionalnom festivalu viz. komunikacija u Sarajevu 2019. i 2018. godine. Jedan od njegovih stripova bio je izložen na Festivalu stripa i street arta OHOHO kao i dio br. 4 fanzinea OHOHO 2022. godine. Surađivao je s Naive studijom za sitotisak iz Koprivnice na izradi vlastitog hoodie odjevnog predmeta, no bavi se i dalje freelance radom u području grafičkog dizajna, 2D animacije i ilustracije.

12. ZAHVALE

Želim izraziti svoju duboku zahvalnost svom mentoru, profesoru Milanu Trencu, za izuzetno stručno usmjeravanje, oblikovanje ideja, pružanje smjernica i podrške koje su mi značajno olakšale prevladavanje izazova i prepreka tijekom rada na ovom projektu (diplomskog radu). Smatram da je rijetkost pronaći mentora koji uspijeva uskladiti svoje savjete i primjedbe s poštovanjem osobnih afiniteta i likovnih izraza studenta, te sam zbog toga iznimno zahvalan.

Također, želim se zahvaliti svojoj obitelji i prijateljima koji su mi pružali podršku tijekom cijelog razdoblja studija. Usprkos preprekama koje su me morile i dalje su imali vjere u moje postignuće. U potpunosti sam zahvalan i to me potaknulo da ne odustajem od svojih postignuća već krenem dalje.