

**SVEUČILIŠTE U  
ZAGREBU GRAFIČKI  
FAKULTET ZAGREB**

**ZAVRŠNI RAD**

Katarina Šumski

**SVEUČILIŠTE U  
ZAGREBU GRAFIČKI  
FAKULTET ZAGREB**

Smjer: Dizajn grafičkih proizvoda

**ZAVRŠNI RAD**

**DIZAJN I REDIZAJN LIKOVA  
UNUTAR ILUSTRATIVNOG  
SADRŽAJA**

Mentor:

izv. prof. dr. art. Vanda Jurković  
Šumski

Student:

Katarina

Zagreb, 2022.

## Sažetak

Rad će biti sačinjen od desetak ili više slikovnih radova rađenih većinom u digitalnom obliku. Svako rješenje će biti dizajn neke figure ili bića, autorski kreiran putem različitih inspiracija ili koncipiran kao redizajn postojeće figure. Ilustracije će biti grupirane po temama. Uz svaku ilustraciju će se prikazati slike koje su poslužile kao inspiracija ili uzor za redizajn. Završni rad će prikazati skice toka rada te ideja koje su prosljedile do konačnog rezultata. Planira se prikazati široki raspon primjene slikovnog sadržaja u svrhu izrade likova ovisno o sadržaju, stilu te bojama i linijama.

*Ključne riječi: dizajn, redizajn, autorski kreiran, inspiracija, skice, stil*

## Abstract

The work will be consisted of ten or more pictures mostly done in a digital format. Every solution will be a design of some sort of figure or being, originally created by the use of various inspirations or conceived as a redesign of a pre-existing figure. The illustrations will be grouped by theme. With every illustration there will be presented pictures that used as an inspiration or ideal for the re-design. The bachelor's thesis will show sketches of the workflow and the ideas which preceeded the final solution. The plan consists of showing the practical use of a wide arrange of image content for the sake of character design, depending on the content, style, colours and lines.

*Key Words: Design, Redesign, Originally Created, Inspiration, Sketches, Style*

# Sadržaj

1. Uvod .....	1
2. Re-dizajnerska rješenja Hrvatskog porijekla .....	2
2.1. Mali leteći medvjedići .....	2
3. Redizajnerska rješenja stranog porijekla .....	7
3.1. Mumini .....	7
3.2. Medvjedići dobra srca .....	11
4. Autorska rješenja .....	17
4.1. Bukavac .....	17
4.2. Ćići Dlakić .....	21
4.3. Ofanim .....	24
4.4. Laika Psoglavec .....	27
4.5. Vindi .....	30
4.6. NIKI .....	33
4.7. Lili i Leo .....	35
5. Analiza rada prije zaključka .....	40
6. Zaključak .....	42
7. Literatura .....	43

## 1. Uvod

U ovom radu ćemo se posvetiti redizajnu postojećih ilustrativnih likova (neovisno o izvoru, npr. iz nekog animiranog djela, knjige, stripa itd.) te autorski osmišljenom dizajniranju likova za različite svrhe (kreativne, reklamne itd.). Kod redizajna postojećih već kreiranih likova, cilj je izraditi novi dizajn kod likova koji su izgledom i oblikom slični, osmišljajući novi način prikaza te interpretiranja već postojećih osnovnih likovnih obilježja. Kod autorskog dizajna će se za svaki lik iz nekoliko tema ili jedne ključne ideje izvući jedinstveni ilustrativni rezultat. Za svaki redizajn i dizajn koristiti će se različiti stilovi i inspiracijski sadržaj te izvori kako bi se postigla što veća raznovrsnost oblika, stilova, osjećaja i kreativnih rješenja. Izvori inspiracije sežu od realnih izvora npr. viđenih životinja i osobnih iskustava do imaginarnih poput mitologija ili preuzetih likova drugih umjetnika, ilustratora ili iz animiranih filmova.

## 2. Re-dizajnerska rješenja Hrvatskog porijekla

### 2.1. Mali leteći medvjedići

Za prvo rješenje vezano uz redizajn likova, biti će odrađen redizajn likova Tine, Dade, Joška te Latice i Jasminke iz Hrvatske crtane serije: *Mali leteći medvjedići* (slika 1.). Ideje za redizajniranje likova potječu iz starinskih ilustracija, te crtića kao što su „Zekoslavci“ i kratki animirani film Walta Disney-a „Bongo“ (slika 2.).



Slika 1., *Mali leteći medvjedići*, <https://retroplov.com/crtani-filmovi/mali-leteci-medvjedici/>,  
<https://www.rtl.hr/show/tv-zvijezde/foto-mozete-li-se-sjetiti-imena-svih-likova-iz-obožavanog-crtica-mali-leteci-medvjedici-7d8e8ea0-b9f4-11ec-9890-0242ac12002a>



Imaged by Heritage Auctions, HA.com

Slika 2., Inspiracije za prvi zadatak,

<https://www.csaimages.com/results.asp?txtkeys1=Bears&page=2&pixperpage=100>,  
<https://vegalleries.com/art/walt-disney/139/fun-and-fancy-free-1947/bongo-the-bear-photostat-model-sheet-id-dismodel19039>, <https://comics.ha.com/itm/animation-art/model-sheet/tiny-toon-adventures-model-sheet-character-development-drawings-group-of-6-warner-brothers-1990-total-6/a/7196-97556.s>, [https://disney.fandom.com/wiki/Bongo\\_the\\_Bear/Gallery](https://disney.fandom.com/wiki/Bongo_the_Bear/Gallery)





*Slika 3., Skice za redizajn*



Slika 4. Tina i njen redizajn, [https://www.youtube.com/channel/UC61DNw\\_YwHhPJHf5Yqv0DqA](https://www.youtube.com/channel/UC61DNw_YwHhPJHf5Yqv0DqA)  
Tini je dan obliji izgled i nježnije boje (nalik breskvi), krila su joj zelena umjesto plava kako bi se uklopila sa njenim cvijetom. Zamišljena je kao lik kojemu je jako stalo do prirode ali nema dovoljno iskustva da to praktički primjeni pravilno te zapada u nevolje.



Slika 5., Dado i njegov redizajn, <https://story.hr/Lifestyle/a41317/Leteci-medvjedici-ponovno-se-prikazuju.html>

Dado je dobio dinamičniji izgled, krila su mu zaoštrena i kutovi su mu oštriji. Koncipiran je kao lik koji ima opušteniji stav prema očuvanju prirode od Tine.



Slika 6, Joško i njegov re-dizajn, slika iz videa: <https://www.youtube.com/watch?v=Argyg0LJyKI>

Jošku su u redizajnu dana polu-nagrižena muhina krila i oronuli izgled. U redizajnu bi trebao biti povezan sa zemljom i imati više iskustva od ostalih.



Slika 7., Latica i Jasminka i njihovi redizajnovi, slika iz videa:

<https://www.youtube.com/watch?v=mL4jVHZBJzg>,

<https://www.youtube.com/watch?v=GNsb9JEpQ1g>

Jasminka i Latica su blizanke koje se u originalnoj seriji jedino razlikuju po boji cvjetnog vjenčića pa je cilj bio dati im veću razliku u dizajnu. Date su im različite frizure, tok krzna te boje očiju i krila.

### 3. Redizajnerska rješenja stranog porijekla

#### 3.1. Mumini

U ovom poglavlju obaviti ćemo redizajn likova iz serije knjiga i stripova, „Mumini“ (slika 8.) (eng. „*Moomin*“). Ovdje ćemo prezentirati dizajn za „Mumin tatu“, „Mumin mamu“ i „Mumina“. Dizajn će biti baziran na minimalističkim ilustracijama vodenim bojama (slika 10.).



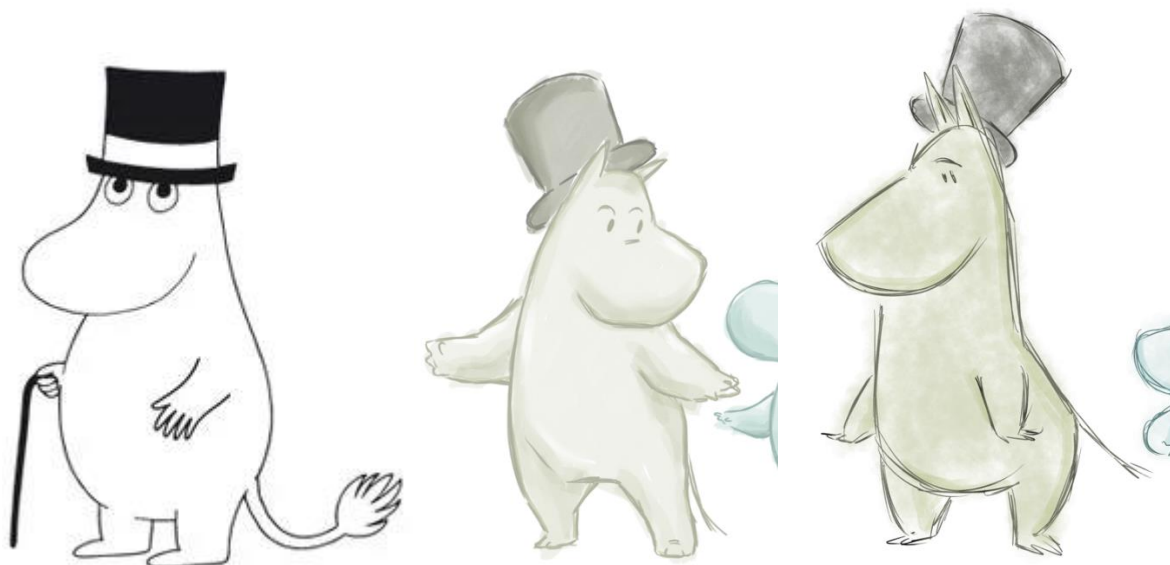
Slika 8., Serijal knjiga i stripova „Mumini“,  
[https://en.wikipedia.org/wiki/Moomins#/media/File:Moomin\\_kuva.JPG](https://en.wikipedia.org/wiki/Moomins#/media/File:Moomin_kuva.JPG)



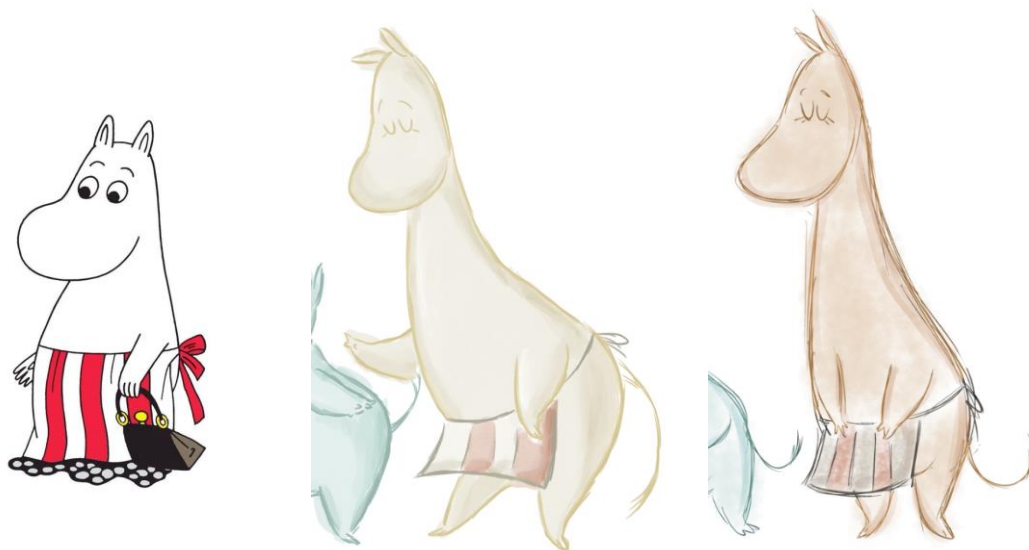
*Slika 9., Idejne skice za redizajn Mumina*



Slika 10. Inspiracije, <https://www.pinterest.com/pin/748653138026519477/>,  
<https://fineartamerica.com/featured/illustration-of-abstract-multi-coloured-yifei-fang.html>,  
<https://www.pinterest.com/pin/598204762985518665/>



Slika 11., Mumin tata i njegov redizajn, <https://moomin.fandom.com/wiki/Moominpappa>  
 Mumin tata je nacrtan na bazi četverokuta izražavajući njegovu patrijarhalnost.



Slika 12., Mumin mama i njeni re-dizajnovi, <https://moomin.fandom.com/wiki/Moominmamma>

Mumin mami je dan elegantan i izduljen izgled, poput vaze, izražavajući njezinu nježnost i majčinstvo.



Slika 13, Mumin i njegovi re-dizajnovi, <https://moomin.fandom.com/wiki/Moomintroll>

Mumin je izrađen da bude puno manji i okrugliji od svojih roditelja nego što je u izvornom djelu, dajući veću naznaku da je „dijete“ obitelji.

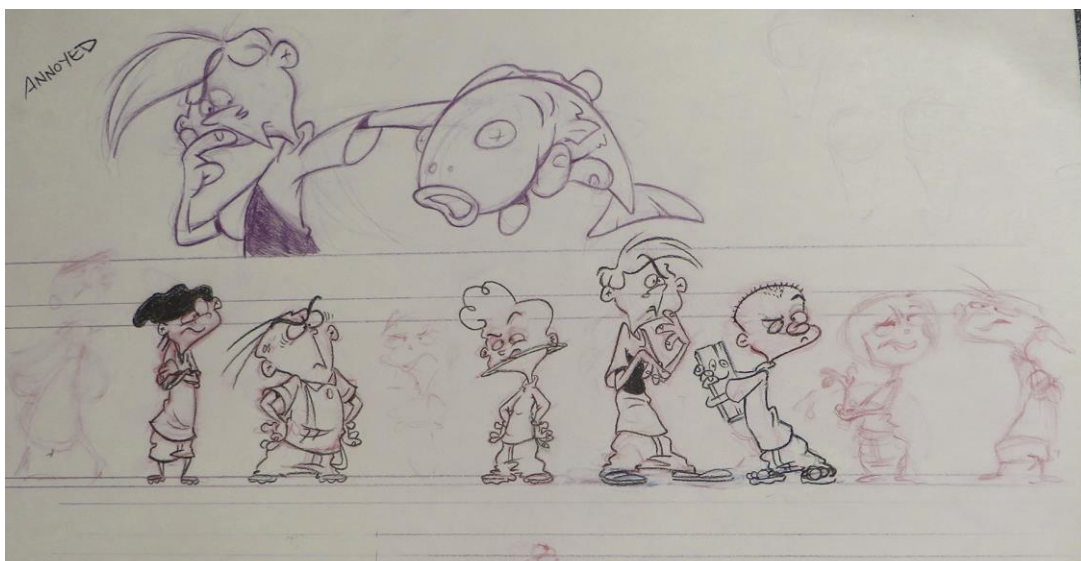
### 3.2. Medvjedići dobra srca

Ovdje ćemo prikazati rješenja za redizajniranje likova iz franšize „Medvjedići dobra srca“ (eng. *Care Bears*, slika 10.). Poglavitom likova, „*Share Bear*“, *Vesele* („*Cheer Bear*“), *Mrkog* („*Grumpy Bear*“) i „*Fushine Bear*“-a (neki od likova nemaju hrvatske prijevode). Ideja je zamisliti likove u drugačijem okruženju, namijenjenom odraslijoj djeci sa komičnim i ironičnim dodirima. Likovi praktički parodiraju sami sebe i sve se vrti oko toga koliko bi zapravo bilo stresno biti u okruženju gdje glavni likovi stalno trebaju obasjavati pozitivnom energijom. Konačna dizajnerska rješenja inspirirana su duhovitim i bizarnim američkim crtićima iz devedesetih godina 20. st. (slika 11.).





Slika 14. Medvjedići dobra srca, <https://theop.games/products/care-bears-best-friends-forever-1000-piece-puzzle>



Slika 15. Inspiracijski sadržaj, <https://www.artstation.com/artwork/oqDzB>,  
<https://www.artmajeur.com/en/flavio131213/artworks/10081408/cow-and-chicken>



Slika 16. Početne skice



Slika 17. „Share Bear“ i nezin re-dizajn, <https://www.deviantart.com/joshuat1306/art/Care-Bears-Share-Bear-2D-780266307>

„Share Bear“ je osmišljena u redizajnu kao onaj tip osobe koji već dugo radi posao koji je iscrpljujući i monoton. U redizajnu joj je dan sarkastičan i ciničan ton.



Slika 18. „Vesela“ i njen re-dizajn, <https://pinkpineappleworks.com/products/care-bears-cheer-bear-pink-with-rainbow-die-cut-sticker-waterproof-matte-or-glossy>

„Vesela“ je, u sklopu redizajna, lik sa pretjeranom količinom energije i optimizma do mjere gdje svojim suradnicima izaziva osjećaj nelagode i razdražljivosti.



Slika 19. „Mrki“ i njegov redizajn, <https://www.pinterest.com/pin/463096774159610041/>

„Mrki“ je prikazan slično kao star, lijen, depresivan i neraspoložen. Redizajn više upućuje na njegove negativne osobine.



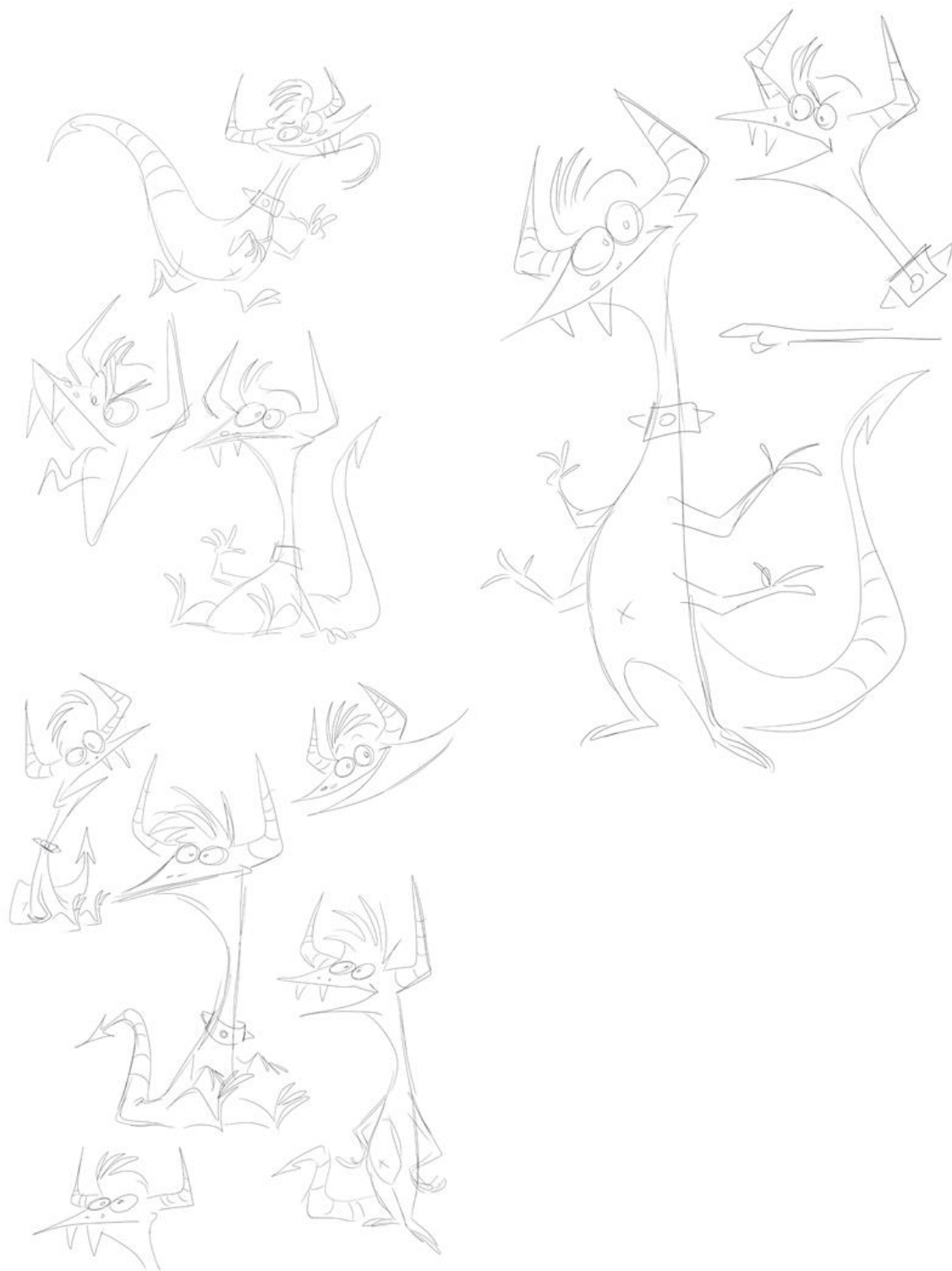
Slika 20. „Funshine Bear“ i njegov re-dizajn, <https://www.pinterest.com/pin/16536723611671649/>

Ideja iza redizajna „Funshine Bear“-a je da je on vođa grupe koji sve mora isplanirati i držati teret „optimističnog duha“ grupe unatoč tome što je pod izuzetnim pritiskom.

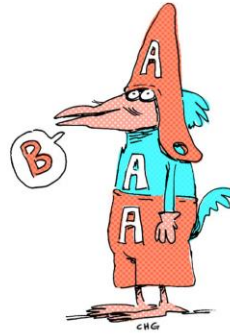
## 4. Autorska rješenja

### 4.1. Bukavac

Bukavac je inspiriran istoimenim mitološkim bićem srpsko-hrvatskog porijekla, „bukavcem“. Obično je prikazan sa šest udova i plavim očima, ali konačno rješenje ga prikazuje sa sveukupnih četiri uda radi ravnoteže oblika. Osim samog mitološkog bića dosta inspiracije je bilo izvučeno iz različitih ilustrativnih američkih radova (slika 22.). Bukavac je koncipiran kao lik iz serijala dječjih knjiga koji se obično ponaša bezobrazno, glasno i nepristojno ali koji na svakom završetku priče dobiva svoje loše na naplati. Cilj knjiga je naučiti djecu kako se ponašati pristojno.



*Slika 21. Početne skice*



Slika 22. Inspiracija, <https://imgur.com/gallery/YwWaeuo>,  
<https://www.pinterest.com/pin/374291419008763575/>,  
<https://www.cartoonbrew.com/tv/artist-of-the-day-c-h-greenblatt-79059.html>





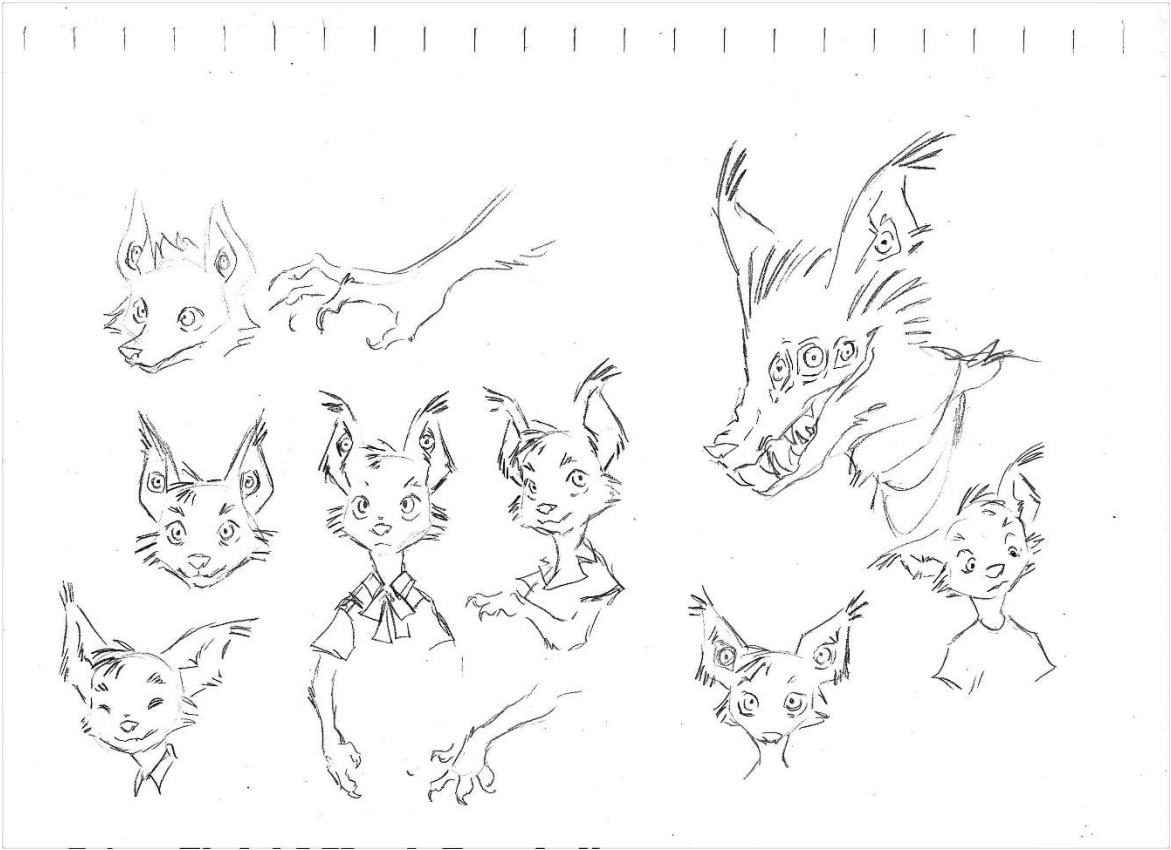
*Slika 23. Konačno rješenje*

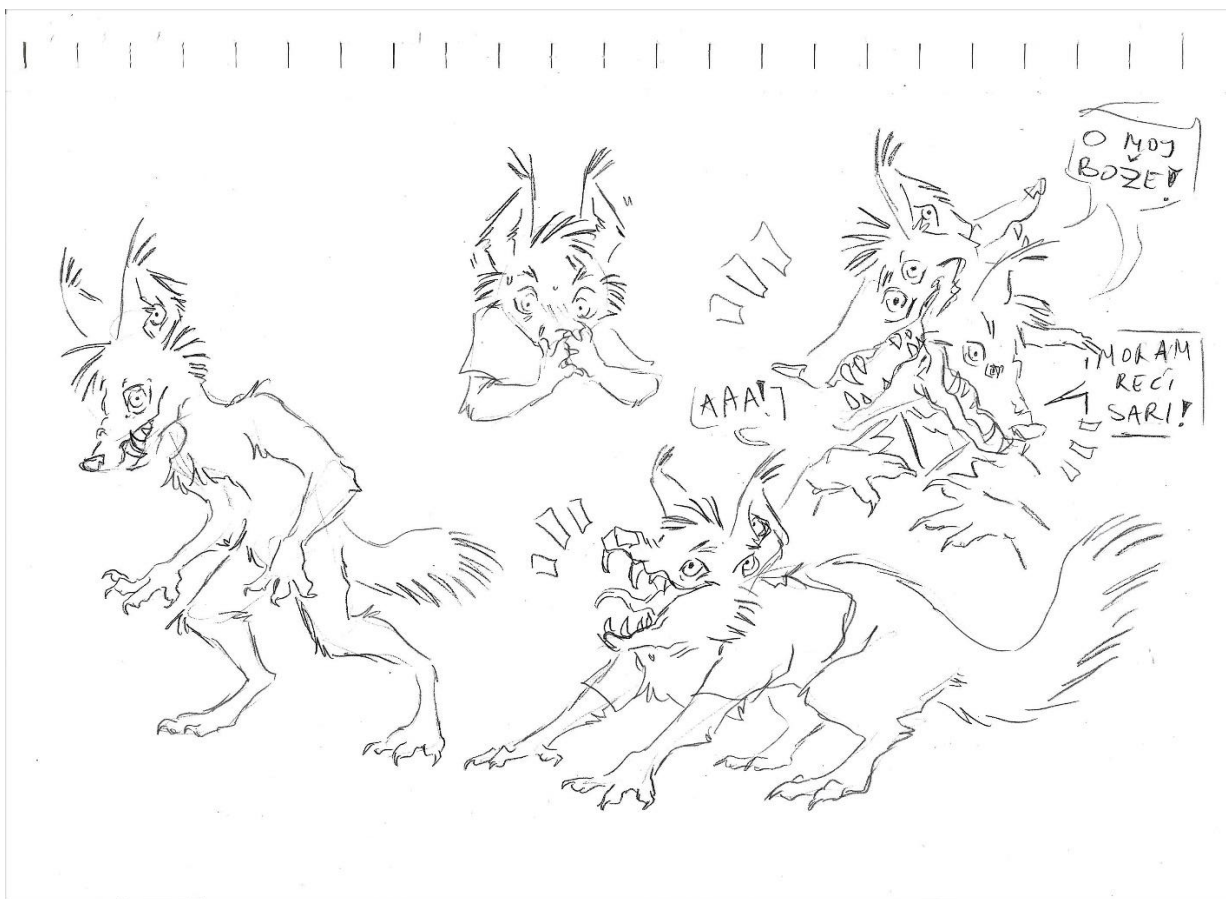
## 4.2. Ćíci Dlakić

Ćíci Dlakić je mali čudovišni vukodlak koji je obično veličine i ponašanja normalne djevojčice izuzevši što posjeduje krzno i rep. Međutim u okolnostima jakih emocija dobiva čudovišniji izgled te narav. Pohađa školu sa svojim vršnjacima (koji su ljudi) kao svako dijete i unatoč tome što je neki smatraju čudnom, posjeduje par bliskih prijatelja. Lik je inspiriran mitologijom vukodlaka, malim psima i donekle stilskim obilježjima japanskih animiranih serija (slika 24.). Ideja je da je ovo niz ilustrativnih priča za stariju djecu (11-13 godina) u kojima se otkrivaju problemi uklapanja i odrastanja.



Slika 24. Slike inspiracija, <https://www.marvelousdogs.com/long-haired-chihuahua/>,  
<https://www.pinterest.com/pin/520165825695184457/>,  
[https://www.imdb.com/title/tt5446578/?ref=tt\\_mv\\_close](https://www.imdb.com/title/tt5446578/?ref=tt_mv_close)





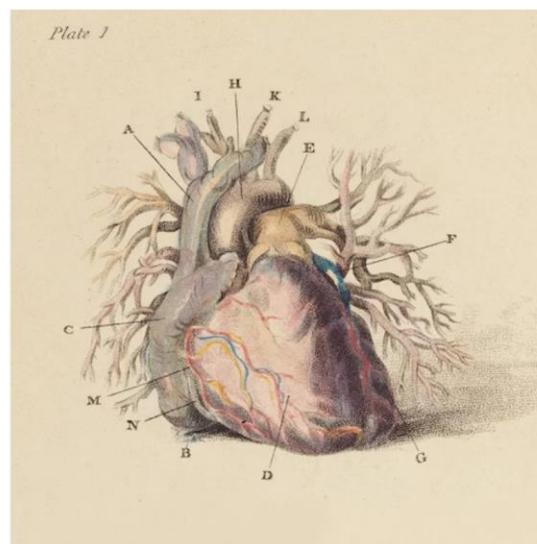
Slika 25. Idejne skice



Slika 26. Konačno rješenje

### 4.3. Ofanim

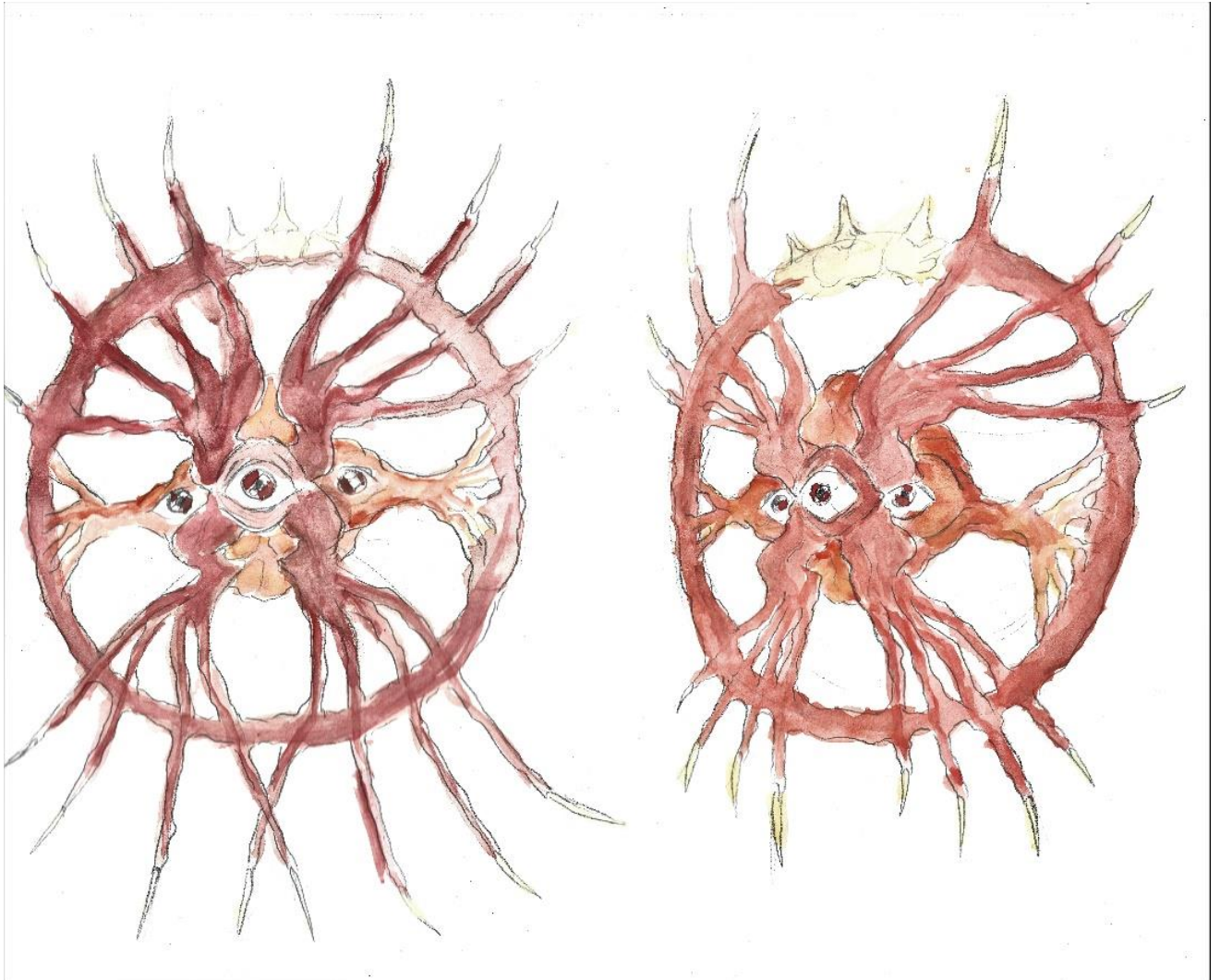
Ofanim je dizajniran po istoimenom anđelu, „Ofanimu“. Cilj je bio osmišljavanje dizajnerskog rješenja po uzoru na već poznate prikaze u obliku prstenja sa okom u sredini, instrumentu mučenja oblika kotača i staromodnim anatomskim ilustracijama (slika 27.). Biću je dan organski i visceralan izgled koji izaziva osjećaje straha, uznemirenosti, tjeskobe i neizbježne osude.



Slika 27. Inspiracije, <https://www.medievalists.net/2019/09/archaeologists-discover-medieval-man-broken-on-the-wheel/>, <https://www.redbubble.com/i/art-print/Ophanim-by-EraCrow/100719569.1G4ZT>, <https://www.etsy.com/listing/665899977/antique-anatomical-heart-illustration>



*Slika 28. Početne skice*



*Slika 29. Konačno rješenje*

#### 4.4. Laika Psoglavec

Laika Psoglavec je rezultat sovjetskog eksperimentiranja tokom hladnog rata. Eksperiment ju je obdario središnjim trećim okom kroz koje može projicirati vlastite strahove u obliku pravih čudovišta, ali to ne radi namjerno.



Tokom njena proučavanja ona bježi iz laboratorija u normalan svijet (koji je pun antropomorfiziranih životinja), skrivajući svoje treće oko kako je ne bi otkrili znanstvenici kojima je pobjegla. Ideja je bila inspirirana starinskim stripovima znanstveno fantastičnog sadržaja, mitologijom „Psoglava“, sovjetskim eksperimentima na psima i britanskom animacijom (slika 30.).



Slika 30. Inspiracija, [https://www.flickrriver.com/photos/modern\\_fred/9421545893/](https://www.flickrriver.com/photos/modern_fred/9421545893/), <https://non-aliencreatures.fandom.com/wiki/Psoglav>, <https://en.wikipedia.org/wiki/Laika>, <https://www.pastemagazine.com/movies/plague-dogs/an-appreciation-for-the-plague-dogs/>

# LAIKA



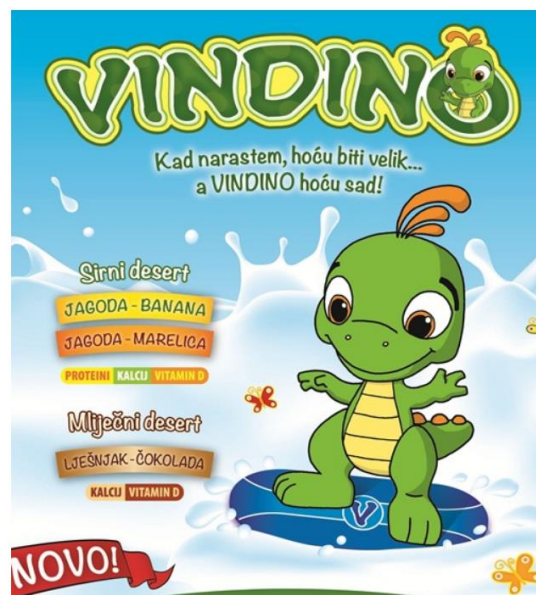
*Slika 31. Početne skice*



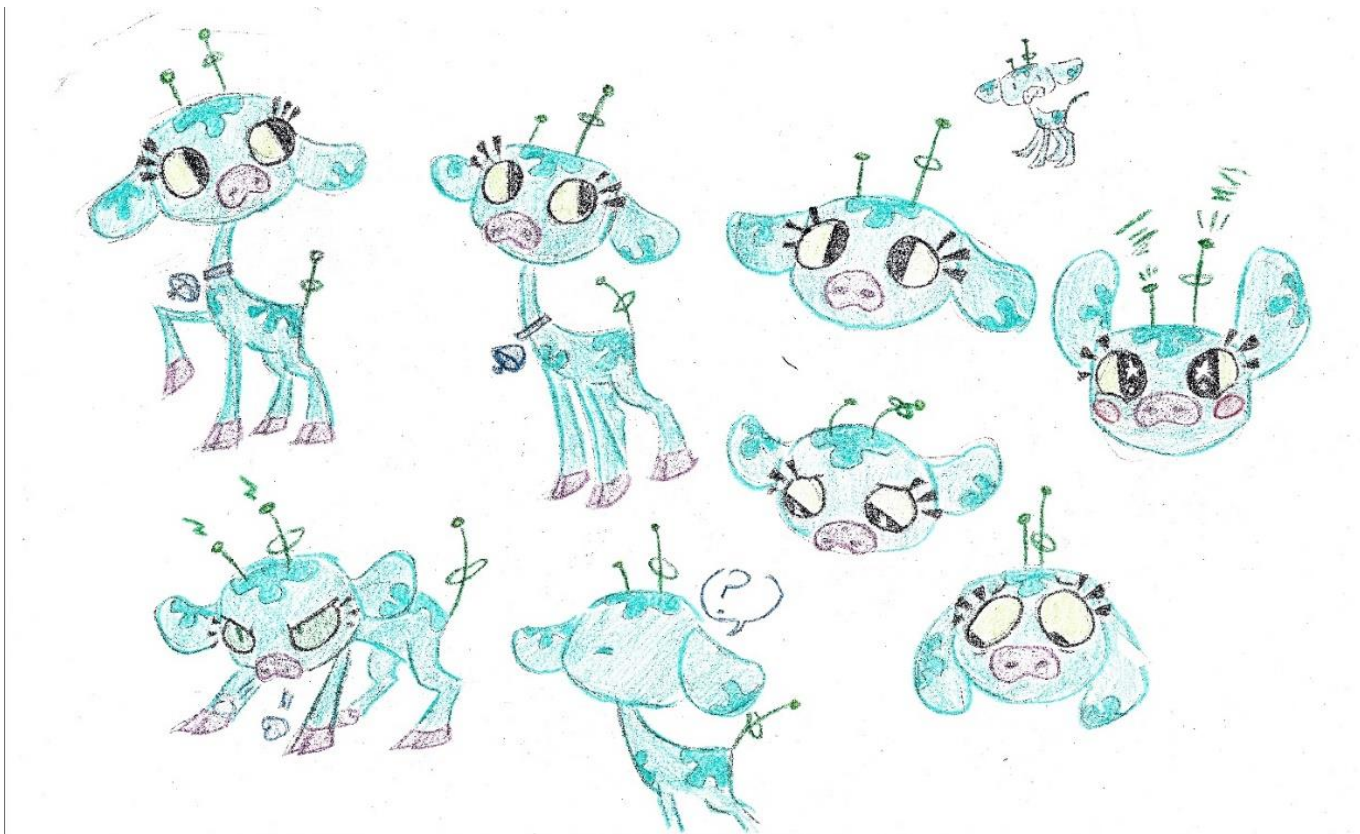
Slika 32. Konačno rješenje

#### 4.5. Vindi

*Vindi* je osmišljena zbog naslova crtića Dušana Vukotića, „Krava na mjesecu“, samo u ovom slučaju *Vindi* zapravo jest krava tj. tele sa svemira. Ideja je da je lik maskota za mliječne proizvode, a naziv joj je po uzoru na *Vindijine* proizvode. Slogan koji ide uz proizvode bi trebao biti: „okus van ovoga svijeta“. Dizajn sam po sebi je nastao po uzoru na igračke franšize igračaka „*Littlest Pet Shop*“.



Slika 33. Inspiracije, <https://www.pinterest.com/pin/381961612121068590/>,  
<https://www.imdb.com/title/tt0175826/>, <http://www.vindija.hr/O-nama/Mediji/Oglasi.html>



*Slika 34. Početne skice i rješenja vezana za emocije lika*



*Slika 35. Digitalna obrada lika*

## 4.6. NIKI

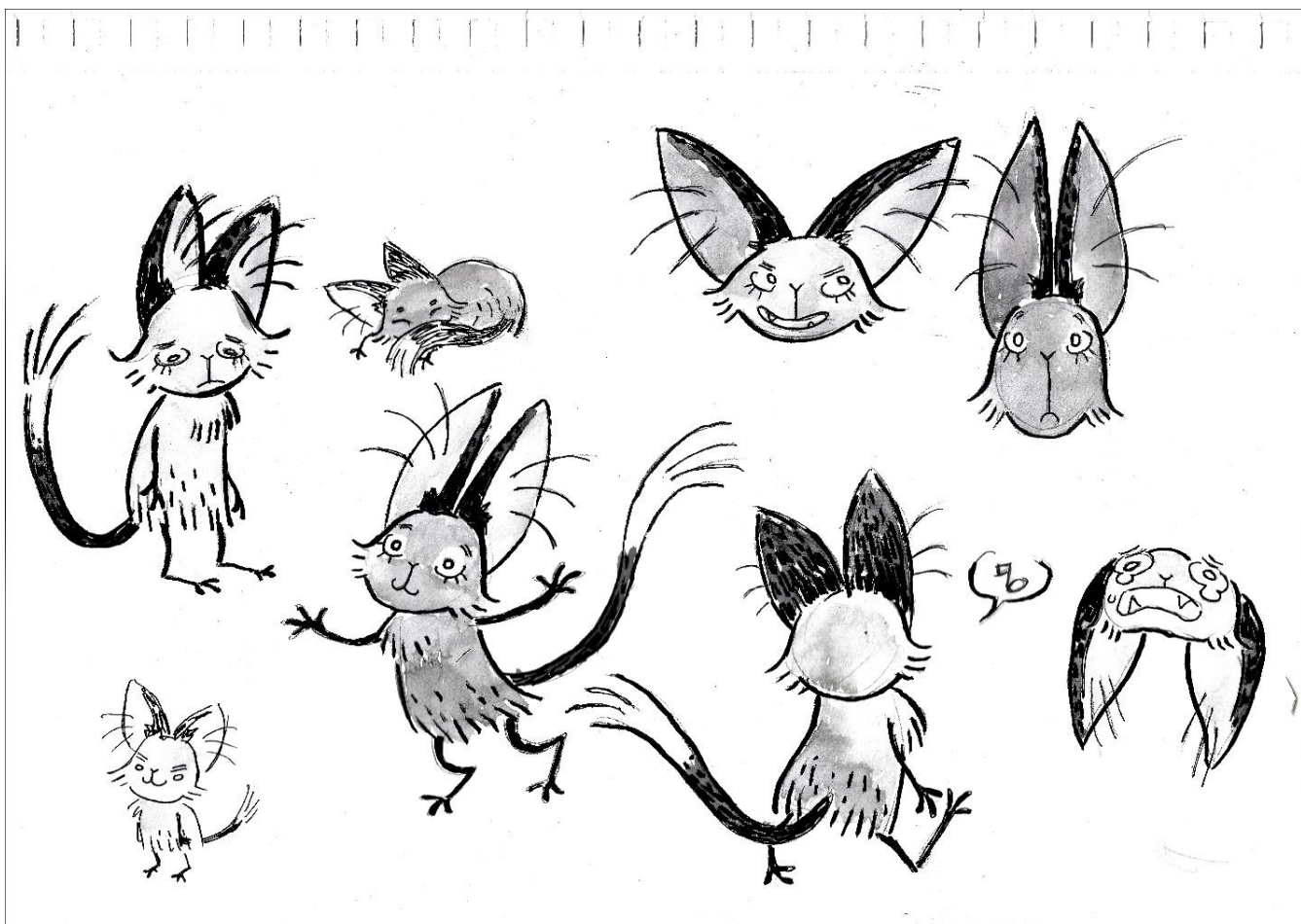
*NIKI* je mali dlakav šumski stvor koji priča strašne priče i plaši one koje zađu u njen dio šume. Njena priroda nije zlonamjerna nego energična i nestašna. Lik je stvoren kao maskota za knjigu strašnih priča za djecu. Dizajn je osmišljen kao kombinacija primata, madagaskarskog prstaša, „*Lykoi*“ mačke te dječjih stripova i knjiga (slika 36.).



Slika 36. Inspiracije, <https://animals.howstuffworks.com/endangered-species/aye-aye.htm>, <https://petsguide.livejournal.com/1382791.html>, <https://www.booksfromfinland.fi/2012/11/how-cool-is-stinky/>,



Slika 37. Idejne skice



Slika 38. Konačno rješenje

#### 4.7. Lili i Leo

*Lili i Leo* su dva mala lavića koji su brat i sestra. Žive skupa sa svojim roditeljima: *Raljkom* i *Slavom*. Likovi su koncipirani kao stripovi čija se radnja vrti oko svakidašnjih obiteljskih odnosa, poglavito odnosa mlađeg brata i starije sestre. Fokus je na komičnom prikazu dječjeg mentaliteta i njegova utjecaja na roditelje. Lili je starija i odgovornija, dok je njen mlađi brat Leo živahniji i neposlušniji. Za dizajn likova inspiracija su bili japanski i francuski animiranih filmovi te različite ilustracije i stripovi (slika 39.).





Slika 39. Inspiracije, [https://www.imdb.com/title/tt1816518/?ref=tt\\_mv\\_close](https://www.imdb.com/title/tt1816518/?ref=tt_mv_close), <https://www.polygon.com/22734991/hayao-miyazaki-studio-ghibli-exhibit-academy-museum-spirited-away-totoro-princess-mononoke-howl>, <https://news.artnet.com/art-world/wattersons-calvin-and-hobbes-pop-up-in-french-exhibition-237557>, <https://www.cartoonbrew.com/illustration/artist-of-the-day-chris-sanders-79311.html>





Slika 40. Idejne skice



*Slika 41. Konačno rješenje, Slava i Raljko su sa lijeve strane, a njihova djeca Lili i Leo sa desne*

## 5. Analiza rada prije zaključka

Cilj svakog dizajna ili redizajna lika je stvaranje sklada umjetničkih i oblikovnih elemenata koji ujedno oslikavaju njegovu živost, karakter i prirodu. Svaki put kada se neki poznati ilustrativni ili animirani lik pojavljuje u nekom novom serijalu ili produktu potrebno je osmisliti novo rješenje koje se uklapa u osobine tog serijala ili produkta (slika 42. i 43.). Kod dizajniranja više likova koji pripadaju u jednom svijetu treba stvoriti razliku i istaknuti njihova zasebna svojstva kako bi se ostvario veći dojam njihova karaktera. Cilj redizajna je poboljšavanje postojećeg rješenja. Osmišljavanje vlastitog autorskog rješenja mora početi od neke teme ili cilja, bio to reklamni dizajn za neki postojeći produkt ili plod mašte, nijedno umjetničko djelo te time ni dizajn nije nastalo iz vakuuma.



Slika 42. Primjer kod kojeg lik „Vesele“ (iz franšize Medvjedići dobra srca) mijenja stilska obilježja u skladu sa trendovima,

<https://www.facebook.com/thecarebearsfamily/photos/a.922439017845357/3767479343341296/?type=3>

# THE 8 BIGGEST GRAPHIC DESIGN TRENDS OF 2019



## POPS OF VIVID COLOR

As brands try to grab your attention and stand out more against the competition, vivid color palettes are becoming more popular. Vivid colors include lighter hues that are intense, colorful and bright.

## NEW COLORFUL MINIMALISM

Typically, minimalism is associated with muted and neutral color scheme. But this year, we're seeing the rise of a new colorful minimalism. While designs will still be pared down and efficient, expect to see more pops of color.



Slika 43. Jedno od najvećih trendova 2019-ih koji je zadnji dizajn „Vesele“ uključuje jake izražajne boje i minimalizam što se odlikuje kroz njen dizajn za to doba, <https://es.venngage.com/templates/infographics/graphic-design-trends-2019-61115d75-2f62-4a7a-9a28-df02ea097822>

## 6. Zaključak

Kada u dizajnu stvaramo lik za neku priču ili radnju moramo osmisliti kako izgledaju svijet i pravila iste te uklapamo željeni lik u nj. Kada se kreiraju novi likovi treba prvotno osmisliti za koje svrhe oni služe, bilo to za praktične ili kreativne, te profitne ili osobne svrhe. Likovi koji se koriste u knjigama, slikovnicama, stripovima i animiranim filmovima trebaju imati izražene ličnosti kroz karaktere te dobro osmišljenu priču koja stoji iza njihovih načina ponašanja. (Ukoliko je lik dizajniran za reklamni proizvod također moramo znati na koji način će lik promovirati proizvod kroz asocijacije dizajna, primjerice lik krave za mliječne proizvode). Dodjeljivanje različitih tjelesnih oblika, šara, oznaka, lica te načina emotivne i karakterne ekspresije likovima je proces traženja oblika za ekspresiju jer naravno, neće svaki lik na jednaki način iskazivati sreću, tugu, ljutnju itd.. Uz mijenjanje fizičkog izgleda tu je i unos osobnosti, primjerice kako zamišljamo da se određeni lik ponaša u novom okruženju ili davanje novih osobina do sada neviđenih za ličnost.

U redizajnu bitno je poznavanje osobina postojećih likova i uz želju za poboljšanjem slijedi rad na istome.

Završna radnja je bio pokušaj da se praktičnim radom odradi novi izgled postojećih likova s ciljem davanja novih kvaliteta, ovdje navedenih osobnosti karaktera različitih profila.

## 7. Literatura

<https://www.cartoonbrew.com/>

<https://www.imdb.com/>

<https://www.moomin.com/en/>

<https://www.pinterest.com/>

<https://en.wikipedia.org/wiki/Bukavac>

[https://en.wikipedia.org/wiki/Breaking\\_wheel](https://en.wikipedia.org/wiki/Breaking_wheel)

[https://en.wikipedia.org/wiki/Care\\_Bears](https://en.wikipedia.org/wiki/Care_Bears)

<https://en.wikipedia.org/wiki/Laika>

<https://en.wikipedia.org/wiki/Ophanim>

<https://en.wikipedia.org/wiki/Psoglav>

[https://hr.wikipedia.org/wiki/Mali\\_lete%C4%87i\\_medvjedi%C4%87i](https://hr.wikipedia.org/wiki/Mali_lete%C4%87i_medvjedi%C4%87i)

<https://hr.wikipedia.org/wiki/Vukodlak>