

Развитие на визуалния език в анимацията

гл. ас. д-р инж. Ивелина Даулова

Технически университет – София

Резюме

Докладът представя проучване и анализиране на работата на три известни студиа за анимационно кино, а именно – Студио Дисни, Студио Гибли и Спа Студио. Разгледан е терминът визуален език и неговото значение в концептуалното изкуство на студиата. Хронологично е проследено развитието на стилистиката, като е направена съпоставка между различни проекти, тяхното значение и цялостен принос към развитието на анимацията.

Ключови думи: визуален език, анимация, концептуално изкуство, 2D и 3D визуализиране.

Development of Visual Language in Animation

Assist. Prof. PhD Eng. Ivelina Daulova

Technical University of Sofia

Summary

The report presents a study and analysis of the work of three famous animation studios, namely - Disney Studio, Ghibli Studio and The Spa Studio. The term visual language and its meaning in the concept art of the studios is examined. The development of the style is traced chronologically, comparing the various projects, their importance and overall contribution to the development of animation.

Key words: visual language, animation, concept art, 2D and 3D visualization.

Терминът визуален език се обяснява като система за комуникация, използваща визуални елементи. Визуалният език е в основата на изображение, което може да въздейства и да носи послание. Един артист предава своята идея, посредством визуални елементи, които се свързват с определен смисъл. Тези елементи могат да бъдат линии, форми, цветовете, текстури, десени и така нататък.

Съставните части в едно изображение представляват концепции в пространствен контекст, предаващи информация, като тази информация се възприема по различен начин от всеки. Посредством зрителното възприятие, човек си създава непрекъсната преценка за мащаб, пространство, цветовете, категории форми, класифицирайки тази съвкупност от елементи, обобщени в изображения.

Визуалният език може да се отнесе и към Гещалт теорията, където, за възприемане на цялото, трябва да се разберат отделните му части.¹

По същество визуалният език се свързва с графични интерфейси, емотикони, пиктограми, идеограми, символи, указателни знаци. Но щом една картина е пример за визуална комуника-

¹ Visual language. Достъпно от: https://en.wikipedia.org/wiki/Visual_language

ция, когато нейните знаци се възприемат, а мозъкът ги интерпретира, защо тогава този процес да не може да се отнесе и към разглеждането на визуален образ – герой от анимационен филм, като този образ също представлява съвкупност от форми и цветове.

Базирайки се върху науката семиотика, където знаците се разглеждат както по отделно, така и групирани в знакови системи, разглеждаме работите на три ключови студиа за анимация. Ако дизайнът на един персонаж може да се обобщи като знакова система, изградена от отделни елементи, то тогава този персонаж сам по себе си може да се разгледа като част от друга по-голяма знакова система, където заедно с други персонажи или предмети, от заобикалящото пространство, изграждат визуална среда, по същия начин, тази конкретна среда е част от цялата визуална стилистика на даден филм.

Семиотиката ни помага да разберем процеса на създаване и интерпретиране на модели във визуалната комуникация, разработвайки система за предаване на конкретно съобщение, което може лесно да бъде разбрано от група хора.

Според Фердинанд дьо Сосюр, знакът, като основна единица, се състои от две части, които никога не могат да бъдат отделени една от друга — тази, която носи концепцията, идеята и тази, която служи за предаване на смисъла. При визуалния език дадено изображение, било то самостоятелно или в комбинация, трябва да бъде отнесено към дадена концепция. Също така това изображение трябва да може да изразява заложеното послание по начин, по който възприемащият го да успее да разбере значението му. Това е свързано с познаване на аудиторията.²

След въведението в смисъла на визуалния език като средство за предаване на информация, насочваме вниманието към посланиците на тази информация – а именно три изтъкнати анимационни студиа.

Уолт Дисни, заедно с брат си Рой, основава своето студио (*Walt Disney Animation Studios*) през далечната 1923 година в САЩ – това е едно от най-старите анимационни студиа в света. В началото студиото произвежда късометражни черно бели анимационни филми, но през 1934г. започва работа по първия пълнометражен анимационен филм в историята на американското кино – *Снежанка и седемте джуджета*, излязъл през 1937 г., поставяйки началото на революция в анимацията на 20 век. През по-голямата част от своето съществуване студиото е признато за водещо в анимационното кино, разработвайки много от техниките, концепциите и принципите, превърнали се в стандартни практики в традиционната анимация. Уолт Дисни разбира, че успехът на анимационните филми зависи от начина на емоционално разказване на историята – тя трябва да грабне публиката и да я държи в напрежение, затова създава „сюжетен отдел“, където художниците да работят по сториборд. Чрез експериментиране на нови техники, анимиране на реалистични човешки фигури - ротоскопиране, използване на специални ефекти и многопланова камера, която да разделя слоевете на анимационния филм на няколко части, създавайки усещането за движение през анимираната сцена, и чрез добре развити герои и интересна история, Дисни успяват да предадат успешно посланията си на аудиторията.³

Макар че студиото е изградило свой собствен стил на визуално представяне – често обобщаван като „Дисни стил“, в историята на компанията могат да се обособят няколко важни периода, характерни с определена стилистика и културно влияние в поднасянето на историята.

Златната ера (1937г. – 1942г.) – създадени са филмите *Снежанка и седемте джуджета* (1937), *Пиноккио* (1940), *Фантазия* (1940), *Дъмбо* (1941), *Бамби* (1942). Това са новаторски

² What is visual language and how to create one for your business. Достъпно от: <https://rockcontent.com/blog/visual-language/>

³ Уолт Дисни Анимейшън Студиос. Достъпно от: https://bg.wikipedia.org/wiki/Уолт_Дисни_Анимейшън_Студиос

години, където за пръв път се използват реалистични движения на героите чрез техниката на ротоскопиране, ефекти на многоплановата камера и театрален съраунд звук.

Стилистиката, която се наблюдава в този период може да се обобщи като леко мрачна, тайнствена и реалистична. Заобикалящата среда търси реализъм и достоверност (*Снежанка и седемте джуджета*, А.Хъртър и Б.Андерсън⁴; *Бамби*, Тиръс Уонг⁵; *Пиноккио*, Клоди Коутс⁶).

По отношение на дизайна на персонажи визуалният език представя главните герои с близки до реалността пропорции (образът на Снежанка), докато второстепенните герои (образите на джуджетата) се отличават с по-стилизирани форми, отнесени към карикатурата.

Следващ период, основополагащ за визуалното представяне, е така наречената Сребърна ера (1950г. до 1967г.), произвела филмите *Пепеляшка* (1950), *Алиса в страната на чудесата* (1951), *Питър Пан* (1953), *Лейди и скитникът* (1955), *Спящата красавица* (1959), *Сто и един далматинци* (1961), *Мечът в камъка* (1963) и *Книга за джунглата* (1967). Начинът на изобразяване на заобикалящата среда запазва стила, развит в първите години, като фокусът във визуалния език започва да отстъпва все повече място на дизайна на персонажи. Наблюдава се по-силно стилизиране на героите (персонажите от *Мечът в камъка*⁷), анатомичните особености на човешката фигура търпят трансформации с цел подчертаване на характера на персонажа, като може да се отбележи по-изявена стилизация и окарикатуряване на образа на отрицателния герой (Круела Девил, *101 Далматинци*⁸).

След смъртта на Уолт Дисни през 1966 г., настъпва Бронзовата ера (1970г.-1977г.). Този период е преходен – между старото и новото. Използва се ксерографията – метод за фотокопиране на чертежи директно върху анимационни клетки, с цел ускоряване на производството, но анимациите остават с тъмни контури, подобни на скица. Този дефект допринася за едно по-различно впечатление от визуалното представяне – средата и героите бягат от реализма на стила, типичен за по-ранните години, но за сметка на това характерът на персонажите е много по-богат откъм емоции и остроумие. В този период излизат филмите *Аристокотките* (1970), *Робин Худ* (1973), *Приключенията на мечо Пух* (1977), *Спасителите* (1977). Новото поколение аниматори развиват героите животни с човешки черти и характер. Това дизайнерско решение за съчетаване на зооморфна визия, но с антропоморфни характеристики (*Робин Худ*⁹) се задържа като стил и в следващите години.

Един от най-значимите периоди в историята на студиото е този на Ренесанса (1989г.-1999г.). През това десетилетие се създават филмите *Малката Русалка* (1989), *Красавицата и звяра* (1991), *Аладин* (1992), *Цар Лъв* (1994), *Покахонтас* (1995), *Парижката Света Богородица* (1996), *Херкулес* (1997), *Мулан* (1998), *Тарзан* (1999). Във филмите присъстват новаторски аерографски ефекти и ефекти на фоново осветление. В *Красавицата и звярът* (1991) се използват възможностите на система за производство на компютърна анимация, която създава поредица от бални танци, поставяйки различни анимационни слоеве в по-мек или по-рязък фокус, докато камерата се движи през симулирано триизмерно пространство¹⁰. В този период се залага както на силна сюжетна линия, така и на характерен за всеки филм визуален език. Персонажите от *Аладин* са обединени в обща стилистика, където преобладават много

⁴ Cottage of the Seven Dwarfs. Достъпно от: https://disney.fandom.com/wiki/Cottage_of_the_Seven_Dwarfs

⁵ The Story of Legendary Asian American Artist, Tyrus Wong.: <https://asiancdc.org/blog/2019/7/8/tyrus-wong>

⁶ Fabulous Coats. Достъпно от: <http://mydelineatedlife.blogspot.com/2010/11/fabulous-coats.htm>

⁷ Art of the Sword in the Stone (part 1). Достъпно от: <https://characterdesignreferences.com/art-of-animation-4/art-of-the-sword-in-the-stone-part-1>

⁸ Art of 101 Dalmatians (part 2). Достъпно от: <https://characterdesignreferences.com/art-of-animation-2/101-dalmatians-part-2>

⁹ Art of Robin Hood. Достъпно от: <https://characterdesignreferences.com/art-of-animation-8/art-of-robin-hood-part-1>

¹⁰ Determan, Sophie. The many merry eras of Disney: From 'Heigh Ho' to 'Let It Go' – understanding Disney film history decade by decade. Достъпно от: <https://www.bfi.org.uk/features/many-merry-eras-disney>

плавни линии и меки форми¹¹, вдъхновени от стила на артиста Ал Хиршфелд¹². Образите в *Херкулес*¹³ са базирани на орнаментиката и архитектурата от Древна Елада. Визуалният език в *Тарзан*, представя стилистика, основана на значението на формите, който подход ще се превърне в един от основните при създаването на дизайн на персонажи в развлекателната индустрия. Известният аниматор Глен Кийн създава образа на главния герой с динамика изключителна детайлност в анатомичните особености¹⁴, присъщи на човек с поведение на маймуна.¹⁵ Създателите на филма обединяват „сърфиращия“ по дърветата Тарзан с обширни фонове на джунглата, използвайки 3D техника за рисуване и изобразяване, известна като Deep Canvas, термин, въведен от художника инженер Ерик Даниелс. Тази техника позволява на произведените с CGI техника фонове да изглеждат като традиционни картини.

Следва Експерименталната ера (1999г. до 2008г.), с филми като *Фантазия 2000* (1999), *Динозавър* (2000), *Омагьосаният император* (2000), *Атлантида: Изгубената империя* (2001), *Лило и Стич* (2002), *Планетата на съкровищата* (2002), *Братът на мечката* (2003), *Болт* (2008), студиото буквално експериментира с техники за визуализация и стилистика на образите. В *Динозавър*¹⁶ отново е заложено на триизмерната анимация, като тук визуалният език предава реализъм както в заобикалящата среда, така и в дизайна на персонажи.

С настъпването на ерата на Възраждането (от 2009г. до 2023г.), с изключение на *Принцесата и жабокът* (2009) – анимация в традиционен 2D стил, всички следващи филми като *Рапунцел и разбойникът* (2010), *Разбивачът Ралф* (2012), *Замръзналото кралство* (2013), *Героичната шесторка* (2014), *Смелата Ваяна* (2016), *Зоотрополис* (2016), *Енканто* (2021), *Чуден свят* (2022), *Желание* (2023) са реализирани под формата на триизмерна CGI анимация. Сюжетните линии са ориентирани към емоционални вътрешни пътувания на главните герои, да открият себе си и да придобият увереност. Забелязва се и тенденция в пресъздаването на многопластов тип герой-антагонист, чийто образ сам по себе си е парадокс, съвкупност от конфликтни черти (като: героят – мошеник Флин Райдър от *Рапунцел и разбойникът*; Ник Уайълд – добрият престъпник от *Зоотрополис*; злата, но добра богиня Тефити от *Смелата Ваяна*).

Като визуално изграждане, персонажите, от гореизброените филми, са обединени от близка стилистика. Съпоставяйки женските образи, се установява значителна прилика във формите на лицето и пропорционалното съотношение на главата с тялото. Дори възрастово тези героини са много близки една до друга, което показва следването на определен модел, залагайки на комерсиалното, за сметка на оригиналното. За разлика от главните героини, може да се каже, че при дизайна на второстепенните персонажи се наблюдава по-силна стилизация на образа, което значително обогатява цялостното визуално представяне на даден проект. Стилизацията на последните е насочена към подчертаване на форми и тяхното значение в контекста на характера и ролята на конкретния персонаж. *Разбивачът Ралф*¹⁷ може да се обобщи като образ, съставен от квадратни форми. Квадратът се свързва със стабилност, сила, здравина, якост. Тези форми са подходящи за героични персонажи със силна физика. Образът на Олаф¹⁸ от *Замръзналото кралство* е визуално решен като синтез от меки и кръгли форми - тези форми предизвикат уют и приветливо усещане. Героите, чиито

¹¹ Art of Aladdin. Достъпно от: <https://characterdesignreferences.com/art-of-animation-3/aladdin>

¹² Al Hirschfeld: Broadway's King of Caricature. Достъпно от: <https://illustrationchronicles.com/al-hirschfeld-broadway-s-king-of-caricature>

¹³ Art of Hercules. Достъпно от: <https://characterdesignreferences.com/art-of-animation-5/art-of-hercules>

¹⁴ Art of Tarzan. Достъпно от: <https://characterdesignreferences.com/art-of-animation-6/art-of-tarzan>

¹⁵ Fanning, Jim. Did You Know? Seven Swinging Facts About Disney's Tarzan. Достъпно от: <https://d23.com/seven-swinging-facts-disneys-tarzan/>

¹⁶ Cretaceous Paradise. Достъпно от: <https://disneydinosaur.tumblr.com/tagged/imageset>

¹⁷ Art of Wreck-It Ralph. Достъпно от: <https://characterdesignreferences.com/art-of-animation-3/wreck-it-ralph>

¹⁸ Olaf from Disney's Frozen. Достъпно от: https://en.wikipedia.org/wiki/Olaf_%28Frozen%29#/media/File:Olaf_from_Disney's_Frozen.png

дизайн съдържа по-кръгли форми, се възприемат като достъпни, мили, приятелски настроени и безобидни.

В обобщение на до тук изложените характеристики на анимациите на Дисни през различни ключови периоди за компанията, може да се каже, че визуалният език търпи съществени промени от първоначалните филми до последните. С развитието на технологиите 3D визуализацията е изместила традиционните 2D филми. Наблюдава се постепенно трансформиране на пропорциите на образите на героите – от по-съразмерни към постилизирани, с което се дава фокус и на душевните характеристики на героя.

Студио Дисни несъмнено е феномен в културно отношение, разраствайки се главоломно, придобивайки големи конкуренти компании. Но от другата страна на океана – в Япония, през 1985 г. известният режисьор Хаяо Миядзаки, дългогодишния му съдружник Исао Такахата и продуцентът Тошио Сузуки. основават анимационното студио Гибли (*Studio Ghibli, Inc.*).

Името „Ghibli“ е заимствано от италианското съществително ghibli – италианизация на либийското арабско име за горещ пустинен вятър и прякор на италианския самолет Carioni Ca.309. Името е избрано поради страстта на Миядзаки към авиацията, също и заради идеята, студиото да "подуха нов вятър в аниме индустрията".¹⁹ Въпреки че студиото твори в традиционен аниме стил, филмите, които произвежда, се отличават с оригиналност, дълбочина и безкомпромисно визуално качество, оказващи не само художествено, но и културно въздействие. Японският фолклор и култура са силно застъпени във филмите на студиото, повлиявайки своята публика да развие културна идентичност и гордост.

Първият пълнометражен филм, който поставя началото на компанията, е *Наусика: От долината на вятъра*, пост-апокалиптично фентъзи приключение, базирано на манга със същото име, публикувана от Миядзаки. Филмът носи голям успех, като разпространението му зад граница става причината студиото да въведе стриктна политика за „забрана на редакции“ при лицензирането на филмите си в чужбина. Анимацията *Наусика: От долината на вятъра* е излъчена в САЩ под заглавие „Воини на вятъра“, като претърпява смислова редакция, а сценарият бива пренаписан.²⁰ Няколко години по-късно съсобственикът на Miramax Харви Уайнстийн, от комерсиална гледна точка, предлага да редактира друг филм на студиото – *Принцеса Мононоке*, за да го адаптира за американския пазар. В отговор от студио Гибли му изпращат автентичен самурайски меч и само две думи: "no cuts" (без редакция).

Следващите филми на Гибли – *Лапута: Замъкът в небето* (1986), *Гробът на светулките* (1988) показват на публиката, че за разлика от други анимационни студия, това не се интересува от комерсиалното, напротив – чрез изкуството си иска да разкаже искрени човешки истории. Дори злодеите на са типичните отрицателни герои, всеки има своята собствена предистория, така че зрителят да се припознае в тях, да си обясни поведението им, дори да започне да им симпатизира.

Във визуално отношение, един от важните аспекти, който прави студиото толкова уникално, е използването на завладяващ реализъм в поднасянето на историята. Тази форма на жанра се постига чрез комбиниране и балансиране на фантастични и реалистични елементи. В духа на японската култура, Гибли остават верни към традиционната анимация и начина, по който визуално изграждат своите герои и среди. Разликата в стилистиката на различните филми се дължи на засегнатите теми. По-голямата част от портфолиото на компанията съдържа фантастични истории, изпълнени с мистични същества, често заимствани от японската митология. Главните роли са поверени на женските образи. Тази линия се проследява във филмите *Доставките на Кики* (1989), *Принцеса Мононоке* (1997), *Отнесени от духовете* (2001), *Подвижният замък на Хоул* (2004), *Ариети* (2010). Визуалното представяне на заобикалящия свят в гореизброените е наситено с много въображение и изключителна

¹⁹ Studio Ghibli. Достъпно от: https://en.wikipedia.org/wiki/Studio_Ghibli

²⁰ Студио Гибли. Достъпно от: https://bg.wikipedia.org/wiki/Студио_Гибли

детайлност в илюстрирането на живата и неживата среда. В контраст към този визуален реализъм героите са по-стилизирани от към черти на лицето и все пак притежават достоверност на образа.

Друга категория филми на студиото акцентира върху зооморфния образ на персонажите. Във филмите *Моят съсед Тоторо* (1988), *Порко Росо* (1992), *Пом Поко* (1994), *Завръщането на котката* (2002), *Поньо от скалата край морето* (2008), главните герои са животни, митични създания или персонажи с антропоморфни и ²¹зооморфни черти.

Студиото създава и филми с историческа препратка – като *Гробът на светулките*, *Вятърът се надига* (2013), в чиито сюжети е засегната темата за войната, към този списък може да се добави и *Порко Росо*, въпреки фантастичните си елементи. Други филми, базирани на реалността са *Едва вчера* (1991) и *Шепотът на сърцето* (1995), които проследяват душевните лутания на младите хора.

Стилистиката на повечето проекти е много сходна, съчетаваща реализъм и фантазия, реализирана посредством ръчно рисувана анимация, но има няколко проекта, които се отличават като визуален език. *Приказка за принцеса Кагуя* (2013) е направена в импресионистичен стил, напоящ източните рисунки с четка, акварел и изкуството с мастило в древна Япония²², с много малко на брой цветове, работещи като акцент. *Принцеса Моноке* също представя нови производствени техники – използвана е компютърна анимация, 3D изобразяване, картографиране на текстури и дигитална композиция. *Щипалката и вещицата* (2020) е изцяло 3D анимация, чиято стилистика, различавайки се от традиционните подходи на студиото, не успява да създаде тази връзка със зрителя, характерна за класиките на Гибли.

Студио Гибли оставя следа в историята на анимацията с проекти, които представят изключителна дълбочина, философия и професионализъм. Цялостната визуална концепция е много натурална и естествена. Някои са изпълнени с наивитет и празник на цветовете и форми, други разказват тъжни, но истински истории, истории за борба, за сила, за връзката природата, за семейството, за пътя към себе си.

Също толкова ярки истории визуално ни представя и Спа Студио (The SPA Studios (Sergio Pablos Animation)). В сравнение с гореизложените две студиа, това студио е сравнително по-ново, но дава заявка за иновативност и креативност в изграждането на визуалния език на своите филми. Основано е от Серджио Паблос и Мариса Роман през 2004г. в Мадрид, Испания. Компанията специализира в анимация от висок клас и услуги за визуално развитие за анимационни продукции. Студиото създава проекти, изпълнени с хумор и приключения.

Аз проклетникът е компютърно-анимационен филм от 2010 г., водещ началото си от Спа Студио, базиран на концепция, създадена от Серджио Паблос. Визуалният стил на тази 3D анимация представя силно стилизирани герои и заобикаляща ги среда. В стилизацията на персонажите се вижда преобладаване на характерни форми, отнесени към спецификите на героите. Пропорциите са окарикатурени с цел подчертаване на характер²³.

През 2018 година излиза филмът *Малката стълка*, базиран на непубликувана детска книга за следите на Йети. Посредством 3D визуализация е представена една завладяваща история с характерни герои, като тук фокусът пада върху дизайна на митичните същества, базирани на образа на Йети. Подобно предишния проект, тук също човешките образи са силно стилизирани откъм пропорции, с подчертаване езика на формите. Визуалният език е смесица от реални и фантастични елементи²⁴.

²¹ Art of Porco Rosso. Достъпно от: <https://characterdesignreferences.com/art-of-animation-1/art-of-porco-rosso>

²² The Tale of Princess Kaguya (review). Достъпно от: <https://psychocinematography.com/movies/the-tale-of-princess-kaguya/the-tale-of-princess-kaguya-review/>

²³ Art of Despicable Me. : <https://characterdesignreferences.com/art-of-animation-6/art-of-despicable-me>

²⁴ Art of Smallfoot. Достъпно от: <https://characterdesignreferences.com/art-of-animation-7/art-of-smallfoot>

В подобна стилистика е разработен и филмът *Piyo* (2011) – 3D компютърна анимация, в която главни герои са животни. Дизайнът на всички персонажи, както на животни така и на хора – е базиран на стилизацията.

За разлика от гореизброените филми, *Клаус* (2019) е традиционна 2D анимация. Визуалният стил на филма е постигнат с революционен подход в анимацията до момента, при който традиционни художествени методи са комбинирани със специално създадени инструменти за осветление и придаване на текстури, което допринася за триизмерно усещане. Артистите Марчин Якубовски и Анаел Сегези разработват персонализирани софтуери, с които да приложат ефекти върху двуизмерните изображения. Използването на CGI ефекти бива главно за визуализиране на сложни солидни обекти. Серджио Паблос споделя, че този филм не се опитва да върне традиционната анимация, а напротив – да проправи пътя към нещо ново. Както самият филм е смесица от традиционни техники и иновативни подходи, така и дизайна на персонажите и средата намират баланс между натурални и по-стилизираны форми. Героите са обединени от обща стилистика²⁵, с подчертаване на геометричните форми и тяхното значение в дизайна.

Проследявайки част от работата на гореизброените анимационни студиа, представители на три континента, може да се обобщи, че навсякъде визуалният език се развива със собствено темпо. В Америка, студио Дисни поставя началото, създавайки важни принципи в цялостното визуалното изграждане, но с тенденция за комерсиализация. От другата страна на картата – в Япония, въпреки технологичното развитие, в Гибли остават верни на традициите в анимирането. В Европа, Спа студио търсят начини да обединят тези две крайности – новото и традиционното. А това разнообразие в начините на визуално представяне на дадена история е добре дошло за публиката, защото точно зрителят е този, който избира какво да гледа и какво - не.

Литература

1. Al Hirschfeld: Broadway's King of Caricature. – В: <https://illustrationchronicles.com> [online]. [Прегледан 08/11/2023]. Достъпно от: <https://illustrationchronicles.com/al-hirschfeld-broadway-s-king-of-caricature>
2. Art of 101 Dalmatians (part 2). – В: <https://characterdesignreferences.com> [online]. [Прегледан 08/11/2023]. Достъпно от: <https://characterdesignreferences.com/art-of-animation-2/101-dalmatians-part-2>
3. Art of Aladdin. – В: <https://characterdesignreferences.com> [online]. [Прегледан 08/11/2023]. Достъпно от: <https://characterdesignreferences.com/art-of-animation-3/aladdin>
4. Art of Despicable Me. – В: <https://characterdesignreferences.com> [online]. [Прегледан 08/11/2023]. Достъпно от: <https://characterdesignreferences.com/art-of-animation-6/art-of-despicable-me>
5. Art of Hercules. – В: <https://characterdesignreferences.com> [online]. [Прегледан 08/11/2023]. Достъпно от: <https://characterdesignreferences.com/art-of-animation-5/art-of-hercules>
6. Art of Porco Rosso. – В: <https://characterdesignreferences.com> [online]. [Прегледан 08/11/2023]. Достъпно от: <https://characterdesignreferences.com/art-of-animation-1/art-of-porco-rosso>
7. Art of Robin Hood. – В: <https://characterdesignreferences.com> [online]. [Прегледан 08/11/2023]. Достъпно от: <https://characterdesignreferences.com/art-of-animation-8/art-of-robin-hood-part-1>
8. Art of Smallfoot. – В: <https://characterdesignreferences.com> [online]. [Прегледан 08/11/2023]. Достъпно от: <https://characterdesignreferences.com/art-of-animation-7/art-of-smallfoot>
9. Art of Tarzan. – В: <https://characterdesignreferences.com> [online]. [Прегледан 08/11/2023]. Достъпно от: <https://characterdesignreferences.com/art-of-animation-6/art-of-tarzan>
10. Art of the Sword in the Stone (part 1). – В: <https://characterdesignreferences.com> [online]. [Прегледан 08/11/2023]. Достъпно от: <https://characterdesignreferences.com/art-of-animation-4/art-of-the-sword-in-the-stone-part-1>

²⁵ The Art of Klaus: 70+ Concept Art Collection. <https://www.iomag.co/the-art-of-klaus-40-concept-art-collection/>

11. Art of Wreck-It Ralph. – В: <https://characterdesignreferences.com> [online]. [Прегледан 08/11/2023]. Достъпно от: <https://characterdesignreferences.com/art-of-animation-3/wreck-it-ralph>
12. Cottage of the Seven Dwarfs. – В: <https://disney.fandom.com> [online]. [Прегледан 08/11/2023]. Достъпно от: https://disney.fandom.com/wiki/Cottage_of_the_Seven_Dwarfs
13. Cretaceous Paradise. – В: <https://disneysdinosaur.tumblr.com> [online]. [Прегледан 08/11/2023]. Достъпно от: <https://disneysdinosaur.tumblr.com/tagged/imageset>
14. Determan, Sophie. The many merry eras of Disney: From 'Heigh Ho' to 'Let It Go' – understanding Disney film history decade by decade.. – В: <https://www.bfi.org.uk> [online]. 2021. [Прегледан 08/11/2023]. Достъпно от: <https://www.bfi.org.uk/features/many-merry-eras-disney>
15. Dudok de Wit, Alex. How 'Klaus' Draws On Centuries-Old Artistic Principles To Push 2D Animation Forward. – В: <https://www.cartoonbrew.com> [online]. 2019. [Прегледан 08/11/2023]. Достъпно от: <https://www.cartoonbrew.com/feature-film/how-klaus-draws-on-centuries-old-artistic-principles-to-push-2d-animation-forward-182325.html>
16. EXECUTIVE TEAM. – В: <https://thespastudios.com> [online]. [Прегледан 08/11/2023]. Достъпно от: <https://thespastudios.com/en/who-we-are>
17. Fabulous Coats. – В: <http://mydelineatedlife.blogspot.com> [online]. 2010. [Прегледан 08/11/2023]. Достъпно от: <http://mydelineatedlife.blogspot.com/2010/11/fabulous-coats.html>
18. Fanning, Jim. Did You Know? Seven Swinging Facts About Disney's Tarzan. – В: <https://d23.com> [online]. 2019. [Прегледан 08/11/2023]. Достъпно от: <https://d23.com/seven-swinging-facts-disneys-tarzan/>
19. Hill, Carlyn. Disney's Art Style Through the Decades. – В: <https://blog.threadless.com> [online]. 2016. [Прегледан 08/11/2023]. Достъпно от: <https://blog.threadless.com/disneys-art-style-through-the-decades/>
20. Olaf from Disney's Frozen. – В: <https://en.wikipedia.org> [online]. [Прегледан 08/11/2023]. Достъпно от: https://en.wikipedia.org/wiki/Olaf_%28Frozen%29#/media/File:Olaf_from_Disney's_Frozen.png
21. Studio Ghibli. – В: <https://en.wikipedia.org> [online]. [Прегледан 08/11/2023]. Достъпно от: https://en.wikipedia.org/wiki/Studio_Ghibli
22. Taggart, Emma. Studio Ghibli: Everything You Need To Know About Legendary Japanese Animation House. – В: <https://mymodernmet.com> [online]. 2023. [Прегледан 08/11/2023]. Достъпно от: <https://mymodernmet.com/history-of-studio-ghibli/>
23. The Art of Klaus: 70+ Concept Art Collection. – В: <https://www.iamag.co> [online]. [Прегледан 08/11/2023]. Достъпно от: <https://www.iamag.co/the-art-of-klaus-40-concept-art-collection/>
24. The Evolution of Disney Animation Styles. – В: <https://cravefx.com> [online]. 2022. [Прегледан 08/11/2023]. Достъпно от: <https://cravefx.com/blog/the-evolution-of-disney-animation-styles/>
25. The Story of Legendary Asian American Artist, Tyrus Wong. – В: <https://asiancdc.org> [online]. 2019. [Прегледан 08/11/2023]. Достъпно от: <https://asiancdc.org/blog/2019/7/8/tyrus-wong>
26. The Tale of Princess Kaguya (review). – В: <https://psychocinematography.com> [online]. . [Прегледан 08/11/2023]. Достъпно от: <https://psychocinematography.com/movies/the-tale-of-princess-kaguya/the-tale-of-princess-kaguya-review/>
27. Tiernan, Jonny. Studio Ghibli: the japanese animation powerhouse that conquered the world. – В: <https://www.linearity.io> [online]. 2022. [Прегледан 08/11/2023]. Достъпно от: <https://www.linearity.io/blog/studio-ghibli/>
28. Visual language. – В: <https://en.wikipedia.org> [online]. [Прегледан 08/11/2023]. Достъпно от: https://en.wikipedia.org/wiki/Visual_language
29. What is visual language and how to create one for your business. – В: <https://rockcontent.com> [online]. 2020. [Прегледан 08/11/2023]. Достъпно от: <https://rockcontent.com/blog/visual-language/>
30. Кирова, Людмила. ВИЗУАЛНИЯТ ЕЗИК/ VISUAL LANGUAGE. – В: <https://www.academia.edu> [online]. 2014. [Прегледан 08/11/2023]. Достъпно от: https://www.academia.edu/45092816/ВИЗУАЛНИЯТ_ЕЗИК_VISUAL_LANGUAGE?auto=download
31. Студио Гибли. – В: <https://bg.wikipedia.org> [online]. [Прегледан 08/11/2023]. Достъпно от: https://bg.wikipedia.org/wiki/Студио_Гибли
32. Уолт Дисни Анимейшън Студиос. – В: <https://bg.wikipedia.org> [online]. [Прегледан 08/11/2023]. Достъпно от: https://bg.wikipedia.org/wiki/Уолт_Дисни_Анимейшън_Студиос