

KREIRANJE ULTIMATIVNOG ANTAGONISTE U CRTANIM FILMOVIMA**CREATING THE ULTIMATE CARTOON ANTAGONIST**

Ksenija Tubić, Bojan Banjanin, *Fakultet tehničkih nauka, Novi Sad*

Oblast – GRAFIČKO INŽENJERSTVO I DIZAJN

Kratak sadržaj – U ovom radu su predstavljene osnovne karakteristike izgleda antagonista, sa akcentom na crte lica. Sprovedenjem ankete vezane za uobičajene crte lica zlikovaca, dobijeni su odgovori na osnovu kojih je kreiran novi antagonist.

Ključne reči: *Crtani film, antagonist, zlikovac, crte lica, skica, Krita*

Abstract – *This paper presents the basic characteristics of the appearance of antagonists, with an emphasis on facial features. By conducting a survey related to common villain facial traits, responses were obtained that served as the basis for creating and drawing a new antagonist.*

Keywords: *Cartoon, antagonist, villain, facial features, sketch, Krita*

1. UVOD

Animirani filmovi su oduvijek imali ključnu ulogu u oblikovanju kinematografije, a jedan od najvažnijih elemenata narativne strukture jeste sukob između protagoniste i antagoniste. Antagonista, kao glavna prepreka protagonistu, igra vitalnu ulogu u oblikovanju priče i održavanju interesovanja publike. Kroz decenije, animirani filmovi su razvijali kompleksne antagoniste. Savremeni antagonisti postaju višeslojni likovi sa detaljno razrađenim motivacijama, osobinama i emotivnim stanjima, što ih čini izuzetno intrigantnim za istraživanje.

2. PRIKAZ ANTAGONISTA

Antagonista je sila u priči sa kojom se protagonista suočava; bilo da je ta sila ljudska, prirodna ili natprirodna. Riječ „antagonista“ potiče od grčke riječi ἀγωνίζεσθαι, koja doslovno znači „boriti se protiv“. Svakom protagonistu je potrebna antagonistička sila, ali to ne znači da ta sila mora biti drugi lik. Glavna prepreka junaku može biti okruženje, životinja kao što je ajkula ubica, ideja, ili nešto pogrešno unutar njega samog [1].

2.1. Vrste antagonista i njihove osobine

Antagonisti su obično arhizlikovci, ali ne moraju biti ljudi; oni mogu biti bilo koji opozicioni element koji sprečava glavnog junaka da ostvari svoju glavnu želju. Naravno, mnoge priče uključuju više od jednog antagoniste:

NAPOMENA:

Ovaj rad proistekao je iz master rada čiji mentor je bio dr Bojan Banjanin, docent.

Lord Voldemor (*Lord Voldemort*) je glavni antagonist u serijalu o Hariju Poteru (*Harry Potter*), ali drugi likovi, kao što je Drako Melfoj (*Draco Malfoy*), djeluju kao sekundarni antagonisti. Generalno gledano, postoje četiri različite vrste antagonista: zlikovci, kreatori konflikta, nežive sile i sam protagonista [2].

Popularan tip zlikovca u zapadnom narativu je onaj koji predstavlja čisto zlo. Sauron (*Sauron*) u „Gospodaru prstenova“ (*Lord Of The Rings*) je potpuno zlo biće koje Frodo (*Frodo Baggins*) i njegovi saputnici moraju spriječiti da uništi Srednju Zemlju. Iago (*Iago*), antagonist u Šekspirovom „Otelu“ (*Othello*), čini se da se raduje uništavanju Otela i Dezdemone (*Desdemona*) bez bilo kakvog dobrog razloga [3].

Zlikovci mogu koristiti manipulaciju da projektuju auru vlasti ili superiornosti kako bi izgledali moćno i pod kontrolom, što im olakšava uvjeriti ljude da urade ono što žele. Manipulativni zlikovci su često šarmantni i imaju harizmu, tako da im ljudi vjeruju čak i kada ne bi trebalo. Kontrola je još jedan oblik manipulacije [4].

Mnogi zlikovci u literaturi su likovi koji pokazuju spektar emocija, ponašanja i motivacija. Zlikovci iz stripova mogu biti nešto ekstravagantniji od loših momaka u proznom romanu, ali ipak treba da imaju neku osnovu u realnom svijetu [3].

Surovost i nasilje su omiljeni alati među zlikovcima, dok pokušavaju da manipulišu, kontrolišu i degradiraju svoje žrtve. Ovo može da se manifestuje kroz psihološko, emotivno ili fizičko zlostavljanje. Surovi zlikovci uživaju u patnji drugih, nedostaje im empatije i saosjećanja zbog iskrivljenog naboja moralnih vrijednosti [4].

2.2. Fizički izgled antagonista

Negativne facijalne ekspresije se identifikuju brže i više se obrađuju nego lica sa pozitivnim ili neutralnim izrazima u različitim zadacima. Lica sa obrvama u obliku spuštenog V privlače više pažnje – i obrve u obliku spuštenog trougla primjećene su brže nego obrve u obliku uzdignutog trougla [5].

Zlikovci imaju tendenciju da imaju veoma izražene jagodice. Ovo je daleko češće u animiranim djelima, jer su crte lica često prenaplašene. Oštrije jagodice daju licu oštrij, ugaoni izgled, što ponekad može lakše prenijeti intenzivne emocije, ili zbog uznemirujuće skeletne, smrtonosne pojave koju mogu da daju [6].

Animirani filmski stvaraoci često koriste oči likova kako bi izrazili njihovu ličnost. Likovi sa plavim očima najčešće preuzimaju ranjivije uloge, dok likovi sa tamnim očima preuzimaju dominantnije uloge. U „Alisi u zemlji čuda“

(*Alice In Wonderland*), Alisa ima plave oči, dok Kraljica srca (*Queen Of Hearts*) ima smeđe oči [7].

Često, Dizniji zlikovci imaju ili zelene šarenice ili su beonjače njihovih očiju žute boje. Žute beonjače su generalno neuobičajene i povezuju se sa bolestima kao što su hepatitis, autoimune bolesti jetre, rak ili anemija srpastih ćelija [8].

Primjer zlikovca žutih beonjača i naglašenih jagodica je prikazan na slici 1.



Slika 1. Zlikovac žutih beonjača i naglašenih jagodica

Zle obrve su obično tamnije i zakrivljenije od obrva bilo kog drugog lika. Debljina obrva može varirati. Ukoliko heroj ima guste obrve, zlikovac će obično imati veoma tanke kako bi bio suprotnost heroju. Obrve zlikovca uvijek zadržavaju karakteristični luk koji se često javlja u njihovom dizajnu. Ponekad će zlikovac imati ožiljak koji prelazi preko jedne obrve [9].

Postoji uobičajena asocijacija između lica sa deformitetom i zlikovca ili zle osobe u filmovima. Univerzitet u Teksasu je otkrio da 60% svih najboljih američkih filmskih zlikovaca imaju kožna oboljenja, uključujući alopeciju, više ožiljaka na licu, *verruca vulgaris* (bradavice) na licu i nabubrene noseve. Filmski stvaraoci koriste dermatološke bolesti za prikazivanje razvratnih likova još od ere nijemog filma [10].

2.3. Antagonisti u umjetnosti

Otkako čovjek postoji, prikazuje ono čega se najviše boji. Drevni Egipćani su pravili reljefe Apofisa, Asteci su u svojoj umjetnosti prizivali strahovanog Tezkatlipoku. Hrišćani su hiljadama godina prikazivali đavola kako progoni margine brojnih knjiga i rukopisa [11].

Tokom Srednjeg veka i renesanse, slike đavola su često sadržale monstruoze i zastrašujuće slike rogatih, šupljih i dijaboličnih stvorenja iz pakla. Međutim, prosvetiteljstvo je počelo da mijenja način na koji ljudi percipiraju đavole. Kako su ljudi počeli da vjeruju u nauku, koncepti đavola su se promijenili [12].

Scenarij filma ne bi mogao da teče bez elementa konflikta, niti bi se očekivanja publike mogla održati. Iz tog razloga, zlikovci su u filmovima potrebni isto koliko i heroji. Zlikovac koji postoji od samog početka filma, stalno je u borbi sa herojem [13].

Stripovi su već decenijama bogata podloga za pričanje priča, fascinirajući čitaoce šarenim herojima i zlim antagonistima. Zlikovci igraju podjednako ključnu ulogu u oblikovanju narativa. Ovi zli karakteri nisu samo jednodimenzionalni zločinci, već složene, privlačne i ponekad čak i simpatične figure [14].

Crtani filmovi su ključni dio zabave, očaravajući publiku svojim živopisnim likovima i maštovitim svjetovima. U širokom i šarenom pejzažu istorije crtanih filmova, zlikovci igraju ključnu ulogu u oblikovanju narativa,

izazivanju protagonista i ostavljanju trajnog uticaja na publiku. Zlikovci u animiranim filmovima nisu samo sile protivljenja, već integralni dio bezvremenih priča koje nastavljaju da očaravaju publiku svih uzrasta [15].

3. KREIRANJE ANTAGONISTE

Za kreiranje antagoniste prvo su bile potrebne detaljnije informacije o tome kakve crta lica gledaoci povezuju sa zlikovcima. Prvo je odrađeno ispitivanje u vidu ankete, te su rezultati ankete iskorišćeni kao osnova za smišljanje i crtanje antagoniste.

3.1. Istraživanje

Napravljena je *Google Forms* anketa koja je dijeljena preko društvenih mreža i elektronske pošte. Tri pitanja su bila otvorenog tipa, dok su ostala pitanja sa više izbora. Osim prvih, demografskih pitanja, vezanih za pol i godine ispitanika, pitanja su formulisana tako da se sazna šta je zapravo široj masi karakteristično za izgled zlikovca.

U anketi je učestvovalo osamdeset i sedam ispitanika, od koji je 47 ženskog, a 40 muškog pola. Najviše ispitanika je starosne dobi od 18 do 25 godina (58 ljudi).

Pitanja otvorenog tipa daju informacije o tome koji likovi iz crtanih filmova su najstrašniji ispitaniku. Najviše odgovora je bilo vezano za vještice i zle mačeha, zatim Skar (*Scar*) iz „Kralja lavova“ (*Lion King*) i Gargamela (*Gargamel*) iz Štrumpfova (*The Smurfs*).

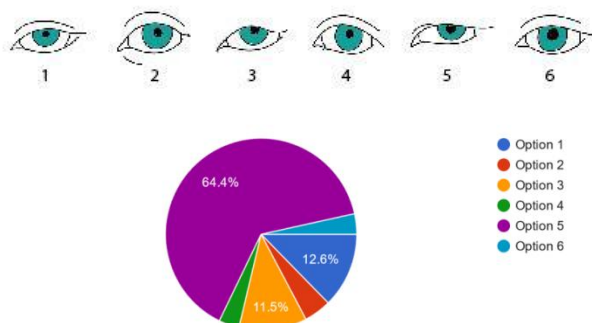
Tri pitanja su bila postavljena tako da se ponuđeni likovi ocijene od 1 do 10. Najviše prosječne ocjene iz tri grupe zlikovaca imaju zlikovci prikazani na slici 2.



Slika 2. Zlikovci koji su imali najveće prosječne ocjene

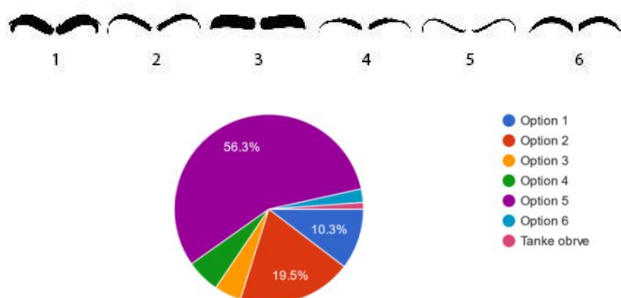
Osamdeset i dva ispitanika tvrde da je antagonista najčešće muškog pola. Pitanje za oči antagoniste, koje se odnosi na vrstu očiju, ima jednak broj odgovora za vanzemaljske i životinjske oči, 26.4% za svaki od njih. Pitanje za karakteristike očiju je dobilo najviše odgovora za sitne zenice (36.8%).

Kod pitanja vezanog za biranja opcije očiju, najviše odgovora imala je peta opcija (opcije i rezultati prikazani na slici 3).



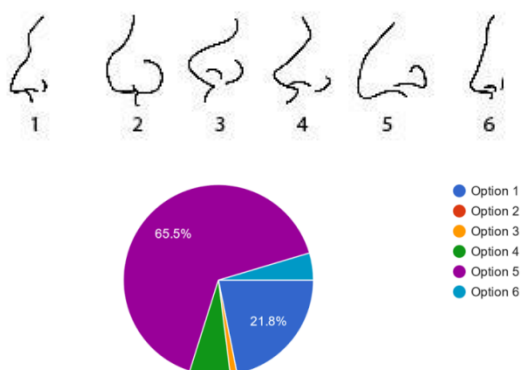
Slika 3. Rezultati biranja očiju

Četrdeset i jedan ispitanik tvrdi da su obrve jako bitne za izgled antagoniste. Kod biranja obrva, najviše glasova imala je peta opcija (opcije i rezultati prikazani na slici 4).



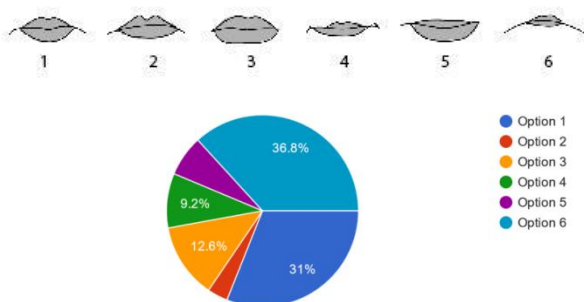
Slika 4. Rezultati biranja obrva

Pedeset i sedam ispitanika biralo je petu opciju za nos (opcije i rezultati prikazani na slici 5).



Slika 5. Rezultati biranja nosa

Za šestu opciju usta glasala su trideset i dva ispitanika (opcije i rezultati prikazani na slici 6).



Slika 6. Rezultati biranja usana

Po odgovorima ispitanika (59.8% glasova) utvrđeno je da zubi antagoniste ne moraju biti oštri. Šezdeset i dva ispitanika tvrde da je kosa bitna, a četrdeset da bi nešto što zapravo nije kosa (zmije, vatra, šiljci i slično) povezali sa zlikovcem.

Paleta boja koje su imale najviše glasova za boje antagoniste su najčešće imale tamne tonove zelene, crvene, ljubičaste i plave boje, dok je crna boja bila prisutna u svakoj od tih paleta.

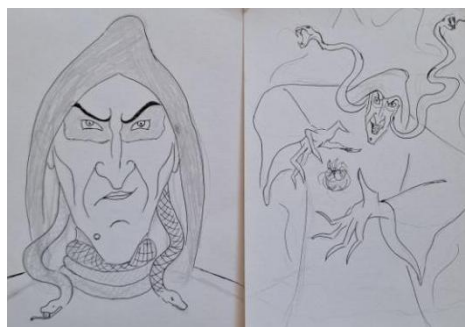
Posljednje pitanje, otvorenog tipa, je ispitanicima dalo mogućnost da dopišu nešto što je karakteristično za izgled zlikovca, a nije navedeno u anketi. Najčešći odgovori su bili mladeži, ožiljci i neprirodno dugi prsti.

3.2. Izrada crteža

Za izradu probne skice lica korišteni su, kao referenca, odgovori koji su imali najviše glasova. Cilj je bio da se odgovori ankete što bolje iskoriste za izradu lika, dakle, lik je muškog pola, sa već određenim izgledom glavnih crta lica i paletom boja, nema oštre zube i umjesto kose ima zmije. Zbog podudaranja i sličnosti crta lica, Frolo (*Frollo*) iz „Zvonara bogorodičine crkve“ je jedna od glavnih referenci za izgled lica.

Pošto je zla maćeha u obliku starice jedan od likova sa najvećom ocjenom, odjeća novonastalog antagoniste je inspirisana njenom širokom haljinom sa kapuljačom. Mladež i dugi prsti kod ovog antagoniste su još dva primjera korištenja odgovora iz ankete.

Skice antagoniste prikazane su na slici 7.



Slika 7. Finalne skice

Crtež je rađen u programu za crtanje Krita. Za crtanje kontura korištena je četkica *Basic-5 Size Opacity*. Za bojenje karaktera korištene su različite četkice tipa *Bristles*. Glavne boje karaktera su tamne nijanse ljubičaste i zelene, te nijanse sive za lice. Osim njih, koriste se i crna i crvena boja.

Nakon početnog bojenja karaktera, neophodno je bio nacrtati različite vrste sjenki kako bi crtež imao dubinu i kako bi se pokazao međusobni odnos dijelova crteža. Osim tamnih sjenki, zbog svjetla koji daje plamen antagoniste, dijelovi tijela na koje on baca svjetlost su posvijetljeni bijelim i ljubičastim nijansama. Takvi efekti su napravljeni četkicama *Airbrush Soft*, *WaterC Special Splats* i četkice tipa *Opacity*. Bojenje i sjenčenje rađeno je u više slojeva, kako bi se greške mogle lakše obrisati ali i zbog podešavanja intenziteta boje sloja.

Finalni izgled antagoniste prikazan je na slici 8.



Slika 8. Finalni izgled antagoniste

4. ZAKLJUČAK

Za svaku dobru priču, nebitno u kojoj vrstici umjetnosti, potreban je i dobar antagonist. Vizuelni izgled antagoniste igra ključnu ulogu u tome kako publika doživljava tog lika. Crte lica antagonista u crtanim filmovima igraju ključnu ulogu u definisanju njihovog karaktera i doprinose narativnoj dinamici. Njihov dizajn nije samo estetski, već i simbolički, jer prenosi poruku o unutrašnjim osobinama lika.

Oštri uglovi, asimetrija, neprirodno velike ili male crte i upotreba neobičnih proporcija često signaliziraju publici da je lik zao. Iako su mnogi zlikovci prikazani sa klasičnim zastrašujućim crtama lica, neki crtani filmovi stvaraju negativce koji na prvi pogled djeluju simpatično. Samim tim, može se zaključiti da, koliko god je bitan izgled antagoniste, ipak je ono, što je najstrašnije, sve što se ne može vidjeti na prvi pogled.

Kako bi se smislio i prikazao dobar antagonist potrebno je dublje zaći u psihologiju, stereotipe, čak i tradiciju. Ne postoji tačna jednačina za dobijanje idealnog antagoniste, ali kombinacijom klasičnih fizičkih osobina antagonista, sa lošim unutrašnjim osobinama, može se dobiti jedan jako strašan, upečatljiv i pamtljiv lik.

5. LITERATURA

- [1] C. Heckmann, „What is an Antagonist — Definition & Examples“, studiobinder.com, [Online] Dostupno na: <https://www.studiobinder.com/blog/what-is-an-antagonist-definition/> (pristupljeno u septembru 2024.)
- [2] „The 4 Main Types of Antagonists“, masterclass.com, [Online] Dostupno na: <https://www.masterclass.com/articles/the-main-types-of-antagonists> (pristupljeno u septembru 2024.)
- [3] „5 Characteristics of a Compelling Villain“, masterclass.com, [Online] Dostupno na: <https://www.masterclass.com/articles/characteristics-of-a-compelling-villain> (pristupljeno u septembru 2024.)
- [4] N. Tuli, „Naughty and Definitely Not Nice: What Characteristics Make a Great Villain“, dabblewriter.com, [Online] Dostupno na: <https://www.dabblewriter.com/articles/naughty-and-definitely-not-nice-what-characteristics-make-a-great-villain> (pristupljeno u septembru 2024.)
- [5] K. Felmingham, „V-shaped facial features are threatening? You must be joking“, theconversation.com, [Online] Dostupno na: <https://theconversation.com/v-shaped-facial-features-are-threatening-you-must-be-joking-7373> (pristupljeno u septembru 2024.)
- [6] „Villainous Cheekbones“, tvtropes.org, [Online] Dostupno na: <https://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/VillainousCheekbones> (pristupljeno u septembru 2024.)
- [7] D. Arcus, Vulnerability and eye color in Disney cartoon characters, Čikago, SAD: University of Chicago Press, 1989.
- [8] „Unnatural Eyes“, anatomyofevil.wordpress.com, [Online] Dostupno na: <https://anatomyofevil.wordpress.com/2011/12/15/unnatural-eyes/> (pristupljeno u septembru 2024.)

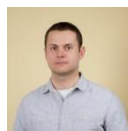
- [9] „Evil Eyebrows“, tvtropes.org, [Online] Dostupno na: <https://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/EvilEyebrows> (pristupljeno u septembru 2024.)
- [10] J.A. Croley, V. Reese, R.F. Wagner, Dermatologic features of classic movie villains: the face of evil, Чикаго, САД: JAMA dermatology, 2017.
- [11] „Art and the Allure of Evil“, medium.com, [Online] Dostupno na: <https://medium.com/the-collector/art-and-the-allure-of-evil-d8b5fc490ba6> (pristupljeno u septembru 2024.)
- [12] M. Silverberg, „Five Hundred Years of Satanic Art“, qz.com, [Online] Dostupno na: <https://qz.com/255146/five-hundred-years-of-satanic-art/> (pristupljeno u septembru 2024.)
- [13] S. Sim, „Transformation Of The Villain In Hollywood“, researchgate.net, [Online] Dostupno na: https://www.researchgate.net/publication/330413126_Transformation_Of_The_Villain_In_Hollywood (pristupljeno u septembru 2024.)
- [14] D. Holman, „Comic Book Villains: Unveiling the Most Notorious“, toonsmag.com, [Online] Dostupno na: <https://www.toonsmag.com/comic-book-villains-unveiling-the-most-notorious/> (pristupljeno u septembru 2024.)
- [15] S. Cress, „Iconic Villains in Cartoon History“, toonsmag.com, [Online] Dostupno na: <https://www.toonsmag.com/iconic-villains-in-cartoon-history/> (pristupljeno u septembru 2024.)

Kratka biografija:



Ksenija Tubić rođena je u Doboju 2000. god. Diplomski rad na Fakultetu tehničkih nauka iz oblasti Grafično inženjerstvo i dizajn odbranila je 2023. god.

kontakt: ksenci@live.com



dr Bojan Banjanin rođen je u Novom Sadu 1986. god. Doktorirao je na Fakultetu tehničkih nauka 2018. godine, a od 2023. godine je u zvanju docenta. Oblasti interesovanja su Multimedije i razvoj video igara.

kontakt: bojanb@uns.ac.rs