

ŠKOLA ZA PRIMIJENJENU UMJETNOST U RIJECI

NORDIJSKI MITOVI

STRUČNI OPIS ZAVRŠNOGA RADA

TEMA: NORDIJSKI MITOVI U TEHNICI SUHE IGLE

IME I PREZIME: Marino Žunić

RAZRED: 4.a

PREDMET: Grafičke tehnike

MENTOR: mr.art Andrea Staničić

ŠKOLSKA GODINA: 2022./23.

Rijeka, 2023.

SADRŽAJ

1. SAŽETAK.....	3
2. UVOD.....	4
3. POVIJESNI PREGLED GRAFIKE I ODABRANE TEHNIKE.....	5
3.1 Grafika.....	5
3.2 Duboki tisak.....	8
3.3 Suha igla.....	10
3.3.1 Suha igla u Hrvatskoj.....	12
4. OPIS ODABRANE TEME I MOTIVA.....	13
4.1 Nordijski mitovi.....	11
4.1.1 Jörmungandr.....	16
4.1.2 Fenrir.....	17
4.1.3 Jotnar.....	18
5. OBRAZLOŽENJE OSOBNIH NADAHNUĆA, IDEJA POLAZIŠTA.....	19
6. OPIS RADNIH POSTUPAKA.....	20
6.1 Ideja.....	20
6.2 Skice.....	20
6.3 Tijek izrade matrica i otiskivanje.....	21
6.4 Uvez otisaka.....	22
7. TROŠKOVNIK.....	23
8. ZAVRŠNA RIJEČ.....	24
9. POPIS LITERATURE.....	25
10. POPIS SLIKA I FOTOGRAFIJA KORIŠTENIH U ELABORATU.....	26

1. SAŽETAK

Predmet koji sam odabrao za svoj završni rad su grafičke tehnike, a opredijelio sam se za tehniku suhe igle, u kojoj sam odabranu temu nordijskih mitova obradio na pleksiglasu.

Kroz ovaj elaborat možemo pratiti razvoj ideja, skica, pisanja elaborata, a i rad na matricama koji će također kao i sve biti popraćen fotografijama.

U elaboratu se nalaze i informacije o povijesti dubokog tiska, nekih umjetnika koji su bili značajniji za razvoj suhe igle, a ujedno na neki način i moja inspiracija te troškovnik, popis literature i sl.

2. UVOD

U ovom elaboratu pronaći će te sve informacije vezane za moj završni rad. Cijeli proces nastajanja rada od početne ideje i početnih skica pa sve do završnih otisaka. U elaboratu su navedeni i svi materijali koji su korišteni, njihov sveukupni iznos u kunama (eurima), popis literature, kao i obrazloženje osobnih nadahnuća, ideja i polazišta.

Odabrana tema, koja se proteže kroz završni rad, su Nordijski mitovi, specifično mitska bića koja vezujemo za nordijsku povijest kao što su: Jotnar, Fenrir itd. Tehnika u kojoj su radovi izvedeni je suha igla, ali ne ona klasična suha igla na cinkovoj ploči nego na pleksiglasu jer je taj materijal zahvalan za tu tehniku zbog lakog prijenosa crteža na matricu. O suhoj igli i grafici općenito ću također pisati u ovom elaboratu pod brojem

3. OPĆI PREGLED GRAFIKE I ODABRANE TEHNIKE.

Cilj ovog rada je da kroz tehniku koju volim i sa temom koja mi je draga izradim završni rad s kojim ću biti barem malo zadovoljan, a opet da iz ovog iskustva kroz pisanje o grafici i kroz opisivanje samog postupka izrade završnog rada u odabranoj tehnici naučim nešto novo.

3. POVIJESNI PREGLED GRAFIKE I ODABRANE TEHNIKE

U ovom poglavlju ću pisati o povijesnom pregledu grafike kao i o odabranoj tehnici koja je u ovom slučaju suha igla.

3.1. GRAFIKA

Otisci ljudskog dlana iz špilje Gargas su jedni od najranijih pokazatelja važnosti ostavljanja tragova otiskivanjem i umnožavanjem, a kasnije sa pečatima se započinje grafička djelatnost ljudskoga roda. Grafika je umjetničko djelo otisnuto s reljefne šablonske ili kemijski obrađene matrice na papir, platno, kožu i druge materijale. Ona je umjetničko djelo koje je doslovno utisnuto u matricu, ili u pozitivnom ili u negativnom reljefu tehničkim ili kemijskim postupcima, a postaje vidljiva tek tiskovnim procesom koji omogućuje njegovo naknado umnažanje, koje ovisi o korištenom materijalu i tehnici.

Pojam grafika dolazi od grčke riječi grafein što znači pisati, a ona ujedno i označuje općeniti naziv za postupak korištenja nekih od grafičkih tehnika pri izradi umjetničkog djela ili za umnažanje crteža putem matrice. Kako se grafika razvijala kroz stoljeća, kroz razne tehnike i primjene grafike, vidimo njezin tehnološki razvoj koji je u današnje doba došao do digitalne grafike, koja je sad ujedno i najvažnija grana grafike u reklamnoj industriji.

Grafičku umjetnost dijelimo na četiri grafičke tehnike ili metode otiskivanja. Naziv tehnike odaje i sam princip pojedine metode.

1. Tehnika visokog tiska

Pod ovu tehniku spadaju drvorez, linorez i gravura. Ovdje će ono što je na matrici „visoko“, uzdignuto ili ispupčeno na otisku biti pozitiv, a podloga na kojoj otiskujemo će biti svojevrsni negativ.

2. Tehnika plošnog tiska

Pod ovu tehniku spadaju litografija, ofsetografija (ofsetni tisak), monotipija. U ovom slučaju matrica je u istoj ravnini s plohom koju otiskujemo, tako da je sada odnos između pozitiva i negativa u odnosu matrice i prikaza plošan.

3. Tehnika protisnog tiska

Pod ovu tehniku spadaju serigrafija/sitotisak i šablonski tisak. Ovdje otisnuti prikaz propuštamo kroz dijelove matrice kojoj smo dopustili propusnost. Tehniku sitotiska često vezujemo uz pop art.

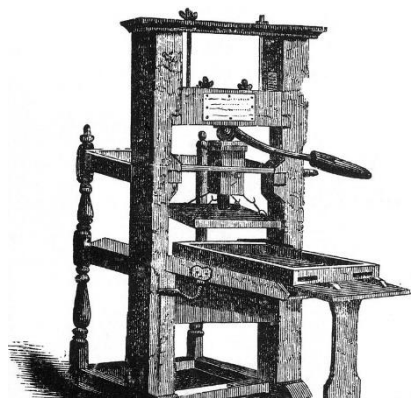
Na tehniku dubokog tiska nadovezati ću se u poglavlju:

3.2. DUBOKI TISAK

Iz razloga što tehnika u kojoj je realiziran moj završni rad spada pod tehniku dubokog tiska o kojem ću, u ovom slučaju, više pisati.

Pojavu grafike blisko vezemo uz Egipat, Babilon i Kinu jer su tadašnji mještani i umjetnici koristili valjke od kamena i drveta, za izradu otisaka. S njima su stvarali razne otiske ornamenata na platnu ili na grobnicama. Alati poput blanje, dijetla i dubila potječu još iz Egipta. A izumom papira 105. godine omogućen je veći broj otisaka, a stari materijali kao što su koža i svila postaju sekundarni. Međutim zbog toga što je otiskivanje i dalje ovisilo o ručnom radu, izrada otisaka je bila spora.

Sve se počinje mijenjati u 15. stoljeću kada njemački tiskar Johannes Gensfleisch zum Gutenberg ili skraćeno Johannes Gutenberg izrađuje prvu tiskarsku prešu. Za razliku od ručnog otiskivanja koje je omogućavalo samo 40 stranica da bude otisnuto u jednom danu, sada je bilo



Slika 1. Primjer Gutenbergove ploče

moguće otisnuti i do 350 stranica. Svoj projekt tiskanja Biblije, po kojem ga i svi poznajemo, započeo je 1440. godine, a već 1456. je završio sa tiskanjem oko 180 knjiga. U tom razdoblju su se počele otvarati tiskarske radnje kojih je u Njemačkoj bilo 60-ak, Veneciji 150 i zatim dalje u Španjolskoj, Engleskoj, Pragu, Rusiji... Prva tiskara u Hrvatskoj nalazila se u Kosinju, osnovao ju je Anž (Ivan) VIII Frankopan Birinjski. U njoj je 1483. tiskan glagoljski misal, što je bila najstarija

hrvatska tiskana knjiga. Druga tiskara u Hrvatskoj otvorena je u Senju 1494. od strane glagoljaša. U srednjem vijeku grafika se najčešće koristila za oslikavanje plakata, knjiga...

Zatim se 1515. pojavio bakropis. Korišten u srednjem vijeku za ukrašavanje metalnih oklopa, a kasnije ga je u tiskarstvu primijenio njemački obrtnik Daniel Hopfer. Proces uključuje izradu otisaka s metalne ploče, koja je najčešće napravljena od bakra ili cinka. Kako bismo otisnuli ploča se stavlja na papir i provlači kroz prešu kako bi se stvorio otisak. 1790-ih pojavljuje se litografija koja se koristi i danas. Slika je nacrtana na vapnenacu s sredstvom koje je na bazi ulja kao što je na primjer voštana bojica. Kamen se zatim prekriva otopinom guma arabica, a to je prirodna guma izrađena od soka bagrema. Pomoću litografskog terpentina, otopina se zatim uklanja što omogućuje tinti da uzima samo tamo gdje je potrebno. 1843. Richard March Hoe izumio je rotacijski tisak. Rotacijski tisak/preša bio je unaprijeđena verzija gutenbergove tiskarske preše. Radio je pomoću cilindara oko kojih su slike, koje treba ispisati, bile zakrivljene. To je bilo puno brže od prve tiskarske preše i omogućilo je kontinuirano stavljanje i slanje papira kroz prešu. Iako se sitotisak smatra najstarijom tehnikom tiska, u Europi je zaživio tek 1910. kada je svila postala dostupnija. Tisak se ostvaruje na način da se bojilo strugačem potiskuje kroz tiskarsku formu koja je izrađena od svile koja je zategnuta na drveni ili aluminijski okvir. Svila može biti različite gustine, zavisno od materijala na kojem se tiska i od bojila kojim se tiska.

Grafika se dalje nastavila razvijati do digitalne grafike, koja je danas najvažnija grana grafike u reklamnoj industriji. Omogućuje nam da imamo neograničen broj otisaka, jer nemamo klasičnu matricu koja se može stanjiti, oštetiti...

3.2. DUBOKI TISAK

Četvrta grafička tehnika o kojoj ću pisati više je tehnika suhe igle u kojoj sam izradio i sam završni rad. Pod tehniku dubokog tiska svrstavamo bakrorez, suhu iglu, mezzotintu, bakropis i akvatintu. U ovoj tehnici će ono što je na matrici duboko, urezano, *izradirano*¹ na otisku biti otisnuto kao pozitiv.

Tehnike obrade ploča za duboki tisak dijelimo u dvije osnovne skupine, a to su:

1. Tehnike izravne mehaničke obrade ploče: suha igla, bakrorez, i mezzotinta
2. Tehnike kemijske obrade ploče: bakropis, akvatinta i reserve

O tehnici suhe igle ću pisati u kasnijem poglavlju pod **3.3. Suha igla** jer je moj završni rad realiziran u toj tehnici.

Bakropis

Bakropis je tehnika kojom kemijska reakcija između kiseline i metala zamjenjuje fizički dio urezivanja rukom. Naziv je dobila po tome što se otiskuje pomoću bakrene matrice, ali može se koristiti i cinkova ploča koju smo i sami koristili u školi. Sredstvo koje uz grafičku iglu koristimo pri izradi bakropisa je *vernish*². Ploču u tankom sloju premazujemo bakropisnom osnovom koja štiti ploču od djelovanja kiseline.

Nakon što se bakropisna osnova osuši, grafičkom iglom crtamo bez previše truda da zagrebemo ploču, jer je dovoljno samo malo pritiska da nam premaz propusti iglu do ploče. Potom ploču uranjamo u razrijeđenu dušičnu kiselinu koja nagriza (jetka) ploču. Bakropisna linija je, za razliku od linije suhe igle, cijelom dužinom jednake širine i dubine jer kiselina u procesu nagrizanja (jetkanja) ploče jednako djeluje na sve njezine dijelove.

¹ Izradirano – oštrim predmetom sastrugati (radlom istuširano)

² Vernis- lak koji se dobiva topljenjem asfalta, pčelinjeg voska i kolofonija u terpentinu.

Kod bakropisa tonsku raznolikost postizemo grafičkim iglama različitih debljina ili duljim izlaganjem dušičnoj kiselini, zbog kojih linije mogu biti grublje, finije, pliće... Nakon što smo ploču izložili kiselini, sa ploče pomoću razrjeđivača skidamo vernis i tek tada je ploča spremna za otiskivanje. Proces skidanja i nanošenja boje, a i samo otiskivanje je jednako kao i kod suhe igle.

Prije spomenuti proces **jetkanja** je nagrizanje metala pomoću kiseline. To je proces udubljivanja crteža u ploču. Tijekom jetkanja kiselina nagriza samo onaj dio koji nije zaštićen vernisom, tj. onaj dio koji smo sastrugali/izadirali sa grafičkom iglom.

Akvatinta

To je tehnika kojom proces jetkanja zajedno s kolofonijem³ omogućuje dobivanje tonova. Postupak njene izrade omogućuje dobivanje fine rasterske površine na metalnoj ploči. Kod nje također tonove različitih svjetlina/tamnoća dobivamo ovisno o dužini jetkanja. Glavni likovni element ove tehnike je ploha, a često je vidimo u kombinaciji s bakropisom ili suhom iglom.

Akvatinta se obrađuje na taj način da se bakrena ili cinčana ploča pospe finim prahom kolofonija koji se nakon toga zagrije kako bi se zrnca praha zalijepila za ploču. Ploču zatim uranjamo u razrijeđenu dušičnu kiselinu, a kiselina onda jetka samo ona područja između sitnih zrnaca kolofonija. Kao što sam već prije naveo ovisno o duljini jetkanja, rupice sitnog rastera su dublje ili pliće, što daje svjetlije ili tamnije plohe na otisku. Razrijeđena dušična kiselina je razrijeđena u omjeru 1:7 (1-kiselina, 7-voda). Ovisno o broju željenih tonova, u procesu jetkanja postepeno zaštićujemo pojedine dijelove ploče, prije spomenutim vernisom, počevši s najsvjetlijim. Sam proces jetkanja može trajati od nekoliko sekundi pa čak do cijelog sata. Nakon što je prvotni proces jetkanja prošao ploču isperemo vodom i sušimo. Vernisom premazujemo pojedine dijelove na kojima smo postigli željeni ton, a taj postupak ponavljamo onoliko puta koliko tonova želimo. Kada je sve završeno vernis i rastopljeni kolofonij uklanjamo sa ploče razrjeđivačem ili terpentinom⁴ i špiritom⁵

³ Kolofonij-*kem.* tvrda smola različitih boja dobivena pri destilaciji terpentina; upotrebljava se u različitim industrijama i za mazanje struna na gđalu.

⁴ Terpentin- *kem.* tekućina aromatična mirisa, produkt destilacije smole crnogoričnog drveća; služi kao otapalo, za proizvodnju terpentinskog ulja i kolofonija. Rabi se za pripremu zaštitnog bakropisnog premaza, za uklanjanje vernisa s matrice te za čišćenje i održavanje pribora.

⁵ Špirit- etilini alkohol (etanol) bezbojna tekućina, otapa mnoge smole, lakove, masti. Upotrebljavamo ga u procesu taljenja kolofonija u akvatinti, a zatim i za uklanjanje kolofonija i odmašćivanje metalnih ploča.

3.3. SUHA IGLA

Suha igla je tehnika u kojoj čeličnom ili dijamantnom iglom (grafičkom iglom) izravno u metalnu ploču urezujemo linije koje će u budućem otisku biti pozitiv prikaza, ako papir uzmemo kao negativ prikaza. Metalna ploča koja se koristi najčešće je izrađena od bakra, cinka i aluminija ali mogu se koristiti i drugi materijali kao što je pleksiglas (u mom slučaju) ili ljepenka koju premažemo lakom. Variranjem pritiska igle dobivam pliće ili dublje linije, a ovisno o tome pod kojim kutom zarežemo liniju u ploču, dobijemo veće ili manje brazde koje prihvaćaju manje ili više boje.

Kada iglom urezujemo pod kutom od 90° , dobit ćemo dvostruku brazdu koja zadržava više boje, tako da će otisnuta linija biti tamnija i gušća, a ako urezujemo pod kutom od 60° , brazda će biti samo s jedne strane i time će i sama linija biti svjetlija i tanja. Promjenom pritiska i način držanja igle možemo utjecati na to da li će suhoiglena linija imati „oštar“ ili kakav drukčiji izgled. Također možemo koristiti igle različitih debljina kako bi postigli veću raznolikost kod linija. Uz grafičke igle koristimo još i rulete⁶ kojima na površini ploče stvaramo zrnata udubljenja, gladilo ili šaber kojima možemo djelomično izglacati površinu metala. U školi nismo koristili ruletu, dok ostale alate jesmo. Na ploču koju smo prethodno izradirali i na kojoj je izradiran crtež, nanosimo boju te je utrljavamo u brazde i izdubljenja na ploči pomoću tupfera od filca⁷ („tamponom“). Nakon toga višak boje brišemo, mi smo koristili stare novine za brisanje viška boje, a onda ploču otiskujemo na mokr papir grafičkom prešom za duboki tisak.

Suha igla je kao samostalna tehnika bila poznata još u 15. stoljeću, iako je ona zapravo bila i smatrala se prvom fazom rada u bakrorezu. Zbog toga što je suha igla rezultirala sa malim brojem kvalitetnih otisaka nije postala popularna u vremenu koje je zahtijevalo čist i točan crtež. Tako da je u tom razdoblju samo mala količina umjetnika ostavila trag u toj tehnici.

⁶ Ruleta- mali čelični kotačić koji na obodu ima šiljke ili zupce tako da, vukući ga po ploči ostavlja zrnati trag,

⁷ Tupfer od filca- term. grudica vate za upijane krvi, vode, i sl. (boje)

Pretpostavljamo da se suha igla rabila u pripremnoj fazi bakroreza, a kasnije u 16. st se koristi za korekturu i dopunu bakropisa i bakroreza. Andrija Medulić ju je koristio upravo na taj način. Za 17. st značajan je pojam chiaroscuro (svjetlo-sjena), a grafičar se kako bi prikazali bolji odnos svjetla i sjene koriste suhom iglom za zatamnjenje pojedinih dijelova zbog karakterističnog crnila suhe igle tj. njene linije. Rembrandt Harmenszoon van Rijn također suhu iglu kombinira sa fino jetkanim bakropisom u periodu od 1640.- 1650.

U 18. st suha igla se i dalje koristi u dopuni i kombinaciji s drugim grafičkim tehnikama, razvija se pod utjecajem Rembrandtovih kopista, kao što je bio i sir David Wilkie. Tijekom tog razdoblja se suha igla intenzivnije koristi kao nadopuna bakropisu. U vrijeme impresionizma suhe igle gotovo i nema, a više se koriste tehnike kao što je akvatinta i bakropis u kojima se riješio problem svijetla. Jedan od rijetkih otisaka u to vrijeme je bio portret Victora Hugoa kojega je izradio August Rodin. Na otisku možemo vidjeti poteze koji podsjećaju na poteze kakve vidimo i na njegovim skulpturama.

James Abbot McNeil Whistler bio je američki slikar i grafičar, on je bio jedan od prvih koji je osamostalio suhu iglu kao umjetnički izraz u svojim grafikama figuralnom tematikom. Za vrijeme ekspresionizma u 20. st umjetnici poput Otto Dix, Edvarda Muncha, Jamesa Ensora izražavaju se često u suhoj igli kao i nakon njih Salvador Dali, Joan Miro, Georges Braque...



Slika 3. Primjer James A. M. Whistler



Slika 2. Primjer Rembrandt van Rijn

3.3.1. SUHA IGLA U HRVATSKOJ

Domaći umjetnici kao što je Tomislav Krizman, Miroslav Kraljević, Vilko Gecan, Albert Kinert, Dubravka Babić i mnogi drugi izražavaju se i u tehnici suhe igle kao samostalnom likovnom izričaju ili u kombinaciji s ostalim tehnikama.

Miroslav Kraljević pripadao je minhenskom krugu zajedno uz Becića, Hermana i Račića. Studirao je u Münchenu i u Parizu, a jedno vrijeme radi u Meštrovićevu ateljeu i poslije samostalno. U grafičkoj mapi koju je posthumno izdao Umjetnički salon Urlich 1921. godine, imamo sedam suhih igala od kojih su neke: Prisluškivanje, Preljubnica, Udvaranje, Tučnjava i dva drvoreza: Obožavanje ljepote i Kokote. Ne postoji ni jedan otisak s njegovom signaturom, pa se vjeruje da su sve grafike otisnute posthumno. Nepoznat je i broj mapa te stoga i broj otisaka. Zbog različite vrste i kvalitete papira, smatra se da su pojedini otisci prodavani neovisno te da su mape dopunjavanje novim otiscima. Na predlistu u mapi, na kojemu je životopis autora i popis djela, stoji da je sedam grafika izrađeno u tehnici bakropisa. Grafičar i poznavalac tehnika Milenko Gjurić ustanovio je usporedbom ploča i otisaka da su grafike urezane karakterističnim suhoiglenim linijama na bakrenoj ploči. Tomislav Krizman se u svome grafičkom opusu izražavao u svim grafičkim tehnikama: litografiji, bakropisu, suhoj igli, drvorezu i monotipijama. Prikazivao je razne tematike od orijentalnih i putopisnih pejzaža Hrvatske do portreta, a suhoigleni portret bečke glumice Marye Delvard iz 1908. dokaz je velike tehničke vještine, te je uz bakropisni Autoportret, jedna od njegovih najprepoznatljivijih grafika.



Slika 4. Primjer rada Milenka Gjurića

4. OPIS ODABRANE TEME I MOTIVA

Tema koja se proteže kroz završni rad su nordijski mitovi. Tu temu sam odabrao jer me oduvijek zanimala mitologija. Iako me u prijašnjim godinama najviše zanimala grčka i egipatska mitologija za koje su mi interes probudili razne igrice i televizijske emisije kao što su „ Kuća boga Anubisa“, „ Apotheon“... Za završni rad sam se htio upustiti u nekakvu drugu mitologiju i drugačija vjerovanja. Sada bih više volio upoznati i istražiti nordijsku. Ta mitologija je isto tako kao i ove dvije prethodne mitologije, po mom mišljenju, vrlo poznata i smatram da svatko zna barem glavne likove kao što su Thor, Loki, Odin.

4.1. Nordijski mitovi

Događaji koji su bitni u nordijskoj mitologiji su: doseljenje ljudi, rat između Æsira i Vanira, Ragnarök (Kraj svega u nordijskoj mitologiji).

Doseljenje ljudi.

Starosjedilački doseljenici u Skandinaviji bili su Sami, nazvani Laponci. Sami su nomadski narod koji se nalazio uz sjeverni rub Europe od Norveške do Rusije i natrag. Nordijci su bili sjevernonjemački narod koji je u rimsko doba bio poznat po tome da su odlični trgovci, lovci poljoprivrednici, ali prije svega žestoki ratnici.

Za razliku od ostatka Europe, u kojoj se stanovništvo najviše nalazilo u koncentriranim gradovima Nordijci su živjeli u malim i izoliranim selima, a svako je bilo prevođeno od strane lokalnog gospodara. Nordijci su bili vješti mornari koji su mogli preživjeti u iznimno teškim uvjetima.

Oni su bili posljednji narod u Europi koji je poprimio kršćanstvo, a iz njih su proizašli Vikinzi koji su bili pljačkaši, a sam njihov naziv Vikinzi se prevodi kao pljačkaši.

Rat između Æsira i Vanira

Na početku Æsiri i Vaniri su živjeli u potpunosti odvojeni jedni od drugih, ali božica Vanira Freya posjetila je Asgard gdje su živjeli i sami Æsiri. Ona je bila dobrodošla jer su se divili njenoj moći da predvidi budućnost, ali mnogi Æsiri su se protivili njenom dolasku jer su vjerovali kako ona svoje moći koristi kako bi Vaniri stekli bogatstvo i kako bi potkopali Æsire.

Na kraju je to neprijateljstvo preraslo u rat kada je Odin poslao vojsku da napadne Vanaheim.

Uslijedio je dugi sukob – Æsir koji se borio časno i po ratnim pravilima i slabiji Vaniri koji su uzvraćali raznim prijevarama i trikovima. Nakon što je rat stagnirao došlo je do primirja i razmjene talaca u kojoj su Vaniri poslali Njördra i njegovu djecu Freyra i Freyu u Asgard u zamjenu za Mimira i Hœnira.



Slika 5. Prikaz borbe Æsira i Vanira

Ragnarök (Kraj svega u nordijskoj mitologiji)

Ragnarök započinje kada se Æsiri, Vaniri i mrtvi iz Valhalle i Fólkvangra ujedine u ratu protiv Jötuna, Fenrira, Midgardske zmije (Jörmungandra) i mrtvih iz Hela. U borbi između Thora i Jörmungandra oboje umiru, a zmijini valovi će se čuti kroz sve svijetove. Jotuni koji su bili predvođeni vatrenim divom Surtom, će zapaliti čitavu zemlju i pustiti ju da izgori, kao i što su isparili sva mora. Odin i Fenrir će se također međusobno poubijati.

U ovom ratu svi bogovi će umrijeti, izuzevši djecu Thora i Odina koji su preživjeli kako bi mogli stvoriti „novi život“ u svijetu koji je bio nenaseljen i ne okaljan ratom. Taj svijet se zvao Idavdol, a dva čovjeka koja su preživjela, preživjeli su jer su se sakrili ispod stabla života Yggdrasila. Njih dvoje će sve obnoviti i nastaniti novu zemlju Okolnir.

Nordijski panteon

Vikinška božanstva su vrlo opširna i raznolika, a njihov je popis poprilično dug. Ja ću navesti neke od glavnih božanstava, a kasnije ću navesti i bića koja sam odabrao za završni rad. Glavna muška božanstva, Æsir, su oličenje „muške umjetnosti“ – snaga, rat, pljačka, mudrost, hrabrost. Ispod Æsira, ali svejedno koegzistiraju i komuniciraju zajedno, su Vanir, bogovi općenito povezani sa profinjenijom i finijom stranom svijeta, puno bogatstva.... Devet „svjetova“ (realma) su u potpunosti odvojena područja, ali mogu komunicirati međusobno, kao kad bogovi iz Asgarda i ljudi iz Midgarda putuju jedni drugima preko tzv. „Duginog Mosta“ (Bifröst.).

Osim i tih božanstava imamo i veliki popis drugih bića iz mitologije uključujući apokaliptične životinje poput Fenrira Vuka i Midgardske zmijske (Jörmungandr) i svakojaka čudna stvorenja poput Jötunsa, Nornsa, Trolova, vilenjaka i patuljaka... Fenrir Vuk i Midgardska zmija (Jörmungandr) igraju važnu ulogu u sudbini svijeta. **Jörmungandr** je važan i za moj završni rad jer se upravo on pojavljuje u dvije od četiri ilustracije.

Nordijski bogovi nisu besmrtni, mogu umrijeti od kojekakve nesreće ili borbe, ali oni su imuni na smrt od bolesti i starosti.



Slika 6. Prikaz Odina

4.1.1. Jörmungandr

Jörmungandr ili midgardska zmija je ogromna zmija koja u nordijskoj mitologiji okružuje carstvo Midgarda. On je bio sin boga Lokija i diva Angrboðe i brat velikog vuka Fenrira i Hele, Kraljice mrtvih. U Ragnaröku dolazi do borbe između Jörmungandra i Thora u kojoj obadvoje pogibaju. Fenrir, Jörmungandr i Hel živjeli su sa svojom majkom u Jotunheimu, carstvu divova, sve do trenutka, kada su bogovi Asgarda vidjeli proročanstvo u kojem su uvidjeli da će Lokijeva djeca uzrokovati kasnije velike probleme. Tada je Odin naredio da ih se zatvori i progna dok su još bili poprilično mladi. Jörmungandra je Odin bacio u more, Helu je poslao u svijet mrtvih ispod Niflheima, a Fenrira je vezao lancima za stijenu na nekom udaljenom pustom otoku. Kada je počeo Ragnarök, Fenrir se oslobodio, Hela je uspostavila vojsku mrtvih, a Jörmungandr je oslobodio svoj rep i ustao iz mora kako bi se pridružio ostalima u borbi protiv bogova. Bogovi su skoro svi bili ubijeni. Za Jörmungandra suvremeni znanstvenici smatraju da je simbol transformacije po uzoru na simboliku zmija u mnogim, ako ne i u svim sustavima vjerovanja drevnog svijeta. Raznolike kulture poput onih u Egiptu, Mezopotamiji i mnogim drugima često uzimaju zmiju kao protivnika uspostavljenog poretka ili kao njegov sastavni dio..

Opis Thorove borbe s Jörmungandrom:

“In giant wrath the Serpent tossed In ocean depths, till, free from chain, He rose upon the foaming main; Beneath the lashings of his tail, Seas, mountain high, swelled on the land; Then, darting mad the waves acrost, Pouring forth bloody froth like hail, Spurting with poisoned, venommed breath Foul, deadly mists o’er all the Earth, Thro’ thundering surge, he sought the strand.”

Valhalla (J. C. Jones)



Slika 7. Prikaz Jörmungandra

4.1.2. Fenrir

Fenrir kojega u nordijskoj mitologiji nazivaju još i Fenrisúlfr, monstruozi je vuk nordijske mitologije. Bio je sin boga Lokija i diva Angerbode, a brat Jörmungandra i Hele. Kako su se bogovi bojali Fenrirove snage, a i iz proročanstva su vidjeli da se od njega može očekivati samo zlo, oni su ga odlučili vezati čarobnim lancem napravljenim od zvuka mačjih koraka, brade žene, daha ribe i drugih okultnih elemenata. Kad je lanac konačno stavljen na njega, Fenrir je odlučio odgristi ruku bogu Tyru. Usta su mu začepili mačem i bilo mu je suđeno da leži vezan za stijenu sve do Ragnaröka (Sudnjeg dana), kada će polomiti lance s kojima su ga zavezali Aesirci i napasti sve bogove. Prema jednoj verziji mita, Fenrir će proždrijeti sunce, a u Ragnaröku će se boriti protiv boga Odina i progutati ga. Odina će osvetiti sin Vidar, zarivši mač vuku u srce i trgajući mu čeljusti. Fenrir se ističe u norveškoj i islandskoj poeziji 10. i 11. stoljeća, a pjesnici prestrašeno govore o danu kada će se osloboditi.

Njegovu važnost za pretkršćanske Skandinavce vidimo u njegovom konstantnom prikazivanju na brojnim preživjelim runama, a da ne spominjemo njegovu učestalu prisutnost u starim nordijskim književnim izvorima. Meni je zanimljivo to što postoji vjerovanje da su mnogi drugi vukovi, koji su spomenuti u staroj nordijskoj književnosti, zapravo Fenrir koji se naziva



Slika 8. Primjer ilustracije Fenrira

različitim imenima. Jedna stara nordijska pjesma kaže da će Fenrir progutati sunce tijekom Ragnaroka, čin koji je u drugim pjesmama predodređen za drugog vuka po imenu Skoll.

Još jedna stara nordijska pjesma spominje vuka po imenu Garm koji će se osloboditi lanaca u Ragnaroku. Ovo je isto tako vrlo vjerojatno Fenrir samo pod drugim imenom. U drugim izvorima pronalazimo vuka koji će umjesto sunca pojesti Mjesec nazvan Mánagarmr ili Hati ("Mržnja"), a on bi mogao biti samo još jedna od interpretacija Fenrira ili Garma, ako i Garm sam nije samo druga interpretacija Fenrira...

4.1.3. Jotnar/Jotuns

Sjevernjaci su Jotnare zamišljali kao prva stvorenja koja su zaživjela među ledenim brijegovima koji su ispunjavali ogroman ponor Ginnunga-gapa. Ti divovi su od samog početka bili protivnici i suparnici bogova, a kako su potonji bili personifikacije svega što je dobro i lijepo, oni su bili predstavnik svega što je bilo ružno i zlo. Nakon što je Ymir, prvi od divova, pao beživotan na ledu, ubijen od strane bogova, potomci su mu se utopili u krvi. Samo jedan par, Bergelmir i njegova žena, su uspjeli pobjeći u Jötun-heim, gdje su nastavili živjeti i postali su roditelji sve divovske rase. Na sjeveru su se divovi zvali raznim imenima, od koje je svako imalo posebno značenje. Jötun je, na primjer, značilo "veliki žderač", jer su divovi bili poznati po svojim ogromnim apetitima, kao i po njihovoj neuobičajenoj veličini. Voljeli su piti, kao i jesti, pa su ih stoga zvali i Čet, riječ za koju su neki pisci tvrdili da ima isto značenje kao i riječ žed.

Ta prva božanstva, su poput prvih grčkih bogova, bila gigantska u stasu i zastrašujućeg izgleda. Ymir, ogromni ledeni div, i svi njegovi potomci, usporedivi su s Titanima, koji su također bili elementarne sile. Nakon žestoke borbe za prevlast, svi bili poraženi i protjerani na odgovarajući realm, što dalje od Aesira Tartarus i Jötun-heim.

Nordijski divovi nalikuju grčkim titanima. Kako su Grci zamišljali da je Atlas bio pretvoren u planinu, tako su i sjevernjaci vjerovali da je Riesengebirge, u Njemačkoj, jedna velika forma načinjena od divova, te da su lavine koje bi se urušile sa Riesengebirge-a samo snijeg kojeg su ti divovi nestrpljivo tresli sa svojih leđa...



Slika 9. Prikaz Jotnara

5. OBRAZLOŽENJE OSOBNIH NADAHNUĆA, IDEJA POLAZIŠTA

Razlozi zbog kojih sam odabrao ovu temu, tehniku, a i sam predmet su razni. Kao što sam već i prije rekao ovu temu sam odabrao zato što sam oduvijek volio mitove, a iako su to prije bili ponajviše grčki i egipatski mitovi i mitologija, odlučio sam se zaći u meni nepoznatu nordijsku mitologiju.

Mitove sam zavolio još kada sam bio dijete gledajući razne serije i igrajući igrice na tu temu, a najviše su me fascinirali izgledi i dizajn tih stvorenja, tj. njihovi opisi koji su bili bogato razrađeni. Iako su na mene isti ti prikazi sigurno znatno utjecali, htio sam na svoj način pokušati interpretirati neke od tih opisa. Tehniku suhe igle sam izabrao najviše zbog toga što sam vidio kako se a rasterom linija može dobiti široki raspon tonova, iz kojeg može proizaći snažan i dinamičan kontrast. Nadao sam se taj efekt snažnog kontrasta postići na svojim radovima. Premda nisam najvještiji u toj tehnici, želio sam je dalje istražiti tijekom ove godine i pokušati je što bolje razumjeti i savladati. Jedan od razloga zbog kojeg sam odabrao nordijske mitove je također to što nisam puno znao o njima, nisam dolazio toliko u doticaj s filmovima, serijama na tu temu, ali znao sam da je njihova povijest isto toliko velika i opsežna kao i grčka i egipatska.

6. OPIS RADNIH POSTUPAKA

U ovom poglavlju bit će navedeni svi postupci moga rada uključujući sam početak ideje, izrade skica kao i sam rad na matrici i proces otiskivanja.

6.1. Ideja

Dok sam gledao televiziju naletio sam na Tv program koji je imao prilog o nordijskoj kulturi i mitovima, a kako sam bio zainteresiran mitologijom, nastavio sam dalje gledati epizodu. Nakon toga neko vrijeme sam zaboravio na nordijske mitove i onda kada je došlo na red da izaberemo temu sam se sjetio tog priloga i odlučio da će se nordijski mitovi protezati kroz moj završni rad.

6.2. Skice

Skice sam započeo raditi na A4 papiru u olovci. Prvo su to bile manje skice, koje bih većinom gužvao i bacio, a poslije malo veće skice koje su poprimale izgled kakav sam htio da imaju. Nakon par manjih skica sa kojima sam bio zadovoljan, odlučio sam ih odnijeti mentorici na pregled. Mentorica je zatim odabrala četiri skice koje bi bile pogodne za završni rad koje sam zatim trebao uvećati i tuširati. Zatim sam skice uvećao u olovci, isto tako na formatu A4. Još jednom sam ih donesao na pregled, nakon što mi je mentorica dala zeleno svjetlo, krenuo sam s tuširanjem. Taj proces nije bio toliko dugotrajan koliko sam mislio da će biti, jer sam se opustio i uživao u crtanje. Bilo mi je zanimljivo raditi skice, a najviše sam uživao u posljednjoj skici u kojoj sam crtao Jotnara i skicama Jörmungandra u koje sam stavio more koje sam ipak želio malo uključiti u svoj završni rad, a kako je Jörmungandr u povijesnim prikazima često i prikazan u moru, odlučio sam to iskoristiti.

6.3. Tijek izrade matrica i otiskivanje

Nakon tuširanja skica, napokon sam mogao krenuti u izradu matrice. Nakon što sam kupio pleksiglas, prvo sam ga morao izrezati ubodnom pilom na manje komade. Komade sam izrezao u dimenzijama 30.7x22 cm kako bi ostalo malo prostora za sitne margine i krep traku. Nakon što sam skice krep trakom zalijepio za pleksiglas, sam proces crtanja na materijalu nije bio težak. Mekoća i prozirnost materijala omogućili su mi da dosta lako i brzo prenesem svoj rad na matricu. Radove sam postepeno prenosio na matricu grafičkom iglom, a nakon što sam završio s obradom matrice, odnesao sam ih u školu kako bi mogao početi sa prvim otiscima. Izradu otisaka bih podijelio u dvije faze: probni otisci i otisci.

Probni otisci

Izrada prvih probnih otisaka nije bila previše zadovoljavajuća, jer rezultati otisaka nisu bili ono što sam očekivao. Dva od crteža su se dosta slabo vidjela, a iako su ova preostala dva bila u redu, svejedno sam ih uzeo doma kako bi ih dodatno izradirao. Ali zato i služe probni otisci kako bi vidjeli da li se može dodatno što poboljšati, a kako je u pitanju bila suha igla sve sam mogao raditi kod kuće, jer mi nije trebalo ništa drugo nego grafička igla, stol i matrica.

Otisci

Nakon što sam doma dodatno obradio matrice grafičkom iglom, mogao sam ponovno pokušati otisnuti matrice. Nakon što sam boju nanio „tamponom“ koji je izrađen od najlonki i boju obrisao novinama, otiskivanje je započelo. Ovoga puta rezultati su meni osobno bili bolji, ali i objektivno. Linije su bile vidljivije jer sam ih dublje urezao pa se boja više zadržala, kontrast je bio veći jer sam nanio više boje ili skinuo manje, papir sam urednije iskidao... Sve u svemu sa ovim posljednjim otiscima sam bio zadovoljan i ja i moja mentorica.



Slika 11. Fotografija otiska

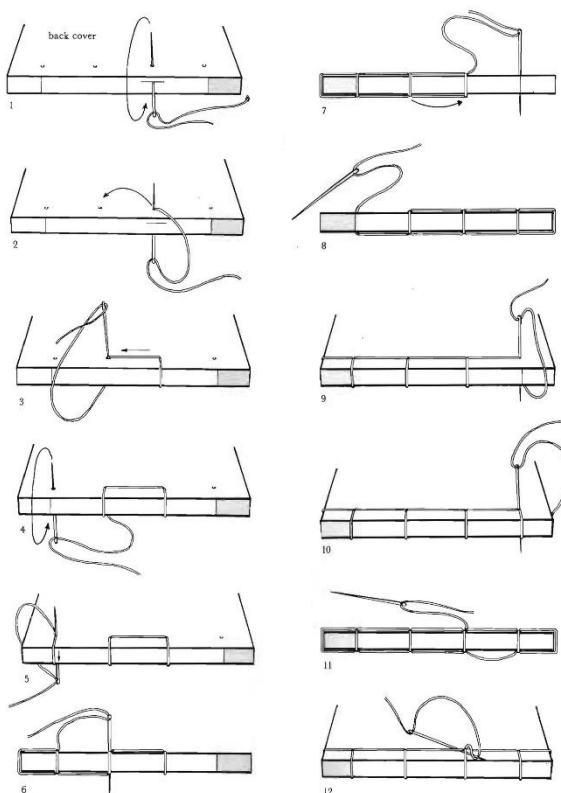


Slika 10. Fotografija otiskivanja

6.4. Uvez otisaka

Otiske sam na kraju odlučio uvezati u knjižicu, a njihov redoslijed je trebao prikazati put lika prikazanog na svim matricama. Putovanje je započelo s njegovom borbom protiv Jotnara, a dalje se nastavilo s Fenrirom (Lokijevim sinom). Na kraju putovanja je došlo do borbe između našega protagonista i Jörmungandra, a borba je rezultirala gubitkom junaka.

Za vrstu uveza odabrao sam Japanski uvez, to je oblik vezivanja bočnog boda. U metodi japanskog uvezivanja, vezovi su osigurani prednjim i stražnjim koricama, ali ne uz kralježnicu. Japanski uvez se koristio za većinu knjiga nastalih tijekom razdoblja Edo u Japanu (1600.-1868.), a bio je i primarni oblik komercijalnog vezivanja do 1890-ih kada je zamijenjen sa zapadnjačkim uvezom tvrdih korica. Zbog načina japanskog pisanja, ove knjige su namijenjene čitanju zdesna nalijevo. Knjige napravljene na ovaj način imaju četiri osnovna dijela: korice, blok teksta, unutarnje vezivanje i vanjsko vezivanje.



Slika 12. Koraci kod japanskog uvezivanja knjiga

7. TROŠKOVNIK

U ovom poglavlju navesti ću popis i cijenu materijala koji mi je trebao za izradu završnoga rada.

MATERIJAL	KOLIČINA	POJEDINAČNA CIJENA U EURIMA
Tehnička olovka Rotring, 05, žuta.	1	3,74 €
Uni pin fine line rapidograf	2	1,33 €
Laptop Asus TUF Gaming F17	1	1200 €
Pleksiglas staklo, PEVEX	1	27.02 €
Grafička preša	1	494 €
Grafička igla	1	6,38 €
Grafička boja, Crna	1	37,49 €
UKUPAN IZNOS		1769,96 €

8. ZAVRŠNA RIJEČ

Za mene je ovaj rad bio najviše istraživanje odabrane teme, tehnike, a i da saznam ponešto više o grafici. U ovom radu nisam pokušavao imitirati specifično niti jednog autora niti razdoblje. Međutim vjerojatno su kroz ove četiri godine brojni umjetnici o kojima sam učio ostavili kojekakav trag u mojem likovnome izrazu.

Proces izrade ovoga završnoga rad je za mene bio izazov, ali izazov u kojemu sam uživao. Kroz pisanje elaborata saznao sam puno toga o grafici, a i napokon sam produbio znanje o nordijskim mitovima. Pri izradi skica i matrica mogao sam primijeniti stvari koje sam naučio kroz svoje školovanje u ovoj školi, a mislim da mi je samu izradu završnoga rada olakšala odabrana tema s kojom sam se mogao lako povezati. Kako sam oduvijek volio takvu tematiku čitati ili gledati.

Sve u svemu uživao sam u izradi ovoga završnoga rada, za većinu grafika sam zadovoljan, a pisanje elaborata je bilo zadovoljavajuće i zanimljivo jer mi je omogućilo pomalo drugačiji pristup vlastitome likovnome djelu.

9. POPIS LITERATURE

Matko Peić - Pristup likovnome djelu

James Hampton Belton – An Encyclopedia of Norse Mythology

Peter Fortune – Norse Mythology: A Short Course with a Light Touch

Stanislav Bolanča – Duboki tisak

Carmen Bačura Potočić – Grafičke tehnike

[Fenrir - Norse Mythology for Smart People \(norse-mythology.org\)](#)- pristupio 04. travnja 2023.

[Jörmungandr - World History Encyclopedia](#)- pristupio 04. travnja 2023.

[Myths of the Norsemen - Chapter 28. The Twilight of the Gods - Global Grey ebooks](#) – pristupio 07. travnja 2023.

<https://www.linkedin.com/pulse/evolution-print-brief-history-printing-press-printmaking-pristupio-14-ožujka-2023>.

<https://en.wikipedia.org/wiki/Lithography#:~:text=Lithography%20works%20because%20of%20the%20mutual%20repulsion%20of,may%20be%20pigmented%20to%20make%20the%20drawing%20visible>. – pristupio 14. ožujka 2023.

<https://hr.wikipedia.org/wiki/Tiskarstvo> – pristupio 18. ožujka 2023.

<https://www.enciklopedija.hr/natuknica.aspx?ID=23038> - pristupio 19. ožujka

<https://proleksis.lzmk.hr/47624/#:~:text=suha%20igla%2C%20graf.%20tehnika%20dubokog%20tiska%20razvijena%20iz,boja%2C%20a%20onda%20se%20plo%C4%8Da%20otisne%20na%20papir>. – pristupio 1. travnja 2023.

<https://hjp.znanje.hr/index.php?show=search> – pristupio sam u više navrata/ hrvatski rječnik.

10. POPIS SLIKA I FOTOGRAFIJA KORIŠTENIH U ELABORATU

Slika 1. Primjer Gutenbergove preše.....	6
Slika 2. Primjer Rembrandt van Rijn.....	11
Slika 3. Primjer James A. M. Whistler.....	11
Slika 4. Primjer rada Miljenka Gjurića.....	12
Slika 5. Prikaz borbe Aesira i Vanira.....	14
Slika 6. Prikaz Odina.....	15
Slika 7. Prikaz Jörmungandra.....	16
Slika 8. Primjer ilustracije Fenrira.....	17
Slika 9. Prikaz Jotnara.....	18
Slika 10. Fotografija otiskivanja.....	21
Slika 11. Fotografija otiska.....	21
Slika 12. Koraci kod japanskog uvezivanja knjige.....	22