

**Krnjak, Ivana**

**Master's thesis / Diplomski rad**

**2024**

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

*Permanent link / Trajna poveznica:* <https://um.nsk.hr/um:nbn:hr:215:400132>

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

*Download date / Datum preuzimanja:* **2025-02-15**



*Repository / Repozitorij:*

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



SVEUČILIŠTE U ZAGREBU  
AKADEMIJA LIKOVNIH UMJETNOSTI  
DIPLOMSKI SVEUČILIŠNI STUDIJ LIKOVNA KULTURA

IVANA KRNJAK  
**DIPLOMSKI RAD**

Kolegij: Grafika i primijenjena grafika

Mentor: doc. dr. art. Igor Čabraja

JMBAG: 0381138133

Zagreb, rujan 2024.

SVEUČILIŠTE U ZAGREBU  
AKADEMIJA LIKOVNIH UMJETNOSTI  
DIPLOMSKI SVEUČILIŠNI STUDIJ LIKOVNA KULTURA

DIPLOMSKI RAD

**K vrtu**

Kolegij: Grafika i primijenjena grafika

Mentor: doc. dr. art. Igor Čabraja

Studentica: Ivana Krnjak

JMBAG: 0381138133

Zagreb, rujan 2024.

# Sadržaj

Sažetak.....	1
Abstract .....	1
Uvod.....	2
<b>1. MITOLOGIJA.....</b>	<b>4</b>
<b>1.1. Uloga i razvoj mitologije kroz povijest .....</b>	<b>4</b>
<b>1.2. Mitologija i priroda.....</b>	<b>6</b>
<b>1.3. Povezne točke kultura.....</b>	<b>7</b>
<b>1.4. Pronalaženje natprirodnog u svakodnevnom .....</b>	<b>8</b>
<b>2. TRIPTIH K VRTU .....</b>	<b>10</b>
<b>2.1. Tehnička izvedba .....</b>	<b>10</b>
<b>2.2. K vrtu I, II, III.....</b>	<b>14</b>
Zaključak.....	16
Popis literature.....	17
Popis ilustracija.....	18

## **Sažetak**

Praktični dio diplomskog rada *K vrtu* sastoji se od tri otiska (*I.*, *II.* i *III.*), a matrice s kojih su otisnuti izvedene su u tehnikama vernis mou i akvatinta. Istražuje transformaciju svakodnevnog u uzvišeno korištenjem rječnika mitologije.

Pisani dio diplomskog rada izlaže temeljne ideje koje su inspirirale grafički rad. Objašnjava definiciju mitologije i razvoj njezine uloge u društvu kroz povijest, te odnos između mita i prirode i poveznicu mita i umjetnosti. Raspravlja o jedinstvu i sličnosti tema obrađenih u mitovima kultura diljem svijeta i postupcima kojima mitologija daje novo značenje okolini. Pisani dio uključuje i detaljni opis tehnika korištenih tijekom izrade matrica te primjenu obrađenih tema na izvedbu vizualnog rada.

## **Abstract**

The practical portion of the graduate thesis *To the Garden* consists of three prints (*I.*, *II.* and *III.*) created in the techniques soft-ground etching (verniss mou) and aquatint. The artwork explores the transformation of the common into the sublime through the vocabulary of mythology. This paper explains the fundamental ideas which inspired the artwork. It defines the meaning of mythology and its role in society throughout history, and the relationship between myth and nature as well as the connection between myth and art. It discusses the unanimity and similarities between themes developed in myths from cultures across the world, and the process through which mythology offers new meanings to its surroundings. The paper also includes a detailed account of techniques used throughout the printmaking process, as well as the correlation between discussed themes and practical development of the artwork.

## Uvod

Čovjekova potreba za interpretiranjem svoje okoline putem reinterpretacije i stvaralaštva seže sve do samih početaka našeg postojanja. Mitovi i legende pripadaju najranijim projekcijama te potrebe – nastaju kao rezultat instinktivnog nadodavanja vlastitoga mišljenja i uzvišenih ideja na stvarni, svakodnevni svijet. Mitovi su bili namijenjeni objašnjavanju znanstvenih pitanja i teza o pravilima svemira, no bavili su se i pojašnjavanjem individualnog karaktera, međuljudskih odnosa i tijeka životnog ciklusa. Tehnologijske i znanstvene mogućnosti znatno su promijenile princip objašnjavanja okoline tijekom tisućljeća i u jednu ruku u potpunosti zamijenile oslonac mitologije, no njezina kontinuirana postojanost u oblikovanju umjetničkih i narativnih djela ukazuje da i dalje zahtjeva mjesto u našem društvu. Čovjek nije isključivo racionalno biće i nikada mu neće biti dovoljno iznositi jedino objektivne, crno-bijele, logične istine. Ima potrebu za simbolikom i metaforom, za alegorijskim sustavom interpretacije stvarnosti, čak i ako toga nije u potpunosti svjestan.

Geografske i kulturne raznolikosti utječu na čovjekovu percepciju okoline, stvarajući različite sustave vjerovanja i interpretacije stvarnosti. No, unatoč mnogim razlikama, postoje poveznice koje ne prekidaju ni oceani, ni tisućljeća – naposljetku, svima je zajednički aspekt ljudskosti i životnog iskustva. Iako se značajno razlikujemo od naših predaka, u njihovim je pričama lako pronaći ideje i iskustva s kojima se možemo poistovjetiti. Mitološke paralele raznih naroda ukazuju na izrazitu nagonsku povezanost svakoga tko je proveo život na našem planetu.

U ovome diplomskom radu povezujem motive i ideje koji se mogu prepoznati u mitologijama diljem svijeta, birajući one koji se pojavljuju na više područja i kroz različite vremenske okvire. Na tri matrice oblikujem sliku životnog puta opisanog u tri nastavka, nastojeći opisati transformaciju svakodnevnog u uzvišeno.



*Slika 1: K vrtu*

# 1. MITOLOGIJA

## 1.1. Uloga i razvoj mitologije kroz povijest

Mitologija je skup mitova,<sup>1</sup> priča o nadnaravnim radnjama bogova ili junaka koje su utemeljile neku kulturu.<sup>2</sup> Campbell tvrdi kako mitologija ima četiri uloge u društvu: metafizičku, kozmološku, sociološku i psihološko-pedagošku. Metafizička je uloga posvećena čovjekovu divljenju božanskome i tajnama postojanja. Oslanja se na religijski aspekt vjerovanja - nju se ne može naučiti iz lekcija ili ostvariti prisilom, već je čovjek treba sam prepoznati putem vlastitog iskustva. Kozmološka uloga odnosi se na čovjekovu potrebu da objasni svijet oko sebe putem mitova. Ona je odraz iskustva, znanja i uvjerenja naroda koji su stvorili određenu mitologiju. Kako narodi otkrivaju nova saznanja putem znanosti, tako se i njihovi mitovi razvijaju. Kao primjer Campbell navodi kako je u Sumeru 3500. g. p. n. e. (podatak koji noviji izvori smještaju nekoliko stotina godina kasnije<sup>3</sup>) kao posljedica proučavanja planeta došlo do promjene u sustavu vjerovanja. Jednostavna uvjerenja nomadskih naroda zamijenili su pravilni matematički principi božanskog i svemirskog poretka: znanost, teokracija i hramsko štovanje. Sociološka uloga mitologije je da određuje kako će društvo funkcionirati i tko će ispunjavati koju ulogu u njemu. Ovisi o društvenim potrebama i može biti uporište za provođenje zakona, dodjeljivanje autoriteta, biranje vođe i povezivanje svakog člana društva u funkcionalnu zajednicu putem zajedničkih vjerovanja i rituala. Psihološko-pedagoška uloga mitologije je da usmjeri pojedinca na putu do samospoznaje i društvenog i duhovnog ostvarenja. Često se ostvaruje detaljnim sustavom morala i predstavljanja idealnih obrazaca ponašanja koje treba koristiti kao uzore. Važnost ovih uloga varira s obzirom na vrijeme i prostor na kojemu određena mitologija nastaje.<sup>4</sup>

Armstrong predlaže da su mitovi nastali kao obrambeni mehanizam usmjeren na osjećaje, a ne logiku. Čovjek je jedino biće sposobno prepoznati nepojmljive koncepte poput smrtnosti na kompleksnoj razini, te ga te teme često bacaju u očaj. Egzistencijalni očaj je moguće pobijediti stvaranjem priča kojima se obrascima i pravilima kroti nepredvidivost postojanja, objašnjava

---

<sup>1</sup> mitologija. *Hrvatska enciklopedija, mrežno izdanje*. Leksikografski zavod Miroslav Krleža, 2013. – 2024. Pristupljeno 10. 7. 2024. <<https://www.enciklopedija.hr/clanak/mitologija>>.

<sup>2</sup> mit. *Hrvatska enciklopedija, mrežno izdanje*. Leksikografski zavod Miroslav Krleža, 2013. – 2024. Pristupljeno 10. srpnja 2024. <<https://www.enciklopedija.hr/clanak/mit>>.

<sup>3</sup> Ossendrijver, Mathieu. (2020). The Moon and Planets in Ancient Mesopotamia. *Oxford Research Encyclopedia of Planetary Science*. 10.1093/acrefore/9780190647926.013.198

<sup>4</sup> Campbell, Joseph (1980). *The Masks of God: Occidental Mythology*. Dallas, Penguin Books, str 6, 519-522.



neobjašnjivo i životu vraća značenje. Ističe i da je mit je posljedica čovjekove mašte i sposobnosti da iskusi iracionalno, nepostojeće. Mašta nije predstavljena kao opreka znanosti, već njezino oruđe, pošto bez čovjekove navike da sanja o nepostojećem ne bi moglo doći do inovacija i napretka. U starim kulturama cilj mitova nije bio uspostavljanje teologije kakvu danas znamo, opisivanje odvojenog svijeta nadmoćnih bića koji vladaju nad nama, već objašnjavanje svakodnevnog ljudskog iskustva. Bogovi su živjeli u istom svijetu kao i njihovi štovatelji, usko povezani s njima.<sup>5</sup> Belaj opisuje obred i ritual kao rekonstrukciju mita u svrhu uspostavljanja kozmičkog reda. Prijelazni obredi i mitovi služe obilježavanju kraja vremenskog ciklusa, to jest „hoda“, i početka novoga. Odnose se na promjene stanja, bilo u razdoblju života, mjesta stanovanja, socijalnog statusa itd.<sup>6</sup>

Već u neandertalskim grobovima mogu se pronaći ostaci oružja, oruđa i životinjskih kostiju koji upućuju da su imali sustav vjerovanja kojim su objašnjavali što se događa nakon smrti. Paleolitičko razdoblje obilježava čovjekov oslonac na lov kao glavni način preživljavanja. Prije nastanka pisma usmena predaja bila je jedini način prenošenja informacija s koljena na koljeno; svakodnevni život odvija se ukorak s dimenzijom snova gdje preci svoje potomke uče o lovu, ratu, tkanju i ostalim uobičajenim pojavama koje time dosežu razinu sakralnoga. Čovjek treba naučiti gledati kroz opipljivu okolinu kako bi uvidio njezino sekundarno, više značenje. U neolitik dolazi do ustanovljavanja agrikulture koja poprima svetu razinu. Ljudi su dobili priliku promatrati ciklus života od sadnje do žetve i spoznati koliko je truda potrebno da ga se ispuni, te su krenuli promatrati svijet kao sustav primanja i pružanja: priroda neće roditi ako se energija koju troši ne vrati u obliku žrtava. Time zemlja postaje objektom štovanja i poprima glavnu ulogu u mitologijama. U razdoblju ranih civilizacija (4000. – 800. g. p. n. e.) dolazi do nastanka pisma i važnih tehnoloških napredaka, te na područjima Mezopotamije, Egipta, Kine, Indije i Krete nastaju prvi veliki gradovi. Mitologija može biti ovjekovječena u obliku hramova i pisanih izvora. Čovječanstvo se kreće udaljavati od prirode i grad postaje centar svetosti – bogovi su osnovali ljudska kraljevstva i sagradili njihove zidine. Dolazi do početka odvajanja bogova od okoline, no svijet se i dalje smatra preslikom njihove prirode. Bogovi su čovjekoliki, imaju istu povijest razvoja i učenja, istu hijerarhiju i sistematiku vlasti kao i ljudi, no više se ne brinu za čovjekovu

---

<sup>5</sup> Armstrong, K.A. (2005). A Short History of Myth. < <https://www.semanticscholar.org/paper/A-Short-History-of-Myth-Armstrong/c5ecc907f32f310fe9718e4efb96ec574c2477a8>> Pristupljeno 11. srpnja 2024.

<sup>6</sup> Belaj, Vitomir. (1998). *Hod kroz godinu: Mitska pozadina hrvatskih narodnih običaja i vjerovanja*. Zagreb: Golden Marketing, str. 26-29.

svakodnevicu. Tijekom aksijalnog doba (800. – 200. g. p. n. e.) dolazi do utvrđivanja religije kakva postoji danas – taoizam, budizam, hinduizam i srednjoistočni monoteizam nastaju u ovom razdoblju. Mitovi se interpretiraju na etičkoj i moralnoj razini, a bogovi su u potpunosti odvojeni od običnih smrtnika. U post-aksijalnom razdoblju (200. g. p. n. e. – 1500. g.) mitologija i religija isprepliću se u svrhu oblikovanja sakralnoga iz povijesnoga. Iako nove religije poriču „poganske“ veze, koriste se već ustanovljenim mitološkim postupcima poput rituala i repriziranja prethodnih bitnih događaja kako bi utvrdile svoju prisutnost.

Posljednje razdoblje razvoja mita Campbell naziva velikom zapadnom transformacijom (od otprilike 1500. g. nadalje) i ono je rezultat stvaranja tzv. zapadne civilizacije utemeljene na tehnologiji, kapitalu i racionalnosti. Duhovna pitanja mjere se na isti način kao racionalna i smatra se kako trebaju imati logično objašnjene izvore i dokaze, zbog čega dolazi do sukoba znanosti i duhovnosti.<sup>7</sup> Campbell i Armstrong se slažu da je moderno društvo najudaljenije od mita nego što je ikada bilo od nastanka čovječanstva. Mitologija, znanost i religija odvojili su se u zasebna područja, težnja prema iracionalnom i maštovitom smatra se primitivnom, a nepostojana, mijenjajuća priroda mita nije pogodna za današnje ideale jedinstvene istine i dokaza utemeljenih na čvrstim činjenicama. Mit je izgubio svoju sakralnu ulogu, reprodukciju događaja u obliku rituala. No to ne znači da je potpuno izgubio svoju ulogu u društvu. „Monomit“ ili herojevo putovanje glavni je narativni oblik mnogih suvremenih priča. pisci, umjetnici i skladatelji nastavljaju prepričavati stare mitove, koristeći njihov vokabular u skladu s okolinom u kojoj nastaju. Mitologija se preselila u umjetnost jer je ovo jedno od rijetkih područja suvremenog života u kojemu još uvijek postoji suživot stvarnog i nestvarnog, racionalnog i iracionalnog. S negativne strane, neki su suvremeni mitovi u dvadesetom stoljeću bili oblikovani u svrhu propagande, pri čemu se njihova iracionalna namjena koristi ne za umirivanje egzistencijalne brige, već za podupiranje straha i iracionalne reakcije naroda.<sup>8</sup>

## 1.2. Mitologija i priroda

Praćenjem objekta štovanja u prirodi možemo utvrditi ciklus razvoja složenosti religija. U ranim kulturama biljke i stabla nisu sami bili štovani, no bili su dokazi neobuzdanog ciklusa koji

---

<sup>7</sup> Armstrong, 2005.

<sup>8</sup> Armstrong, 2005.

pokreće svijet.<sup>9</sup> Kasnije dolazi do štovanja prirodnih pojava kao njih samih, koje se zatim antropomorfizacijom pretvara u štovanje čovjekolikih bogova koji predstavljaju te pojave.<sup>10</sup> Neki postupci vezani za stara vjerovanja preživjeli su do suvremenog doba: na primjer, biljka perunika, u dubrovačkoj okolini zvana bogiša, još uvijek se prinosi na oltaru na dan Svetog Petra Bogišara, predstavljajući staroslavenskog boga Peruna.<sup>11</sup>

Stabla u mitologiji uvijek su vezana uz život. Njihova raznovrsna korisnost, cikličnost rasta i padanja lišća, rasprostranjenost šuma te dugovječnost odavno su inspirirali metafizičko divljenje. Mnoge kulture oblikovale su svijet oko velikog „stabla života“ ili „stabla svjetova“ koje spaja podzemlje, svijet smrtnika, i svijet bogova. To je stablo spajalo fizički i duhovni svijet, istovremeno prirodno i natprirodno.<sup>12</sup>

Neki mitovi izjednačuju čovjeka i prirodu, nastanak svemira i začće čovjeka, kroz antropomorfizaciju: tijelo je zemlja, krv je voda, stabla su kosa, itd.<sup>13</sup>

### 1.3. Povezne točke kultura

„Monomit“ ili herojevo putovanje je Campbellova teorija univerzalnog oblika mita koji se javlja u svim kulturama. Može se opisati u tri čina: odvajanje (junak napušta svijet svakodnevice i upućuje se na natprirodno putovanje), inicijacija (junak susreće moćne sile i pobjeđuje ih) i povratak (junak se promijenjen putovanjem vraća kući i mijenja društvo novostečenim sposobnostima). Campbell koristi ovu teoriju kao dokaz da postoji poveznica između svih mitologija, jedna zajednička misao koja povezuje spiritualne živote naroda diljem planeta.<sup>14</sup> Ideju zajedništva nesputanog granicama, socijalnim podjelama, oceanima ili vremenom odlučila sam prikazati kombinacijom sljedećih tema i motiva prisutnih u mnogim kulturama diljem svijeta.

Mit o izgubljenom raju ili Zlatnom dobu predstavlja nostalgiju za boljim vremenima. Opisuje kako su nekoć ljudi bili besmrtni i živjeli u slozi s bogovima i prirodom. Prilaz carstvu bogova nalazio se u središtu svijeta – u nekim je kulturama to stablo, u drugima planina – sve dok se nije urušio i

---

<sup>9</sup> Armstrong, 2005.

<sup>10</sup> Belaj, 1998., str. 53.

<sup>11</sup> Belaj, 1998., str. 58.

<sup>12</sup> Crews, Judith. (2003). Forest and tree symbolism in folklore. *UNASYLVA, an international journal of forestry and forest industries*. Rome, Italy: Forestry Division of the Food and Agriculture Organization of the United Nations. 54, str. 37-43.

<sup>13</sup> Belaj, 1998., str. 23.

<sup>14</sup> Campbell, Joseph. (1980). *The Hero with a Thousand Faces (Commemorative Edition)*. Princeton University Press, str. 28-35.

ogradio čovječanstvo od raja. Cilj mita je motivirati čovjeka za povratak u raj, višu razinu postojanja.

Uloga neba kao simbola svetoga i vrhovnog božanstva koje je stvorilo svijet seže iz paleolitika i javlja se u mnogo različitih mitologija, a njegov utjecaj ima odjeka i u današnjim religijama i ritualima. Nebo je zbog vremenskih uvjeta i ciklusa podložno dramatičnim promjenama i hirovima i daje promatraču osjećaj beskraj, dodirujući njegovu potrebu za metafizičkim. Nebeska božanstva su daleka i nedodirljiva, često muška, stvaratelji svrgnuti s vlasti. Uzdizanje u nebo i levitacija predstavljaju putovanje prema višoj razini postojanja.

Nasuprot nebu javljaju se božanstva zemlje. Ona su često ženska i predstavljaju život u svim njegovim oblicima, uključujući i nepogode, i njegovanje.<sup>15</sup>

Zmije i slična stvorenja pojavljuju se u bezbrojnim mitovima mnogih kultura i igraju različite uloge, uključujući simbol ciklusa svijeta i života. U nordijskoj mitologiji opisani je devet svjetova koje spaja stablo Yggdrasil. Midgard, svijet u kojem žive ljudi, ograđen je od ostalih oceanom u kojem živi Jörmungandr, divovska zmija koja okružuje svijet i samoj sebi grize rep. Jörmungandr i bog Thor će se boriti jedan protiv drugoga na kraju svijeta, nakon čega će se on ponovo roditi i ciklus života će krenuti ispočetka.<sup>16</sup> U egipatskoj mitologiji zmije su simbol ponovnog rođenja i pojavljuju se u različitim oblicima. Apophis je divovska zmija koja svake noći napada boga Sunca Ra dok putuje kroz zagrobni svijet. Ra ga svake noći ubija, no Apophis se neprestano vraća u život.<sup>17</sup> Slavska mitologija opisuje dvoboj Gromovnika (Peruna), predstavnika Reda, i Zmije/Zmaja (Velesa), predstavnika Nereda, koji se nastoji popeti na njegovu goru. Svi ovi mitovi bave se istom temom: bog nebesa se sukobljava sa suparnikom iz donjega svijeta.<sup>18</sup>

#### **1.4. Pronalaženje natprirodnog u svakodnevnom**

U ranim vjerovanjima nije bilo čvrste podjele između božanskog i zemaljskog. Besmrtna stvorenja predstavljala su životinje, prirodne pojave, okoliš i emocije te se nije moglo raspravljati o jednome bez da se misli i na drugo. Božansko je bilo svakodnevno.<sup>19</sup> Vjerovanja o uzvišenom bila su oblikovana kao odraz čovjekova iskustva. Mitologija prati tri faze kozmičkog postojanja,

---

<sup>15</sup> Armstrong, 2005.

<sup>16</sup> Lasota, Kornelia. (2021). *The Holy Serpent: Snakes in the Old Norse Worldview*. Zoophilologica.

<sup>17</sup> Pinch, Geraldine. (2002). *Handbook of Egyptian Mythology*. Santa Barbara: ABC-CLIO, str 106, 107, 198.

<sup>18</sup> Belaj, 1998., str. 43, 78.

<sup>19</sup> Armstrong, 2005.

– stvaranje svijeta, doba ljudi, i kraj svijeta – koje se istovremeno primjenjuju i na manju, osobnu razinu čovjekova postojanja – rođenje, život i smrt.<sup>20</sup>

Sposobnost pronalaženja značenja u prividno beznačajnom zahtijeva osviještenost promatrača kako stvarnost uključuje i subjektivno i objektivno. Objektivno je određeno racionalnim i dokazanim, a subjektivno iracionalnim i osobnim uvjetima. Umjetniku je ovakav pogled na svijet dobro poznat: Danto ističe kako je umjetnost sposobna i najobičnijem predmetu podariti više značenje. Ako promatrač zna da je svakodnevni predmet pred njime umjetničko djelo, ma što god on bio, potruditi će se u njemu pronaći više nego što je na prvi pogled očito – nešto posebno.<sup>21</sup> Izjednačuje umjetnikovu sposobnost da svakodnevno transformira u posebno s transformacijom prisutnom u mitologiji. Pisoar nije samo pisoar, već je i promišljanje o definiciji umjetnosti. Sunce nije samo Sunce, već je i božanska kočija.<sup>22</sup> Umjetnička djela čovjeku služe kao ogledalo u kojemu kroz druge likove može spoznati karakteristike samoga sebe koje prije nije razumio,<sup>23</sup> kao što mitološki ciklusi simbolično predstavljaju iskustva pojedinaca.

Budući da je mitologija izgubila svoju ulogu u ostalim područjima, umjetnik postaje njezin nositelj u suvremenom svijetu. Campbell dijeli interpretaciju mitologije na dva pristupa: svećenikovu i umjetničku. Svećenik mit shvaća doslovno te ne uspostavlja ravnotežu istine i neistine u interpretaciji. Umjetnik je naviknut na preoblikovanje i invenciju i sposoban ga je promatrati kao djelić stvarnosti uvjetovan čovjekovim mogućnostima shvaćanja i percepcije.<sup>24</sup> Armstrong navodi kako je umjetnost, kao i mitologija, tranzicijsko sredstvo koje je u stanju promijeniti čovjekov svjetonazor i olakšati prijelaz iz jednog razdoblja života u drugu.<sup>25</sup> Racionalizam vlada svugdje osim u umjetnosti – tu je još dozvoljeno poigravati se s perspektivom i neistinom umjesto navođenja čvrstih, nepokolebljivih činjenica, te je jedno od rijetkih sigurnih područja za nastavak interpretacije mitologije.

---

<sup>20</sup> Belaj, 1998., str. 22-23.

<sup>21</sup> Danto, A. C. (1981). *The Transfiguration of The Commonplace: A Philosophy of Art*. Harvard University Press, str. 94.

<sup>22</sup> Isto, str. 126.

<sup>23</sup> Isto, str. 173.

<sup>24</sup> Campbell, 1980., str. 518-519.

<sup>25</sup> Armstrong, 2005.

## 2. TRIPTIH K VRTU

### 2.1. Tehnička izvedba

Vernis mou ili tehnika mekog voska potječe iz 18. stoljeća (prema Paru, Hozo navodi 17. stoljeće) i njezina je prvobitna namjena bila imitacija crteža olovkom. U svojem izvornom obliku izvodi se premazivanjem grafičke ploče izolacijskim slojem i prekrivanjem papirom željene teksture. Crtanjem po papiru izolacijski se sloj lijepi na njega i time uklanja s ploče, ostavljajući liniju karakteriziranu teksturom papira. Ploča se zatim jetka u kiseline. U suvremeno doba tehnika se koristi i za otiskivanje tekstura bez crtanja – i najmanji dodir ostavlja trag na ploči pa je moguće otisnuti veliku raznolikost tekstura.<sup>26</sup>

Postoje mnoge inačice izolacijskog sloja za vernis mou, koji treba biti mekan, ljepljiv i težak za osušiti. Unatoč imenu tehnike, samo neke od njih sadrže vosak. Ako se ploča ne zagrijava, ulogu topivog voska preuzima sastojak masne teksture poput sala ili vazelina.<sup>27</sup>

Akvatinta je grafička tehnika pri kojoj se površina ploče prekrije tankim slojem kolofonija. Zagrijavanjem ploče kolofonij se topi i lijepi za površinu. Nakon što se ploča ohladi se jetka u koliko god je navrata potrebno. Otopljeni kolofonij ostavlja organsku, zrnatu teksturu.<sup>28</sup>

Umjetnica Sylvie Abelanet koristi kombinaciju tehnika, uključujući akvatintu i vernis mou, kako bi oko otisaka lišća stvarala slojevite figurativne kompozicije (slika 1). Njezini su mi radovi poslužili kao inspiracija tijekom prvih koraka isprobavanja tehnike kada sam eksperimentirala s materijalima, biljkama, snagom kiseline i trajanjem jetkanja.

---

<sup>26</sup> Paro, Frane (1991). *Grafika: marginalije o crno-bijelom*. Zagreb: Mladost, str. 108.

<sup>27</sup> Hozo, Dževad (1988). *Umjetnost multioriginala: kultura grafičkog lista*. Mostar, Prva književna komuna, str. 358.

<sup>28</sup> Paro, 1991., str. 111.



Slika 2: Sylvie Abelanet, *Le Paradis en Morceaux*, 2012. – 2013., kombinirane tehnike, 3 x 3 m

Pri odabiru materijala za vernis mou isprobala sam različite vrste zaštite, uključujući i kupovni meki vosak, no odlučila sam se za jednostavan recept predložen u Parovoj knjizi *Grafika: marginalije o crno bijelom*: bakropisna osnova se zagrijavanjem pomiješa s jednakom količinom vazelina. Ohlađena smjesa dovoljno je mekana da se lagano može žlicom i valjkom nanijeti na ploču u ravnomjernom sloju, a dovoljno gusta da ostane na mjestu pri potapanju i premještanju. Nakon što je izolacijski sloj nanesen na ploču na njega se postavlja lišće. Budući da će svaki dodir biti vidljiv na konačnom otisku, treba biti oprezan i nježno pomicati lišće kako ne bi došlo do grebanja materijala. Ploča se prekriva tankim papirom i protiskuje ili valja valjkom kako bi lišće bilo dobro utisnuto u sloj. Lišće se zatim uklanja te se sva područja na kojima se neće pokazivati njihova tekstura štite bakropisnom osnovom i slijedi prvo jetkanje. U izvedbi ovog rada koristila sam kiselinu omjera 1 : 4 kako bih postigla oštrije kontraste između žila i površine lista (kiseline slabije koncentracije proizvest će ujednačeniji ton između područja različitih dubina utiska u

izolacijski sloj). Vrijeme jetkanja varira, pošto se zaštitni sloj drugačije ponaša ovisno o temperaturnim i vremenskim uvjetima. Zatim slijedi priprema za akvatintu: područje na kojemu će se ona primijeniti se čisti, ostavljajući tragove nalik potezima kistom, a područje s vernis mouom se prekriva bakropisnom osnovom. Pri vađenju iz kolofonijskog bubnja na željena se područja prstima nanosi nekoliko krupnijih zrnaca praha kako bi tekstura bila još raznovrsnija. Nakon grijanja kolofonija i hlađenja ploče slijedi drugo jetkanje, koje je za sve ploče trajalo jednako, oko 3 minute. Ploča se čisti od kolofonija i osnove i spremna je za protiskivanje.



*Slika 3: K vrtu, I.*





*Slika 4: K vrtu, II.*



*Slika 5: K vrtu, III.*

## 2.2. *K vrtu I., II., III.*

Naslov diplomskog rada, *K vrtu*, označava kretanje. Stari Slaveni vrijeme su gledali kao hodajući tok, kretanje božanstva vegetacije Juraja/Božića kroz ciklus godine. Juraj se rađa početkom godine, putuje i ženi se sredinom, a umire na kraju.<sup>29</sup> Vrijeme pokreće svijet, ponavljajući trofazne obrasce unedogled, preoblikujući prirodu i sve što ona uključuje. Vrt predstavlja prirodu reduciranu na osobni, izolirani komadić vezan uz čovjeka, kao što se mitološki ciklusi mogu promatrati na osobnoj razini pojedinca.

Matrice triptiha su kružnog oblika i simboliziraju cikličnost života te su naslovljene brojevima I. (slika 3), II. (slika 4) i III. (slika 5). Svaka predstavlja jednu od tri faze punog života: rođenje i mlada dob, zrela dob te starija dob i smrt. Svaka je matrica jedan hod, zasebni ritual koji označava prijelaz iz jednog djela života u drugi, a povezuje ih kontinuirani motiv stabla oko kojeg se omata zmijoliko biće.

U suvremenom smo svijetu naviknuti na promatranje okoline kao međuprostora između točki zanimanja. Putovanje između doma i radnog mjesta ili škole banalno je i neupečatljivo. Tijekom vožnje između gradova čitamo ili spavamo, ne smatramo da se ima što za vidjeti kroz prozor čak i ako se još nikada nismo provezli tim krajem. Doživljavamo ih kao prazninu. No, na nesvjesnoj razini, okoliš je veoma bitan: vizualna raznolikost boja, tekstura i uzoraka, prirodne pojave, oblikovanje svake organske i mehaničke materije utječu na naše raspoloženje i ponašanje. Iako pojedinac često neće osvijestiti da se bolje osjeća u jednom okruženju u usporedbi s drugim – na primjer, uspoređujući sunčani park i podzemnu garažu – i dalje će ih doživjeti drugačije. Ovaj neporeciv utjecaj svakodnevne „praznine“ bio je jasan starim narodima te su oko nje oblikovali cijele mitološke sustave vjerovanja. Triptih *K vrtu* nastoji opisati transformaciju svakodnevnog u uzvišeno, istaknuti previđene aspekte postojanja i osvijestiti njihovo više značenje koristeći se jezikom tih mitologija.

Središnje stablo predstavlja „stablo života“, motiv na granici zemaljskog i božanskog, istovremeno kozmički simbol i simbol iskustva pojedinca. Njegovo je korijenje, prikazano na matrici I., početak života tijekom kojeg čovjek stvara osnovu na temelju koje će oblikovati svoje vrijeme na Zemlji – stvara veze s drugim ljudima, obrazuje se i priprema za sudjelovanje u društvu. Korijenje raste zakopano u zemlju, simbol turbulentnosti iskustva. Deblo i krošnja, prikazani na matrici II.,

---

<sup>29</sup> Belaj, 1998., str. 127, 314.

predstavljaju najduže, najraznolikije razdoblje: zrelo dob. Nakon što se dobro očvrstio i pripremio, čovjek primjenjuje svoje sposobnosti na daljnje aktivnosti i stvara i oblikuje potpuno novi, razgranati sustav postojanja. Matrica III. prikazuje vrh krošnje, stariju dob i smrt. Grane i lišće pri vrhu stabla najbliže su nebu, a predstavlja beskraj i uzdizanje prema višoj razini postojanja. Blizina smrti često zbliži čovjeka s duhovnošću, pošto je strahopoštovanje neznanja o kraju snažan motivator za pronalazak alternative logici.

Zmija, svakodnevna životinja, dobiva zmajski rep i time se iz doslovnog opisa pretvara u natprirodno biće. Predstavlja neprekidni ciklus, putovanje koje se vrši ponovo i ponovo. Oblikovana je od lišća ubranog na putu kojim sam putovala do zgrade fakulteta, gdje sam izrađivala rad – svakodnevni hod koji pažljivim promatranjem i odabirom biljaka poprima novu dimenziju. Korišteno je lišće stabala lipe, javora, likvidambra, žalosne vrbe, breze, hrasta lužnjaka, grmova mušmulice i Thunbergove žutike te bršljana. Odabrano je prema uspješnosti otisaka i raznolikosti dobivenih uzoraka. Uz to, zmija predstavlja i strah čovjeka pred nepoznatim i kaotičnim, ne kao neprijatelj koji se može pobijediti jednom za svagda, već stalni pratilac na putu života s kojim se nanovo suočavamo. Njezin rep kreće od korijenja na matrici I., gdje ga lagano obuhvaća poput ideje koja je prisutna, no nenametljiva. Na matrici II. zmijsko se tijelo pojavljuje kao snažniji motiv, zauzima centralni položaj, no nema kontakt sa stablom. Na matrici III. seže uvis, izvijajući se prije nego što ga gravitacija povlači dolje, i zmija se obavija oko vrha stabla zjapeći ralje prema nebu. Ne može se popeti više od svojeg trenutalnog položaja jer se nema u što uprijeti. Život završava prije nego što možemo otkriti sve što postojanje nudi. Beskraj je izvan njezina dosega.

## Zaključak

Suvremeni je svijet orijentiran prema racionalnom, logičnom i mjerljivom prikazu stvarnosti, a iracionalno i subjektivno gubi na važnosti. No, čovjek nije isključivo racionalno biće, i ima potrebu za simbolikom, metaforom i alegorijskim sustavom interpretacije stvarnosti, čak i ako toga nije u potpunosti svjestan.

Percepcija okoline mijenja se s obzirom na geografske i kulturne raznolikosti naroda te vrijeme u kojemu civilizacije djeluju, čime nastaju raznoliki sustavi vjerovanja i interpretacije stvarnosti. Mitologija sabire sustave vjerovanja naroda. Unatoč razlikama, mnoge kulture dijele poveznice uočljive kroz mitove. Životno iskustvo čovjeka glavna je osnova za stvaranje mitologije, a ono je svima zajedničko, bez obzira na porijeklo naroda koji ga stvara. I suvremeni čovjek može pronaći samoga sebe u pričama i vjerovanjima napisanima tisućama godina prije nego što se rodio – mitovi povezuju bez obzira na granice.

Diplomski rad *K vrtu* povezuje motive i ideje zajedničke mitologijama diljem svijeta. Triptih grafika opisuje životni put pojedinca koristeći se rječnikom mitologije, transformirajući svakodnevno u uzvišeno.

## Popis literature

- Armstrong, K.A. (2005). *A Short History of Myth*. < <https://www.semanticscholar.org/paper/A-Short-History-of-Myth-Armstrong/c5ecc907f32f310fe9718e4efb96ec574c2477a8>> Pristupljeno 11. srpnja 2024.
- Belaj, Vitomir. (1998). *Hod kroz godinu: Mitska pozadina hrvatskih narodnih običaja i vjerovanja*. Zagreb: Golden Marketing.
- Campbell, Joseph. (1980). *The Hero with a Thousand Faces (Commemorative Edition)*. Princeton University Press.
- Campbell, Joseph. (2004). *The Masks of God: Occidental Mythology*. Dallas: Penguin Books.
- Crews, Judith. (2003). Forest and tree symbolism in folklore. *UNASYLVA, an international journal of forestry and forest industries*. Rome, Italy: Forestry Division of the Food and Agriculture Organization of the United Nations. 54. Str. 37-43. < [https://www.researchgate.net/publication/293528023\\_Forest\\_and\\_tree\\_symbolism\\_in\\_folklore\\_published\\_in\\_UNASYLVA\\_an\\_international\\_journal\\_of\\_forestry\\_and\\_forest\\_industries\\_published\\_by\\_the\\_Forestry\\_Division\\_of\\_the\\_Food\\_and\\_Agriculture\\_Organization\\_of\\_th](https://www.researchgate.net/publication/293528023_Forest_and_tree_symbolism_in_folklore_published_in_UNASYLVA_an_international_journal_of_forestry_and_forest_industries_published_by_the_Forestry_Division_of_the_Food_and_Agriculture_Organization_of_th)> Pristupljeno 24. srpnja 2024.
- Hozo, Dževad. (1988). *Umjetnost multioriginala: kultura grafičkog lista*. Mostar, Prva književna komuna
- Lasota, Kornelia. (2021). *The Holy Serpent: Snakes in the Old Norse Worldview*. Zoophilologica. mit. *Hrvatska enciklopedija, mrežno izdanje*. Leksikografski zavod Miroslav Krleža, 2013. – 2024. <<https://www.enciklopedija.hr/clanak/mit>>. Pristupljeno 10. srpnja 2024.
- mitologija. *Hrvatska enciklopedija, mrežno izdanje*. Leksikografski zavod Miroslav Krleža, 2013. – 2024. <<https://www.enciklopedija.hr/clanak/mitologija>>. Pristupljeno 10. srpnja 2024.
- Ossendrijver, Mathieu. (2020). The Moon and Planets in Ancient Mesopotamia. *Oxford Research Encyclopedia of Planetary Science*. 10.1093/acrefore/9780190647926.013.198. < <https://oxfordre.com/planetaryscience/display/10.1093/acrefore/9780190647926.001.0001/acrefore-9780190647926-e-198>> Pristupljeno 11. srpnja 2024.
- Paro, Frane. (1991). *Grafika: marginalije o crno-bijelom*. Zagreb: Mladost.
- Pinch, Geraldine. (2002). *Handbook of Egyptian Mythology*. Santa Barbara: ABC-CLIO.

## Popis ilustracija

Slika 1: *K vrtu*

Slika 2: Sylvie Abelanet, *Le Paradis en Morceaux*, 2012. – 2013., kombinirane tehnike, 3 x 3 m

Izvor:

[https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/5/50/Le\\_Paradis\\_en\\_Morceaux\\_%28Sylvie\\_Abelanet%2C\\_2013%29.jpg](https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/5/50/Le_Paradis_en_Morceaux_%28Sylvie_Abelanet%2C_2013%29.jpg) (preuzeto 8. srpnja 2024.)

Slika 3: *K vrtu, I.*

Slika 4: *K vrtu, II.*

Slika 5: *K vrtu, III.*