

# Seriya linoreza na temu tradicionalnih uskršnjih igara u Prekodravlju

---

**Novak, Marija**

**Undergraduate thesis / Završni rad**

**2019**

*Degree Grantor / Ustanova koja je dodijelila akademski / stručni stupanj:* **University North / Sveučilište Sjever**

*Permanent link / Trajna poveznica:* <https://um.nsk.hr/um:nbn:hr:122:642549>

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

*Download date / Datum preuzimanja:* **2025-03-25**



*Repository / Repozitorij:*

[University North Digital Repository](#)





**Sveučilište  
Sjever**

**Završni rad br. 86/MED/2019**

**Serijski linoreza na temu tradicionalnih uskršnjih igara u  
Prekodravlju**

**Marija Novak, 1382/336**

Koprivnica, rujna, 2019. godine

## Prijava završnog rada

### Definiranje teme završnog rada i povjerenstva

ODJEL	Odjel za umjetničke studije		
STUDIJ	preddiplomski sveučilišni studij Medijski dizajn		
PRISTUPNIK	Marija Novak	MATIČNI BROJ	1382/336
DATUM	18.7.2019.	KOLEGIJ	Originalna grafika
NASLOV RADA	Serija linoreza na temu tradicionalnih uskršnjih igara u Prekodravlju		
NASLOV RADA NA ENGL. JEZIKU	Linocuts about traditional Easter games in Prekodravlje		
MENTOR	Antun Franović	ZVANJE	doc.art.
ČLANOVI POVJERENSTVA	1. doc. dr. sc. Petar Miljković, predsjednik povjerenstva		
	2. doc.art. Antun Franović, mentor		
	3. doc.dr.sc. Dean Valdec		
	4. doc.art. Dubravko Kuhta, zamjenski član		
	5.		

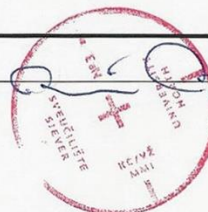
### Zadatak završnog rada

BROJ	86/MED/2019
OPIS	Tema završnog rada su tradicionalne uskršnje igre u Prekodravlju. Vizualizacija doživljaja spomenutog fenomena testirana je u mediju tradicionalne grafike visokog tiska. Dokumentirane trenutke igara, odnosno fotografije bile su referentni predložak u grafičkom postupku, testiranom u finalnom obliku u tehnikama visokog tiska. Konačni vid grafičkog postupka je serija linoreza na spomenutu temu.

U radu je potrebno:

- izabrati temu kompatibilnu vizualizaciji u skladu sa vlastitim nadahnućem
- testirati grafičke postupke pogodne za uspješnu likovnu razradu
- artikulirati obrasce - matrice i odabrati konačnu grafičku tehniku
- provesti kompletni grafičko tehnološki postupak visokog tiska
- dokazati i objasniti izbor i opravdanost grafičkih rješenja u likovnom i u tehnološkom smislu

ZADATAK URUČEN	13.09.2013.	POTPIS MENTORA	
----------------	-------------	----------------	--





# Sveučilište Sjever

**Odjel za Medijski dizajn**

**Završni rad br. 86/MED/2019**

## **Serijski linorezi na temu tradicionalnih uskršnjih igara u Prekodravlju**

**Student**

Marija Novak, 1382/336

**Mentor**

Antun Franović, doc.art.

Koprivnica, rujna, 2019. godine



## **Predgovor**

U procesu izrade završnog rada primijenila sam znanje stečeno ponajviše na kolegiju Originalna grafika, ali i na Crtanju i kompoziciji 1 i 2, Kreativnom procesu, Vizualnoj kulturi, Grafičkim alatima i Teoriji oblika. Upravo, stečenim znanjem nastala je serija grafika, odnosno linoreza.

Ovim ću radom analizirati temu i povijest nastalih grafika, općenito što je grafika, odnosno njezine vrste i cijeli postupak nastanka grafika.

Zahvaljujem se mentoru doc. art. Antunu Franoviću na savjetima i pomoći prilikom izrade ovog završnog rada.

## Sažetak

Grafika, kao umjetnički medij, ima značajnu ulogu u povijesnom razvoju umjetnosti. Johannes Gutenberg, kao tvorac, zaslužan je za otiskivanje slovnih znakova, dakle reprodukciju originalnih umjetničkih djela. Najstarija tehnika visokog tiska, odnosno drvorez, omogućila je umjetnicima da svoje ideje prenesu na tiskovnu formu. Nadalje, pojavom linoreza povećava se broj umjetnika koji se koristi tom tehnikom zbog lakše i jednostavnije obrade.

Upravo, zbog toga što grafika danas sve više pada u drugi plan, izrada serije linoreza na temu uskršnjih tradicionalnih igara u Prekodravlju, činila mi se kao odličan spoj zbog svoje povijesne vrijednosti, originalnosti i „zaboravljenosti“.

Ključne riječi: grafika, drvorez, linorez, visoki tisak, tiskovna forma, uskršnje tradicionalne igre u Prekodravlju

Graphics, as an artistic medium, had a significant role in the historical development of art. Johannes Gutenberg, as the creator, is responsible for the printing of letter signs, that is, reproduction of original works of art. The oldest high printing technique, the woodcut, allowed artists to transfer their ideas to print form. Furthermore, the appearance of linocuts increased the number of artists using this technique for easier and simpler processing.

Precisely, because graphics are falling into the background today, the production of a series of linocuts on the theme of traditional Easter games in Prekodravlje, appeared to be a great compound of its historical value, originality and "forgetfulness".

Keywords: graphics, woodcut, linocut, high print, printing form, Easter traditional games in Prekodravlje

# Sadržaj

1.	Uvod.....	4
2.	Položaj i povijest Gole .....	5
2.1.	Vrijeme održavanja igara .....	6
2.2.	Kotačanje.....	6
2.3.	Bincanje.....	10
3.	Što je grafika? .....	12
3.1.	Vrste grafika .....	13
3.2.	Visoki tisak.....	14
3.2.1.	<i>Drvorez</i> .....	16
3.2.2.	<i>Linorez</i> .....	18
3.3.	Praktični dio rada .....	20
4.	Zaključak.....	40
5.	Literatura.....	42



## 1. Uvod

Kao dijete, svake godine odlazila sam kod svoje bake na obiteljska okupljanja, odnosno slavlja. Baka i ostali članovi obitelji živjeli su na selu, u općini Gola. Tamo se živjelo potpuno drugačijim načinom života, za razliku od grada. Od malena me je zanimao taj kontrast, ta različitost, njihovi načini života i običaji. Svaki dan dizanje ujutro i zajedničko doručkovanje, odlazak u staju kako bi se krave ili / i ostale domaće životinje nahranile, odlazak na polje, odnosno obrađivanje tla / i prikupljanje onog što već je obrađeno (krumpir, kukuruz, pšenica itd.), zajedničko pjevanje ili pričanje događaja prilikom rada, heklanje i šivanje, odlazak na proštenja prilikom svakog većeg blagdana ili / i slavlja Sv. Antuna, zaštitnika sela Gole. Svi ti običaji i načini života nisu naravno nanovo nastali, nego su prisutni od kako su se ljudi naseljavali na ovo područje Prekodravlja. Stoga su oni dio stare tradicije. Sve to što je navedeno, može se vidjeti skoro u svakom drugom selu, od prilike slični načini života, svetac koji ih štiti i slični običaji koji su prisutni. Jedino što nigdje nisam vidjela, osim u Prekodravlju, točnije u Goli, jest upravo održavanje tradicionalnih igara, na dan najvećeg kršćanskog blagdana, Uskrsa. Prvi puta za Uskršnje jutro, kada sam igre vidjela, to je bio najveći doživljaj moga života. Udarci i bacanje drva u drvo, prizori dizanja prašine koji se izmjenjuju zrakama sunca, vječita galama, dovikivanje, smijanje i navijanje te odlična pozitivna energija igrača i publike. U tom trenutku shvatila sam da je to nešto posebno, upravo zbog toga jer su se te igre mogle vidjeti jedino tamo. Svake godine bila sam tamo i promatrala tijekom igre i događanja oko igre, ne bili što propustila ili doznala još neko dodatno pravilo igre. Upravo zbog tog doživljaja, koji meni doista mnogo značio, odnosno koji je djelovao na mene, odlučila sam da bih htjela to negdje pismeno zabilježiti, ali tijekom godina, zbog drugih obaveza nisam imala dovoljno vremena posvetiti se samo tome. Kada je na trećoj godini fakulteta trebalo odrediti što će mi biti završni rad, tada sam se sjetila da je sad pravo vrijeme da to obećanje sama sebi ispunim. Također, još jedan razlog zašto pisati o igrama, bio je što sam htjela prikazati tu tradiciju ljudima koji to nisu vidjeli, odnosno koji ni ne slute da tako nešto (još) postoji. Cijelo zbivanje tih dviju igara, točnije, bincanje i kotačanje, prvobitno sam pomno fotografirala te je nastala velika serija fotografija. Nadalje, upravo kreativnim procesom nastalo je desetak kompozicija koje postaju dovršene drevnom tehnikom, koju smo tek nedavno proučavali na fakultetu, na trećoj godini medijskog dizajna, a ime tehnike jest „originalna grafika”.

Tekstom koji slijedi opisat ću o samom mjestu gdje su igre nastale, u koje vrijeme se održavaju, o postanku i razvoju tehnike kojom će se vizualno prikazati igre i procesu samog rada.

## 2. Položaj i povijest Gole

Općina Gola smjestila se u sjeverozapadnoj Hrvatskoj, u Koprivničkoj - križevačkoj županiji. Smještena je na lijevoj obali rijeke Drave, u području Prekodravlja, na samoj granici sa susjednom Mađarskom. Povijest govori da dio posjeda preko rijeke Drave bio je sastavni dio župa Drnje. Oni su se počeli spontano naseljavati najvjerojatnije već krajem 18., a sigurno početkom 19. stoljeća. U matičnim knjigama župe Drnje nalazimo podatak o novom naselju preko rijeke Drave pod imenom Novo Selo, 1802. godine. [1]

Uz selo Gola, koje je centar i središte, općinu još čine četiri sela, a to su: Gotalovo, Novačka, Otočka i Ždala. Hrastove šume Repaša, priroda uz rijeku Dravu, rezervati prirode Ješkovo i Čambina, obradiva polja bez industrijskog zagađenja samo su dio onoga što čini ovu regiju toliko različitom. Također mnogi ljubitelji ribolova zalaze na obale rijeke Drave i njezinih brojnih rukavaca uživajući i u ljepoti dravskog krajolika. Centar Prekodravlja, selo Gola, poznato je poznavateljima naivne umjetnosti. U galerijskom prostoru Stare škole u Goli možete vidjeti djela dvadesetak likovnih stvaratelja ovog kraja. Najpoznatiji među njima jesu Ivan Večenaj, Stjepan Večenaj, Mladen Večenaj, Martin Mehkek, Franjo Vujčec, Biserka Zlatar Milinković, Dado Cvetko, Nevenka Rehorović Matas i drugi. Djela Ivana Večenaja, jednog od najznačajnijih predstavnika Hrvatske naivne umjetnosti, krasi privatnu galeriju „Večenaj”, koja je proširena 2007. godine. Također, u prekrasnom krajoliku jezera Ješkovo, na imanju našeg poznatog kipara, gospodina Dragutina Ciglara-Laoa može se vidjeti skulptura štuke, izrađena od hrastova drveta na jednoj likovnoj, slikarsko-kiparskoj koloniji i ušla je u Guinnessovu knjigu rekorda kao najveća drvena skulptura na svijetu. [1] [2]



*Slika 1 Prikaz položaja općine Gole na karti*

## **2.1. Vrijeme održavanja igara**

Uskrs ili Vuzem je najveći kršćanski blagdan ispunjen svjetlom i nadom te ga Hrvati slave još iz vremena primanja kršćanstva. Uskrs nam posvješćuje da Isusova smrt na križu nije završetak – konačnost (pa tako ni naša) već prijelaz u vječni život. Uskrsnuće je središnji i temeljni događaj vjere, znak nade koja ne umire. To je blagdan radosti i svjetla, rađanja novog doma, novom odjećom i svečanim stolom. Zanimljivo je ovdje navesti zapis I. Goloba o pučkom vjerovanju da Sunce pleše uoči Uskrsa, stoga su svećenici plesali na koru crkve na Uskrs sve do 17. Stoljeća. U tom sakralnom plesu izražavala se radost uskrsnuća kao kozmičkog događanja (2006.). Prema zapisu V. Belaja, poganski obredi koji su bili povezani s buđenjem prirode i blagovanjem prvih plodova (jaja, mladog luka, janjaca) prihvaćanjem kršćanstva preneseni su na Vuzem i postali narodni običaji. Praslavensku Novu godinu, koja je počela u proljeće, zamijenio je Vuzem, što temelji na značenju riječi Vuzem (vzeti – uzeti = uzeti i započeti). (1998.:121,129.) [3]

Dvije su to stare narodne igre koje mještani redovito na Uskrs igraju još od davno. Vježbe i pripreme naravno kreću i prije Uskrsa, a pravila igara su jednostavna.

## **2.2. Kotačanje**

U ovoj su igri sudionici dječaci i broj igrača nije ograničen. Koriste se sljedećim rekvizitima: kotačnica (dugački štap s donje strane prirodno zakrivljen ili sa umetnutim dodatkom) i kotači (vodoravno otpiljeni dijelovi grane promjera sedam do deset centimetara). Najbolji su bili kotači

od kvrge jer se ne bi brzo *raskalali*, odnosno raspali. Igrači su bili podijeljeni u dvije grupe i raspoređeni jedan do drugoga na određenoj udaljenosti, odnosno svaka grupa je bila na svojoj strani ceste. Strane su odijelili linijom koja je bila znak centra. Kotače su udarali šaljući ih po redu članovima suparničke grupe, a oni bi ih vraćali. Ako netko od igrača ne uspije udariti kotač, ubacuje se onaj tko mu je najbliži. Osim po tlu, kotač je bilo moguće poslati i u vis. Takav udarac zvao se vranac. Cilj ove igre nije bila pobjeda. Najveća pozornost pridavala se sakupljaču vranaca, a igralo bi se sve dok se igrači ne bi zasitili ili bi im ponestalo kotača. [3]

U nekim krajevima nazivaju je kraljicom športova. Nosi u sebi takmičarske elemente, ali uglavnom služi razonodi. Rekviziti slični hokeju na ledu. Igra je vrlo sofisticirana, opisao ju je Ž. Kovačić (1979.: 140 – 142). Neki elementi igre su u Goli pojednostavljeni. Igra se obavezno na uskršnje jutro prije svete mise i nedjeljama na seoskom putu ili cesti. [3] [4]



*Slika 2 Prikaz dvaju ekipa potrebnih za igru*



*Slika 3 Prikaz drvene opreme za igru*



*Slika 4 Prikaz trenutka udaranja kotačnice u kotač*



*Slika 5 Prikaz trenutka isporučivanja kotača suparničkoj ekipi*

### 2.3. Bincanje

Za ovu igru potrebna je bincalka (nalik štapu, jedan za svakog igrača). [5] Na položenu ciglu postavila se jedna strana daske, a na dasku binac (izrađen od komada drva u obliku stošca). Postave se dvije podjednake grupe igrača, od kojih jedna grupa hvata binac, a druga gađa binac štapom (80 – 100cm) koji posjeduje svaki igrač. Jedan od igrača iz grupe hvatača binca zadružen je za postavljanje binca na dasku bincalke. Slobodnim bacanjem štapa igral pogađa i odbacuje ga u zrak. Ukoliko ga jedan od igrača iz grupe hvatača uspije uhvatiti rukom ili kapom (prije pada na zemlju), oni su pobjednici i preuzimaju gađanje binca. Ukoliko, pak binac padne na zemlju, igrač iz grupe koja hvata binac dodaje ga rukom igraču koji stoji kod bincalke. Tom igraču je zadatak da bincem udari u ciglu i postavi ga na dasku bincalke. Za to vrijeme igrač koji je gađao binac mora otrčati po svoj štap i stići do bincalke, kako bi svojim štapom dotakao ciglu prije nego je dotakne postavljajući binca. Ako u tome ne uspije, štap se vraća na mjesto gdje je pao prilikom gađanja binca. U vrijeme dok njegov štap nije spašen (nalazi se na mjestu pada) igrač ispada iz igre. Zamjenjuje ga drugi igrač, prema dogovoru, iz grupe bacača štapa. Taj igrač prije postavljajući binca dotakne svojim štapom ciglu. Sada drugi igrač gađa binac koji odleti i hvataju ga igrači iz grupe hvatača binca, a on trči po svoj štap. U tom vremenu prvi igrač, i svi igrači čiji štapi nisu spašeni nakon gađanja binca, ima pravo spašavanja svog štapa. Ako se dogodi da svi igrači u grupi na bincu pobacaju štape i ne uspiju ih spasiti, tada dolazi do promjene ekipe i računa se da je ekipa izgubljenih štapa izgubila igru. Tada igrači – hvatači binca preuzimaju ulogu gađanja binca, a prvi postaju hvatači binca. Igra je mogla biti opasna i bolna (hvatanje binca rukom) a trajala je do zamora i raspoloženja igrača. [3] [4] [6]



*Slika 6 Prikaz trenutka postavljanja binca u početnički položaj*



*Slika 7 Prikaz trenutka bacanja bincalke prema bincu*



*Slika 8 Prikaz trenutka kada igrač spašava svoj štapa*



### 3. Što je grafika?

Svaki medij u kojemu se umjetnici izražavaju, bilo klasičan, bilo medij ili tehnika koju su umjetnici aproprirali i afirmirali iz drugih sfera ljudske djelatnosti ponajviše u drugoj polovici 20. st., imaju dakako svoje specifičnosti. Grafički medij proizašao je iz utilitarne sfere života, iz područja tiskarstva i umnožavanja vizualnih prikaza koji su se koristili u različite svrhe (ilustriranje knjiga, umnožavanje svetih prizora, distribucija reprodukcija poznatih umjetničkih djela svog doba, igraće karte itd.), i premda je danas afirmiran kao umjetnički medij i dalje postoji svojevrsna sumnjičavost spram grafike. [7]

Umjetnička grafika mora zadovoljavati dva osnovna zahtjeva: tiskovnu formu (podlogu, matricu), mora vlastoručno izraditi sam umjetnik, a broj otisaka izrađenih po njoj mora biti ograničen, odnosno otisak mora biti opremljen signaturom (potpisom) umjetnika i oznakom kompletne naklade, kao i rednim brojem u nakladi. Umjetnik mora po vlastitoj ideji, oblikovati tiskovnu formu (ploču, matricu, sito). Originalima se smatraju svi otisci izvorne matrice otisnuti crno-bijelo ili višebojno s jedne ili više ploča, sita, drvenog ili linoleumskog bloka, pretežno izvedenih rukama samoga umjetnika. Ako se obrati profesionalnom tiskaru (majstoru), koji onda preuzima *zanatski* dio naklade, umjetnik mora niti nazočan i nadzirati cijeli proces, kako bi osigurao da se ispune sve njegove umjetničke namjere. Isključivo je pravo umjetnika / grafičara da odredi visinu naklade svog grafičkog djela. On određuje po potrebama, željama i narudžbi i po vlastitoj procjeni, iskustvu i izdržljivosti materijala. Granična količina otisnutih grafičkih listova naziva se limitom. Limitiranje grafičkih listova vezano je uz tehnički, likovni, ali i komercijalni moment. To je uvedenom u praksu potkraj 19. stoljeća, kad se iza rednog broja nastanka počela stavljati granična količina grafičkih otisaka. Pojedine grafičke tehnike (pogotovu dubokog tiska) ne mogu izdržati visoke naklade. S vremenom u procesu nabožavanja, brisanja i tiskanja dolazi do trošenja i oštećenja tiskovne površine te gubljenja određenih likovno izražajnih i tehničkih kvaliteta na kasnijim otiscima. Otisak izvorne matrice na listu papira ovjeren (obavezno običnom olovkom) potpisanom autora naziva se grafički list. Da bi se smatrao originalom, svaki grafički list mora nositi ne samo signaturu / potpis umjetnika nego i podatke koji označuju cjelokupnu nakladu i serijski broj svakog pojedinog lista. Potpis autora obično se nalazi ispod donjeg kraja otiska desno ili u sredini. Lijevo je razlomak koji označuje redni broj otisaka i ukupan broj otisaka. Katkad je u potpisu naveden i naslov lista (djela), primijenjena tehnika i slično. Granična količina grafičkih otisaka naziva se limitom. Na primjer, ako uzmemo za kompletnu konačnu nakladu limit od 60 grafičkih listova, oznaka na grafičkim listovima teče rednim brojevima nastanka: 1 / 60, 2 / 60, 3 / 60 itd., što znači da je pred nama prvi, drugi treći... otisak u ukupnoj nakladi od šezdeset originala. Na umjetničkom tržištu mogu se pojaviti i grafički listovi označeni s EA (*épreuve*

*d'artiste* – umjetnikom ili autorski pokusni otisak). Otisci s oznakom EA namijenjeni su, prije svega, umjetnikovoj stručnoj reprezentaciji i izvorno nisu imali komercijalnih ciljeva. Usprkos tome, danas se pojavljuju na umjetničkom tržištu. Po usvojenim stavovima međunarodnih udruga likovnih umjetnika (Declarations Concerning the Legal Number of Casts of Sculptures and of Original Prints – poznatih kao Bečka deklaracija IAA-AIAP, iz rujna 1960.), za umjetnikove kontrole / autorske listove važi limit od 10% od cjelokupne naklade (koji nije uključen u limit naklade) i označuje se rimskim brojevima (npr. EA I/VI). U praksi je moguće susresti i druge oznake kojima umjetnik upućuje na neko specifično stanje grafičke slike: probni (pokusni) otisak, poseban tehnički postupak ili primjena drugačijih materijala i slično. Po završenom tiskanju planirane naklade, poželjno je da se tiskovna forma s koje je napravljena naklada na odgovarajući način *onesposobi* za daljnji tisak ili da posebnim oznakama bude *obilježeno* da je u matrici otisnuta sva planirana naklada. Navedeni se principi odnose na grafičke radove koji se smatraju originalima. Radove koji ne ispunjavaju navedene uvjete treba smatrati *reprodukcijama*. Uvijete za tisak reprodukcija nije moguće propisati, ali poželjno je da reprodukcije kao takve budu označene da bi se bez zabune mogle razlikovati od originalnih grafičkih radova. Ako su reprodukcije takve kvalitete da se posebno ističu, može ih umjetnik, cijeneći rad tiskara koji ih je proizveo, svojim potpisom potvrditi. Ovdje potpis na konačnom proizvodu označuje umjetnikov *pristanak*. No, treba naglasiti: ako bi umjetnik potpisano, odnosno signaturi dodao i limitiranje (označivanje broja ukupne naklade i redni broj otisaka), to bi bilo obmanjivanje kupca ili galerista koji nije upućen u finese grafičko originala. Također, treba navesti da umjetnik / grafičar ne može prenositi na tiskovnu formu / matricu fotografiju, ili njezine dijelove, automatskom upotrebom fotomehaničkih postupaka bez intervencije, ručne obrade i umjetničkoga stava. Kopije originalnih umjetničkih radova, napravljene potpuno fotomehaničkim postupcima, ili na koji drugi način, iako su u limitiranoj nakladi i opremljene signaturom umjetnika čiji je rad reproduciran, ne mogu se tretirati kao originalni grafički listovi. [8]

### 3.1. Vrste grafika

Po načinu tiska, odnosno vrsti primijenjenog materijala na matrici i obradi matrice razlikujemo ove vrste tiska i osnovnih grafičkih tehnika. To su:

1. Visoki tisak:
  - a. drvorez
  - b. linorez
2. Duboki tisak:
  - a. suha tehnika / mehanički pripremljena matrica:

- i. bakrorez
    - ii. suha igla
    - iii. mezzotinta
  - b. tehnika izjedanjem (jetkanjem / kemijski pripremljena matrica):
    - i. bakropis
    - ii. akvatinta
    - iii. tehnika mekog voska (verniss-mou)
3. Plošni tisak: litografija
4. Propusni ili porozni tisak: sitotisak

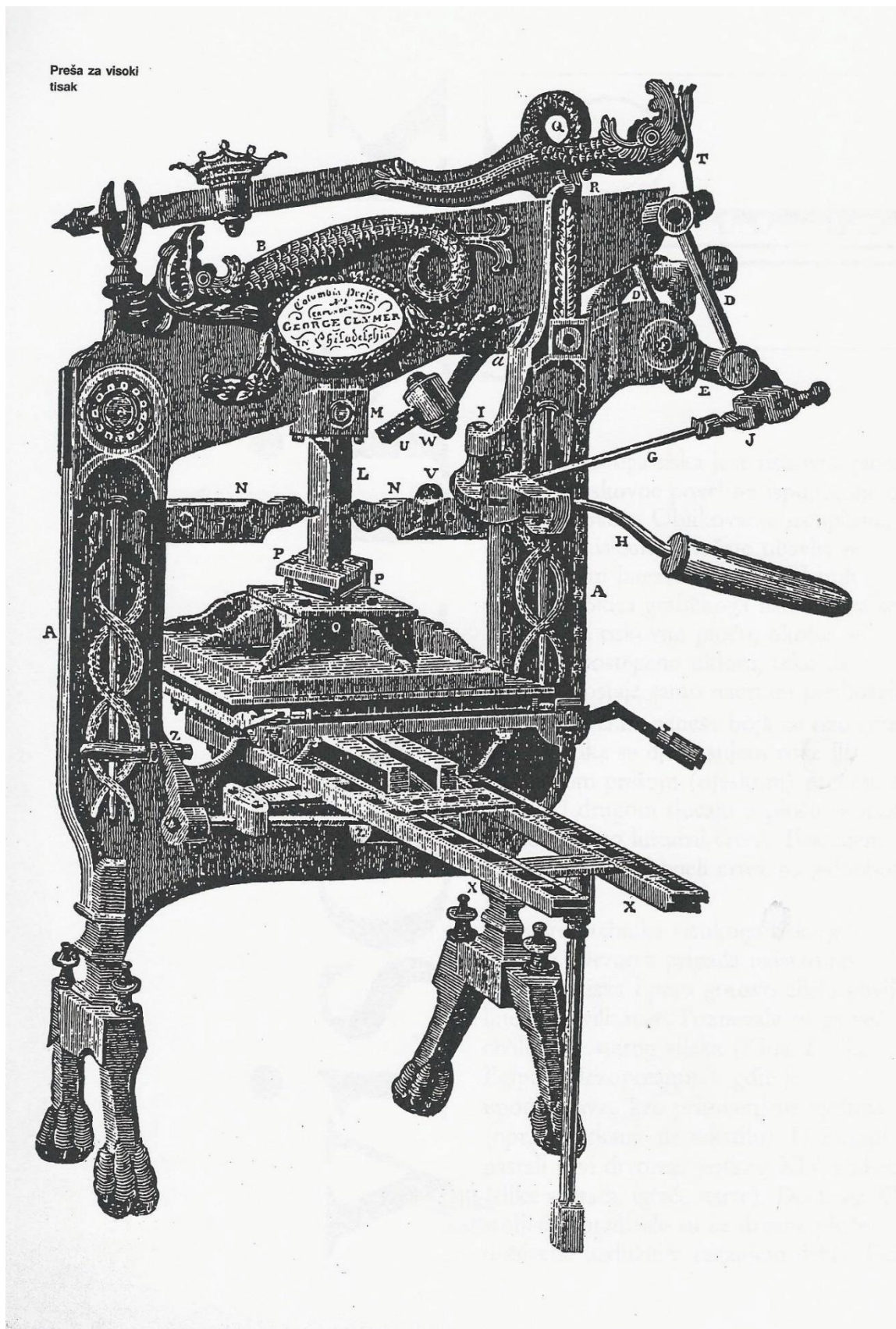
Osim ovih osnovnih grafičkih tehnika, primjenjuju se i neke druge, srodne tehnike, a i njihove kombinacije. [8]

### 3.2. Visoki tisak

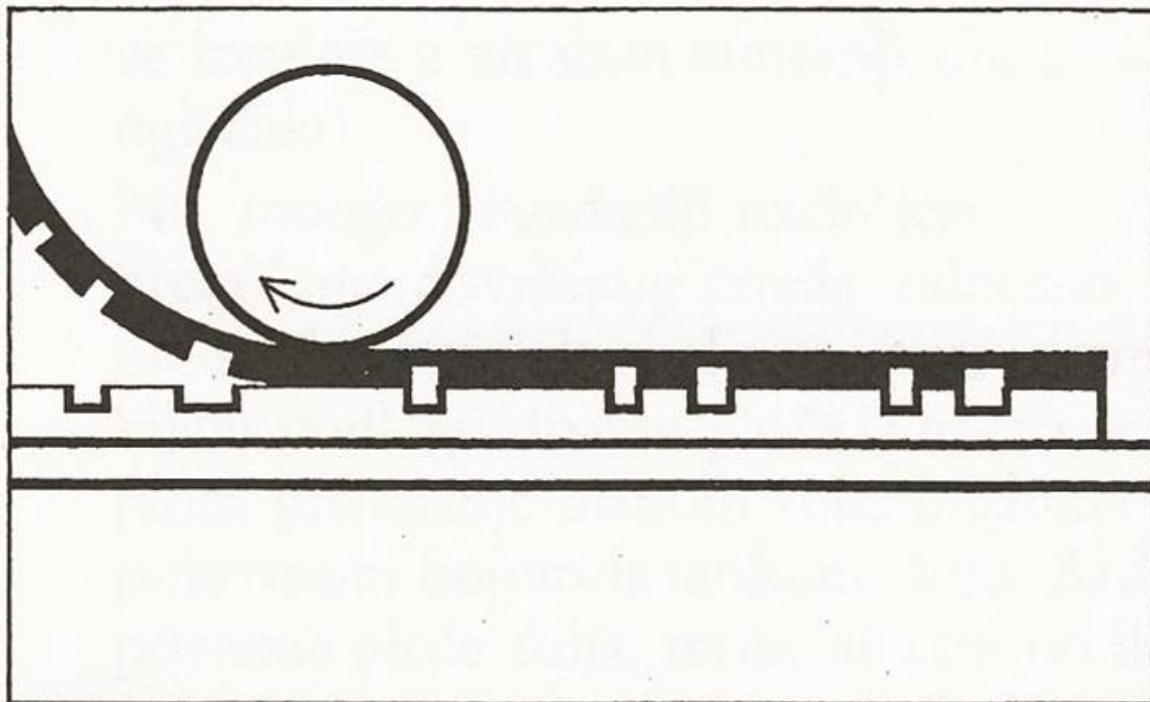
Temelj visokog tiska jest tiskovna ploča a kojoj su tiskovne površine ispučnije od ostale površine. Oblikovanje ispučene, povišene, tiskovne površine obavlja se mehaničkim izrezivanjem netiskovih površina. Skica grafičkog lista nacrtana se izravno na tiskovnu ploču, okolna se površina postepeno ukloni, tako da uzdignut ostaje samo nacrtani predložak. Kad se valjcima nanese boja na uzdignuta mjesta, slika se djelovanjem ruke ili tiskarskom prešom (tijeskom) prenese na papir. U drugom slučaju u ploču se može izdubiti samo linearni crtež. Tiskanjem nastaje negativni bijeli crtež na jednobojnoj plohi. [8]

Najstarija tehnika visokog tiska jest *drvorez*. Drvorez pripada najstarijim oblicima tiska i prati gotovo cijelu povijest ljudske civilizacije. Poznavale su ga već civilizacije starog vijeka (Kina, Indija, Egipat, Mezopotamija), gdje je upotrebljavan kao primijenjena vještina (npr. za tiskanje na tekstilu). U Europi su nastali prvi drvorezi potkraj 14. stoljeća (slike svetaca, igraće karte). Do kraja 17. stoljeća obrađivale su se drvene ploče dobivene uzdužnim rezanjem debla. Tada je engleski bakrorezac Thomas Bewick uveo obradu drvenih ploča rezanih poprijeko. Nadalje, tijekom 20. stoljeća, uglavnom zbog dostupnosti i jednostavnosti obrade materijala, počinje se širiti tehnika zvana *linorez*. [8]

Preša za visoki  
tisak



Slika 9 Prikaz preše za visoki tisak



**Shema visokog tiska**

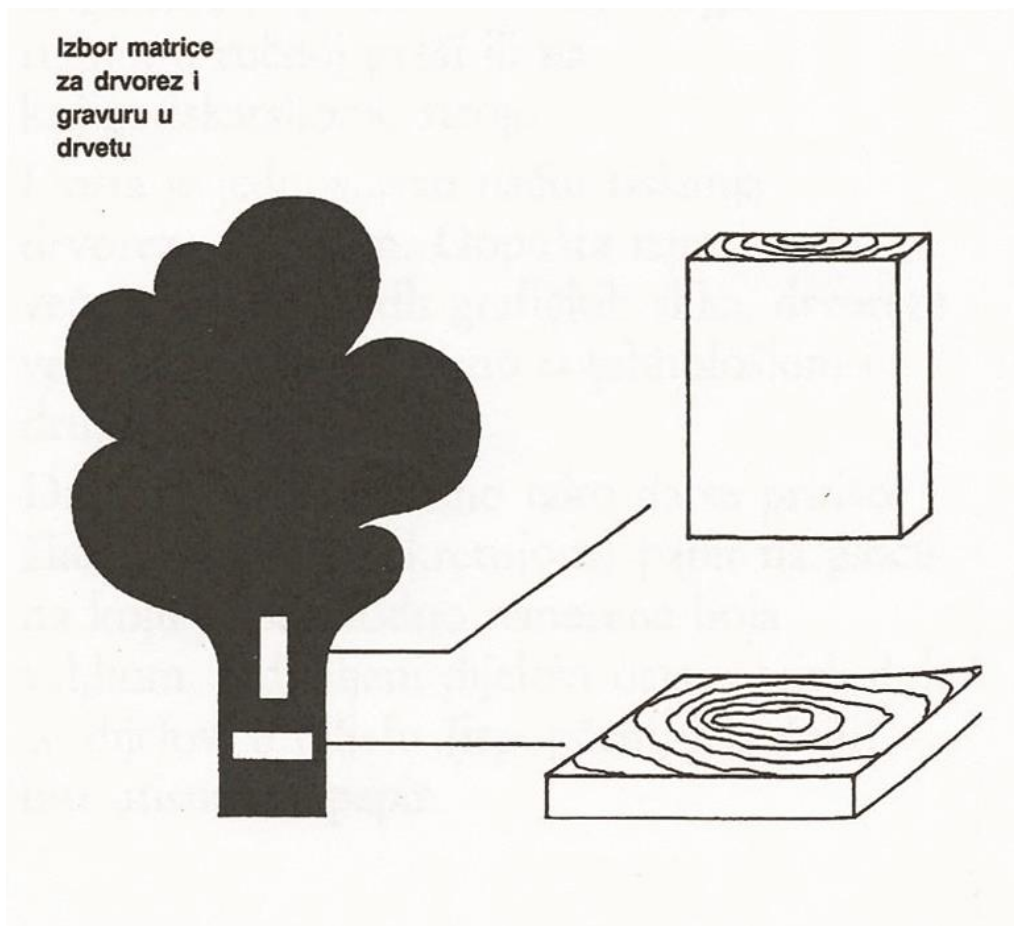
*Slika 10 Prikaz sheme visokog tiska*

### **3.2.1. Drvorez**

Upravo je drvorez najstarija grafička tehnika visokog tiska. Namijenjena je umnožavanju linearnog crteža, odnosno površine (reljefne) tiskovne površine originalne drvene ploče u kojoj je netiskovna površina izdubljena. Podloga za izradu drvoreza ravna je i glatka drvena ploča. Za drvorez se odabire takva vrsta drveta koja ima ravnomjernu i finu strukturu i nije suviše tvrda. Stabla se režu ili pilaju na dva osnovna načina: uzdužnim (po visini drveta) rezom i poprečnim (po širini debla) rezom. Razlikujemo drvenu ploču poprečnog presjeka koja je tvrđa i prikladnija za graviranje tonske gravure i ploču uzdužnog presjeka koja se upotrebljava za obrezni drvorez. Za ručni tisak debljina drvene ploče nije toliko važna te će svaka dimenzija između 12 i 25 mm biti zadovoljavajuća. Ako je ploča namijenjena tisku u knjigotiskarskom stroju, mora biti debela 23 mm, a početna joj je visina oko 30 mm. Drvena se ploča obrađuje najprije finim stolarskim alatom, a potom brusnim papirom od grublje do najfinije granulacije. Na temeljito izravnatu i izglančanu drvenu ploču dobar crtač riše crtež izravno. Crtež se izrađuje u zrcalnoj simetriji (lik u ogledalu). Usprkos tome, mnogo pouzdaniji način jest prenošenje dovršenog crteža, odnosno, predloška, u

zrcalnoj slici na prepariranu bijelu podlogu drvene ploče. Drvena se ploča premazuje dlanom ruke bijelom pokrivnom bojom u tankom sloju. Kad je površina ploče suha, može se izravno ili pomoću prozirnog papira prenijeti obris crteža koji namjeravamo izrezati u drvu. Pošto crtež tako bude prenesen, nadalje se uzima tamna boja ili tuš i iscrta potpuna slika budućeg drvoreza. Drvena se ploča obrađuje urezivanjem nožem i žljebastim dljetima. Crtež se prenosi u drvorez obrezivanjem linija nožem sa po dva ureza iz suprotnih pravaca, koji se ukrštavaju pod kutom od oko 45° sa svake strane. Tako se postiže da se kasnije pri tisku boja ne zadržava na rubovima reza, kako otisci ne bi ispali prljavi i nerealni.

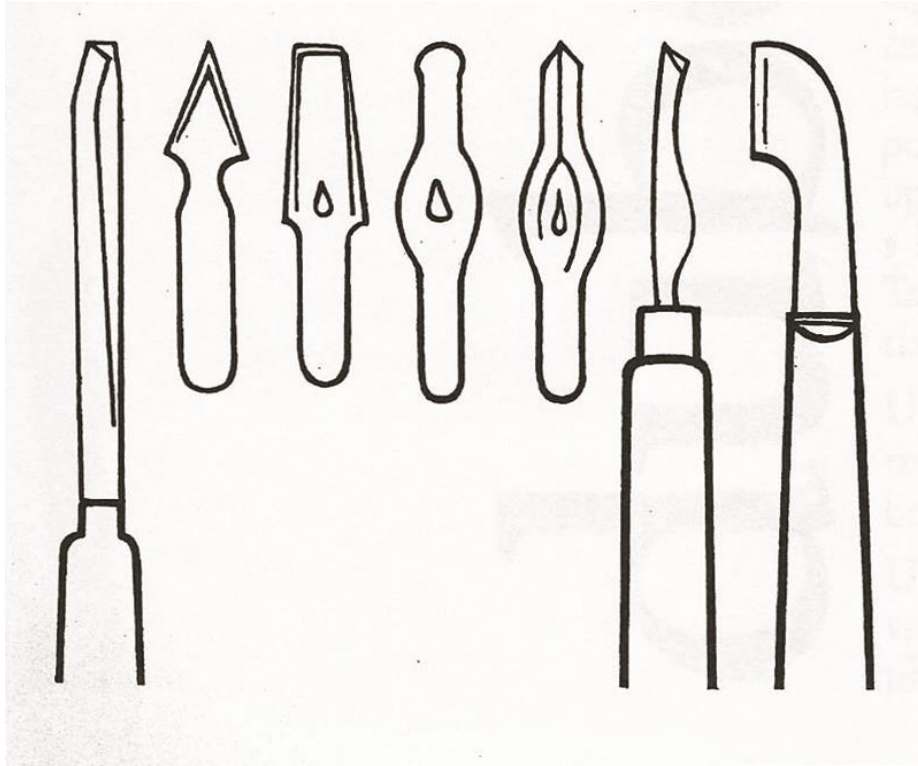
Postoje dvije vrste drvoreza: drvorez bijelih linija (postizanje finije obrade) i drvorez u bojama (primjenjuje se više ploča, odnosno boja). [8]



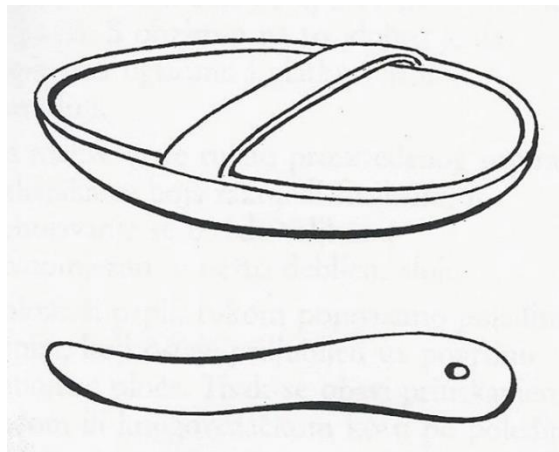
*Slika 11 Prikaz "Izbor matrice za drvorez i gravuru u drvetu"*

### 3.2.2. Linorez

Umjesto na drvenoj ploči, linorez se izvodi na komadu linoleuma, koji je mekan i podatan, pa se bez velikog napora izrezuje. Podložnosti linoleuma, obrađivanog dubačima i noževima, ne dopušta finu modulaciju i nijansiranje te se zbog toga upotrebljava pri oblikovanju crteža na kojima prevladavaju plohe i široke linije. Karakter crteža uvjetuje i vrsta linoleuma: na gumi ili na PVC-u stopa je dubača glatka, dok se linoleum od pluta drobi pa je linija gruba. Umjesto linoleuma, danas se, katkad, koriste i novi umjetni materijali koji omogućuju finiju obradu. Linoleum upravo pruža mogućnost raznolikosti karaktera linije, pa tako ona može biti vrlo napeta i stvarati oštar kontrast s pozadinom, a može biti i nemirna, iskrzana i „rašćupana“ i stvoriti dinamičan odnos s pozadinom. Pri tiskanju boja se na linoleum nanosi tamponom ili valjkom. Kao boja koristi se tempera (kojoj se dodaje glicerina, da se sporije suši) ili boja za visoki tisak. Ako je matrica / ploča masna, treba je odmastiti alkoholom ili brusnim papirom. Urezivanje u linoleum osobito je pogodno kod višebojnog tiska, jer su umjetnici u procesu oblikovanja oslobođeni zanatskog dijela pripreme ploče. Zato su ploče linoleuma i tehnika linoreza prihvatljive širokom krugu zainteresiranih. Kad se linorez otiskuje transparentnim bojama, motiv se gradi prekrivanjem dviju transparentnih boja pomoću kojih dobivamo treću. Taj element, uz teksturu otisnutog materijala, suvremeni drvorez i linorez upotrebljava obilato. Boju razrađujemo firnisom ili transparentnim bojama. [8]

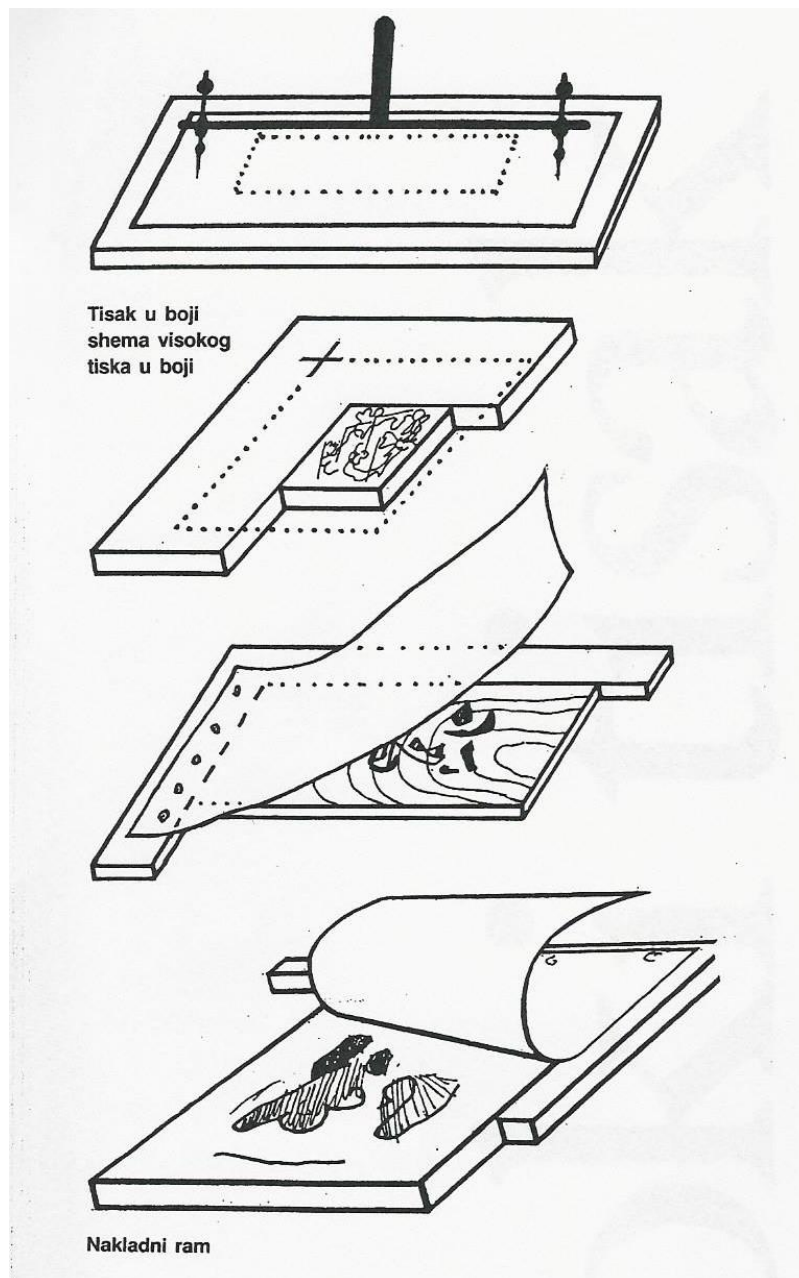


*Slika 12 Prikaz "Noževi i dlijeta za linorez"*



*Slika 13 Prikaz "Trljač i disk za ručno otiskivanje visokog tiska"*





Slika 14 Prikaz "Tisak u boji; shema visokog tiska u boji"

### 3.3. Praktični dio rada

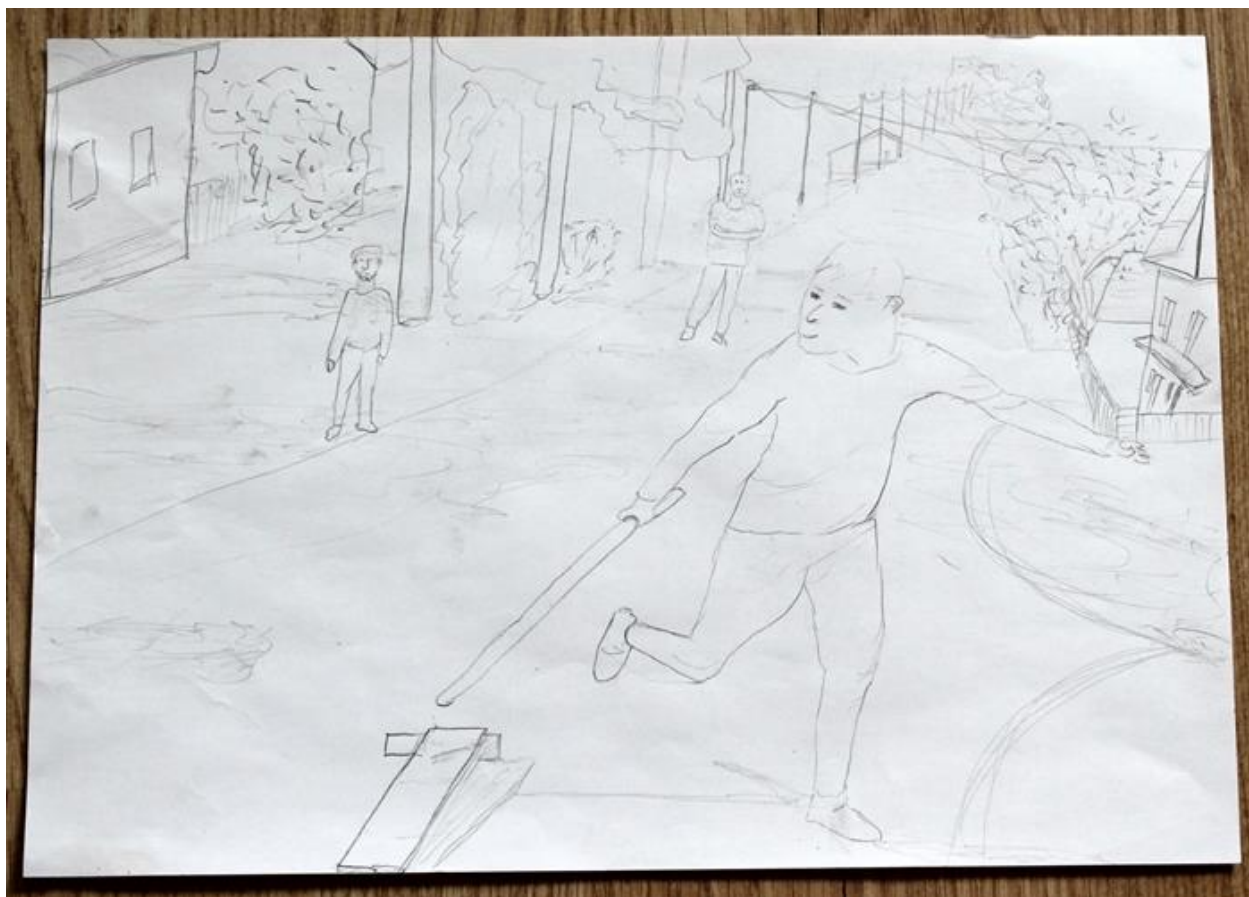
Za seriju koja je nastala linorezom, bilo je potrebno proći kroz određeni proces rada kojeg ću u nastavku teksta objasniti.

Prvobitno je trebalo pronaći, odnosno odrediti sam motiv. Zbog arhaičnosti igara, odlučila sam da motivi budu što realnije i jednostavnije prikazani promatraču. Fotografiranje je bilo moguće samo tijekom tog događaja.



*Slika 15 Prikaz fotografije dječaka u trenutku stavljanja bincalke na dasku*

Nakon što sam ih dokumentirala, dalje je slijedilo skiciranje motiva. Temelj skiciranja bile su fotografije, ali i prisjećanje na taj događaj. Sklad i kompozicija likova pridonose jednostavnom pristupu, odnosno kako su nadalje ostale skice nastajale tako se i sama perspektiva i odnos likova mijenjao u meni pa tako i na papiru.



*Slika 16 Prikaz skice dječaka u trenutku stavljanja bincalke na dasku*

Nakon toga slijedilo je precrtavanje skice na linoleum olovkom ili nožićem, što je bila zapravo pomoć pri urezivanju. Prilikom urezivanja bilo je potrebno paziti na debljinu udubljenja, ono što se htjelo naglasiti valjalo je urezati deblje / dublje.



*Slika 17 Prikaz dubača i noževa*

Budući da urezani linoleum i skica nikada ne mogu izgledati identično (linoleum ne dopušta finu modulaciju), bilo je poželjno uzimati motive koji su sami po sebi jasni i razumljivi kako se ne bi došlo do problema u stvaranju kompozicije. Nakon urezivanja bilo je potrebno obrisati matricu od komadića linoleuma. Crna boja koju sam koristila bila je za visoki tisak (sporije se suši nego tempera) i nju je trebalo staviti na valjak kojeg sam nakon toga par puta upotrijebila na čistom papiru i tek tada upotrijebila na matrici. Nakon debljeg nanosa boje bile su vidljive samo one udubine koje će ostati bijele. Pažljivo se stavio papir na matricu i čistim valjkom sam valjala papir sve dok nisam vidjela da se slika primila.

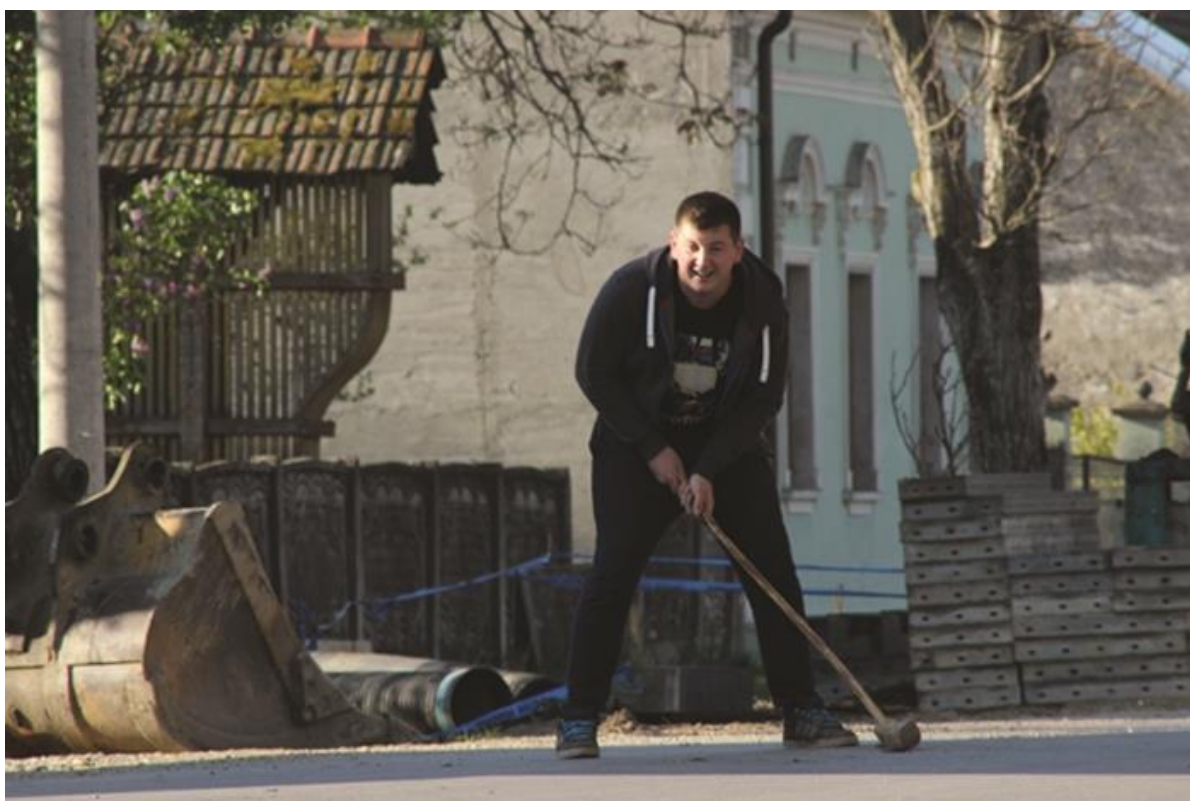


*Slika 18 Prikaz valjka za nanošenje boje i valjka za otiskivanje*

Lagano sam maknula papir sa matrice i dobili negativ. Nakon što se otisak osušio bilo je potrebno napisati broj otisaka od ukupnog broja, naslov djela i koja se tehnika primijenila.



*Slika 19 Prikaz otisnute grafike dječaka u trenutku stavljanja bincalke na dasku*



*Slika 20 Prikaz fotografije muškarca koji drži kotačnicu*



*Slika 21 Prikaz skice muškarca koji drži kotačnicu*



*Slika 22 Prikaz otisnute grafike muškarca koji drži kotačnicu*



*Slika 23 Prikaz fotografije u prvom planu igrača u obrani, a u pozadini igrača u napadu*



*Slika 24 Prikaz skice u prvom planu igrača u obrani, a u pozadini igrača u napadu*

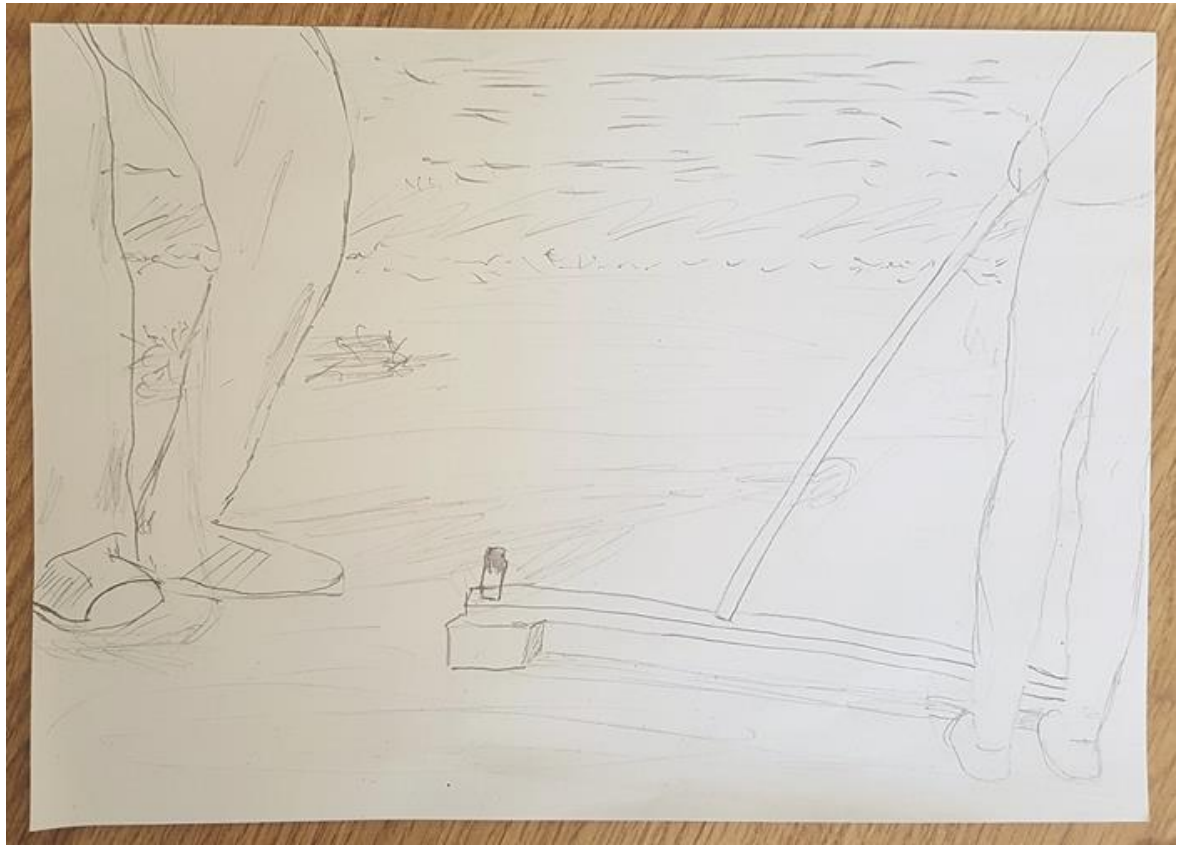




*Slika 25 Prikaz grafike u prvom planu igrača u obrani, a u pozadini igrača u napadu*



*Slika 26 Prikaz fotografije koja prikazuje binac i bincalku*



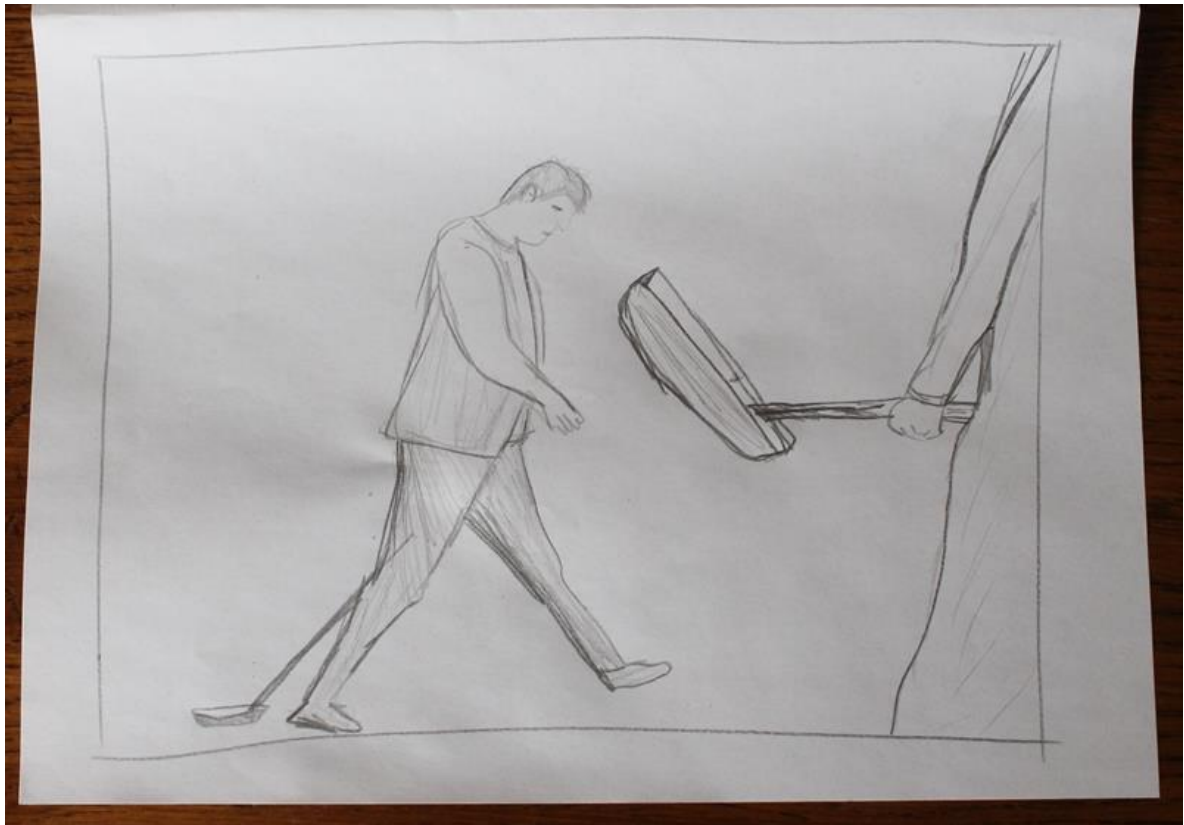
*Slika 27 Prikaz skice koja prikazuje binac i bincalku*



*Slika 28 Prikaz grafike koja prikazuje binac i bincalku*



*Slika 29 Prikaz fotografije kotačanja*



*Slika 30 Prikaz skice kotačanja*



*Slika 31 Prikaz grafike kotačanja*



*Slika 32 Prikaz fotografije trenutka udarca*



*Slika 33 Prikaz skice trenutka udarca*



*Slika 34 Prikaz grafike trenutka udarca*



*Slika 35 Prikaz fotografije trenutka spašavanja bincalke*



*Slika 36 Prikaz skice trenutka spašavanja bincalke*



*Slika 37 Prikaz grafike trenutka spašavanja bincalke*



*Slika 38 Prikaz fotografije trenutka izmjene bincalke*





*Slika 39 Prikaz skice trenutka izmjene bincalke*



*Slika 40 Prikaz grafike trenutka izmjene bincalke*



*Slika 41 Prikaz fotografije trenutka odmora*



*Slika 42 Prikaz skice trenutka odmora*



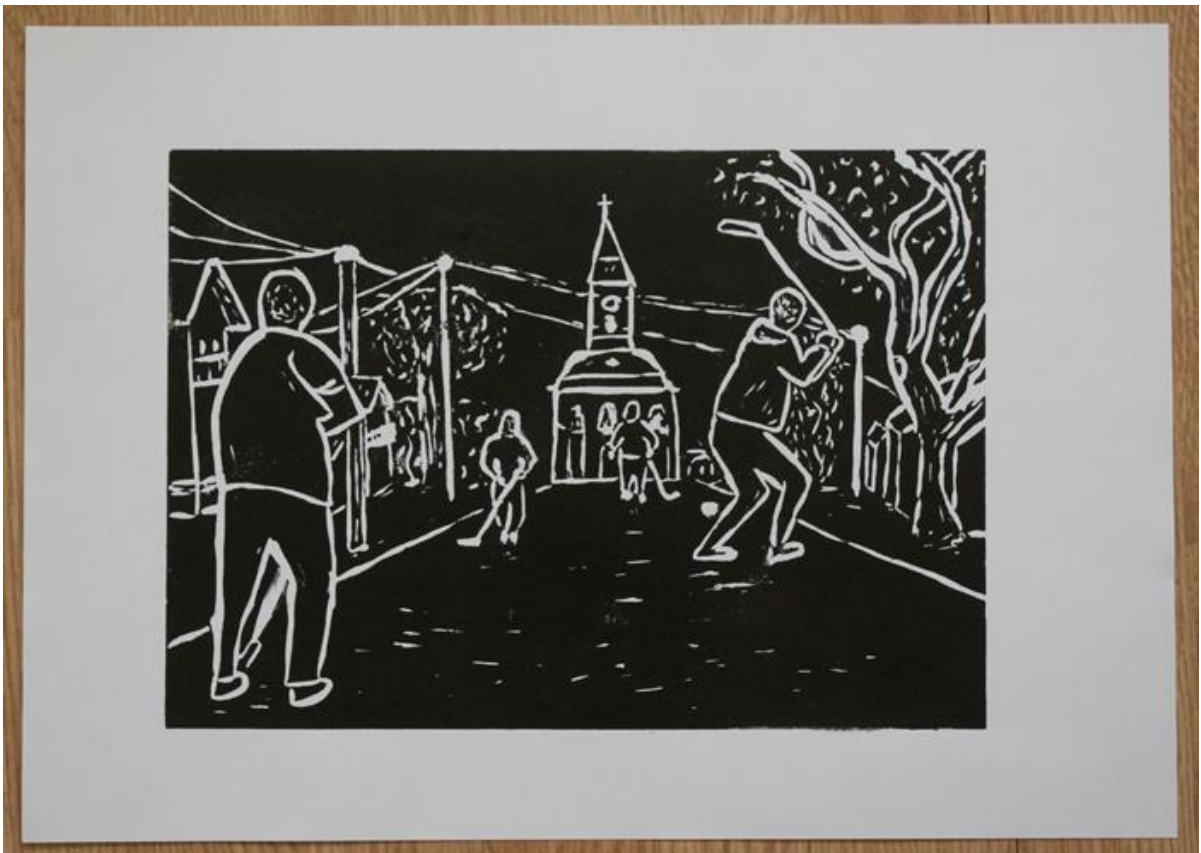
*Slika 43 Prikaz grafike trenutka odmora*



*Slika 44 Prikaz fotografije u trenutku pripremanja za udarac*



*Slika 45 Prikaz skice u trenutku pripremanja za udarac*



*Slika 46 Prikaz grafike u trenutku pripremanja za udarac*

## **4. Zaključak**

Tema ovog završnog rada je nastanak serije linoreza gdje su prikazane uskršnje tradicionalne igre u Prekodravlju. Ovaj projekt, točnije sklop grafike i tradicionalnih igara, imao je cilj da približi već pomalo zaboravljene tehnike visokog tiska. Uz to da se prisjetimo prošlih vremena i da se prikaže publici kako se nekada radilo, odnosno što se nekada igralo. U završnom radu opisana je povijest igara i grafike te vrste grafike, dok je u praktičnom dijelu prikazan cijeli kreativni proces, korišteni alat i naposljetku nastanak serija linoreza.



**IZJAVA O AUTORSTVU  
I  
SUGLASNOST ZA JAVNU OBJAVU**

Završni/diplomski rad isključivo je autorsko djelo studenta koji je isti izradio te student odgovara za istinitost, izvornost i ispravnost teksta rada. U radu se ne smiju koristiti dijelovi tuđih radova (knjiga, članaka, doktorskih disertacija, magistarskih radova, izvora s interneta, i drugih izvora) bez navođenja izvora i autora navedenih radova. Svi dijelovi tuđih radova moraju biti pravilno navedeni i citirani. Dijelovi tuđih radova koji nisu pravilno citirani, smatraju se plagijatom, odnosno nezakonitim prisvajanjem tuđeg znanstvenog ili stručnoga rada. Sukladno navedenom studenti su dužni potpisati izjavu o autorstvu rada.

Ja, Marija Novak (*ime i prezime*) pod punom moralnom, materijalnom i kaznenom odgovornošću, izjavljujem da sam isključivi autor/ica završnog/diplomskog (*obrisati nepotrebno*) rada pod naslovom Serija linoreza na temu tradicionalnih uskršnjih igara u Prekodravlju (*upisati naslov*) te da u navedenom radu nisu na nedozvoljeni način (bez pravilnog citiranja) korišteni dijelovi tuđih radova.

Student/ica:

(*upisati ime i prezime*)

Marija Novak  
(vlastoručni potpis)

Sukladno Zakonu o znanstvenoj djelatnosti i visokom obrazovanju završne/diplomske radove sveučilišta su dužna trajno objaviti na javnoj internetskoj bazi sveučilišne knjižnice u sastavu sveučilišta te kopirati u javnu internetsku bazu završnih/diplomskih radova Nacionalne i sveučilišne knjižnice. Završni radovi istovrsnih umjetničkih studija koji se realiziraju kroz umjetnička ostvarenja objavljuju se na odgovarajući način.

Ja, Marija Novak (*ime i prezime*) neopozivo izjavljujem da sam suglasan/na s javnom objavom završnog/diplomskog (*obrisati nepotrebno*) rada pod naslovom Serija linoreza na temu tradicionalnih uskršnjih igara u Prekodravlju (*upisati naslov*) čiji sam autor/ica.

Student/ica:

(*upisati ime i prezime*)

Marija Novak  
(vlastoručni potpis)

## 5. Literatura

- [1] <http://www.kulturni-turizam.com/hrv/sadrzaj/gola/> , dostupno 10.09.2019.
- [2] [http://www.alu.unizg.hr/alu/cms/upload/grafika/strucni\\_tekstovi/Tanja\\_Dabo\\_Uvod\\_u\\_grafiku\\_Graficke\\_tehnike\\_NASTAVNI\\_TEKST\\_FIN.pdf](http://www.alu.unizg.hr/alu/cms/upload/grafika/strucni_tekstovi/Tanja_Dabo_Uvod_u_grafiku_Graficke_tehnike_NASTAVNI_TEKST_FIN.pdf), dostupno 10.09.2019.
- [3] T. Salajpal: Život i običaji u Goli tijekom dvadesetog stoljeća, Društvo hrvatskih književnika Podravsko-prigorski ogranak, Baltazar, Koprivnica, 2014.
- [4] Muzej grada Koprivnice: Podravski zbornik 38 / 2012, Printera grupa d.o.o., Zagreb, 2012., str. 148
- [5] T. Marcinjaš: Škrinja zaboravljenih igara, Baltazar, Koprivnica, 2013.
- [6] V. Peršić-Kovač, Muzej grada Koprivnice: Dječje igre i igračke u Podravini, 15. travnja – 15. lipnja 2004., Koprivnica, 2004.
- [7] [file:///C:/Users/Korisnik/Downloads/016Persic\\_KovacCRIS\\_kRIZEVCI\\_2\\_014\\_15.pdf](file:///C:/Users/Korisnik/Downloads/016Persic_KovacCRIS_kRIZEVCI_2_014_15.pdf), dostupno 10.09.2019.
- [8] N. Arbanas: Grafičke tehnike / Nevenka Arbanas, Laser plus, Zagreb, 1999.

## Popis slika

Slika 1 Prikaz položaja općine Gole na karti

Izvor: <https://www.google.com/maps/place/Op%C4%87ina+Gola/@46.1748088,16.9958564,12z/data=!3m1!4b1!4m5!3m4!1s0x47688033d6676aad:0x44930dc59c8f4e80!8m2!3d46.1692198!4d17.0807662>, dostupno 10.09.2019.

Slika 2 Prikaz dvaju ekipa potrebnih za igru

Izvor: vlastita arhiva

Slika 3 Prikaz drvene opreme za igru

Izvor: vlastita arhiva

Slika 4 Prikaz trenutka udaranja kotačnice u kotač

Izvor: vlastita arhiva

Slika 5 Prikaz trenutka isporučivanja kotača suparničkoj ekipi

Izvor: vlastita arhiva

Slika 6 Prikaz trenutka postavljanja binca u početnički položaj

Izvor: vlastita arhiva

Slika 7 Prikaz trenutka bacanja bincalke prema bincu

Izvor: vlastita arhiva

Slika 8 Prikaz trenutka kada igrač spašava svoj štapa

Izvor: vlastita arhiva

Slika 9 Prikaz preše za visoki tisak

Izvor: vlastita arhiva

Slika 10 Prikaz sheme visokog tiska

Izvor: N. Arbanas: Grafičke tehnike / Nevenka Arbanas, Laser plus, Zagreb, 1999.

Slika 11 Prikaz "Izbor matrice za drvorez i gravuru u drvetu"

Izvor: N. Arbanas: Grafičke tehnike / Nevenka Arbanas, Laser plus, Zagreb, 1999.

Slika 12 Prikaz "Noževi i dljeta za linorez"

Izvor: N. Arbanas: Grafičke tehnike / Nevenka Arbanas, Laser plus, Zagreb, 1999.

Slika 13 Prikaz "Trljač i disk za ručno otiskivanje visokog tiska"

Izvor: N. Arbanas: Grafičke tehnike / Nevenka Arbanas, Laser plus, Zagreb, 1999.

Slika 14 Prikaz "Tisak u boji; shema visokog tiska u boji"

Izvor: N. Arbanas: Grafičke tehnike / Nevenka Arbanas, Laser plus, Zagreb, 1999.

Slika 15 Prikaz fotografije dječaka u trenutku stavljanja bincalke na dasku

Izvor: vlastita arhiva

Slika 16 Prikaz skice dječaka u trenutku stavljanja bincalke na dasku



Izvor: vlastita arhiva

Slika 17 Prikaz dubača i noževa

Izvor: vlastita arhiva

Slika 18 Prikaz valjka za nanošenje boje i valjka za otiskivanje

Izvor: vlastita arhiva

Slika 19 Prikaz otisnute grafike dječaka u trenutku stavljanja bincalke na dasku

Izvor: vlastita arhiva

Slika 20 Prikaz fotografije muškarca koji drži kotačnicu

Izvor: vlastita arhiva

Slika 21 Prikaz skice muškarca koji drži kotačnicu

Izvor: vlastita arhiva

Slika 22 Prikaz otisnute grafike muškarca koji drži kotačnicu

Izvor: vlastita arhiva

Slika 23 Prikaz fotografije u prvom planu igrača u obrani, a u pozadini igrača u napadu

Izvor: vlastita arhiva

Slika 24 Prikaz skice u prvom planu igrača u obrani, a u pozadini igrača u napadu

Izvor: vlastita arhiva

Slika 25 Prikaz grafike u prvom planu igrača u obrani, a u pozadini igrača u napadu

Izvor: vlastita arhiva

Slika 26 Prikaz fotografije koja prikazuje binac i bincalku

Izvor: vlastita arhiva

Slika 27 Prikaz skice koja prikazuje binac i bincalku

Izvor: vlastita arhiva

Slika 28 Prikaz grafike koja prikazuje binac i bincalku

Izvor: vlastita arhiva

Slika 29 Prikaz fotografije kotačanja

Izvor: vlastita arhiva

Slika 30 Prikaz skice kotačanja

Izvor: vlastita arhiva

Slika 31 Prikaz grafike kotačanja

Izvor: vlastita arhiva

Slika 32 Prikaz fotografije trenutka udarca

Izvor: vlastita arhiva

Slika 33 Prikaz skice trenutka udarca

Izvor: vlastita arhiva

Slika 34 Prikaz grafike trenutka udarca

Izvor: vlastita arhiva

Slika 35 Prikaz fotografije trenutka spašavanja bincalke

Izvor: vlastita arhiva

Slika 36 Prikaz skice trenutka spašavanja bincalke

Izvor: vlastita arhiva

Slika 37 Prikaz grafike trenutka spašavanja bincalke

Izvor: vlastita arhiva

Slika 38 Prikaz fotografije trenutka izmjene bincalke

Izvor: vlastita arhiva

Slika 39 Prikaz skice trenutka izmjene bincalke

Izvor: vlastita arhiva

Slika 40 Prikaz grafike trenutka izmjene bincalke

Izvor: vlastita arhiva

Slika 41 Prikaz fotografije trenutka odmora

Izvor: vlastita arhiva

Slika 42 Prikaz skice trenutka odmora

Izvor: vlastita arhiva

Slika 43 Prikaz grafike trenutka odmora

Izvor: vlastita arhiva

Slika 44 Prikaz fotografije u trenutku pripremanja za udarac

Izvor: vlastita arhiva

Slika 45 Prikaz skice u trenutku pripremanja za udarac

Izvor: vlastita arhiva

Slika 46 Prikaz grafike u trenutku pripremanja za udarac

Izvor: vlastita arhiva