

Postupak ilustracije na primjeru Ezopovih basni

Krmić, Goran

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:122:010371>

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

Download date / Datum preuzimanja: **2024-12-04**



Repository / Repozitorij:

[University North Digital Repository](#)





Sveučilište Sjever

Završni rad br. 88/MED/2019

Postupak ilustracije na primjeru Ezopovih basni

Goran Krmić, 1178/336



Sveučilište Sjever

Odjel za Medijski dizajn

Završni rad br. 88/MED/2015

Primjena principa vizualnog izražavanja na primjeru Ezopovih basni

Student

Goran Krmić, 1178/336

Mentor

doc. art. Antun Franović

Koprivnica, srpanj 2019. godine

Predgovor

Cilj ovog rada bio je u praksi iskoristiti zakone viđenja u kontekstu likovnosti na konkretnom primjeru putem ilustriranja devet *Ezopovih basni*.

Psiholog, filozof, likovni i filmski kritičar Rudolf Arnheim smatra da gledajući neki predmet, posežemo za njim i nevidljivim prstom krećemo kroz prostor oko sebe, dolazimo do dalekih mjesta gdje se nalaze stvari, dotičemo ih, hvatamo, ispitujeemo im površinu, opipavamo rubove, istražujemo teksturu. Zbog toga je viđenje izvanredno aktivna djelatnost.

U svojim ilustracijama sam se oslanjao na dobro uhodana načela vizualnog oblikovanja kako bih što uspješnije organizirao plohu formata i unutar tih načela sam prikazao i simboličke sugestije koje se referiraju na sam literarni predložak s ciljem što jasnijeg prevođenja pisane riječi u sliku.

Ovom prilikom htio bih se zahvaliti mentoru, profesoru Antunu Franoviću, na pomoći, savjetovanju i stručnom usmjeravanju tokom izrade ovog završnog rada.

Sažetak

Rad obuhvaća cijeli postupak i razmišljanja koja sam koristio prilikom izrade ilustracija.

Na početku rada se definira pojam ilustracije, njezina povijest te kako ona funkcionira u današnjem vremenu.

Spomenuta su i osnovna načela i elementi vizualnog izražavanja kao što su linija, ploha, princip forme, perspektiva i kompozicija koji služe kao početna konstrukcija na kojoj se dalje izgrađuju doslovni i simbolički elementi koji povezuju vizualno sa literarnim predloškom.

Nakon toga predstavljena je svaka ilustracija i objašnjena svaka odluka koja je donesena prilikom rješavanja problema na koje nailazimo baveći se vizualnim izražavanjem. Ilustracije su rađene sa tušom i perom, rapidografima i markerima, ali u određenom smislu, medij izražavanja je nebitan jer se u svim medijima mogu pronaći ovi zajednički principi koji su neovisni o fizičkim materijalima.

Ključne riječi: ilustracija, Ezopove basne, linija, ploha, princip forme, perspektiva, kompozicija, literarni predložak.

Sadržaj

1.	Uvod.....	4
2.	Ilustracija.....	6
2.1.	Definicija.....	6
2.2.	Povijest ilustracije.....	6
2.3.	Ilustracija danas.....	7
3.	Osnovni elementi vizualnog izražavanja.....	8
3.1.	Linija.....	8
3.2.	Ploha.....	10
3.3.	Princip forme.....	11
3.4.	Perspektiva.....	13
3.5.	Kompozicija.....	16
4.	Praktični dio.....	18
4.1.	Gavran i lisica.....	19
4.2.	Baka i liječnik.....	25
4.3.	Bakreni i zemljani lonac.....	27
4.4.	Kornjača i zec.....	29
4.5.	Bolesnik i liječnik.....	32
4.6.	Jednooki jelen.....	34
4.7.	Varalica.....	36
4.8.	Deva.....	38
4.9.	Heraklo i kočijaš.....	40
5.	Zaključak.....	43
6.	Literatura.....	44
7.	Popis slika.....	45

1. Uvod

Ilustracija je postupak olikovnjena ne-vizualnog predloška vođen individualnim iskustvom, percepcijom, interesima, filozofijom i mnoštvom drugih momenata koji olakšavaju i obogaćuju poimanje izvornog predloška. Kada biramo vizualnost kao naš medij izražavanja, moramo shvatiti da on posjeduje određene osnove od kojih se polazi, baš kao što postoje osnove glume, glazbe ili literature. Iako ne primjećujemo egzaktne formule koje bi nam jamčile uspjeh, postoje principi koji doprinose uspješnoj vizualnoj komunikaciji. Egzaktne formule bi bile očite samo kad osobni karakter, iskustvo, emocije i tehnika ne bi bili presudni dio procesa ilustracije.

Bez osobne kreativnosti, umjetnost ne bi imala mnogo razloga za postojanje. Individualna ekspresija joj je najveća vrijednost koja je uzdiže ili barem stavlja u ravnopravan položaj sa vizualnim radovima proizvedenim isključivo mehaničkim sredstvima. Kao primjer možemo navesti fotoaparat. Unatoč svojoj mehaničkoj i tehničkoj savršenosti, prava vrijednost fotografije proizlazi iz individualne percepcije fotografa koja ne ovisi samo o tehničkoj izvrsnosti i poznavanju rada aparata. Kada bi savršenost prikazivanja detalja bila jedina svrha umjetnosti, fotoaparat bi nedvojbeno iskorijenio potrebu za umjetnicima. Ali tako dugo dok ne izumimo fotoaparat sa sposobnošću razmišljanja i samostalnom percepcijom, umjetnik će uvijek dominirati situacijom. Fotoaparat mora prihvatiti dobro s lošim. On mora reproducirati kompletni neemotivni i doslovni prikaz onoga ispred čega se nalazi. [1]

Posao ilustratora je ekspresija i prevođenje. Mogli bi reći, prevođenje misli u iluziju stvarnosti. Mentalne slike koje se stvaraju kod razmišljanja o nekom pojmu moraju biti prenesene i upotpunjene sa stvarnošću. Rezultat toga prijenosa neće biti kopija fotografije nego izraz naše individualne percepcije o tom pojmu.

Crtnje i slikanje samo u svrhu kopiranja i egzaktnog dupliciranja nema mnogo smisla. Za tu svrhu, fotoaparat je najbolji izbor. Crtnje u svrhu ekspresije je opravdanje koje uzdiže umjetnost iznad kopiranja. Da bi se postigao ispravan prijevod i ostvarila uspješna ekspresija, potrebno je upoznati određene bazne principe koji su neovisni o mediju izvođenja. Kao što je glazbenik upoznat sa principima glazbe sposoban odsvirati određenu ljestvicu na različitim instrumentima, zato što su podložni zajedničkoj strukturi, smislu i redu, tako i vizualni umjetnik mora poznavati jezik koji dijele svi mediji vizualnog izražavanja.

U ovom radu ću navesti i istražiti te bazne principe koji se nalaze u pozadini svakog uspješnog prijevoda/ilustracije i prikazati kako nam je njihovo shvaćanje prirodno jer idu ruku uz ruku sa našom podsvijesti i kako su dio našeg evolucijskog procesa.

Kao literarni predložak za prevođenje u vizualni jezik uzeo sam devet priča iz *Ezopovih basni*. One su savršen primjer jer se zbog svoje strukture nalaze stupanj iznad doslovnog prijevoda za

koji bi nam bila dovoljna mehanička vizualizacija. Zbog višeslojnosti kojom su prožete moramo razmišljati u više razina kako bi uspješno prenijeli literarno u vizualno bez puno frikcije i bez puno izgubljenih informacija. Morat ćemo koristiti principe koji se svojevrsno udaljavaju od doslovnog i približavaju simboličkom komuniciranju. Uzevši sve to u obzir, napravio sam vlastite ilustracije devet *Ezopovih basni* i na tim primjerima ću pokazati svoja razmišljanja i principe koje sam koristio kako bih pokušao što uspješnije prevesti mentalne slike koje su produkt čitanja u jasniji i malo čvršći svijet konkretnog vizualnog poimanja.

2. ILUSTRACIJA

2.1. Definicija

Ilustracija je crtež ili slika koja tumači, dopunjuje ili urešava neki tekst; odražava stil i ukus vremena te manire autora. Dokumentarističkoj ilustraciji je cilj što vjernije prikazati neki predmet ili događaj, a veliko je značenje imala prije izuma fotografije. U dječjoj knjizi ilustracija može prevladavati nad tekstom ili ga potpuno zamijeniti (slikovnica). U kataložnom opisu, ilustracija je zajednički naziv za crteže, note, slike i sve druge grafičke radove ako se javljaju zajedno. [2]

2.2. Povijest ilustracije

Ilustracija je veoma stara umjetnička forma, i javlja se kao vizualizacija vjerskih prizora na papirusu u Starom Egiptu. U Europi su najstarije rimske ilustracije iz 6. st., a u srednjovjekovnim kodeksima se pojavljuju kao oslik početnih riječi (inicijal), a kasnije su minijature ispunjavale cijelu stranicu knjige urešene temperom i pozlatom. Pored kršćanskih, postoje i brojni primjeri iluminiranih rukopisa u Islamu i drugim religijama, s razlikom u motivima, prikazima, ornamentici i tehnici. [2]

Sa sve većom sekularizacijom društva, minijature su ukrašavale i osobne molitvenike, skolastičke radove, herbarije, karte za igru i dr. Troškovi njihove izrade su bili visoki sve do uvođenja papira koji je u Europu stigao iz Kine zahvaljujući Marku Polu. Tada su se ilustracije umnožavale postupkom ksilografije (drvorez) - urezivanjem u drvene ploče odvojeno od teksta. Tehnološkim napretkom tiska krajem 15. stoljeća tržište knjiga se još više proširilo, a tehnika bakropisa omogućila je finiju i detaljniju izradu ilustracija. U isto vrijeme nastaju raskošni renesansni prikazi poput Botticellijeve ilustracije Danteovih djela. [2]

Kada su se u 17. stoljeću pojavile prve dnevne novine i magazini, oslanjali su se na litografske ilustracije. Ilustracije su bile osobito popularne u književnim djelima u doba romantizma, kada se javlja najveći broj znamenitih autora (William Blake, Gustave Doré).

U 19. stoljeću su se koristili jeftiniji fotomehanički postupci, osobito u knjigama i časopisima namijenjenima širokoj potrošnji. Američko "zlatno doba ilustracije" trajalo je od 1880-ih pa do završetka Prvog svjetskog rata. To je bilo vrijeme novina, časopisa, i ilustriranih knjiga kao najdominantnijih medija. Razvoj tiskarske tehnologije i prvi dizajni pokreta Arts and Crafts inspiriraju ilustratore da isprobavaju nove tehnike i boje. Vodeći umjetnici bili su: Walter Crane, Edmund Dulac, Aubrey Beardsley, Arthur Rackham i Kay Nielsen. Američki ilustrator

Brandywine Valley je slikao tradicionalno, dok je noviji stil započeo Howard Pyle, a nastavili njegovi studenti. [2]

Pojava fotografije je opasno ugrozila ilustratore, crtače i slikare. Na prijelazu iz 19. u 20. stoljeće, secesija je snažno utjecala na knjižnu ilustraciju, boju i uvez knjiga. U Hrvatskoj su Ljubo Babić, Tomislav Krizman, D. Melkus i dr. u secesijskom stilu opremili veliki broj knjiga. U 20. stoljeću dominira upotreba crno-bijele ili kolor fotografije. 1950-ih godina ilustracija je počela gubiti dah i posljednji veliki ilustratori su: Norman Rockwell, Harry Anderson, Boris Artzybasheff i Charles Kerins. [2]

U današnje vrijeme, nasuprot dječjoj literaturi, ilustracije rijetko ukrašavaju knjige za odrasle, s izuzetkom njihovih korica. S jedne strane ovim su ilustratori dobili veliku slobodu pri izboru tehnika i stila pa su stvarali prava umjetnička djela. S druge strane, tržište je postalo veoma suženo, čak i u današnjem svijetu reklama. Danas se za ilustriranje većinom koriste fotografija i digitalna tehnologija. Interes za umjetnost knjiške ilustracije, plakata i časopisa iz dana u dan sve više i više raste. Danas postoje i muzejske izložbe, časopisi i katalogi posvećeni ovoj vrsti primijenjene umjetnosti. [2].

2.3. Ilustracija danas

Iako ima drevne korijene, ilustracija je danas definirana načinom na koji doživljavamo tehnologiju i medije. Ilustratori mogu još uvijek koristiti iste pigmente koji su se koristili u prošlosti, ali sada za slike koje će se prikazivati na džepnim uređajima ili ogromnim elektroničkim panoima. Likovi ili scene koje kreiraju se mogu koristiti na ekranima simulirajući treću dimenziju ili se mogu koristiti kao dio animiranog grafičkog romana na nekoj web stranici. Današnji ilustratori imaju sličan put prema usavršavanju svog zanata ali putevi prema uspjehu su jako razgranati.

Iako je komunikacija zbog tehnologije puno lakša i brža, odnosi između klijenata i ilustratora su apstraktniji i jako često bez interakcije licem u lice. Ilustratori moraju biti vješti u samopromociji putem web stranica, blogova i društvenih mreža, te pronalaziti raznolike načine da stave svoje ime i radove na mjesta gdje će biti zapaženi i gdje će ih klijenti lakše locirati. Kako se posao odvija gotovo isključivo putem interneta, blizina klijenta nije limitacija.

Neovisno da li to rade pomoću klasičnih medija koristeći kistove ili digitalno, koristeći grafičke tablete, suvremeni ilustratori prikazuju narative ne toliko različite onima u prošlosti. Iako se mnogo toga promijenilo, svrha ilustracije ostala je ista: pružiti vizualno iskustvo koje komunicira određeno značenje više nego same riječi.

3. Osnovni elementi vizualnog izražavanja

U ovom poglavlju bit će obrađeni osnovni elementi vizualnog izražavanja u dvije dimenzije, te reprezentativnom prikazu treće dimenzije sugestijom/simulacijom na dvodimenzijalnoj plohi. Ti principi su isključivo tehničke prirode i korišteni su u reprezentativnom slikarstvu još od renesanse.

3.1. Linija

Linija je jedan od početnih i osnovnih elemenata vizualne komunikacije. U svojim raznovrsnim svrhama, linija je ljudskom napretku doprinijela u istoj mjeri kao vatra ili parni stroj. Američki ilustrator i pedagog Andrew Loomis predložio je sedam osnovnih funkcija linije [1]:

1. Prenošenje svoje vlastite unutrašnje ljepote; sama sebi je svrha
2. Razdvajanje ili graničenje prostora
3. Ocrtavanje misli ili simbola
4. Definiranje forme pomoću rubova ili konture
5. Usmjerenje oka po određenoj putanji
6. Stvaranje tonalne gradacije
7. Kreiranje dizajna ili organizacije

Linija može biti određena i kao znak koji ima osjetilni (vizualni) i osjetilno-izvedbeni (likovni) vid. Ona označava naglu i kontinuiranu promjenu u gustoći rasporeda podražaja na mrežnici prouzročenu naglom i kontinuiranom promjenom intenziteta svjetlosti. Linija kao trag izaziva tu promjenu i istodobno označava kretanje ruke. Osim toga linija može denotirati (zapisati, zabilježiti) nešto već viđeno, npr. profil lica. [3]

Liniju kao vizualno likovni znak određuje njezin tok, karakter njezine putanje. Svaka se linija može opisati sa četiri opće kategorije linijske promjene. Te kategorije jesu *ravna linija*, *jednaka*, *luku slična krivulja*, *uglata krivulja* i *nejednaka krivulja*. [3].



Slika 3.1 Ravna linija; jednaka, luku slična krivulja; uglata krivulja; nejednaka krivulja

Bezbrojne veze između elementarnih znakova možemo kategorizirati u nekoliko tipičnih kao što su oponašanje, suprotstavljanje, vraćanje, asimilacija i projekcija.



Slika 3.2 Oponašanje, suprotstavljanje, vraćanje, asimilacija i projekcija

3.2. Ploha

Ploha je oblik koji ima samo širinu i dužinu. Tako, u doslovnom smislu definicije plohom smijemo nazvati samo svjetlosnu mrlju (snop svjetlosti zaustavljen nekom preprekom), ili sjenu. Takvu plohu nazivamo apsolutna ploha. [4]

Ipak, za potrebe lakše komunikacije, plohom ćemo nazvati i one oblike koji imaju treću dimenziju, ali nenaglašenu. Pri tome mislimo da mrlja boje na platnu ili papiru ipak ima svoju visinu iako zanemarivu. Dakle, možemo reći da se u slikarstvu koristimo plohamama, za razliku od crteža gdje se koristimo crtama. I sam papir i platno su plohe na kojima sliku komponiramo novim plohamama. Slikati možemo tako da poštujemo dvodimenzionalnost plohe upotrebljavajući naglašeno dvodimenzionalne oblike, a možemo i stvarati iluziju prostora na plohi upotrebljavajući tonsku modelaciju i geometrijsku perspektivu, te time „negirati“ plohu i njen karakter. [4]

Oblici ili likovi kojima se služimo na plohi mogu biti geometrijski kao što su kvadrat, pravokutnik, trokut, krug i elipsa i slobodni ili organski oblici, koji se slobodno razvijaju, bez uočljivog pravila geometrizacije, te imaju element slučajnosti u svojoj građi.

Ploha ima granicu koju oko čita kao *obris* ili *konturu*; u tom smislu svaka ploha ima više ili manje naglašenu obrisnu *liniju*. Ploha također ima i *boju* koja joj dolazi od površine na koju pada svjetlost, a od površine ploha preuzima i *teksturu*. Maksimalna neutralizacija svih ovih elemenata na plohi dešava se na zrcalu koje se trudi neutralizirati vlastitu površinu, boju i teksturu; napokon, zrcalo ukida i samu plohu uspostavljajući privid reflektiranog okoliša. Još neki materijali, kao staklo npr., mogu negirati svoje oplošje i time postati nevidljivi. Doslovnost dvodimenzionalnih oblika možemo doživjeti i na televizijskom ekranu, ili trenutno na zaslonu monitora na kojem ovo čitate. [4].

Plohu možemo odrediti i kao znak koji ima tri dimenzije: dužinu, širinu i svjetlinu, koja predstavlja način na koji je svjetlost zaustavljena. [3].



Slika 3.3 Primjer „apsolutne plohe“ stvorene sa interakcijom svjetla i sjene

3.3. Princip forme

Kada se radi o reprezentativnoj umjetnosti, onoj koja se oslanja na zakone stvarnog svijeta, moramo slijediti princip forme kako bi prikazali prirodan izgled postojećih oblika. Princip forme je prikazivanje formi i oblika u bilo kojem trenutku u odnosu na njihovo osvjetljenje, strukturu i teksturu sa istinskim odnosom prema okolini u kojoj se nalaze. Svaki piktorijalni efekt koji predstavlja uvjerljivu iluziju postojeće forme polazi od prikaza svjetla na toj formi. Što se tiče promatrača, kada nestane svjetla, nestane i forme. Kada se prilazi problemu prikazivanja trodimenzionalne forme na dvodimenzionalnoj plohi prvo moramo odrediti o kakvoj vrsti osvjetljenja se radi jer o njegovoj prirodi, kvaliteti i usmjerenju ovisi čitav izgled forme. Svjetlo velike jačine uzrokuje pojavu vidljivo definiranih polutonova i sjena. Difuzno ili slabije svjetlo kao svjetlo po oblačnom danu uzrokuje efekt suptilnih gradacija od svjetla prema sjeni. [1].

Kako bi uspješno prikazali iluziju forme na dvodimenzionalnoj površini umjetnici moraju naučiti vidjeti manje, a ne više informacija. Pojednostavljenjem i rezimiranjem stotine mogućih tonova koji se mogu vidjeti na određenoj formi na svega pet tonova možemo predvidjeti „ponašanje“ svjetla u odnosu na njegov izvor i jačinu. Iz toga rezimiranja proizlazi određena anatomija svjetla koja neovisno o formi sadrži svoje osnovne dijelove čije prepoznavanje i uspješno prikazivanje stvara veoma jaku iluziju trodimenzionalnosti. Svjetlo na formu pada uvijek u ravnom pravcu i najjače obasjava plohe koje su usmjerene direktno prema izvoru svjetla. Kako se kut ploha mijenja i odmiče od izvora svjetla, tako plohe postaju postepeno tamnije. Plohe do kojih svjetlo uopće ne dopire pripadaju sjeni.

Kada proučavamo sjene, uočiti ćemo da one također imaju određenu svjetlinu koja dodatno definira formu. Razlog tome je reflektirajuća svjetlost koja se odbija od okoline forme i dohvaća pristupačne dijelove sjene. Potpuno crne sjene, lišene svih informacija moguće su samo u svemiru upravo zbog nedostatka reflektirajuće svjetlosti. Svaka površina na koju svjetlost pada postaje sekundarnim izvorom svjetla i ona će kao takva osvjetljivati plohe u sjeni. Intenzitet reflektirajućeg svjetla ovisi o intenzitetu primarnog izvora svjetla. Za uspješno prikazivanje forme moramo voditi računa o činjenici da sekundarno, reflektirajuće svjetlo nikad ne može imati isti intenzitet kao primarni izvor svjetla.



Slika 3.4 „Anatomija svjetla“ na kružnoj formi



Slika 3.5 Nedostatak reflektirajuće svjetlosti u svemiru jedini je mogući scenarij za pojavu „apsolutno crnih“ sjena

3.4. Perspektiva

Razumijevanje principa perspektive je od iznimne važnosti za svakoga tko se bavi reprezentativnim crtanjem. To uključuje razne grane djelatnosti kao što su ilustracija, dizajn unutrašnje arhitekture, arhitektura, industrijski dizajn, dizajn scenografije...

Iako svaka od ovih grana primjenjuje principe i tehnike perspektive za raznolike svrhe i u variranim stupnjevima temeljitosti, oni koji ih koriste moraju biti upoznati sa osnovnim principima. U osnovni, crtanje perspektive se bavi sa „izgledom“ stvari, tj. kako trodimenzionalna stvarnost „izgleda“ i kako je najbolje prenijeti na dvodimenzionalnu površinu. Kada se osnovni principi razumiju oni se mogu koristiti za ekstremno „realistične“ crteže ili za apstraktne i sugestivne. U oba slučaja, konačni rezultat će biti efektivniji jer se bazira na *vizualnim istinama/iluzijama*.

Potrebno je spomenuti da su sve slike oblik apstrakcije ili simbolizma. Crtanje perspektive ne pokušava niti je u mogućnosti simulirati točno kako ljudsko oko vidi. Naše oči se neprestano miču, mijenjaju fokus, vide dubinu i boju, ponašaju se prema intenzitetu svjetla i vide stvari u vremenu i stoga sa kretanjem. Crteži/slike su statični, plošni i limitirane veličine. [5]

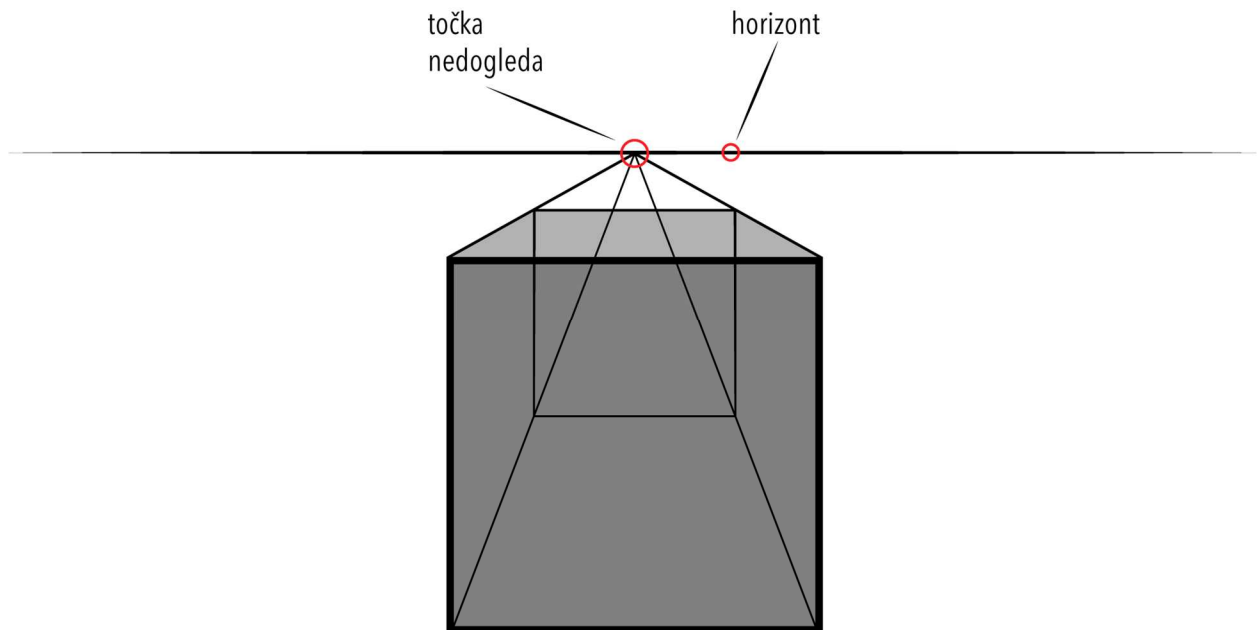
Osnovni pojmovi koji objašnjavaju ideju perspektive u crtanju su : *horizont, stajalište i točka nedogleda*.

Horizont je linija koja dijeli površinu zemlje/vode od neba. Zbog pojednostavljivanja, kod crtanja perspektive, horizont se uzima kao jedna ravna, horizontalna linija koja uvijek prati visinu gledanja.

Stajalište je mjesto sa kojega promatramo određenu scenu, tj. točka gledanja. U crtanju, kada se govori o stajalištu misli se na visinu očiju, tj. visinu na kojoj se nalaze naše oči kada promatramo neki objekt. Ovisno o stajalištu, tj. o točki (visini) gledanja, ovisi da li će promatrani objekt biti iznad, ispod ili na samoj liniji horizonta.

Točka nedogleda je fenomen koji se javlja kada promatramo paralelne linije koje se protežu od nas prema daljini ili visini i tada izgledaju kao da se približavaju jedna drugoj i na kraju završavaju kao jedna točka na horizontu. Takve linije, koje se približavaju jedna drugoj i imaju tendenciju da završe u jednoj točki, nazivamo još i *konvergentnim linijama*. [6]

U linearnoj perspektivi, perspektiva sa jednim nedogledom je najjednostavnija od svih ostalih oblika perspektive. Ona se koristi kada se objekt koji želimo prikazati nalazi direktno ispred nas tako da je ta strana objekta paralelna u odnosu na nas i nema konvergentne linije, tj. nema linije koje bi išle prema bilo kojoj točki nedogleda. [6]

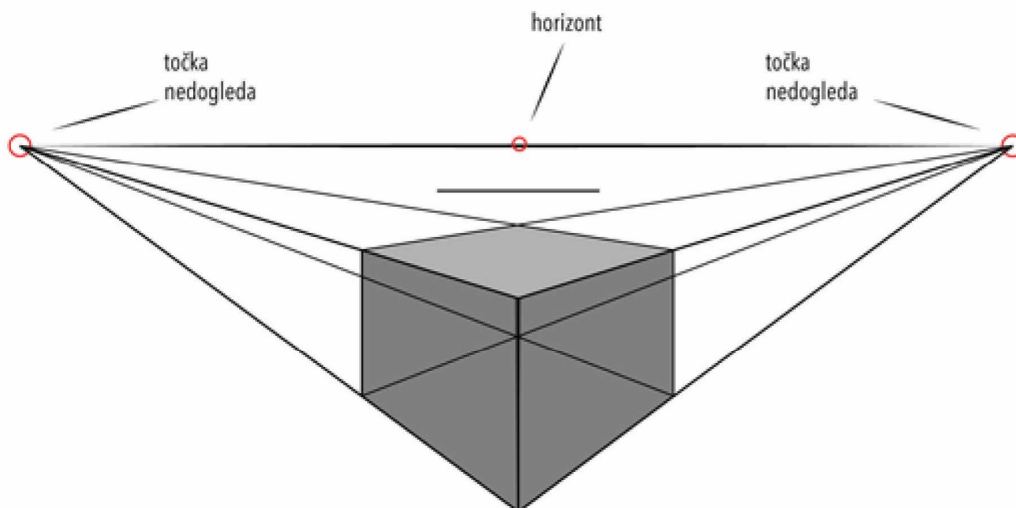


Slika 3.6 Linearna perspektiva sa jednim nedogledom

Stavljanjem dvije točke nedogleda na horizont umjesto jedne možemo konstruirati još složeniji prikaz dubine na dvodimenzionalnoj podlozi. Kada bi na primjeru kocke prikazali perspektivu sa dva nedogleda, rub te kocke bi nam bio najbliža točka. Sve vertikalne linije bi bile paralelne između sebe i presijecale bi se sa horizontom pod kutom od devedeset stupnjeva. Sve ostale linije bi konvergirale, to jest približavale se jedna drugoj i imale tendenciju da završe u jednoj od dvije točke nedogleda na horizontu.

Kako u svakodnevnom životu najčešće gledamo stvari pod određenim kutom, a rjeđe direktno sprijeda, perspektiva sa dva nedogleda je odlična metoda za realistično prikazivanje dva lica nekog objekta. Ovakva perspektiva se najčešće koristi za prikazivanje urbanih scena kao što su raskrižja, ulice, pojedinačni objekti, te se može koristiti za prikazivanje unutrašnjosti prostora. [6]

Perspektiva sa dva nedogleda uglavnom se koristi kada crtamo iz takozvane čovječje, ljudske perspektive to jest kada gledamo objekte sa visine čovjeka.



Slika 3.7 Linearna perspektiva sa dva nedogleda

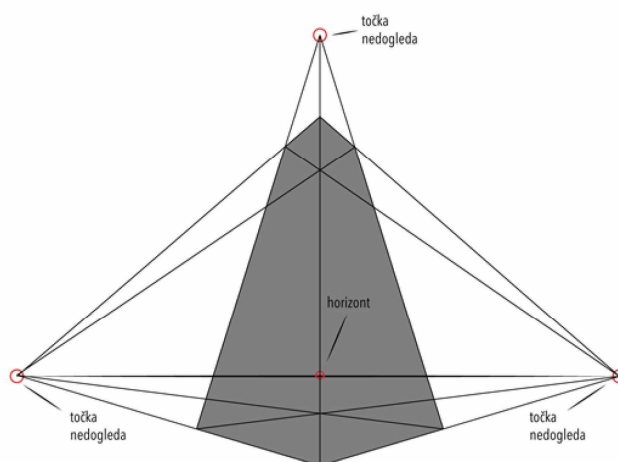
Ni jedna od prethodne dvije perspektive ne daje takvu dramatičnost crtežu kao perspektiva sa tri nedogleda. Upravo zato ovu perspektivu najčešće koriste crtači stripova kako bi unijeli uzbudljivost i napetost na nacrtanoj sceni. [6]

Perspektiva sa tri nedogleda se javlja kada gledamo neki visoki objekt iz niske točke gledišta ili kada gledamo taj objekt sa visine.

Do pojave treće točke nedogleda dolazi zbog toga jer vertikalni rubovi objekata, koji su u stvarnosti paralelni podliježu fenomenu nedogleda i izgledaju kao da se približavaju jedni drugima i da imaju tendenciju da završe u istoj točki.

Perspektiva sa tri nedogleda daje veći izbor mogućnosti prikazivanja scena.

Kombinirajući pozicije točaka nedogleda možemo, po želji, da kreirati scene od krajnje dramatičnih i napetih do sasvim relaksirajućih scena. [6]



Slika 3.8 Linearna perspektiva sa tri nedogleda

3.5. Kompozicija

Kompoziciju bi najjednostavnije mogli definirati kao raspored vizualnih čimbenika unutar formata ali ponekad je nejasno kako bi ti elementi trebali biti raspoređeni. Ta nejasnoća nije ništa neuobičajeno i čak bi se mogla svrstati pod određeni korak kreativnog procesa kojim započinje istraživanje površine vizualnog medija.

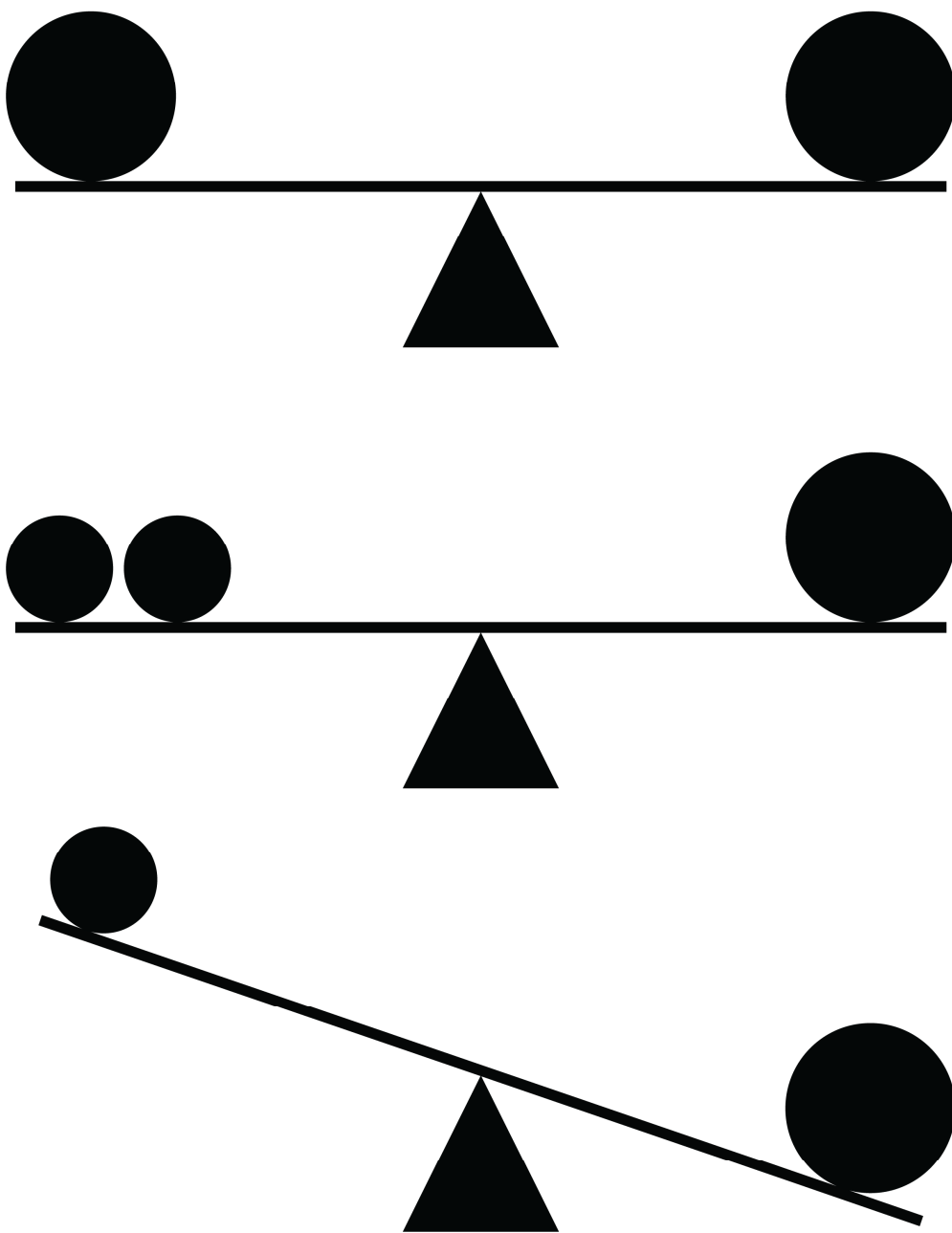
Koliko je taj fenomen nedoumice uobičajena pojava svjedoči činjenica da postoji pojam *strah od prazne plohe*. Riječ strah pretpostavlja da se nalazimo pred nečim nepoznatim ili da smo prepušteni sami sebi jer nam ta prazna ploha, najčešće bjelina, ne nudi nikakve informacije. Ali daleko od toga. Ako pogledamo malo bolje, vidjet ćemo da nam sam format nudi smjernice i upute prema kojima možemo istraživati. Stoga, zaključujem da je *strah od prazne plohe* neopravdan jer rijetko kad kročimo potpuno neuhodanim stazama. Raspoređivanje elemenata se vrši po dobro poznatim zakonima samog formata. Osnovne informacije koje nam format nudi su njegovi rubovi, to jest, odnosi dimenzija vertikalnog i horizontalnog ruba. Kako se većinom radi o četvrtastom formatu, samim time već imamo dvije informacije koje možemo koristiti i istraživati njihove odnose.

Element koji želimo naglasiti trebamo smjestiti u format tako da on na prvi pogled privuče pažnju kao glavni objekt. Zatim trebamo voditi promatračevo oko od glavnog objekta prema ostalim stvarima koje u manjoj mjeri asociraju na glavnu temu ali koje su u harmoniji sa glavnim objektom i tako stvaraju osjećaj zaokruženosti.

Određene oblike podsvjesno povezujemo sa nekim idejama. Na primjer, strelica nas potiče da gledamo u smjeru u kojem je ona okrenuta. Trokut nam daje osjećaj uzemljenosti i čvrstoće sa tendencijom upiranja prema gore. Krug povezujemo sa kontinuiranim kretanjem, a kvadrat sa nepomičnošću i čvrstom strukturom. Križ nam daje osjećaj suprotstavljenih sila, ali zbog semiotičke/simbolične dimenzije, neizostavne će biti religiozne konotacije. Svi oblici će u promatračevom umu biti asocijacije na prethodna iskustva sa tim oblicima i ako ih naša kompozicija sadrži izražavat će određene ideje sa većom snagom nego da nismo koristili te podsvjesne osjećaje promatrača. [7]

Što se tiče pojma ravnoteže u kompoziciji, klackalica može poslužiti kao klasičan primjer. Ako se daska klackalice proteže u jednakoj dužini na obadvije strane točke oslonca sama će održavati ravnotežu. Ako na svaki kraj daske stavimo po jedan objekt iste težine, ravnoteža će također biti uspostavljena. Ali ako na jedan kraj daske stavimo objekt koji je teži nego na drugoj strani, teži objekt će spustiti dasku, a istovremeno će se kraj s lakšim objektom podignuti. Ako, opet, na jedan kraj stavimo ta dva objekta, a na drugu stranu objekt čija je težina jednaka težini dvaju lakših objekata sa suprotne strane, ravnoteža će ponovno biti uspostavljena. To su samo neki od

jednostavnih primjera ideje težine, ravnoteže i akcije. Tako možemo reći, kada je klackalica u ravnoteži imamo osjećaj odmora ili olakšanja, a kada je jedan kraj gore, a drugi dolje imamo osjećaj iščekivanja da se nešto treba desiti što će uspostaviti ravnotežu. Svaki put kada ostavimo dasku gore ili dolje, osjećamo da je potrebno nešto da dovrši akciju. To su primjeri mehanizama kompozicije, jer ravnoteža u kompoziciji nije ništa drugo nego osjećaj zadovoljstva koji uzrokuje potpunost forme. [7]



Slika 3.9 Ravnoteža u kompoziciji

4. Praktični dio

U praktičnom dijelu rada prikazat ću svoj proces izrade ilustracija uzimajući u obzir prethodno navedene principe i stečena znanja. Kao predložak za ilustriranje uzeo sam *Ezopove basne* jer smatram da sa svojom formom, općenitošću i univerzalnošću pružaju jako puno slobode za prevođenje u vizualni/grafički medij. Iako se njihove pouke smatraju prejednostavnima da bi bile od velike pomoći u rješavanju problema i nedoumica slojevitosti i zamršenosti suvremenog života, upravo je ta univerzalnost i jednostavnost ono što me zaintrigiralo i navelo da ih pokušam ilustrirati. Kada sam ih čitao, kao student dizajna, mogao sam ih zamisliti gotovo kao znakove. Predstavljanje likova i lokacija je jako općenito i sa veoma malo detalja. Kada se govori o putniku, jedina informacija koju imamo je sama činjenica da je to putnik koji se vratio u svoj rodni grad. Ne znamo tko je taj putnik, kako se zove, kako izgleda, ni koliko dugo ga nije bilo u rodnom gradu.

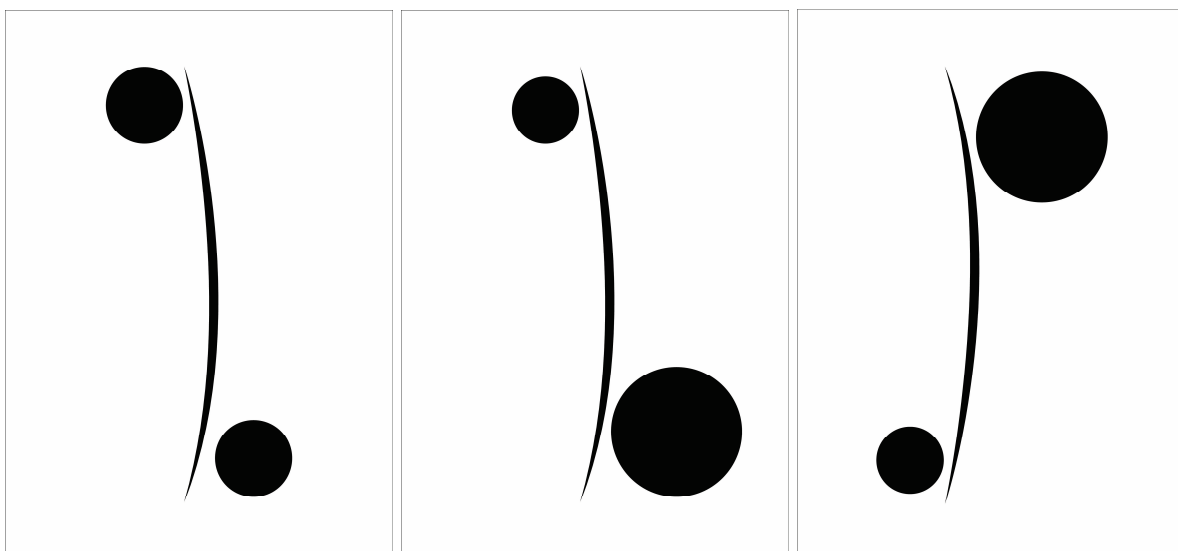
Kao grafičku usporedbu bih naveo znakove na vratima zahoda koji označavaju ženski ili muški zahod. Na tim znakovima je jednostavan prikaz geometrijskih oblika koje zbog semiotičkih konvencija shvaćamo kao ljudske likove. Razumijemo da su to muškarac i žena i to je sve što znamo o njima. Oni ne predstavljaju nekog određenog muškarca i ženu, već općenito sve muškarce i sve žene. To razmišljanje me navelo na sličan pristup u shvaćanju *Ezopovih basni*. Navedeni putnik ne predstavlja nekog određenog čovjeka u konkretnom vremenu i prostoru, već sve putnike ikad. Na taj način je postignuta univerzalnost i poistovjećivanje sa pričom. Kao da imamo praznu sobu i sami je punimo sa onim što mi želimo i odlučimo. Kad bi svaki detalj bio opisan, ta soba bi već bila popunjena i mi bismo samo živjeli u prostoru koji je netko drugi već definirao i popunio. Ako bih želio još uspoređivati, mogao bi ih opisati kao doslovnu semiotičku uputu jer sadrže samo ključne informacije koje su potrebne da shvatimo njihovu poantu.

Vođen tim razmišljanjima odlučio sam svesti ilustracije na osnovne elemente i izraditi ih u crno-bijeloj tehnici koristeći tuš i pero, rapidografe i markere.

4.1. Gavran i lisica

„Gavran ukrade komad sira i sjedne na drvo da ga pojede. Tek što je to lisica opazila, odmah je poželjela taj lijepi zalogaj, i počela misliti kako bi do njega došla. Sasvim krotko i ponizno dođe drvetu i reče gavranu: „Oj, lijepa ptico, ljubimče bogova i ljudi! Kako je divno tvoje perje, kako su sjajne tvoje oči, i kako sjajan kljun! Ako je još i tvoj glas takav, ti si onda kralj sviju ptica!“ Gavranu je ta hvala veoma godila, pa odluči zapjevati da lisica čuje njegov glas. Otvori kljun, te razviče svoj ponositi: „Kvar, kvar!“ Međutim je sir pao na zemlju, a lija ga dobro dočeka, pohlepno pograbi i pojede, a zatim se stane rugati gavranu govoreći: „Meni se htjelo sira, a znajući kako si tašt, hvalila sam te i uznosila!“ Postiđen, gavran odleti dalje. Da mu n'jeste vjere dali, Koj' vas preveć diči, hvali!“ [8]

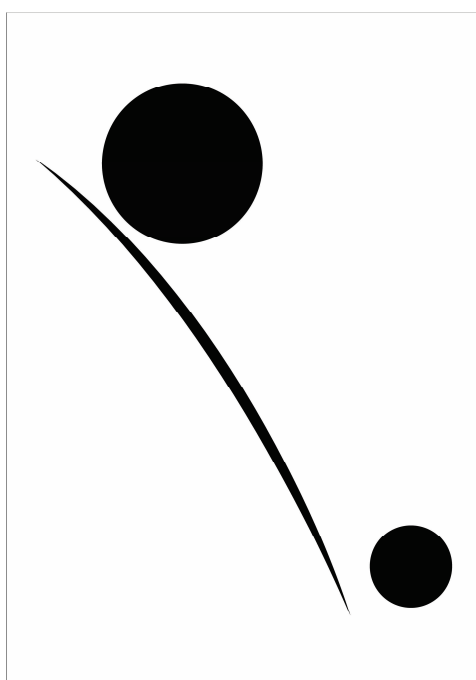
Nakon što sam pročitao basnu i shvatio njezinu pouku, počeo sam je na površinskoj razini raščlanjivati na elemente od kojih se sastoji i koji su neophodni da bi se u konačnoj ilustraciji prepoznalo da se radi o toj dotičnoj basni. Najočitiiji elementi su gavran i lisica, kao što se navodi u samom naslovu basne i drvo koje ih stavlja u međudnos u prostoru. Sa ta tri osnovna elementa krenuo sam istraživati kompozicijski dio ilustracije. Odlučio sam element drva, koje kao pojam asocira na visinu iskoristiti kao glavni nositelj geste u kompoziciji, a gavrana i lisicu suprotstaviti u gornjem i donjem dijelu formata. Koristeći samo osnovne oblike pokušavao sam doći do zadovoljavajuće ravnoteže u kompoziciji.



Slika 4.1 Istraživanje koherentne ravnoteže i dinamike sa jednostavnim oblicima

Od raznih verzija odlučio sam se za onu gdje je gornji krug, koji predstavlja gavrana, veći od donjeg. Uvećavanjem sam na ovoj osnovnoj, jednostavnoj razini gavranu dao određenu važnost i time ga stavio u fokalnu točku koja će prva privući promatračevo oko. Želio sam gavranovo ponašanje i taštinu naglasiti i ovom jednostavnom metodom ih staviti ispred ostalih elemenata po važnosti.

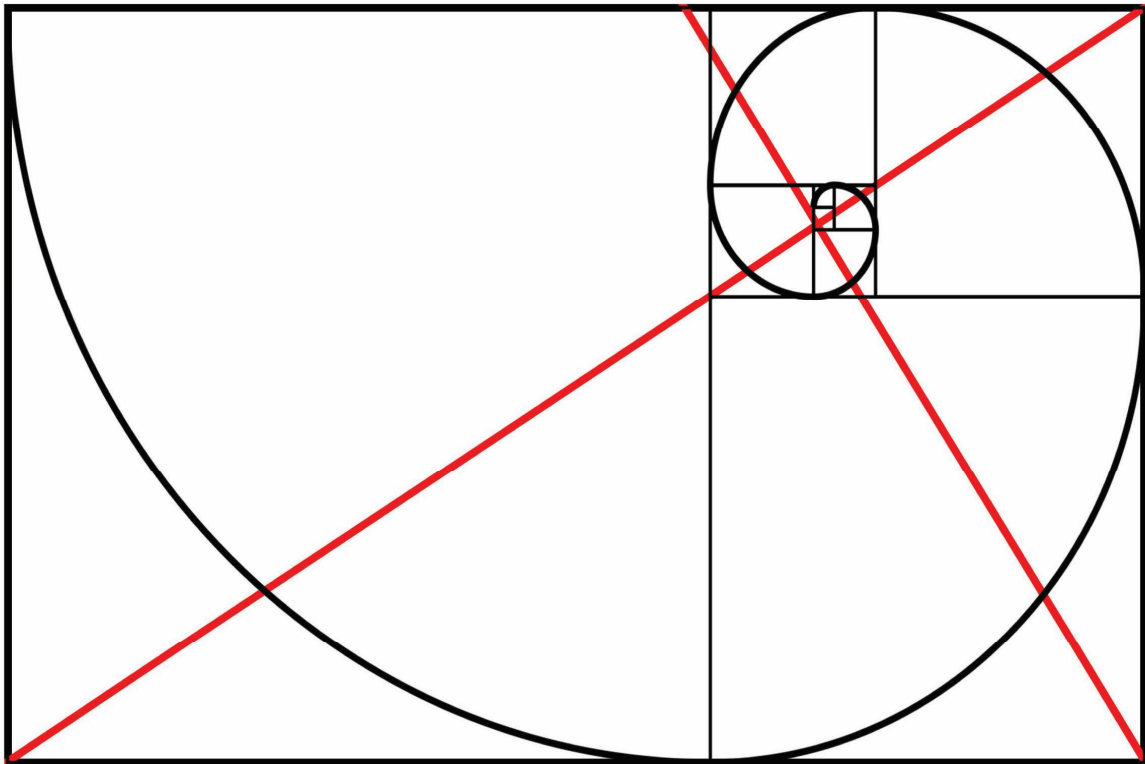
Iako sam u teoriji bio zadovoljan sa postavljenim elementima, osjećao sam da su prestatični i da im nedostaje dinamike koja bi korespondirala sa živošću pisane basne. Kako su barokni slikari u svojim djelima postizali snažan osjećaj kretanja i dinamike upotrebom dijagonala i spirala u kompoziciji [9], uzeo sam središnji element koji djeluje kao poveznica i gesta i nagnuo ga. To je proizvelo mnogo jači utisak onoga što sam želio postići.



Slika 4.2 Dijagonala uvodi dinamiku

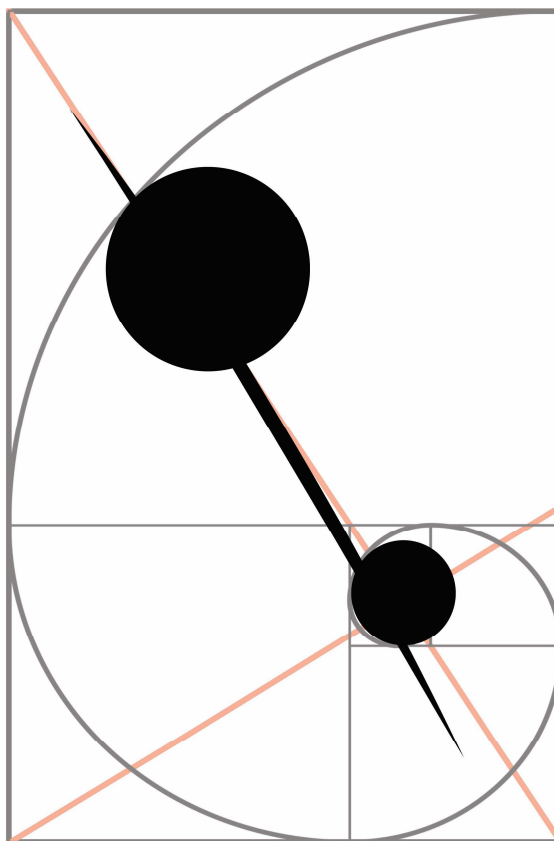
Kao što smo vidjeli na primjeru klackalice u poglavlju o kompoziciji, uvođenje dijagonale i različite veličine elemenata unijele su kretanje i iščekivanje u kompoziciju. Sada sam zadovoljavajuće smještene elemente htio još više učvrstiti u kompoziciju i format i koristeći smjernice iz knjige *Zlatni rez*, Mladena Pejakovića [10], konstruirao sam „zlatni pravokutnik“ ili *auron* koji će mi koristiti kao vodilja u daljnjem razvijanju ilustracije. Taj pravokutnik sam odabrao zbog izražene dijagonale koja mi je bila potrebna za ovu ilustraciju. *Auron* je pravokutnik čije su stranice u *zlatnom omjeru*. Karakteristika je svakog pravokutnika zadana omjerom manje stranice prema većoj stranici. Ovaj omjer nazivamo koeficijentom lika (k). U *auronu* k iznosi 1,618..., baš kao u *zlatnom rezu*. Kvadrat je *gnomon* zlatnoga pravokutnika. Grci su *gnomonom* nazivali lik koji dodan nekom liku stvara sličan lik. Dodamo li nekom *auronu* kvadrat na većoj

stranici, napravili smo novi, veći *auron*. Dijagonale ovakvih pravokutnika sijeku se pod pravim kutom. Presjecište dijagonala je žarište, oko ili pol istokutne spirale koja se upisuje u *auron* iz vrhova kvadrata. Ova je spirala jedna od krivulja rasta, jer se oblikuje u pravokutnicima istih omjera, a različitih veličina. Oblici u rastu povećavaju veličinu zadržavajući isti lik, pa takvu krivulju nazivamo i organskom zavojnicom – *spiro* *mirabilis*. [10]



Slika 4.3 Zlatni pravokutnik ili auron

Oslanjajući se na kompozicijsku čvrstoću i sklad zlatnog reza i *aurona*, svoju početnu kompozicijsku skicu sam prilagodio vodiljama i sjecištima zlatnoga pravokutnika.

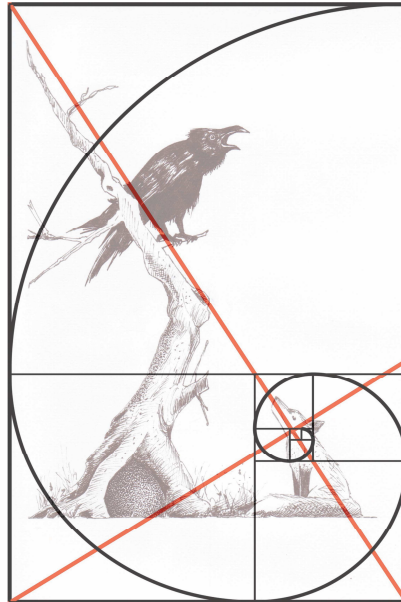


Slika 4.4 Prilagođavanje skice „pravilima“ zlatnog pravokutnika

Svrha korištenja ovih na prvi pogled strogih kompozicijskih predložaka nije bila egzaktno, „točno u milimetar“ smještanje elemenata na sjecišta i vodilje, već suprotno.

Cilj je bio da u početku sastavim određena vlastita pravila od kojih mogu krenuti dalje razvijati ilustraciju koja će mi na kraju pružiti veću slobodu nego da sam krenuo bez njih. Opet, svrha nije odmah točno smjestiti elemente unutar vodilja kao kod tehničkog crteža, već probati pogoditi tok, smjer i opću gestu kompozicije. Sa uspješno postavljenim „kosturom“ nastavio sam detaljnije oblikovati početne elemente i približiti ih izgledom literarnom predlošku. Sav početni trud mi je olakšao smještanje elemenata i bio sam slobodan istraživati detalje i sam dizajn likova. Crtež sam gradio linijski, sličnim tehnikama kao crtači stripova. Plohe su kreirane gomilanjem linija ili točaka u određenim gustoćama, što također izgrađuje formu, predstavljajući svjetlo i sjenu. Za osvjetljenje scene sam koristio neutralno, ambijentalno svjetlo koje stvara blage sjene i prijelaze bez prevelikog kontrasta. Mogli bi reći da sam dosta slobodno koristio perspektivu, jer iako izgleda da u likove gledamo sa strane, sa preuveličavanjem gavrana postignuto je gledište od dolje prema gore, sa lisičinog stajališta. Na središnji element, drvo, dodao sam krivulju, tako da ne prati u potpunosti, od početka do kraja dijagonalu uspostavljenu u kompoziciji. Iako se fizički ne nastavlja, imamo dojam da se je dijagonala potpuna jer je lisica postavljena tako da prati njezin smjer. Po principima Geštalta bi tu pojavu mogli nazvati *zatvaranjem*. Princip *zatvaranja* navodi da pojedinci percipiraju predmete i kada nisu potpuni. Kada dijelovi slike nisu potpuni, naša

percepcija ispunjava vizualni nedostatak koristeći tendenciju ljudskog oka da percipira zatvorene oblike. [11] Kontrast sam postigao tonski, dajući gavranu intenzivnu crnu boju nasuprot relativno svjetlijoj lisici. Također postoji kontrast u tendencijama oblika likova. Suprotstavljeni su gavran, koji se može opisati elipsom, lisica, čije tijelo čini trokut kojemu fali jedna stranica, ali pomoću principa *zatvaranja* vidimo cijeli trokut i drveta, koje je u principu valovita linija.



Slika 4.5 Ilustracija „potpomognuta“ zlatnim pravokutnikom



Slika 4.6 Kontrast oblika na osnovnoj razini



Slika 4.7 „Gavran i lisica“

4.2. Baka i liječnik

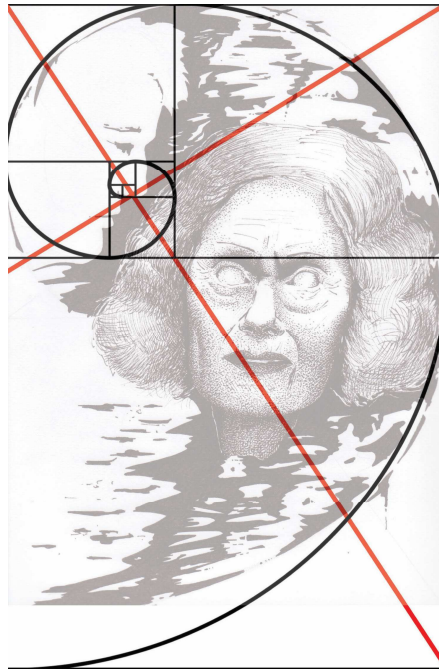
"Neku staru baku boljele su jako oči. Zovne liječnika, pa mu obeća da će mu dobro platiti ako je izliječi, ali ako je ne izliječi da mu neće ničim naplatiti trud. Liječnik počne baku liječiti. Namaže joj i poveže oči te zapovijedi da bude u mraku dok ne ozdravi. No da zaista ne ostane bez nagrade za svoj trud, to je svaki put, kadgod bi pohodio baku, odnio ponešto iz kuće. Kad je baka ozdravila, bila joj je soba već gotovo posve prazna. Prema dogovoru zatraži sada liječnik svoju plaću. Baka mu reče: »Ja bih vam rado platila da sam ozdravila! No prije nego ste me počeli liječiti, vidjela sam mnogo stvari u svojoj kući, a sada gdje vi velite da sam izliječena, ne vidim nigdje ništa.«

Svaka krivda na vidjelo prije ili kasnije izlazi, i obično vlastitome oružjem se porazi.“ [8]

U ilustriranju basne *Baka i liječnik* želio sam naglasiti pojam mraka i predstaviti ga kao nedostatak informacija. Zbog toga sam lik bake stavio u središte i u izvođenju mu posvetio najviše detalja i teksture, a okolne elemente i lik liječnika sam reducirao na obrise koji ne nose previše informacija.

Sama basna u osnovi sadrži dva lika, muškarca i ženu. Smještajući lik liječnika u pozadinu i sa manje detalja od ženskog lika želio sam na dubljoj razini napraviti poveznicu sa pojmom *animusa* koji je predstavio švicarski psiholog i psihijatar Carl Gustav Jung u svojim pisanjima o arhetipovima. *Animus* predstavlja muški aspekt u ženskoj psihi. Jung smatra da je *animus* zbroj svih ženskih naslijeđenih iskustava sa muškarcima. [12]

Ideju da dva lika iz basne spojim u jedan lik potkrijepio sam i kompozicijski, ponovno koristeći *auron*, ali ovoga puta sam se koncentrirao na spiralu koja sama po sebi predstavlja određenu vrstu protoka. Prateći put spirale, jedna stvar vodi u drugu i vrlo jednostavnim mentalnom gimnastikom možemo vizualno promijeniti tok spirale prema van, prema širenju ili prema unutra, prema sužavanju. Svi elementi se nalaze na generalnoj putanji spirale i zbijeni su u zajednički tok, te ih percipiramo kao jedan oblik na doslovnoj i simboličkoj razini. Gradaciju sjena na liku bake sam postigao nizanjem točkica u različitim gustoćama ovisno o zamišljenom izvoru svjetla, a pozadinu u čijem nedostatku nastaje lik liječnika tretirao sam kao jednu plohu bez varijacije u svjetlini i teksturi.



Slika 4.8 Podređivanje kompozicije spirali



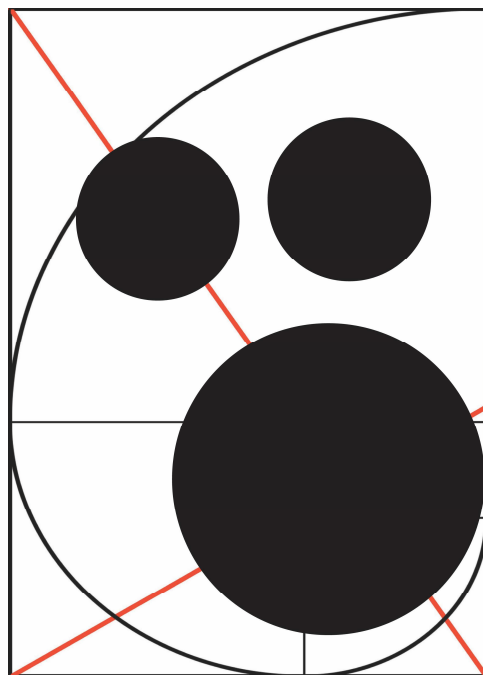
Slika 4.9 „Baka i liječnik“

4.3. Bakreni i zemljani lonac

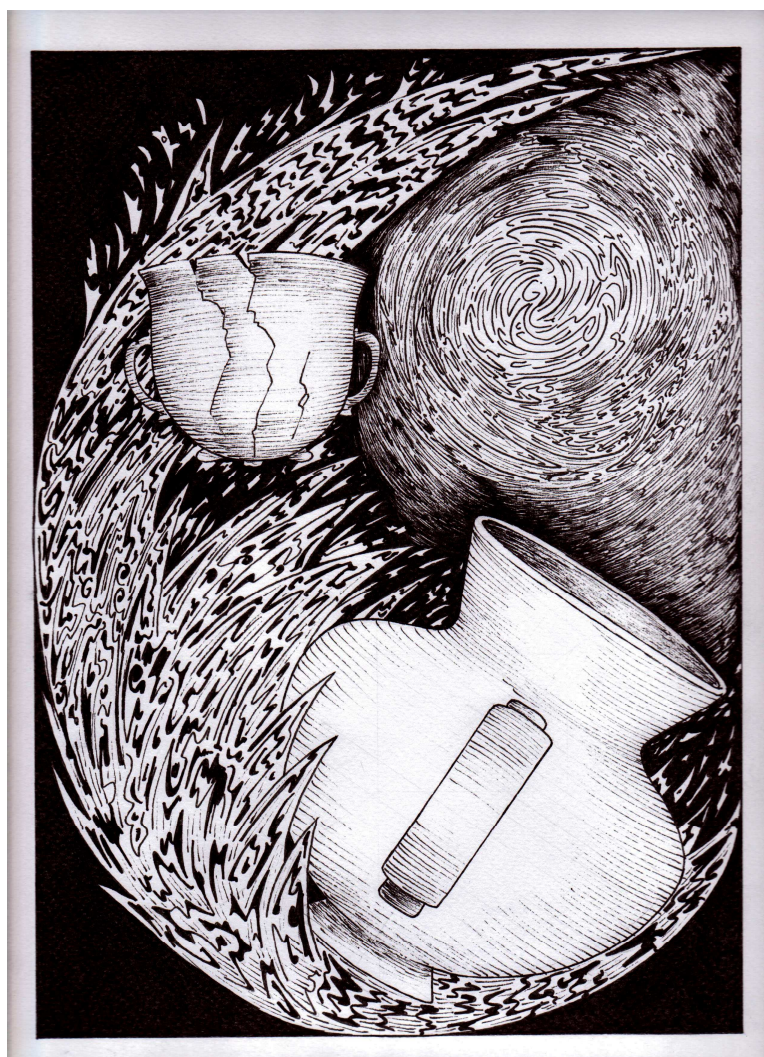
„Gorski potočić strašno nabuja, te sa sobom povuče jedan bakreni i jedan zemljani lonac. Zemljani se neprestano uklanjao i čuvao bakrenoga. Napokon mu ovaj reče: »Šta zazireš od mene? Ne boj se ništa, ja ti nikakva zla ne želim!« »Zar ne vidiš«, odvrati zemljani, »kako me voda amotamo baca. Kad bih još blizu tebe došao, mogao bih uza svu svoju dobru volju nastradati, jer si od mene čvršći.« Velikaška družba krasna Nižima je hrid opasna.“ [8]

Smatrao sam da bi basna „Bakreni i zemljani lonac“ bila dobar kandidat za prikazati ideju protočnosti putem zlatne spirale. Sama spirala me asocijala na element vode koji se spominje u basni, te sam želio postići osjećaj kaosa, ali unutar zadanog i sigurnog sistema. Kao što potok ima svoj određeni generalni tok koji se više-manje ne mijenja, ali unutar tog toka se strujanja mogu povećavati i vijugati, tako i elementi unutar formata mogu biti prikazani organski i nepredvidivo, ali unutar zadanog toka samog formata i spirale. Na ovom primjeru možemo vidjeti da za ravnotežu kompozicije nije potrebna simetričnost. Dva svojstva koja vrše utjecaj na vizualne objekte su *težina* i *usmjerenje*. Kao što sila gravitacije vuče naša fizička tijela prema dolje, tako i piktorijalni i skulpturalni objekti imaju svoju „težinu“ koja ih vuče, ali u raznim smjerovima. Težina je ovisna o lokaciji. „Jaka“ pozicija unutar strukturalnog okvira može podnijeti više težine nego pozicija koja je van centra ili koja je udaljena od centralne vertikalne ili horizontalne osi. To znači da vizualni ili piktorijalni objekt bliže centru može biti balansiran sa manjim objektima smještenim dalje od centra. Po principu poluge, koji se može primijeniti na vizualnu kompoziciju, težina objekta se povećava u odnosu sa njegovom udaljenošću od centra. [11]

Vođen tim razmišljanjem, razmjestio sam elemente lonaca iz basne unutar formata tako da su u međusobnoj ravnoteži iako su na različitim udaljenostima od centra i različite veličine. Predstavljanjem jednog lonca većim od drugoga postigao sam dubinu, oslanjajući se na jedan od osnovnih principa linearne perspektive: stvari koje su udaljenije doimaju se manje od stvari koje su nam blizu.



Slika 4.10 Asimetrična ravnoteža



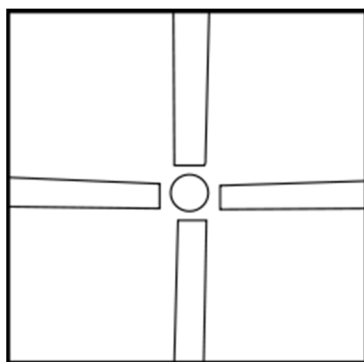
Slika 4.11 „Bakreni i zemljani lonac“

4.4. Kornjača i zec

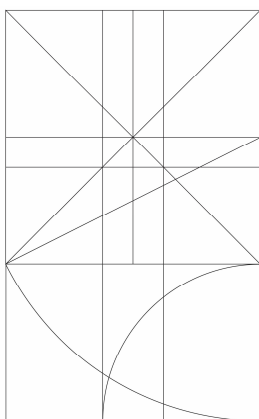
„Zec je ismjehivao kornjaču radi njezine tromosti i neokretnosti. Kornjači to dojadi, te ga pozove na utrkivanje. Zec od šale primi njezin poziv. Osvane dan utrke. Odrede metu, i u isti čas oba krenu na put. Kornjača je gmizala polagano, ali neprestance i neumorno, a zec je kao mahnit skakao samo da pokaže, kako prezire kornjaču. Napokon je umoran blizu mete legao i zaspao kao zaklan. Najednom počnu gledaoci vikati. Zec se prene, hoće da poleti, ali kornjača je bila već na meti. Opazivši je kako se već natrag vraća, ukloni joj se postiđen zec s puta, i prizna sam da ga je najsporija životinja na svijetu osramotila, jer se previše uzdao u svoju brzinu. I pametnoga vjetrenjaka natkrilit može glava laka.“ [8]

Za basnu „Kornjača i zec“ koristio sam zlatni pravokutnik iskorišten do krajnjih mogućnosti. Dva kvadrata se preklapaju, male dijagonale prebačene su na vertikalu, a potom su konstruktivne dužine i njihova presjecišta upotrijebljena za raspored kompozicije. Ideja je bila postići miran sklad bez stvaranja dojma da je autoritet konstrukcije narušio prirodnu živost prikaza. [10]

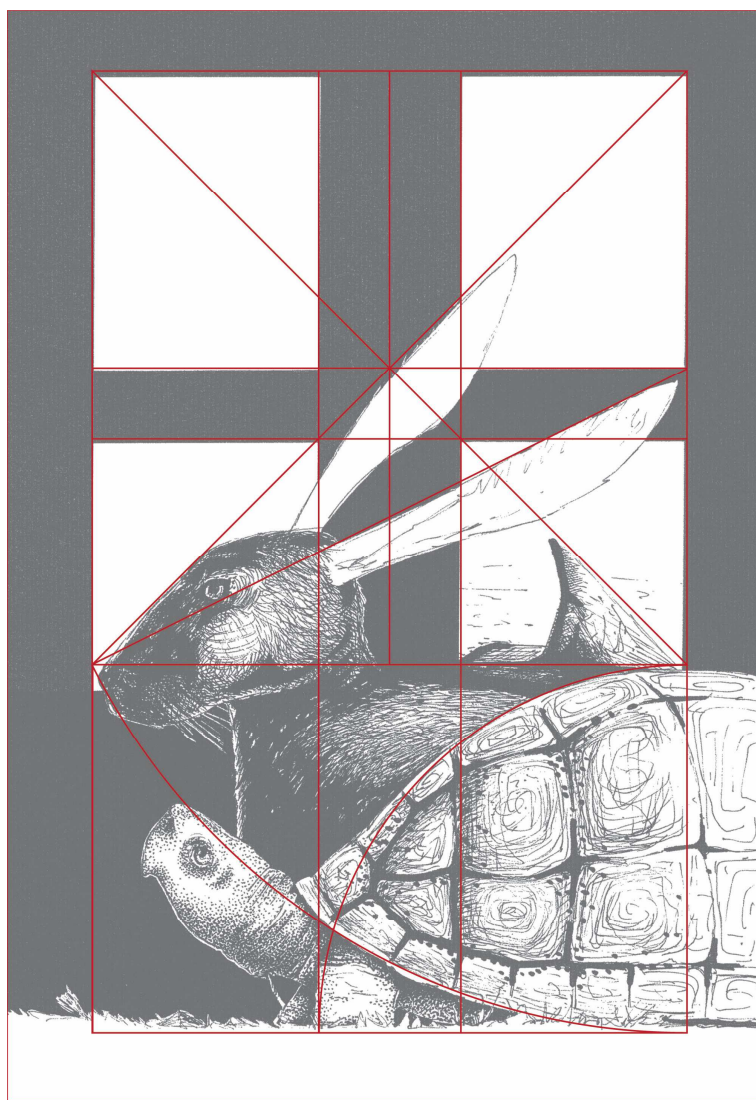
Likove zeca i kornjače suprotstavio sam oblicima te tako ukazao na njihovu različitost. Zec je podređen oštrim, trokutastim konstrukcijama, a kornjača se uklapa u kružnicu. Time sam na prvoj, oblikovnoj razini predstavio sukob i kontrast oblika koji prelazi i na doslovnu razinu preuzetu iz basne. Pozadinu sam napravio geometrijski i bez previše detalja. Taj nedostatak detalja i jednostavnost površine doprinosi tome da promatrač može vidjeti što on želi na datom mjestu. To bih usporedio sa crtežima američkog pisca i komičara Rogera Pricea koje je on nazvao „Doodles“. Jednostavni crteži smješteni u pravokutni format koji su predstavljali određenu vrstu vizualne zagonetke. Par linija je moglo predstavljati mnoštvo stvari koje su čekale da se odgonetnu. [13]



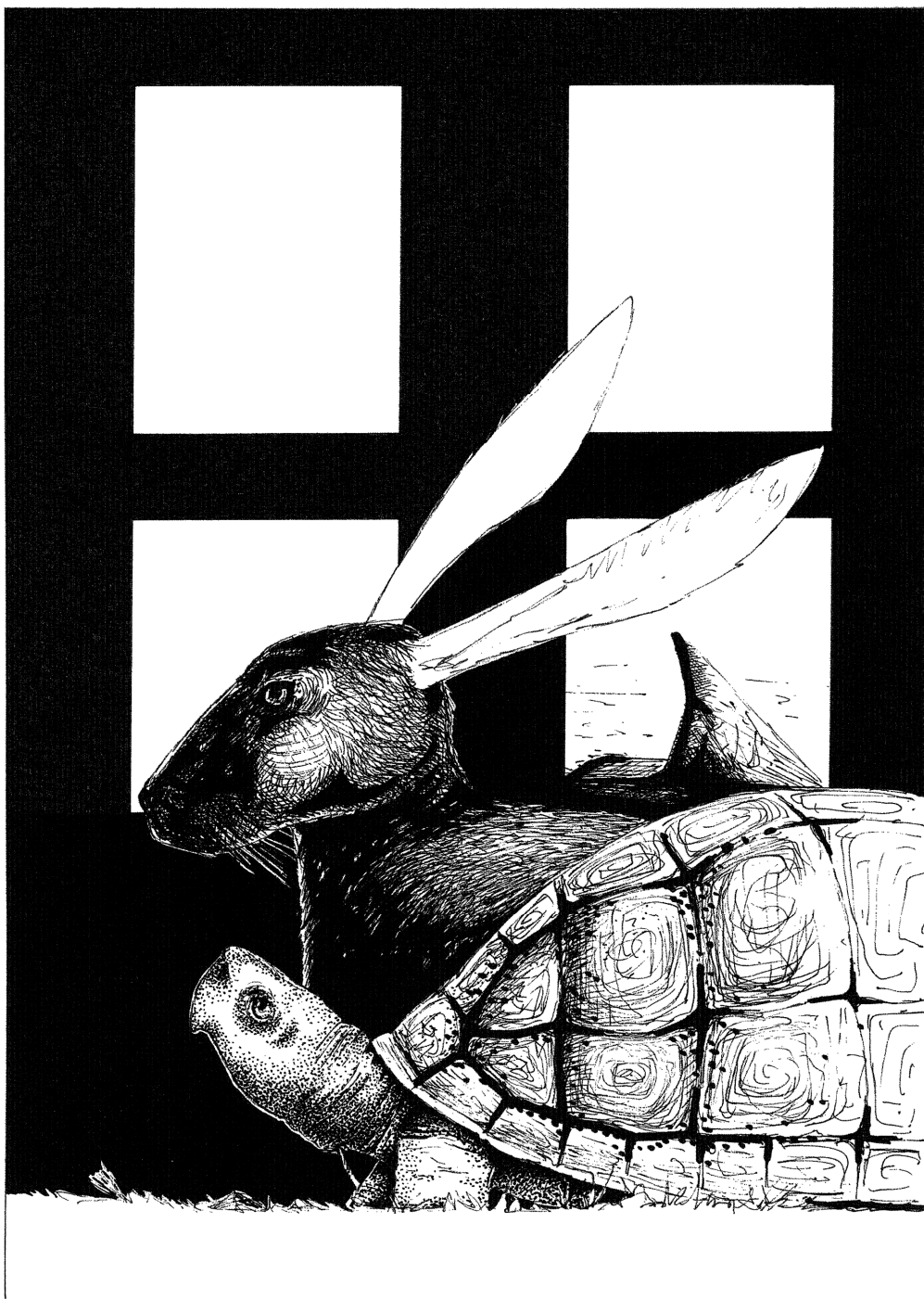
Slika 4.12 Roger Price: „Doodles“. Četiri slona proučavaju naranču ili partija biljara?



Slika 4.13 Izvedenica zlatnog pravokutnika



Slika 4.14 Raspored elemenata unutar kompozicije



Slika 4.15 „Kornjača i zec“

4.5. Bolesnik i liječnik

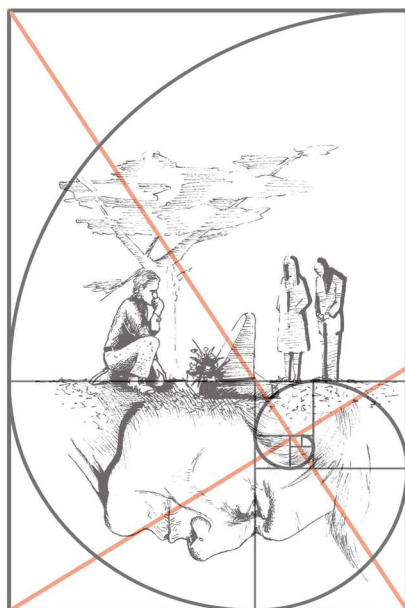
„Nekoga bolesnika liječio liječnik, ali uza sve lijekove ipak umrije. Liječnik bijaše na pogrebu i razgovarao se mnogo sa sprovodnicima. Najposlije reče: »Da se pokojnik samo vina čuvao i lijekove moje točno uzimao, bio bi sasvim sigurno ozdravio.« »Sad vam je lasno tako govoriti«, reče neki sprovodnik, »jer protivno ne možete pokazati. To biste morali kazati dok nam je prijatelj jošte živio i dok je još bilo nade da bi se mogao spasiti.« Mnoge r'ječi to si štedi Samo djelo mnogo vrijedi!“ [8]

Ilustriranje basne „Bolesnik i liječnik“ također sam započeo razmišljanjem o formatu i kompoziciji. Ponovno sam koristio zakonitosti zlatnog pravokutnika, čime sam postigao povezanost svih ilustracija.

Spirala upisana u zlatni pravokutnik mi je poslužila u smještanju fokalne točke ilustracije koja je u ovom primjeru lice pokojnika iz basne, a visina manjeg kvadrata iz kompozicije poslužila mi je kao horizont na koji sam smjestio ostale likove. Oslanjanje na pravila formata i njegove vodilje pružilo mi je slobodu i sigurnost i uštedilo mnogo vremena u osmišljavanju uravnotežene kompozicije.

Sa znanjem da ću na taj način uspješno doći do ugodne kompozicije mogao sam se posvetiti samom literarnom predlošku i sa metodom sličnom *automatizmu*, koju su koristili umjetnici u smjeru nadrealizma graditi sliku. *Automatizam* je metoda automatskog i necenzuriranog bilježenja misli i slika koje se pojave u umu. On predstavlja diktat misli bez kontrole razuma. Slikari nadrealizma su često kombinirali različite umjetničke stilove u jednom djelu, istražujući prisutnost prepoznatljivih oblika i formi uparenih sa fluidnim, nedefiniranim vizualima kako bi vodili promatračev um bez nekih nužno konkretnih objašnjenja. [14]

Vođen tim razmišljanjem podijelio sam ilustraciju na dva dijela po horizontali. Gornji predstavlja stvarni svijet, a donji svijet pokojnika, do kojega ne možemo doći. Asocijacija na sprovod, ili konkretnije zakapanje lijesa, bila mi je stapanje pokojnika i zemlje i zbog toga sam na crtežu cijelo tlo na kojem stoje likovi na gornjem dijelu predstavio glavom pokojnika iz basne jer on sada nije samo u zemlji, već je i on sam zemlja. Smještanje elemenata olakšala mi je upoznatost sa formatom i zlatnim pravokutnikom. Nadgrobni spomenik i linija pokojnikovih očiju nalaze se na rubu manjeg kvadrata. Nadgrobni spomenik je također smješten u području gdje bi se nalazilo uho i time sam ukazao na jednosmjernu komunikaciju koja je opisana u basni.



Slika 4.16 Kompozicija „upisana“ u zlatni pravokutnik



Slika 4.17 „Bolesnik i liječnik“

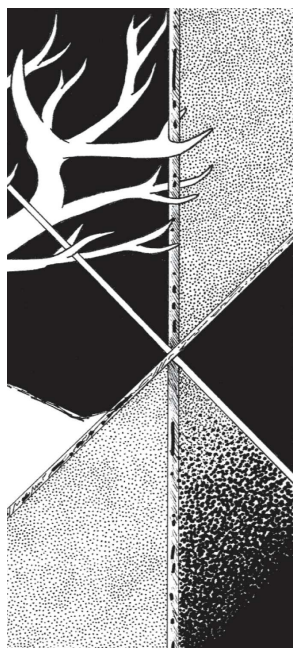
4.6. Jednooki jelen

„Bio jednook jelen. On je obično pasao po livadama uz more, i to tako da mu je zdravo oko bilo okrenuto uvijek spram kopna. Mislio je da se od mora nema ničega bojati. Sudbina je međutim drugačije odredila. Jednoga dana plovio je kraj obale jedan brod. Budući da je jelenu zdravo oko bilo okrenuto prema kopnu, nije ništa opazio, pa je sasvim mirno dalje pasao. No tek što su brodari zapazili taj dobri plijen, udariše strijelama na nj. Jedna ga strijela pogodi upravo u srce. Padnuvši na tlo, poviče: »O, kako sam se prevario bojeći se zla samo s kopna!« Bojeći se više puta Preveć jedne pogibli, U drugu smo nesmotreno Mnogo veću dospjeli!“ [8]

Elemente basne „Jednooki jelen“ sam prikupio slijedeći tok svijesti po nadrealističkom principu *automatizma*. [14] Veoma doslovne elemente profila jelena, kojemu zbog položaja tijela vidimo samo jedno oko, mora, broda i strijela razvrstao sam po formatu, ponovno prateći vodilje zlatnog pravokutnika. Odlučio sam motiv strijela u letu iskoristiti kao fokalnu točku i sjecište od kojeg će se kretati promatračevo oko.

Različitom obradom površine sam napravio teksture i gradijente koji zavaraju prostor i stvaraju oblike same po sebi. Teksturu nastalu „točkanjem“ suprotstavio sam jednoličnim crnim plohama unutar kojih se u negativnom prostoru nalazi oblik jelena. Jelenovi rogovi su jako dinamičan element i zajedno sa ostatkom ilustracije stvaraju kaotičan prizor koji sam želio naglasiti. Prizor iz basne koji sam stavio u centar pažnje su kaotično odapete strijele i strah koji je to pobudilo u jelenu. Želio sam da promatrač vidi aktivnu selektivnost viđenja jelena. To znači da je vid podešen da primjećuje promjene u okolini prije nepokretnosti. Kada se nešto pojavljuje ili iščezava, kreće se sa jednog mjesta na drugo, mijenja oblik ili boju ili svjetlinu, čovjek ili životinja koji to promatraju mogu ustanoviti da se i njihovo vlastito stanje mijenja: neprijatelj se približava, zgodna prilika izmiče, treba se zadovoljiti nužda, znak opomene da se poslušati. [15]

Strijele položene u raznim smjerovima u koje su uključene i dijagonale, jelenovi rogovi sa svojim organskim, nepredvidivim ritmom i titranje točkastih tekstura površina pridonose osjećaju kretanja u ilustraciji i zato jer imamo različito obrađene elemente i nedostatak jednoličnosti, ilustraciju moramo aktivno gledati. Kada bi sve površine bile jednako obrađene ne bismo imali osjećaj kretanja jer je promjena odsutna u nepokretnim stvarima, ali i u stvarima koje neprestano ponavljaju jednu te istu radnju ili je stalno održavaju. [15]



Slika 4.18 Različito obrađene površine stvaraju osjećaj pokreta



Slika 4.19 „Jednooki jelen“

4.7. Varalica

„Siromašan bolestan čovjek moljaše bogove da mu vrata njegovo prvašnje zdravlje, a on da će im žrtvovati sto ovnova. Bogovi htjedoše da ga iskušaju, pa mu zbilja dadu njegovo prvašnje zdravlje. Kad je bio zdrav, mislio je na svoje obećanje, i jako ga je to peklo kako da ga održi. Mislio je da je bogovima svejedno kakvu im žrtvu prinesao, samo ako im žrtvuje. Stoga načini od tijesta sto ovnova, i žrtvuje ih bogovima na žrtvenicima. Bogovi se radi toga nepoštovanja osvete. U snu čuo je riječi: »Idi na obalu, tamo ćeš naći tisuću zlatnika!« Pun veselja ustane, otrči na označeno mjesto da pobere novac. Ali jao! Gusari navale na nj i zarobe ga. Nudio im za otkup tisuću talenata, no oni mu ne vjerovahu, pa ga odvedu sobom i prodadu za tisuću drahama. Što obrekneš komu, Ono vjerno drži, Varalicu svatko Prezire i mrzi. I laž teško kada Mine kom' bez jada.“ [8]

U ilustraciji „Varalica“ prikazao sam bolest sa oblicima koji izgledaju kao da se tope što predstavlja devijaciju od početnog, uvjetno rečeno, zdravog stanja oblika.

Varalicu iz basne sam smjestio u negativni prostor jednolične površine i u tom obliku sam ga izolirao od ostatka kompozicije. Spajanjem ljudskog i ovnovog oka u jednu masu aludirao sam na lažno obećanje iz basne. Oči su iznimno snažan fokalni element i prvo su što promatrač traži na figurativnoj slici. Kad promatrač pronade ljudsko oko, neizbježno vidi i ovnovo. Spajajući ih postigao sam osjećaj nedjeljivosti jednog od drugog. Varalica je postao svoje obećanje i to obuzima njegov karakter. Ilustracijom dominiraju elementi očiju.

Oko kao opažajni sklop u crtežu je jednostavno organiziran i jasno se razlikuje od svoje okoline i ima sve uvjete da se lako raspoznaje. Biološki smo predodređeni tome da raspoznajemo poznate, jednostavne oblike koji su u evoluciji razvijeni kao znakovi, na čijem se jasnom identitetu mogu graditi instinktivne reakcije životinja. [15] Oko nam je svima poznat element jer u kontaktu s drugima svakodnevno gledamo u oči i to je prvo što uočavamo.

Opažanje poznatih vrsta predmeta neodvojivo je, dakle, povezano sa normativnim likovima koje promatrač čuva u svom mozgu. Na primjer, normativni lik ljudske figure je simetričan, uspravan, frontalan, što nam je poznato iz dječjih crteža i drugih radnih faza likovnog predstavljanja. Da li će se neka određena figura, viđena u svakodnevnom životu ili na slici, prepoznati i prihvatiti kao ljudska, zavisi od toga da li je promatrač može sagledati kao izvedenicu svoje normativne figure. On će možda isto tako prepoznati ljudski lik na slici u raznim vidovima, kao što se u opažanju trodimenzionalnih predmeta perspektivne promjene sagledavaju kao odstupanja od normativnog oblika. Figura se može nagnuti i saviti u mnogo položaja koje zglobovi tijela mogu izvesti, a da se ipak prepozna kao promjena poznate norme. U ilustraciji i sam oblik

ovnovog roga koji prati spiralu svojim vrhom ukazuje na oko i time imamo tri elementa koja zajednički vode prema obliku u kojem je smješten varalica. Sada zajedno sa elementima u ilustraciji stvaramo njegovu tjeskobu.



Slika 4.20 Spirala ukazuje na element oka



Slika 4.21 „Varalica“

4.8. Deva

„Kad su ljudi prvi put vidjeli devu, začude se njezinoj veličini i pobjegnu prestrašeni. Međutim naskoro opaze da nije tako strahovita kako su mislili, i da se daje lako ukrotiti. Pokušaju zbilja i vide, kako im je od velike koristi. Sasvim je mirno pustila da čine s njom što hoće, i izbjegavala je bojažljivo svaku i najmanju pogibao. Vidjevši ljudi kako se ona uza svu svoju veličinu i jakost ipak ne protivi ničemu, i kako svaku uvredu strpljivo podnosi, počeo je prezirati, pa je zažvale, i predadu djetetu da njom ravna i upravlja. Nemoj odmah strahote svakoje se bojati, nit od truda, tegote, malodušno bježati!“ [8]

Ruka iz koje raste drvo predstavlja ukroćenost jednog organskog procesa i oslanja se na literarni predložak. Kao što su u basni ljudi ukrotili devu, u ilustraciji je rast drveta ukroćen u okvirima dlana. Preplašenost ljudi iz basne pogledom na devu odlučio sam prikazati kroz princip zatvaranja iz Geštaltne psihologije. Princip zatvaranja je prisutan kada vidimo kompletan oblik iako neke informacije o njemu nedostaju. Naš um reagira na obrasce koji su mu poznati i sam ih nadopunjuje. [11] Na taj način sam lik deve smjestio u razgranatu krošnju drveta i iako nemamo potpun oblik deve mi ga kroz krošnju razaznajemo.



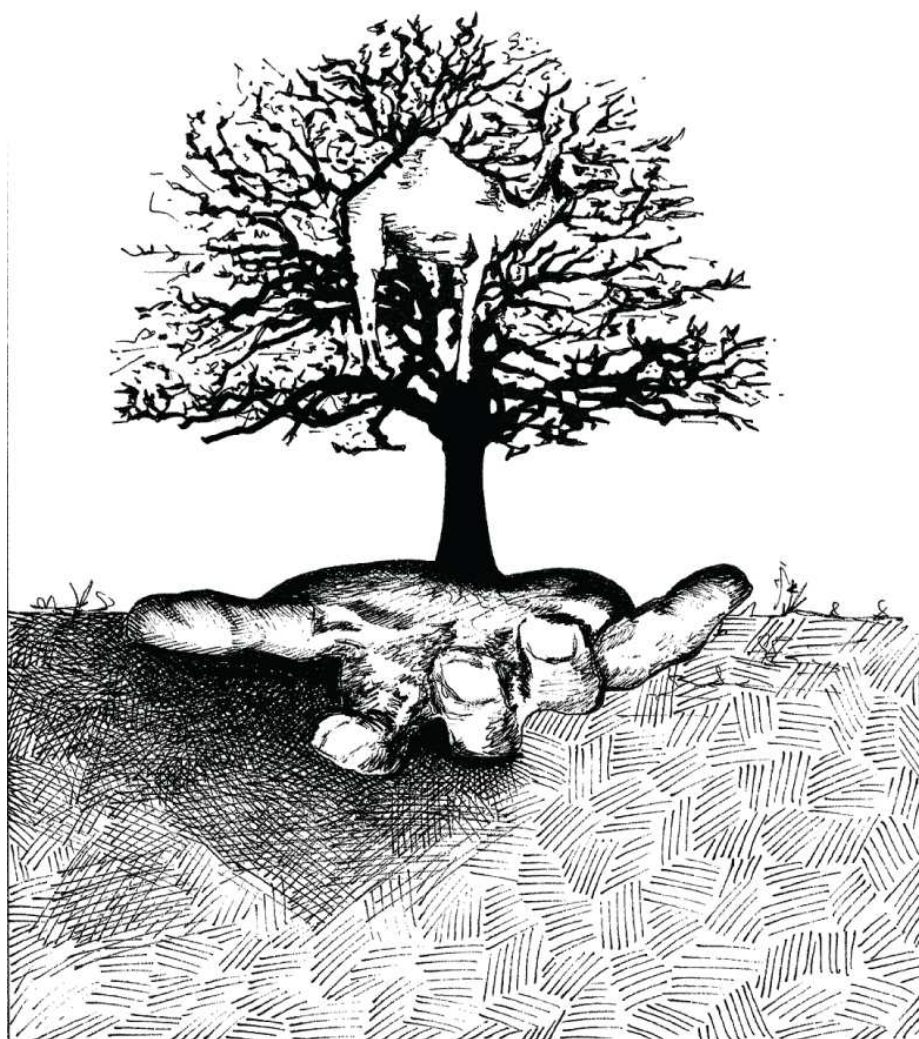
Slika 4.22 Princip zatvaranja



Slika 4.23 Oblik deve u krošnji

Hijerarhija kompozicijskog poretka određuje koji se dijelovi općeg sklopa trebaju sagledavati zajedno, a koji nemaju nikakve međusobne veze. Prilikom rješavanja problema, često je nužno potražiti istovjetnost elemenata čiji je oblik rasturen prevladavajućom strukturom cjeline.

Ilustraciju za ovo nalazimo u dobro poznatim ogledima u kojima čovjek ili životinja moraju pronaći određenu figuru u većem kontekstu. Opći sklop može biti tako organiziran da kida osnovne veze u figuri koju sadrži, a povezuje neke elemente figure sa drugima koji pripadaju okolnim formama. Takve opažajne odnose često pojačavaju funkcionalne veze uspostavljene u prošlosti. Te veze, također, čine dio vizualnog lika sa kojim se suočava rješavatelj problema. [15]



Slika 4.24 „Deva“

4.9. Heraklo i kočijaš

„Kočijaš se vraćao s drvima iz šume, pa mu natovarena kola zapadnu u blato. Sasvim očajan moljaše s prekrštenim rukama Herakla da mu pomogne. Zbilja dođe Heraklo. Opazivši kočijaša kako, u neprilici svojoj, stoji s prekrštenim rukama, ukori ga radi gluposti i reče mu: »Bogovi pomažu samo onda kad čovjek sam sebi više pomoći ne može. Zasuči rukave, prihvati se djela, podigni malo kola i potjeraj malo volove!« Kočijaš poslušao savjet i volovi zaista izvuku kola. Smjelo ko se djela prima, Dobar uspjeh u svem ima.“ [8]

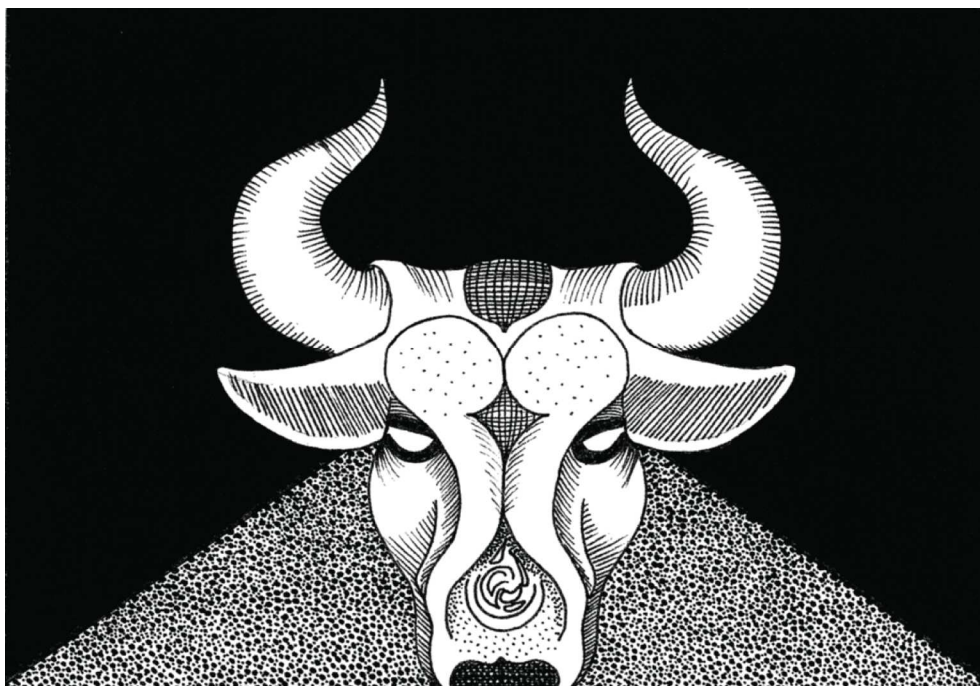
Ilustraciji basne „Heraklo i kočijaš“ sam pristupio iz dva smjera. Jedan je doslovan i reprezentativan kao što se vidi na primjeru kočijaša i volova. Vjernost formi, gradacija tonova i snažna silueta teže prema realističnom, koliko god to može biti, prikazu kočijaša s volovima.

Drugi smjer se puno više otvara ornamentalizmu i geometrijskim oblicima koji razlažu površinu na vrlo jasne zasebne dijelove. Površinu sam horizontalno podijelio na dva dijela, gornji i donji. Gornji dio ilustracije se sa svojom simetričnošću i čvrstoćom suprotstavlja donjem dijelu koji funkcionira organski i bez previše okvira i ograničenja. Mogli bismo reći da je gornji dio u svojoj simetriji statičan, dok donji dio teži pokretu.

Kroz većinu ilustracije sam težio prema skladnim, pojednostavljenim oblicima i smanjenju napetosti u kompozicijskim odnosima. Svaka oku ugodna slika se na svojoj primarnoj razini sastoji od apstraktnih, jednostavnih oblika, pa čak i ona koja se trudi biti savršen prijepis stvarnosti. Sliku nosi apstraktan sklop formi, ili točnije vizualnih sila. [15]

Ilustraciju „Heraklo i kočijaš“ sam zamislio kao slagalicu jednostavnih oblika koji zajedno čine jednu tapiseriju tekstura i dinamike. U značenjskom smislu, podjela ilustracije predstavlja svijet ljudi i svijet bogova. Volovska glava u sredini gornje polovice ilustracije pojavljuje se kao Heraklo, ali zbog pouke same basne, da se treba uzdati u sebe, bog poprima izgled nečeg zemaljskog. Tretiranje površine asocira na snop svjetlosti koji obasjava zemlju i konkretno samog kočijaša.

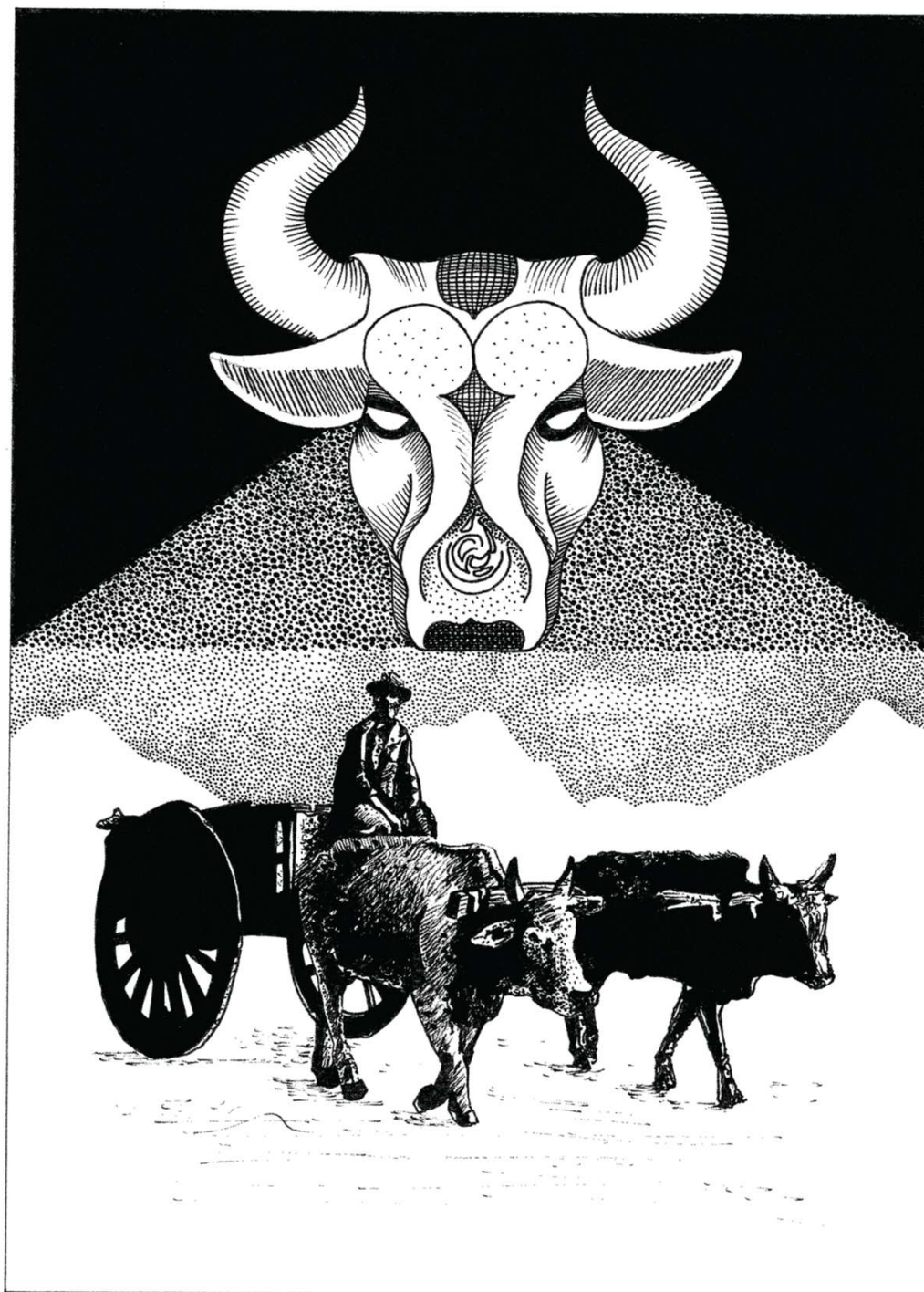
Lik kočijaša predstavlja ono zemaljsko, nesavršeno i zbog toga sam njegov prikaz tretirao organski, jako slobodnim potezima, nepravilnostima i sa nedefiniranim detaljima. Volovska glava je sastavljena od jednostavnih, definiranih oblika i predstavlja dojam božanskog zbog svoje nepromjenjivosti, simetrije i sklada.



Slika 4.25 Jednostavni, simetrični oblici donose čvrstoću i predstavljaju nepromjenjivost i božanstvo



Slika 4.26 Organski pristup oblicima, asimetrija i nedefinirani detalji predstavljaju zemaljski, prolazni svijet



Slika 4.27 „Heraklo i kočijaš“

5. Zaključak

Ilustriranje bih nazvao prevođenjem. Kada smo suočeni sa zadatkom ilustriranja nečega što ima svoju književnu verziju moramo voditi računa o tome da ostanemo vjerni idejama koje se nalaze u izvornom materijalu kako bi naš prijevod ostao dosljedan.

Umetanje svojih ideja i stavova može dovesti do dvosmislenosti i do nepovezanosti slike sa tekstom.

Ezopove basne u velikoj mjeri olakšavaju prevođenje i dopuštaju dosta slobode u izvedbi jer se odnose na općenite stvari. Kad bi bile detaljnije i opisane sa konkretnim događajima i likovima, zadatak bi bio teži jer što je jedno djelo vjernije prirodi, to je umjetniku teže pružiti mu simboličko značenje bez da se odvoji od izvornika i pridoda mu vlastite stavove.

Kroz ovaj rad sam želio prikazati jedan od puteva kojima se može krenuti pri rješavanju vizualnih problema. Korištenje dobro poznatih i uhodanih metoda i principa kao što su zlatni rez u kompoziciji, svjesno korištenje i manipuliranje linija, plohe i tonova omogućilo mi je stvaranje čvrste baze na kojoj sam mogao istraživati ideje značenjske razine slike. U konačnici, krajnji cilj je voditi oko promatrača i da bi se to postiglo mora se inteligentno razmišljati i voditi računa o svemu što se nalazi unutar odabranog formata. Samo viđenje je inteligentan čin i tako se treba ponašati i u stvaranju objekta namijenjenog gledanju i viđenju.

6. Literatura

- [1] A. Loomis, : Creative Illustration, New York, 1947.
- [2] <https://hr.wikipedia.org/wiki/Ilustracija>, dostupno 09.06.2019.
- [3] J. Damjanov, : Vizualni jezik i likovna umjetnost, Zagreb, 1991.
- [4] <http://likovna-kultura.ufzg.unizg.hr/ploha.htm>, dostupno 09.06.2019.
- [5] J. D'Amelio, Perspective Drawing Handbook, New York, 1964.
- [6] <https://www.crtanje-i-slike.com/perspektiva-u-crtanju.html>, dostupno 10.07.2019.
- [7] M. Jacobs, : The Art of Composition, Garden City, 1926.
- [8] http://gimnazija-sb.com/portal/wp-content/uploads/2015/02/ezop_basne.pdf, dostupno 15.07.2019.
- [9] <http://www.visual-arts-cork.com/history-of-art/baroque.htm>, dostupno 13.07.2019.
- [10] M. Pejaković, : Zlatni rez, Zagreb, 2000.
- [11] R. Arnheim, : Art and Visual Perception: A Psychology of the Creative Eye, California, 1974.
- [12] C. G. Jung, : Man and his Symbols, London, 1964.
- [13] <http://tallfellow.com/doodles-compendium>, dostupno 10.07.2019.
- [14] A. Breton, : Manifest Nadrealizma, Pariz, 1924.
- [15] R. Arnheim, : Visual Thinking, London, 1970.

Popis slika

Slika 3.1 Ravna linija; jednaka, luku slična krivulja; uglata krivulja; nejednaka krivulja, Izvor: J. Damjanov, : Vizualni jezik i likovna umjetnost, Zagreb, 1991.	8
Slika 3.2 Oponašanje, suprotstavljanje, vraćanje, asimilacija i projekcija Izvor: J. Damjanov, : Vizualni jezik i likovna umjetnost, Zagreb, 1991.	9
Slika 3.3 Primjer „apsolutne plohe“ stvorene sa interakcijom svjetla i sjene, Izvor: http://www.oris.hr/hr/casopis/clanak/[45]u-negativu-prvoga-dojma,713.html	10
Slika 3.4 „Anatomija svjetla“ na kružnoj formi, Izvor: https://www.clipzui.com/video/s3x295d4n455y3i3v4r4o4.html	12
Slika 3.5 Nedostatak reflektirajuće svjetlosti, Izvor: https://www.space.com/38574-international-observe-the-moon-night.html	12
Slika 3.6 Linearna perspektiva sa jednim nedogledom, Autorska slika.....	14
Slika 3.7 Linearna perspektiva sa dva nedogleda, Autorska slika.....	15
Slika 3.8 Linearna perspektiva sa tri nedogleda, Autorska slika.....	15
Slika 3.9 Ravnoteža u kompoziciji, Autorska slika.....	17
Slika 4.1 Istraživanje koherentne ravnoteže i dinamike sa jednostavnim oblicima, Autorska slika.....	19
Slika 4.2 Dijagonala uvodi dinamiku, Autorska slika.....	20
Slika 4.3 Zlatni pravokutnik ili auron, Izvor: M. Pejaković, : Zlatni rez, Zagreb, 2000.....	21
Slika 4.4 Prilagođavanje skice „pravilima“ zlatnog pravokutnika, Autorska slika.....	22
Slika 4.5 Ilustracija „potpomognuta“ zlatnim pravokutnikom, Autorska slika.....	23
Slika 4.6 Kontrast oblika na osnovnoj razini, Autorska slika.....	23
Slika 4.7 „Gavran i lisica“, Autorska slika.....	24
Slika 4.8 Podređivanje kompozicije spirali, Autorska slika.....	26
Slika 4.9 „Baka i liječnik“, Autorska slika.....	26
Slika 4.10 Asimetrična ravnoteža, Autorska slika.....	28
Slika 4.11 „Bakreni i zemljani lonac“, Autorska slika.....	28
Slika 4.12 Roger Price: „Doodles“, Autorska slika.....	29
Slika 4.13 Izvedenica zlatnog pravokutnika, Autorska slika.....	30
Slika 4.14 Raspored elemenata unutar kompozicije, Autorska slika.....	30
Slika 4.15 „Kornjača i zec“, Autorska slika.....	31
Slika 4.16 Kompozicija „upisana“ u zlatni pravokutnik, Autorska slika.....	33
Slika 4.17 „Bolesnik i liječnik“, Autorska slika.....	33
Slika 4.18 Različito obrađene površine stvaraju osjećaj pokreta, Autorska slika.....	35

Slika 4.19 „Jednooki jelen“, Autorska slika.....	35
Slika 4.20 Spirala ukazuje na element oka, Autorska slika.....	37
Slika 4.21 „Varalica“, Autorska slika.....	37
Slika 4.22 Princip zatvaranja, Izvor: https://etad.usask.ca/skaalid/theory/gestalt/closure.htm	38
Slika 4.23 Oblik deve u krošnji, Autorska slika.....	38
Slika 4.24 „Deva“, Autorska slika.....	39
Slika 4.25 Jednostavni, simetrični oblici donose čvrstoću i predstavljaju nepromjenjivost i božanstvo, Autorska slika.....	41
Slika 4.26 Organski pristup oblicima, asimetrija i nedefinirani detalji predstavljaju zemaljski, prolazni svijet, Autorska slika.....	41
Slika 4.27 „Heraklo i kočijaš“, Autorska slika.....	42