Fantastični bestijarij-kuharica

Jozić, Ivana

Master's thesis / Diplomski rad

2017

Degree Grantor / Ustanova koja je dodijelila akademski / stručni stupanj: **Josip Juraj Strossmayer University of Osijek, The Academy of Arts Osijek / Sveučilište Josipa Jurja Strossmayera u Osijeku, Umjetnička akademija u Osijeku**

Permanent link / Trajna poveznica: https://urn.nsk.hr/urn:nbn:hr:134:829715

Rights / Prava: In copyright / Zaštićeno autorskim pravom.

Download date / Datum preuzimanja: **2024-03-29**

Repository / Repozitorij:

Repository of the Academy of Arts in Osijek

SVEUČILIŠTE JOSIPA JURJA STROSSMAYERA U OSIJEKU
UMJETNIČKA AKADEMIJA U OSIJEKU
ODSJEK ZA LIKOVNU UMJETNOST
STUDIJ LIKOVNE KULTURE

IVANA JOZIĆ

FANTASTIČNI BESTIJARIJ - KUHARICA

DIPLOMSKI RAD

Mentor: doc. art. Stanislav Marijanović

Osijek, godina 2017.

SADRŽAJ

1. UVOD 3
2. RAZRADA I PRIČA 5
   2.1 CRTEŽI OLOVKOM 7
   2.2 SKENIRANJE 8
   2.3 DIGITALNI CRTEŽI 9
3. KORICE I IMPRESUM 11
4. STVARANJE KNJIGE U INDESIGN-U 12
5. ZAKLJUČAK 13
6. SAŽETAK 14
7. LITERATURA 15
8. PRILOZI 16

1. UVOD

Čovjek je složeno biće koje se kroz povijest razvijalo u dobrom ili lošem smjeru. Kao takvo, bojalo se nepoznatoga, štovalo je poznato, neovisno je li u pitanju bio fizički ili metafizički oblik predmeta štovanja. Tražeći utjehu ili snagu koja bi mu bila udijeljena, čovjek je počeo štovati bogove i ljude s magičnim moćima, koji su na razne načine upravljali njegovom sudbinom.

Svaka pojava koja je čovjeka okruživala dobivala je natprirodno značenje – kada bi strašna oluja uništila njihove domove ljudi su vjerovali da nisu dovoljno pridonijeli molitvom ili žrtvovanjem čovjeka ili životinja u čast boga oluje. Ako bi žetva bila neuspješna te bi ljudi umirali od gladi, značilo je da nisu dovoljno pažnje i molitve posvetili bogu usjeva. Kada bi se rijeke, jezera i potoci isušili, značilo je da nisu posvetili dovoljno pažnje bogu vode. Ako nisu pobijedili u ratu sa suparničkim plemenom, značilo je da su razočarali svoga boga rata.

Ono što je ljudima okupiralo maštu, što ih je plašilo više od bogova kojima su se molili za zaštitu i lagodan život, bila su razna čudovišta.

Zmajevi su rigali vatru kojom su palili sela i ubijali životinje. Bazilisk je zmijolika čudovišna kokoš koja je pogledom svoje žrtve pretvarala u kamen. Kraken je divovska lignja koja je potapala brodove skandinavskih osvajača. Morske sirene bile su prekrasne žene s donjim dijelom tijela ribe koje su pomorce odvlačile u smrt. Grifoni, himere, kerber samo su neka od čudovišta kojih su se ljudi bojali.

Postojala su i dobra stvorenja, koja su ljudima ispunjavala želje ili im pomagala. Jednorozi su svojim rogom liječili bolesne. Pegaz je veličanstveni krilati konj koji je mnoge heroje proveo kroz opasne bitke. Feniks je vatrena ptica koja se rađa iz pepela, a vile, one dobre, ispunjavaju ljudima želje u zamjenu za svoju slobodu.

No, ono što je ljudima bilo važnije od štovanja svojih bogova bila je hrana nužna za preživljavanje. Međutim, ona je čovjeku činila i čulno zadovoljstvo - on je i hedonističko biće, pa njegovu povijest prate i mnogi recepti za spravljanje najneobičnijih i najluđih jela koje možemo zamisliti.

Moj diplomski rad, slikovnica *Fantastični bestijarij – Kuharica*, okuplja na jednom mjestu, u maloj izmišljenoj zemlji, razna plemena mitoloških nadljudi i čovjekolikih stvorenja. S namjerom da ih upoznaju kako bi zapisali što više recepata, kroz nju nas vode likovi Jesenka i Vermilijan.

Želite li znati kakvog je okusa zmajsko meso? Uputite se u Zmajogorje, mjesto u kojem maleni, ali moćni patuljci svakodnevno love zmajeve i od njih spravljaju razna jela. Ima li bazilisk okus piletine ili zmije? Pitajte orkove! Ima li zapravo mesa u mesnoj piti bez mesa? To ne znaju ni goblini, ljubitelji tog specijaliteta! Zaputite se sa mnom na ovo putovanje, možda pronađete čudovišta za koja još niste čuli! Njihova jela mogla bi vam biti zaista ukusna!

2. RAZRADA I PRIČA

Inspiracija je nastala višegodišnjim igranjem *fantasy* igara i proučavanjem raznih bestijarija, što se godinama nakupljalo kao ideja koju sam počela pretvarati u stvarnost. Naravno, htjela sam napraviti svoj bestijarij, različit od ostalih. Sve je počelo pitanjem: je li kanibalizam ako iskoristimo morsku sirenu za riblji paprikaš? Jer morska je sirena spoj čovjeka i ribe, s tim da je njezin gornji dio tijela prekrasna žena, a donji dio tijela je riba. U grčkoj mitologiji sirena svojom pjesmom mami mornare u vodu te ih ubije i pojede. Nameće se pitanje je li morska sirena u ovom slučaju kanibal? Prema definiciji, kanibal jede pripadnike svoje vrste. Ali morska sirena nije samo čovjek – ona je i čovjek i riba.

Svako moje čudovište inspirirano je nekim već poznatim čudovištem iz mitologije. Posebno sam se zanimala za grčku mitologiju jer je puna raznovrsnih stvorenja, koja ne samo da zanimljivo izgledaju nego i imaju značaj u nekim pričama kao glavni antagonisti.

Moja su čudovišta modificirana na način da se iz njih mogu pročitati elementi pojedinih životinja koje nalazimo u našim svakodnevnim životima.

Spontanost u smišljanju imena za svoja čudovišta tražila sam u hrvatskim nazivima za životinje, nekim izgubljenim riječima koje više ne čujemo, a postoje pisani zapisi, kao i u latinskim korijenima. Ne tvrdim da sam poznavalac jezika, no zabavno je slagati nove riječi.

Započela bih s čudovištem imena Grijetao, prvim u knjizi. Grijetao je jednostavno spoj dviju riječi, grifon i pijetao (Slika 1). Fizički podsjeća na grifona, no ima karakteristike pijetla umjesto orla, kakvog ima tradicionalni grifon.

Stvorenja kao što su vodenkrava, ribokonj, trolozmaj i pčelokoza ne zahtijevaju previše razmišljanja da se vidi značenje njihovog imena. Trimarva je inspirirana himerom i kerberom, ukratko, troglavim čudovištima. Serpenturka je spoj riječi latinskog i starog hrvatskog porijekla. *Serpent* je zmija, a *tuka*, odnosno *ćurka* je purica – serpenturka je inspirirana originalnim baziliskom.

Ista je situacija bila i s receptima i jelima. Neka su jela samo moja interpretacija jela koja mi poznajemo, a koja bismo susreli kad bismo putovali magičnim zemljama. Jelima kao što su sarma, varivo, pita, gulaš, puding i kobasice promijenim samo smisao da bi odgovarao svijetu u kojem žive Jesenka i Vermilijan. To ne znači da ni kod njih ne postoji običan kelj, kad već postoji kelj mesojed (Slika 2).

Uloge koju imaju Jesenka, mlada vještica kuharica, i Vermilijan, njezin pradjed i alkemičar, su zapravo minorne ali neophodne kako bi se smisleno povezalo tkivo cijele knjige. Jesenka

navodi u predgovoru razlog njihovog putovanja i zapisivanja recepata. Oni su prošli put kroz zemlje Slavoluga, Močvarnice i Zmajogorja – zemlje inspirirane hrvatskim regijama Slavonijom, Baranjom i Zagorjem – probali sva jela te kod kuće sjeli i zapisali recepte pripremajući po njima ta jela. Tu nema puno govora o zemljama kroz koje prolaze, no ima o narodima koje su upoznali. Karta koja se prostire na 12. i 13. stranici trebala bi dati samo mali uvid u put kojim su prošli Jesenka i Vermilijan, kako bi čitatelj znao gdje su se nalazili (Slika 3).

Humanoide kakve nam je Jesenka predstavila, poput orkova, goblina, patuljaka i gnomova viđamo kao česte stanovnike izmišljenih zemalja smještenih u fantastičnim pripovijetkama, tako da sam ih i ja uvrstila u svoje stranice. Interpretacija tih humanoida kod svakog umjetnika je drukčija, no uvijek postoje neke karakteristike kojih se svi drže: orkovi su uvijek visoki i mišićavi s izraženim kljovama na donjoj čeljusti; patuljci su manji od običnog čovjeka i zdepastiji su, no puno su jači; gnomovi su sitni, do gležnja visoki humanoidi, a goblini su ružni, maleni, nosati i uhati stvorovi zelene kože, nekad se navode i kao manji orkovi. Njihova je uloga tu zbog raznovrsnosti – ipak su nam ta stvorenja zanimljivija od običnih ljudi.

Crteži su popraćeni tekstom koji opisuje čudovišta. Recept je napisan ukratko, bez puno detalja i omjera namirnica (Slika 4). Ovo je više ideja kako nešto može biti, nego precizne upute s količinama i omjerima namirnica kakve imaju standardne kuharice. Sam kuhar sebi može prilagoditi potrebne količine, ovisno o broju osoba koje će jesti. Danas su kuharice pisane u omjerima za jednu, dvije ili četiri osobe, s točno utvrđenim količinama namirnica. Inspiracija za ovu kuharicu bile su i kuharice i recepti srednjovjekovnih gozbi – ti su recepti prilagođeni velikom broju ljudi s velikim apetitom. To nam samo govori koliko su ljudi pretjerivali u količinama jer su srednjovjekovne kuharice pisane za kuhare koji su kuhali na kraljevskim dvorovima. Običan puk nije imao pristup takvoj hrani.

Tekstovi koji prate ilustracije autorski su radovi. Na temelju ilustracija nastali su tekstovi koji opisuju čudovišta i jela. Ilustrator koji radi istovremeno i tekst i ilustracije u težoj je poziciji – on mora podjednako uložiti truda i u tekst i u ilustraciju. Jednostavnije je realizirati ilustraciju prema ponuđenom tekstu drugog autora. Kao ilustrator, dosada sam već ilustrirala knjige prema gotovom tekstu: *Odgajanje je i radost*, autorice Mare Čović u izdanju Profil, Zagreb, 2007. godine, *Važno je biti prijatelj*, u izdanju Udruge Distrofičara i ostalih tjelesnih invalida Vukovarsko-srijemske županije, 2012. godine. *Fantastični bestijarij - Kuharica* bila je puno teži izazov za realizaciju.

2.1 CRTEŽI OLOVKOM

Najveći dio crteža u ovom diplomskom radu su rađeni olovkom. Olovka, ovisno o pritisku na papir, daje fine, glatke linije i njome je lakše dočarati realističnost. U izradi crteža koristila sam tehničku olovku, čiji je grafit promjera 0,5 mm.

2.2 SKENIRANJE

Kada je grupa crteža bila gotova, skenirala sam ih u veličini od 300 dpi, nakon čega sam ih otvarala u programu Adobe Photoshop, gdje slijedi daljnje obrađivanje. To se odnosi na čišćenje neželjenih mrlja, ispravljanje nepravilnosti kao što je neprirodan položaj pojedinih detalja, ispravka anatomije ukoliko nije dobra, uređivanje pozadine i pojačavanje jačine linija, te na samom kraju dodavanje smeđe boje crtežima koji odgovara tonu pozadine na kojima se nalaze – smeđi papir koji se ponavlja kroz knjigu.

2.3 DIGITALNI CRTEŽI

Popularan zadnjih dvadeset godina, Adobe Photoshop, najpoznatiji je softver za digitalnu obradu fotografija i crtanje. Grafički tablet kojim se crta u Photoshopu i kojeg sam ja koristila je marke Wacom (Wacom Intuos, Pen & Small).

Digitalni je crtež drugačiji od tradicionalnog. Uz mnogo vježbe i mnogo rada, moguće je postići takve rezultate da je crteže teško razlikovati od onih rađenih tradicionalnim medijima.

Svoj način izražavanja nazvala bih stilskim realizmom, inspiriran nizom crteža digitalnih konceptualnih umjetnika koji rade videoigre i u filmskoj industriji, koji svoje radove objavljuju na internetskim stranicama. Najveći utjecaji na nastanak *Fantastičnog Bestijarija - Kuharica* su: *Bestijarij,* Louise Jorge Borges, peto izdanje za vodič kroz jednu od najpopularnijih tabletop[1] igara *Dungeons & Dragons*; *Hrvatsko Bajoslovlje,* Vida Baloga, *Codex Seraphinianus,* Luigija Serafinija, *Kronike Spiderwick: Terenski vodič,* Tonyja DiTerlizzija i razne kuharice, kao i igre fantasy žanra.

Crteži humanoidnih kuhara koji su nam predstavljeni unutar *Kuharice* rađeni su digitalnom tehnikom u Photoshopu. Htjela sam iskazati njihovu, na neki način, jednaku važnost kad se digitalna tehnika stavi u odnos s crtežima koji su rađeni olovkom. Za mene je ljudsko tijelo ponekad i teško prikazati. Ovdje sam došla u situaciju gdje, sukladno s vrstom humanoida, svaki od njih ima i različite oblike tijela. Imamo visoke i mršave druide, velike i mišićave orkove, malene i okrugle patuljke (Slika 5), sitne i zdepaste gnomove te pretile vještice. Također su u Photoshopu nacrtana i poneka jela, kao što su mesna pita bez mesa i duh kruh – oni su nastali kada još nisam bila sigurna kojom bih tehnikom nacrtala recepte.

Photoshop je program koji nam daje mogućnosti popravka koje ne možemo učiniti u radu s tradicionalnim tehnikama: možemo odvajati i modificirati određene detalje koje smo rasporedili po slojevima (engl., *layer*) unutar "platna" čiju veličinu i oblik možemo mijenjati, možemo kopirati jedan te isti motiv nebrojeno puta te ga na taj način premještati, pomoću raznih kistova (engl., *brush*) možemo stvarati teksture pa tako i imitirati neke tehnike tradicionalnih materijala, možemo zrcaliti uratke i ponovno ih vratiti u isti položaj, možemo kontrolirati intenzitet svih boja istovremeno i još mnogo toga.

Stoga mi je crtanje u Photoshopu bilo najlakše za prikaz tih naroda. Kao narod koji živi u nekoj eri koja nas podsjeća na srednji vijek, trudila sam se da svaki od njih ima jedinstven izgled. Svaki predstavljeni crtež prvo je crtan sivim tonovima. Kad je crtež gotov, u odvojeni

[1]Tabletop igre – stolne društvene igre

bih sloj stavila smeđu boju uz pomoć opcije koja prilagođava tu boju sivom crtežu. Sive tonove koristim zato što je na njih lako dodati boje. Na taj način radim jer je lakše kontrolirati jake razlike između svijetlih i tamnih nijansi (slika 6).

Pozadina na kojoj se nalazi svaki crtež i recept, tamnosmeđi je papir također nacrtan u Photoshopu, koji bi trebao predstavljati papir koji je nakon mnogo godina potamnio, kao papiri na kojima su radovi Leonarda da Vincija i Albrechta Dürera.

3. KORICE I IMPRESUM

Naslovnica i poleđina zelene su boje kako bi bili u skladu sa starim knjigama tvrdih korica na kojima su bila zlatna slova, kakva i ja koristim. Font je Pfeffer SG halbfett, preuzet s web-stranice *fontspace.com*[2]. Odlučila sam se za njega jer je komercijalno dostupan i zato što je jedan od rijetkih fontova koji je imao hrvatsku abecedu.

Na naslovnici je prikazan kotao nacrtan u Photoshopu, iz kojega proviruje zmajski rep (Slika 7). Odlučila sam se za minimalistički prikaz naslovnice. Dvoumila sam se između ovog trenutnog i potpuno zlatnog kotla, no taj kotao nije imao nekakvu osobnost. Kotao u kakvom kuha vještica Baba Ladna je na naslovnici, a naknadno sam dodala zmajski rep i zelenu vodu.

Predlist i zalist su skupina četiri crteža koji se ponavljaju (Slika 8). To su crteži inspirirani majanskim crtežima čudovišta i bogova. Četiri prikazana čudovišta su ona iz mog bestijarija: grijetao, vodenkrava, trolozmaj i šmrkosvinja – njih sam odabrala zato što su upravo ta čudovišta prva koje sam osmislila.

[2]*fontspace.com* web-stranica je sa zapremninom preko 32.000 fontova. Na toj je stranici moguće pronaći komercijalno dostupne fontove. Stranica omogućuje pregled svojih fontova – upišete bilo koju riječ i moći ćete vidjeti kako ona izgleda.

4. STVARANJE KNJIGE U INDESIGN-U

Do konačne realizacije knjige, njezin je format mijenjan dva puta. Prvi je bio vodoravnog formata, dok se u konačnici nisam odlučila za okomiti A4 format (21 cm x 29,7 cm).

Ono što se ponavlja kroz knjigu jest smještaj unutar stranica: na lijevoj je stranici čudovište, a na desnoj je recept.

U Photoshopu sam smjestila crteže i prethodno napisani tekst, kako bih ih što bolje uklopila u cjelinu – ta vrsta rada mi je ujedno bila slaganje kolaža. Potom crtež, koji je spremljen kao .tiff[3] format, ubacujem u Adobe InDesign, te na kraju dodajem tekst.

Font teksta moj je osobni font, zvan Moj Font 1, kojeg sam izradila 2012. godine. Napravila sam ga tako da nalikuje mom stvarnom rukopisu, i napravila sam ga za upotrebu u osobnim radovima i stripovima kao svoj osobni izražaj. Izradila sam ga kako ne bih imala problema s traženjem komercijalnih fontova, kao što mi se dogodilo kada sam tražila font za naslovnicu i impresum.

[3] .tiff- TaggedImage File Format; format za ispis i tisak visoke definicije boja (http://fotografija.hr/jpeg-jpg-raw-tiff/)

5. ZAKLJUČAK

Fantastični bestijarij - Kuharica nadrealno je putovanje kroz izmišljene zemlje, narode, običaje i okuse. Ono bi trebalo zabaviti ili možda pak zgroziti čitatelja koji se upušta u avanturu s mladom vješticom Jesenkom i njezinim pradjedom Vermilijanom, kroz niz neobičnih i zanimljivih obroka. Biste li se usudili pojesti ono što vam je ponuđeno, iako ne znate što je to?

Na ovaj način dajem svoju kritiku hedonističkom društvu kojem pripadamo, koje je kroz stoljeća istrijebilo više vrsta životinja koje su ljudi lovili radi mesa, krzna, rogova, kostiju ili praznovjerja. Tako su istrijebljeni ptica dodo, vuneni mamut, tasmanijski tigar, i nedavno zapadni crni nosorog. Stotine vrsta životinja svakim je danom sve manje i manje, kao i sve više vrsta biljaka i cvijeća. Ovome se, na žalost, ne nazire nikakav kraj.

6. SAŽETAK

U slikovnici *Fantastični bestijarij – Kuharica* predstavljena su razna izmišljena čudovišta i jela inspirirana grčkom mitologijom, *Priručnikom fantastične zoologije* autora Jorgea Luisa Borgesa, starim kuharicama i videoigrama *fantasy* žanra. Nazivi čudovišta nastali su spajanjem imena životinja čije karakteristike ta čudovišta imaju. Uz crteže čudovišta priloženi su crteži hrane i tekstovi s opisima recepata. Tekstovi i recepti autorsko su djelo.

Crteži čudovišta rađeni su olovkom, a obrađeni su u programu Adobe Photoshop. U istom programu su crtani i kuhari. U programu InDesign crteži su složeni u cjelinu koja čini slikovnicu, zajedno s tekstom koji ih prati.

KLJUČNE RIJEČI:

Slikovnica, Bestijarij, Mitologija, Kuharica, Čudovišta, Olovka, Adobe Photoshop, Adobe InDesign

KEY WORDS:

Picture book, Bestiary, Mythology, Cook book, Monsters, Pencil, Adobe Photoshop, Adobe InDesign

7. LITERATURA

Prvi slavonski obiteljski kuhar, Jelica Černi, Privlačica, Vinkovci, 1999.

Priručnik fantastične zoologije, Jorge Louis Borges, Znanje, Zagreb, 1980.

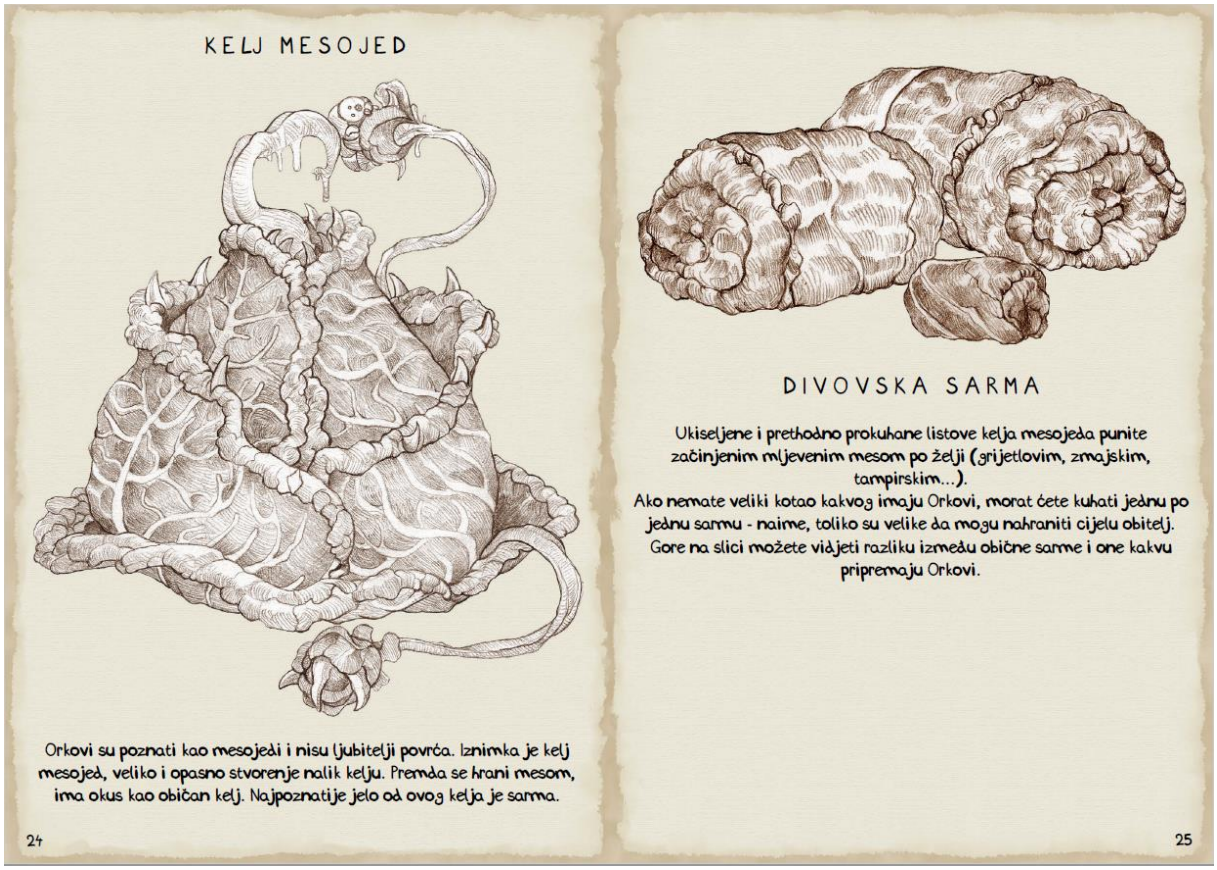
Hrvatska bajoslovlja, Vid Balog, AGM, Zagreb, 2011.

Pristup likovnom djelu, Matko Peić, Školska knjiga, Zagreb, 1987.

http://www.bug.hr/forum/topic/graficki-programi/vodic-kroz-photoshop-pocetnike/30997.aspx (9. rujna 2017.)

8. PRILOZI

Slika 1

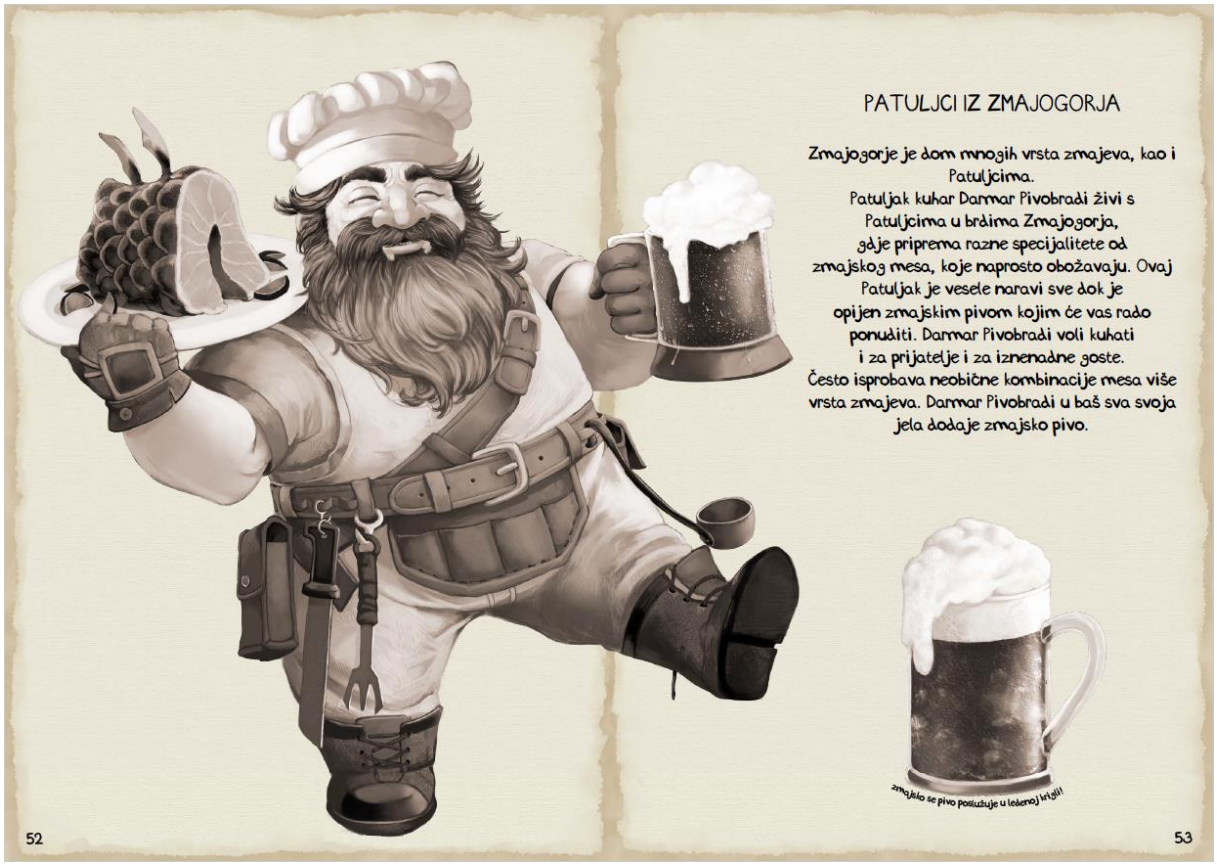


Slika 2

Slika 3

BIJELI GULAŠ OD TAMPIROVOG MESA
Tampirovo meso (kilogram, narezano i prethodno usoljeno)
Mljevena bijela paprika uspavanka, dvije žlice
Biloparadajz, pet komada srednje veličine, narezan na kockice
Mandragora-luk i mandragora-celer, sitno nasjeckani
Mliječno vino, dvije žlice
Gljiva trolovo uko, narezana na trake;
U kotao ulijte 5 litara vode. Kada voda prokuha, dodajte sve sastojke.
Kuhajte oko tri četvrt sata uz stalno miješanje, dok se ne zgusne.
mljevena bijela paprika uspavanka
tampirovo meso
trolovo uko
mliječno vino
biloparadajz
mandragora luk
mandragora celer
33

Slika 4


PATULJCI IZ ZMAJOGORJA
Zmajogorje je dom mnogih vrsta zmajeva, kao i Patuljcima.
Patuljak kuhar Darmar Pivobradi živi s Patuljcima u brdima Zmajogorja, gdje priprema razne specijalitete od zmajskog mesa, koje naprosto obožavaju. Ovaj Patuljak je vesele naravi sve dok je opijen zmajskim pivom kojim će vas rado ponuditi. Darmar Pivobradi voli kuhati i za prijatelje i za iznenadne goste.
Često isprobava neobične kombinacije mesa više vrsta zmajeva. Darmar Pivobradi u baš sva svoja jela dodaje zmajsko pivo.
zmajsko se pivo poslužuje u leđenoj krigli!
52
53

Slika 5

Slika 6

Slika 7

Slika 8