

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

IVANA JOZIĆ

ILUSTRACIJA U NASTAVI

DIPLOMSKI RAD

Mentor: Zlatko Kozina, prof.

Osijek, godina 2017.

Sadržaj:

1. Uvod.....	3
2. Šablone – ubojice kreativnosti.....	4
2.1 Kako nas ilustracije uče.....	5
2.2 Likovni aspekti ilustracije u dječjim knjigama i slikovnicama.....	6
3. Čudovišta kroz ilustriranu povijest.....	7
4. Predstavljanje projekta.....	8
4.1 Zadatak i materijali.....	13
5. Proces crtanja i problematika.....	14
6. Analiza radova i razgovor.....	15
7. Zaključak.....	29
8. Sažetak.....	31
9. Literatura.....	32

1. UVOD

Na provedbu ovoga projekta potaknula me je uočena problematika kod djece koja su podložna utjecaju zadanih formi i likova u dječjim knjigama i slikovnicama - šablonama. Jedan od problema je i nedostatna satnica likovne kulture u osnovnoj školi. U osnovnoj školi djeca imaju dva sata likovne kulture svaka dva tjedna što djeci nije dovoljno za završetak njihovih radova. Poneka se djeca susreću s bezrazložnom strogoćom, nekreativnošću pa čak i nezainteresiranošću nastavnika. . Sva likovnost djece svodi se na crtanje godišnjih doba i prigodnih blagdana: Sveti Nikola, Božić, Uskrs, maškare, Valentinovo, prvi dan proljeća, zime, ljeta, jeseni... Na crtežima vezanima za određenu temu uočavamo šablone: čizmica za Svetog Nikolu, božićno drvce, Djed Mraz, pahuljice, pokloni, uskršnja jaja, zečevi, crveno srce...

Dakle, uglavnom o nastavniku ovisi koliko će si dati truda i djeci ponuditi više vrsta tehnika rada. Najčešće je to samo tempera. Ovakvo ponašanje nastavnika dakako nije poticajno za razvoj mašte i individualne kreativnosti učenika.

Jedan od pokazatelja navedenih problema je i taj da se djeca koja su sudjelovala u projektu nisu mogla opustiti i često su ispitivali rade li dobro? To je pokazatelj da djeca nemaju slobodu kreativnog izražavanja na satu likovne kulture.

2. ŠABLONE – UBOJICE KREATIVNOSTI

Djeca imaju najčišći i najjednostavniji oblik izražavanja, pogotovo u likovnosti. Najveći problem na koji nailazimo jest uporaba šablona i bojanki te padanje pod utjecaj popularnih medija.

Prvi problem su šablone. Šablona je plastično ili drveno pomagalo pomoću kojeg možemo postići da različiti ljudi dobiju istovjetan crtež¹. Šablona je bilo što što nastavnici mogu iskoristiti u nastavi što će djeca kopirati bez straha da će biti kritizirani za svoj uradak, čime će upadati u začarani krug iz kojeg će se teško izvući ako dobiju već gotovi crtež neke druge osobe koji moraju samo iskopirati na papir s najčešće jednim medijem kao što je ili olovka ili flomaster.

Drugi problem su bojanke. U bojanicama djeca na stranicama imaju predstavljene gotove linearne crteže koje mogu sami popuniti bojama kojim žele, ili bojama koje su već zadane na papiru pored tog crteža, označene brojevima. Sve što imamo je zadano unutar korica te je lako primijetiti nedostatak razmišljanja izvan okvira (preuzeto iz engleskog govora: "think outside the box").

Treći problem su masovni mediji. Time mislim na popularne likove iz poznatih crtića koje svakodnevno možemo vidjeti na televiziji i kojima su djeca okružena u obliku igračaka, printova na majicama, pidžamama, posteljinama, zavjesama, tepisima i gdje sve ne.

Kako spriječiti ovakav problem ili ga barem unaprijediti, odnosno kako poticati dječju maštu? Likovnoj se umjetnosti zadnjih godina ne pridaje mnogo pažnje ni značenja te je označavana kao prolazno razdoblje života.

Problem koji nastaje, kada ljudi već kao djeca počinju prihvaćati šablonu je kada nedovoljno educirani roditelj upućuje dijete kako da nacrtá nešto: kuća se crta kao kvadrat čiji je krov trokut, ptice su dva spojena luka, drvo je krug na štapiću, stereotipno srce kakvo učimo crtati već u ranoj dobi neki su od primarnih simbola s kojima se susrećemo i s kojima ćemo se nastaviti susretati – ti simbol, odnosno oblici, stalno će biti prisutni.

Rudolf Arnheim objašnjava kako je opažanje oblika nametnuto – rijetko kada se materijal poklapa s oblicima koje dobije u opažanju. Ako je nešto približno okruglo, primjerice Mjesec, promatrač će to doista vidjeti takvo, pa će mu kao takvo biti nametnuto².

¹ Huzjak, Miroslav, Šablone, URL:<http://likovna-kultura.ufzg.unizg.hr/sablone.htm>(2017-8-30)

² Arnheim, Rudolf, *Vizualno mišljenje*, Univerzitet umetnosti u Beogradu, Beograd, 1985., str. 30

2. 1. KAKO NAS ILUSTRACIJE UČE

Rudolf Arnheim objasnio je kako pojedini udžbenici mogu predstavljati problem učenicima ako su crteži koji bi trebali pojasniti nešto previše "slobodni", odnosno, ako je crtačima dana prevelika sloboda, učenici će krivo interpretirati ako apstraktni oblici koji bi mu trebali pojednostaviti objašnjenje, budu komplicirani i iznad nekakvog stupnja njihovog razvoja.

Kako bi se nešto vjerno prikazalo, a ukoliko bi se nešto trebalo pojednostaviti, potrebni su iskustvo i vizualna mašta. O tome će ovisiti koliko je linija potrebno da bi se nacrtala zemljopisna mapa koje bi učenik svladao.

Ovo je primjer između dva pristupa u crtanju. Dok se još razvija dijete se izražava najjednostavnijim oblicima, kao što su krugovi, kvadrati, trokuti, ravne linije i slično. Učitelj to poštuje jer je to ipak stupanj do kojeg su djeca došla u tim godinama. No problem će nastati ukoliko nastavnik geografije zatraži da dijete nacrtá zakrivljene obale i krivudave rijeke, oblici kakvi postoje u prirodi, a koje djeca ne opažaju. Isto se odnosi i na učenike koji će biti zamoljeni da nacrtaju ono što vide pod mikroskopom. Kako će učenik znati koji je primjerak najvažniji i koje karakteristike su najvažnije koje će nacrtati? Njegov rad neće tada biti reprodukcija, već učenikovo stvarno viđenje onoga što učenik razumije. Arnheim se žali kako umjetnici ne poznaju dovoljno znanost da bi mogli prenijeti njezinu srž, dok znanstvenici pak nemaju osjećaja za umjetnost i na koji način prenijeti svoje znanje kroz umjetničko izražavanje.

Stoga se umjetnost ne smije ograničiti samo na nastavu umjetnosti – vizualni smisao je smisao kojeg treba razvijati od najranije dobi.

2.2. LIKOVNI ASPEKTI ILUSTRACIJE U DJEČJIM KNJIGAMA I SLIKOVNICAMA

Antonija Balić-Šimrak i Smiljana Narančić Kovač s Učiteljskog fakulteta u Zagrebu navode da ilustraciju treba vrednovati kao sredstvo koje potiče i produbljuje dječji smisao za estetiku te pridonosi razvoju dječjeg likovnog stvaralaštva³.

Ilustracije proširuju priču i dijele se na dva aspekta: ponekad govore i više od samoga teksta tako da on nije ni potreban jer je predodžba već tu, no ilustracija može dovesti do kreativne stagnacije – neki misle da knjige nije potrebno ilustrirati jer onda na taj način čitatelj ne može sam zamišljati imaginarni svijet o kojem čita.

Treba uzeti pritom u obzir da su slikovnice rađene za ciljanu grupu – za djecu. Djeca, dok ne nauče čitati, možda niti ne znaju o čemu je riječ u slikovnici, no očito je da ih slike zanimaju i privlače, jer temeljem gledanja u ilustracije dijete samo može predočiti i ispričati priču.

Vrednovanje ilustracije u knjigama i slikovnicama ovisiti će od djeteta do djeteta – ono dijete koje od ranog djetinjstva njeguje i likovnu kulturu i povijest umjetnosti razvit će smisao i osjećaj za estetiku. Taj proces učenja je dugotrajan i potrebno ga je razvijati. Takvo će dijete cijeniti slikovnice koje su u likovnom i književnom pogledu odlikovane primjerenim sadržajem ne samo ilustracije nego i jasnom porukom koju daje. Ilustracije trebaju obogatiti imaginaciju i stvaralaštvo djeteta i potaknuti kreativnost – to su aspekti koji će graditi osobnost djeteta.

Ilustracije različitih autora također će ovisiti o kvaliteti ilustriranja knjige i slikovnice. One se razlikuju po izrazu, komponiranju i tehnici. No na kvalitetu njihovih ilustracija utjecat će izdavači koji su posrednici između njih i autora književnog djela. Prema tome ilustratori imaju zadani stil ilustracije koji se od njih traži rokove, potražnje i slično. Ilustriranje je odgovoran posao, a taj je posao odrađen kada ilustrator u njega unese svoju osobnost bez da zapostavi ono što tekst nameće.

Kroz slikovnice s kvalitetnim ilustracijama djeca će razvijati vizualnu pismenost. Ono je bitno za odgonetavanje važnih poruka kojima smo danas okruženi, a dolaze nam vizualnim putem.

³ Balić-Šimrak, Antonija, Narančić Kovač, Smiljana, Likovni aspekti ilustracije u dječjim knjigama i slikovnicama, Dijete, vrtić, obitelj: Časopis za odgoj i naobrazbu predškolske djece namijenjen stručnjacima i roditeljima, izdanje 17., broj 66, prosinac 2011., str. 10-12
URL <http://hrcak.srce.hr/124188>

3. ČUDOVIŠTA KROZ ILUSTRIRANU POVIJEST

Zašto postoje čudovišta? Što je potaknulo ljude da pripovijedaju o njima i da se priče o njima prenose s generacije na generaciju? Ta stvorenja nisu od krvi i mesa, nisu stvarna, a opet su ih se ljudi bojali.

Kad gledamo slike životinja u enciklopedijama i onda ih vidimo u zoološkom vrtu, znamo da su to stvarna bića, od krvi i mesa. Postoje slike i dokumentarci o njima, vidjeli smo ih svojim očima. No zašto postoje stvorenja koja su spoj dijelova stvarnih životinja i koja su u načelu zla stvorenja⁴? Zbog čega baš moraju biti zla stvorenja?

Uzmimo za primjer baziliska: opisi ovog čudovišta su se stoljećima mijenjali, no u zadnje je vrijeme prikazivan kao pijetao sa zmijskim repom i krilima šišmiša, koji svojim pogledom ubija, a čiji je otrov također opasan. Odjednom je pijetao, pomiješan s elementima drugih životinja, dobio sasvim novi smisao, više nije ptica koja čovjeku služi za hranu, odjednom je to opasno čudovište kojeg se treba plašiti. Postoje još neke životinje, koje su u mitologiji spajanjem s elementima drugih životinjama dobile novo značenje: kelpiji su u škotskim pričama bili konji s repom ribe koji su jeli ljude. Minotaur je imao ljudsko tijelo, a bikovu glavu, bio je krvoločan i opasan protivnik Tezeja. A himera, iako je jedna od njezinih glava bila ona koze – bezopasne životinje, također je bila opasno stvorenje.

Danas su neka od tih čudovišta zaboravljena. Čudovište je bilo arhetip ljudskog iskonskog straha kako ne bismo završili kao plijen, koji su pridonijeli stvaranju čudovišta⁵. Ona su nastala iz opreza, straha za životom. U doba kada su ljudi živjeli u prirodi, kada nisu imali zaštitu protiv stvorenja koja ih vrebaju u mraku, očito je da je to ponukalo mozak da vidi stvari drukčije od onoga što jest, da sjene drveća zamjeni nečim drugim, primjerice, krilima tog predatora.

U današnje doba, imamo neograničen broj modernih čudovišta iz moderne mitologije. Za ta se stvorenja vjeruje da još uvijek postoje među nama, jer su ih ljudi počeli viđati tek prije nekih stotinu godina.

Kao što je Jorge Luis Borges okupio sva mitološka bića u jedan priručnik, tako je i Arthur C. Clarke okupio stvorenja kriptozoologije na jedno mjesto. Clarke, osim što tvrdi da tko više

⁴ Borges, Jorge Luis, Priručnik fantastične zoologije, Zagreb: Znanje, 1980., str. 7

⁵ Trout, Paul.A. Why we invented monsters 2011.

URL:[http://www.salon.com/2011/12/03/the_evolution_of_monsters/\(2011-12-3\)](http://www.salon.com/2011/12/03/the_evolution_of_monsters/(2011-12-3))

zna koliko stvorenja postoji, tvrdi i da nam neotkrivena stvorenja ne bi bila zanimljiva ukoliko nisu velika barem poput slona⁶, ali svejedno, postojala ta stvorenja ili ne, svakako će izumrijeti prije nego li ih mi otkrijemo, s obzirom na to koliko brzo ljudi uništavaju prirodu.

Kroz povijest ljudska mašta stvarala je razna čudovišta kako bi na neki način ograničavala ljude i držala ih u strahu. Danas, u vrijeme kada napredna tehnologija prevladava u našim životima, čudovišta i njihovo kreiranje služe isključivo za zabavu.

⁶ Clarke, Arthur C. Kronika čuda i misterija, August Cesarec, Zagreb, 1988., str. 9

4. PREDSTAVLJANJE PROJEKTA

U dogovoru s jedanaest učenika, polaznicima osnovne škole, radili smo projekt: kreiranje vlastitog čudovišta. Učenici su dobili materijal kojim će raditi: papir formata A4 i drvene boje.

Prije početka rada upitala sam ih jesu li čitali knjige, slikovnice, bajke ili mitove i s kakvim su se stvorenjima ondje upoznali.

Zamolila sam učenike da navedu neka čudovišta. Nabrojali su: zmajeve, dinosaure, jednoroge, feniksa, čudovište iz Loch Nessa, Godzillu, vukodlake, vampire, vanzemaljce i slično. No gdje su vidjeli ili čuli za ta stvorenja? Njihov je odgovor bio: iz filmova.

Potom sam učenike zamolila da mi objasne pojam čudovišta, što bi za njih bilo čudovište.

"Čudovišta su velika i strašna. Ljudi ih se boje. Žive u mračnim šumama i ubijaju ljude. Neka čudovišta žive u morima i potapaju brodove. Čudovišta žive i pod krevetom, i u ormarima, i na tavanima..."

Kako sam se htjela dotaknuti pojma šablone, upitala sam ih da mi opišu zmaja. Dobila sam slične odgovore: zmajevi su gmazovi koji imaju krila i lete, imaju rogove, dugački rep, oštre zube i kandže, rigaju vatru i zli su. Najčešća boja zmajeva je crvena ili crna s crvenim očima⁷. Zašto postoji takav stereotip u dječjem izražavanju? Šablona je lijeno, nevidljivo pomagalo koje svakoga odmiče od bilo kakvog originalnog izražaja, nastaje u ranoj dobi i može trajati i zauvijek, ukoliko se mašta rano ne počne poticati. Upravo gore navedene opise zmaja vidjeli smo mnogo puta u bilo čijem izrazu. To se ponavlja kao i stereotip srca kojeg smo svi puno puta vidjeli.

⁷ Sličan opis nailazimo i u *Priručniku fantastične zoologije*, Jorge Luis Borges, Znanje, Zagreb, 1980., str. 189, 190



Prilog 1

Učenicima sam pripremila *powerpoint* prezentaciju s primjerima zmajeva i ostalih mitoloških stvorenja iz grčke mitologije. U prvom dijelu pokazujem slike različitih vrsta zmajeva koji se fizički razlikuju. Prvi zmaj je stereotipni zmaj crvene boje koji leti nebom i riga vatru. Objasnila sam im kako postoji nekoliko vrsta zmajeva i navodila sam njihova imena, a djecu sam zamolila da opišu razlike među navedenim zmajevima. Na taj sam način potaknula njihovo uočavanje razlika.



Prilog 2

Drugi dio prezentacije je o stvorenjima iz grčke mitologije. Ovo sam odabrala kako bih učenicima prikazala kakvo biće možemo dobiti spajanjem karakterističnih dijelova tijela dvije ili više životinja. Grčka je mitologija puna takvih primjera. Prilikom pokazivanja tih primjera, za svaki sam zamolila djecu da opišu najistaknutije značajke svakog stvorenja. Prvi je primjer bio za Pegaza, letećeg konja. Konj je osnova i Pegaza, jednoroga i hipokampa. Dodavanjem krila nastaje Pegaz. Dodavanjem roga nastaje jednorog. Dodavanjem ribljeg repa nastaje hipokamp. Htjela sam djeci pokazati da osnovna životinja – konj, postaje novo mitološko ili magično biće kada mu se pridodaju različiti dodaci koji ne postoje na stvarnom konju (rog, krila, riblji rep...)

Nakon prezentacije pokazujem učenicima i svoje radove: to su crteži koji su spoj više vrsta životinja, bića ili mitoloških stvorenja, spojeni u jedno novo biće kojem sam dala novi smisao koji je važan za moj diplomski rad.

Ovu prezentaciju sam djeci predstavila kako bi vidjeli da je sve moguće i kako najvažnije i najprepoznatljivije značajke određenih životinja iskoristiti kao dominantan detalj koji je karakterističan za tu vrstu životinje (lavlja griva na mantikori, jednorog je konj s rogom nasred čela, ali u tom je kontekstu jednorog magično stvorenje, ptičja krila na pegazu...).

"Nepoznat nam je smisao zmaja (...) ali jest nešto u zmajevoj prilici što odgovara ljudskoj mašti, pa ga nalazimo, u raznim vremenima i na raznim mjestima."⁸

⁸ Borges, Jorge Luis, Priručnik fantastične zoologije, Zagreb: Znanje, 1980., str. 6

4.1. ZADATAK I MATERIJALI

Učenicima sam dala papir A4 formata i drvene boje. No prije nego su započeli s radom, pred njih sam stavila tri kutijice i kockicu. Na prvoj kutijici je natpis **Životinje**, a unutra su papirići na kojima su napisani nazivi životinja: mačka, pas, morski pas, zmija, morž, jelen, slon, leptir, vuk, lisica...; na drugoj kutijici je natpis **Stanište**, u kojem su papirići na kojima piše naziv prirodnih staništa: pustinja, šuma, more, rijeka, oblaci, planine, farma... Na zadnjoj kutiji piše **Boje**, a unutra su papirići s nazivima boja. Smisao kockice jest taj da kad je učenik baci, broj koji dobije na kockici označava broj papirića s nazivom životinja i boja koje mora izvući i primijeniti na svom radu.

Objasnila sam njihov zadatak: bacaju kockicu i dobitkom broja izvlače toliki broj papirića s nazivima životinja. Jedna životinja će biti osnova za tijelo, dok će od ostalih odabrati najvažnije karakteristike kako bi složili novo čudovište. Boje koje izvuku bacanjem kockice primijenit će također na novonastalom čudovištu. Za nacrtano čudovište moraju osmisliti novi naziv, dati im smisao i karakter te ih smjestiti u prostor, koji izvlače iz kutijice *Stanište*.

Ono što je najvažnije jest da učenici crtaju onako kako oni misle da nešto treba biti, a ne onako kako nešto jest.

Izvlačenjem zadanih životinja i staništa dijete samo mora spojiti neke nepovezane pojmove tako što će osmisliti priču što ta životinja radi, što jede, gdje živi, je li opasna za ljude...

5. PROCES CRTANJA I PROBLEMATIKA

Problem na koji nailazimo već u početku bilo je postavljanje raznih pitanja: smijem li ovo nacrtati ovako, smijem li ovu boju staviti ovdje, a što ako ne valja, i slično. Djeca su često tražila moje odobrenje za provedbu neke zamisli, iako sam im na početku objasnila da rade prema vlastitoj želji.

Učenicima je bilo teško osloboditi se jer su se bojali da će pogriješiti. Nekoliko puta kroz projekt morala sam im naglasiti da ne mogu pogrešno nacrtati. Uputila sam ih na to da se ne boje ako ne znaju crtati – svaki je crtež dobar ukoliko sadrži sve elemente koje je dijete dobilo. Prilikom ovakvog načina rada, djecu je potrebno poticati kako bi se što bolje izrazila, kako da se ne boje grešaka i da rade onako kako misle da je u redu.

6. ANALIZA RADOVA I RAZGOVOR



"Zubati planinar", Zvonimir, 10 god.

Zvonimir je bacanjem kockice za izvlačenje životinja dobio broj dva, a izvukao je leptira i morskog psa. Bacanjem kockice za izvlačenje boja dobio je broj dva, nakon čega je izvukao boje: narančastu i svjetloplavu, a za stanište je dobio planine.

Kao bazu za tijelo odlučio se za morskog psa, koji umjesto gornje leđne peraje ima par šarenih leptirovih krila. Boje na tijelu je razdvojio na pola, vodoravno, dok je peraje obojio svaku posebnom bojom. Obrnuti je redosljed boja učinio i s krilima – jedno je krilo plave boje dok su točkice koje ih krasi obojane narančasto, a drugo je krilo narančasto s plavim točkicama. Iskoristio je crnu boju kako bi istaknuo oko i oštre zube ovog stvora.

S obzirom na to da je za smještaj dobio planine, odlučio je nacrtati dvije planine zelene boje s bijelim vrhom koji označava snijeg, a nebo je obojio u plavo.

Kao što sam rekla, zadatak im je također bio osmisliti naziv i kontekst kojem stvorenje pripada. Uz malu pomoć, Zvonimir se odlučio za ime Zubati planinar. Potom je dao smisao svojem stvorenju:

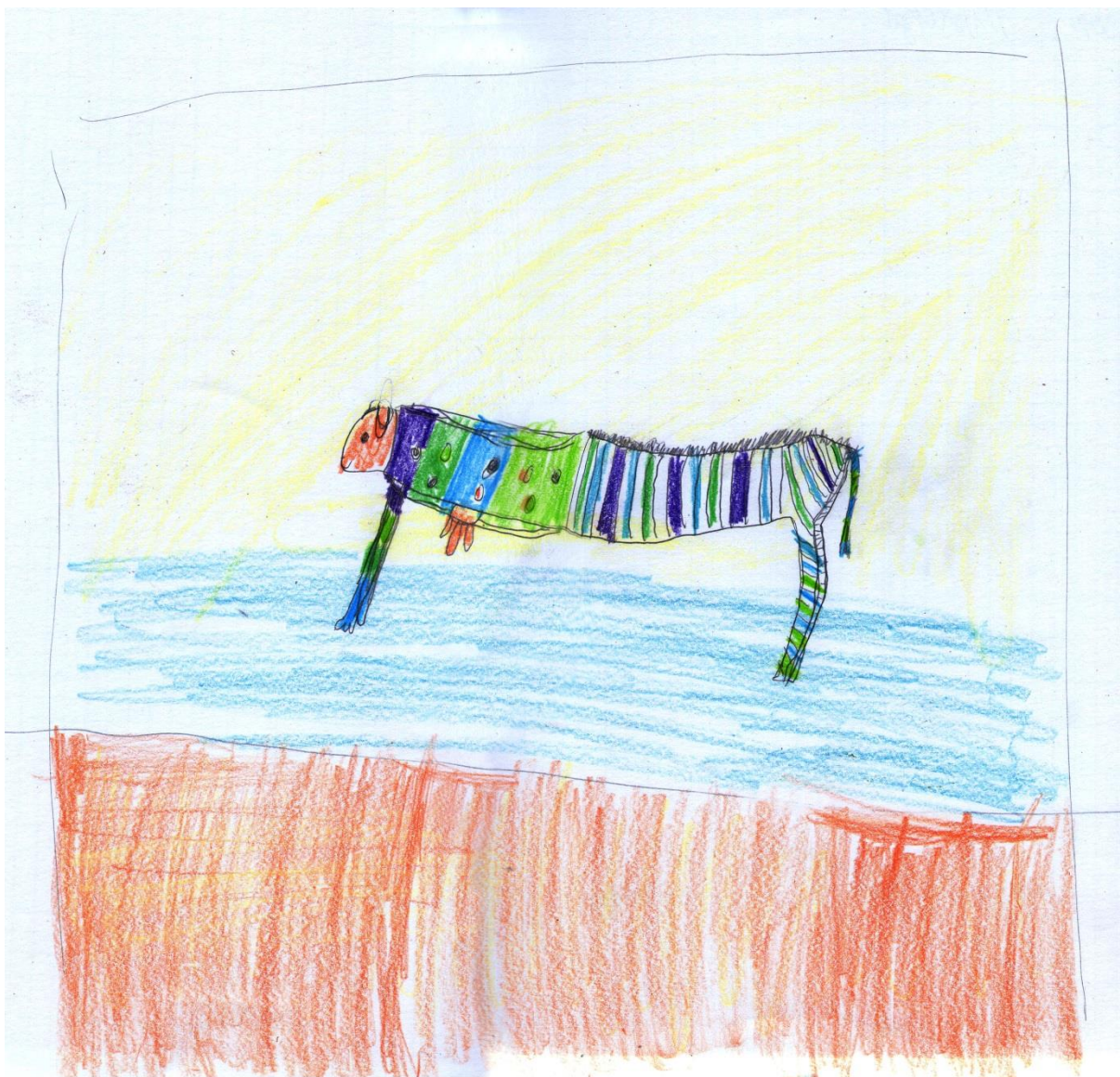
"Zubati planinar ima tijelo morskog psa i krila leptira. Pomoću tih krila, zubati planinar leti oko planina, gdje na vrhovima pravi svoje gnijezdo i liježe jaja. Opasan je za ljude i voli ih jesti. Posebno planinare i one za koje smatra da su opasnost njegovim mladima."



"Leteći krokodil zmaj", Zvonimir, 10 godina

Drugi Zvonimirov uradak krokodil je s krilima zmaja. Krokodil ima prepoznatljivu šiljatu krijestu na leđima, kakvu inače vidamo na dječjima crtežima koji prikazuju zmajeve i dinosaure. Smještaj kojeg je dobio Zvonimir je more. Nacrtao ga je kao ravnu plavu površinu na kojoj vidimo šiljasti objekt nalik na hrid. Umjesto Sunca, na vrhu papira Zvonimir smješta tamne oblake, iz kojih pljušti kiša i sijevaju munje. Munje su šablonski nacrtane žutom bojom i u par poteza izlomljenih linija.

"Leteći krokodil zmaj, osim što može letjeti, može i plivati. To je veliko čudovište koje sa sobom donosi grmljavinsko nevrijeme, riga vatru i potapa brodove. Jede morske pse i kitove."



"Morski šar životinja", Dino, 10 godina

Životinje koje je Dino dobio prilikom izvlačenja papirića su zebra, svinja i fazan, a pet boja koje je dobio bacanjem kockice su plava, svjetlozelena, tamnozeleno, ljubičasta i narančasta. Stanište je obala mora. Za svoju kreaturu, Dino je odlučio da ima glavu i prednji dio svinje, a stražnji dio zebre, dok bi za prednji dio svinjskog tijela iskoristio šareno perje koje karakterizira fazana. Dino je pokazao svoju nesigurnost jer nije znao kako upotrijebiti boje koje je izvukao. Potaknula sam ga da razmisli želi li zebrine pruge obojiti u svaku boju koju je dobio ili da iskoristi barem dvije boje, i on se odlučio za ovo potonje. Svinjsku glavu obojio je u narančasto, no dodao joj je i vime nalik kravljem ispod njezinog trupa. Prilikom bojanja, odustao je od doctavanja fazanovih krila, kako je bio inspiriran nakon što je vidio primjere

Grifona i Pegaza, no zadržao je šarenilo perja te ptice. Potom ju je smjestio u plićak pored pješčane obale mora, koje je šablonski obojio more plavom, a pijesak narančastom bojom. Brzim razmišljanjem donio je odluku i stvorenju dao naziv *Morski šar životinja*.

"Morski šar životinja živi na obali mora, velika je, odnosno, dugačka i jako šarena životinja duguljastih nogu, koja se hrani morskom travom i morskim zvijezdama, a nije opasna za ljude. Ljudima daje mlijeko, a oni od njezine šarene kože prave šarene kapute. I njezino je meso šareno."



"Jednorogi bodač", Gabrijela, 14 godina

Gabrijela je crtala stvorenje koje je spoj tri životinje: žabe, leoparda i klokana. Na vrh žablje glave smješta dugački crveni rog, obrambeni sustav ove životinje, srednji dio tijela je točkasto tijelo leoparda, a stražnji je onaj od klokana, obojan tamnom plavom i zelenom bojom. Stvorenje je nazvala Jednorogi bodač.

"Životinja je jako brza i može skakati daleko. Toliko je brza da ju je nemoguće uloviti. Živi u brdima i možemo je vidjeti kako skače s jednog brda na drugo. Na svoj plijen skače i zabada u njih svoj otrovni rog."



"Četveronožni kljunaš", Gabrijela, 14 godina

Gabrijelino je drugo stvorenje još jedan spoj tri različite životinje. Ono ima glavu sokola, tijelo skakavca, a noge slona. Ta životinja živi na oblacima. Prije nego je počela bojati, pitala me hoće li oblake obojati plavom bojom, na što sam ju upozorila da to ne radi (jedna od šablona u dječjem izražaju je taj da su oblaci plavi, a nebo bijelo), nego da oblake ostavi bijelima, ali da sa sivom bojom naznači sjenu tih oblaka, a nebo oboji plavom bojom. *Četveronožni kljunaš*, naziv je njezinog stvora, inspiriran slikama grifona.

"Četveronožni kljunaš skače s oblaka na oblak. Živi na bijelim oblacima i hrani se njima. Također se hrani i malim pticama. Liježe puno jaja koja su ukusna kad se ispeku, ali teško je doći do njih jer su u oblacima, tako da su jako skupa."



"Čarobni leteći vepar jede začarane jabuke", Marija, 12 godina

Marija, polaznica 6. razreda, izvukla je papiriće s imenima vepra, lisice i šišmiša. Boje koje je izvukla su zelena, ljubičasta, svjetlosiva i tamnoplava, a stanište je začarana šuma. Tijelo vepra služi kao baza, rep je lisičji, a na leđima ima krila šišmiša. Smještaj kojeg je Marija izvukla je začarana šuma. Marija je učenica koja voli crtati, tako da se bez problema prihvatila ovog zadatka. No kako je izvukla četiri različite boje, upitala me mora li svinja biti jednobojna, na što sam je potaknula da razmisli želi li je takvu ostaviti ili raspodijeliti boje po tijelu životinje: primjeri koje sam joj dala su da može svaku nogu drukčije obojiti, obojiti glavu drukčije od ostatka tijela, pa čak i da može dodati nekakve uzorke, kao što su točkice, linije, spirale i slično. Marija je na kraju odlučila glavu životinje obojiti u zeleno, krila u ljubičasto, a rep istaknuti plavom bojom i ljubičastim linijama. Kako je smještaj koji je Marija dobila začarana šuma, odlučila je prikazati je sa samo dva različita drveta, šablonskim borom kakvog možemo vidjeti na crtežima božićnog drvca i ružičastog drveta s četiri grane, zelenim lišćem nalik na iglice bora i okruglim crvenim jabukama. Podloga je zelena trava, a nebo je svijetle narančaste boje, s plavim oblacima i žutim suncem čije su zrake špicaste. Marija je dala ime ovom stvorenju: čarobni leteći vepar.

Marija ovako opisuje svoje novonastalo stvorenje:

"Ovo čudovište je čarobno i nije zlonamjerno. Ako ljudi naiđu na njega, mogu ga pogladiti po glavi. Živi u začaranoj šumi i jede samo čarobne jabuke. Ta su drva visoka, pa krilima poleti do visokih grana kako bi se nahranio. Ne voli kišu jer mu krzno smrdi kad je mokro. Voli kad je vrijeme sunčano i toplo, jer onda s čarobnim zelenim pticama leti prema suncu."



"Kovrčavi slonorog", Marko, 12 godina

Kovrčavog slonoroga, životinje nastale spajanjem slona, ovce i bika, imate prilike vidjeti samo u špiljama. Marko se odlučio kao bazu ovog stvorenja uzeti tijelo slona, kričave kovrče ovce i rogove bika. Boje koje je Marko izvukao su svjetlozelena, ružičasta, smeđa i svjetloplava, a stanište je špilja. Vidimo prepoznatljivo veliko tijelo slona i njegove noge koje podsjećaju na stupove, kao i dugačku surlu i kljove. Marko je odlučio dati ovoj životinji runo kakvo je vidio na ovcama. Iscrtao ih je ujednačenim kruženjem ruke. Na vrhu glave nacrtao je par smeđih rogova bika.

"Ovo je stvorenje ogromno i moglo bi vas zgaziti, ali je miroljubivo. Najradije se kloni ljudi. Hrani se kamenjem s poda špilje, a kljovama kopa i širi špilju. Živi u krdu. Od njegove se vune izrađuju veste i džempereri. Ti su džempereri kričavih boja i jako su skupi."



"Otrovni planinski pingvinac", Andrea, 11 godina

Andrea je bacanjem kockice izvukla tri životinje: pingvina, zmiju i vjevericu. Kao baza poslužilo joj je tijelo pingvina, kitnjasti rep vjeverice krase njegovu pozadinu, a zmijski jezik proviruje iz kljuna. Za smještaj je Andrea izvukla planine. Prikazala je nekolicinu planina, čije je šiljaste vrhove označila i ostavila bijelima, kako bi naglasila snijeg na njihovim vrhovima.

"Otrovni planinski pingvinac je stvorenje s kojim se ne želite sresti kada noću kampirate u planinama. Privlači ga vatra zapaljenog ognja, kao što na crtežu možemo vidjeti. Pingvinac se hrani vatrom i napast će svakoga tko mu se približi. Ugriz mu je otrovan. Poput vjeverice se penje po drveću i planinama."



"Grbavi osmonogi leteći nosorog", Ivan, 11 godina

Ivan je izvukao četiri životinje: nosoroga, devu, hobotnicu i pticu. Izdvojio je potom najpoznatije elemente od svake životinje: rog nosoroga, grbe deve, pipaljke hobotnice i krila ptice. Ivan je životinji dodao dvije grbe, a na svaku grbu par krila. Kako je livada stanište koje je izvukao, Ivan se odlučio za jednostavnu zelenu površinu prekrivenu šarenim cvijećem. Nakon smještanja sunca u kut, što je česta šablona, Ivan je nacrtao oblake, no pitao me treba li oblake obojiti plavo. Savjetovala sam mu da ih ostavi bijelima, no da nebo oboji plavo.

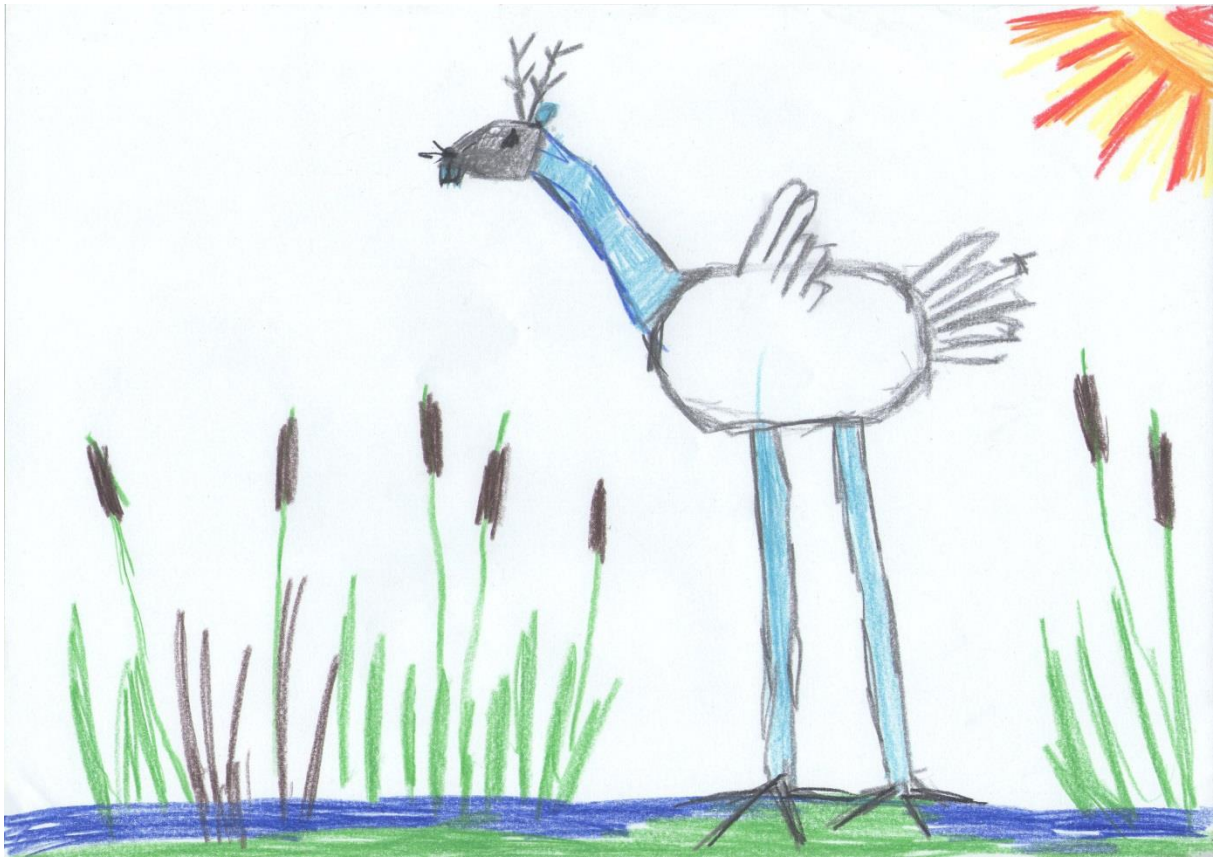
"Grbavog osmonogog letećeg nosoroga možete vidjeti na livadama. Žive i na farmama, a ljudi ih uzgajaju zbog mesa. Na livadu ih puštaju kako bi se hranili cvijećem i travom. Nosorog ima dva para krila na dvjema grbama, no ne može letjeti zato što je pretežak. Grbavi nosorozi koji žive u divljini su opasni i napast će vas svojim rogom, a moguće je i da vas pojedu."



"Pipkavi magarac gusjeničar", Ana, 11 godina

Ana je izvukla četiri životinje: magarca, gusjenicu, tigra i hobotnicu, koje je spojila u jedno stvorenje nazvano pipkavi magarac gusjeničar. Ima glavu magarca, dugačko tijelo gusjenice ukrašeno tigrovim prugama, četiri noge s pipcima hobotnice i tigrov rep. Za razliku od Ivanovog uratka, Anino stvorenje nema osam nogu, no izrazila je pupoljke na njima. Šuma je smještaj kojeg je Ana izvukla, a prikazala ga je standardno šablonski: na kraju papira i dva drveta – ova je šablona koju djeca često koriste kako bi prikazali šumu. Na drvima i ispod njih su jarkocrvene jabuke. Visoka trava koju je Ana prikazala narisana je dugačkim ravnim potezima.

"Ova čudovišta žive u šumama. Vole biti sami. Imaju dugačko tijelo i šareni su. S pipcima na rukama i nogama se penju po drveću kako bi jeli jabuke. Ne vole jesti jabuke koje padnu s drveta. Ljudi ih se boje jer su agresivni."



"Rogati dugonogi miš", Darko, 10 godina

Darko je izvukao tri naizgled nespojive životinje: miša, noja i jelena. Zadatku je teško pristupio zato što nije znao odakle početi i kako nacrtati svoje čudovište, bojao se da neće dobro nacrtati. Predložila sam mu da odluči koju će životinju preuzeti za bazu tijela: jelena ili noja. Odlučio se za noja, pa je svoje stvorenje počeo crtati od nogu prema tijelu, no zaboravio je dodati element miša. Predložila sam mu da doda mišju glavu. Na kraju je na mišju glavu dodao par rogova. Kao stanište je izvukao močvaru. Nacrtao je samo vodenu površinu na kojoj njegov stvor stoji, jer se nije mogao sjetiti što da još doda. Nakon kratkog razgovora sa mnom i svojim suučenicima, dodao je nekoliko dugačkih travki šaša i bambuse. U gornji desni kut smjestio je žarko Sunce. Na kraju mu je Darko dao ime: rogati dugonogi miš.

"Napast će vas rogovima i oštrim kandžama. Baš kao i pravi noj, toliko je brz da mu ne možete pobjeći. Glasa se poput miša. Ima mala krila pa ne može letjeti. Živi u močvari, a voli jesti bambuse, jer misli da su hrenovke."



"Oklopljena mačkopatka", Viktorija, 11 godina

Viktorija je izvukla papiriće s imenima mačke, patke i kornjače. Brzo je povezala oklop kornjače s bubamarinim, nacrtavši prepoznatljive bubamarine točke. Stvorenje ima glavu i rep mačke, a noge patke. Smještaj kojeg je Viktorija izvukla je obala mora. Napravila je tri plana: u prednjem je pješčana obala na kojoj je smjestila morske zvijezde i školjke, u drugom planu je more s jatom šarenih riba, a u trećem planu šablonsko sunce u kutu kao i plavi oblaci.

"Mačkopatka živi na čistim plažama, zakopana u pijesku. Mogla bi vas udariti u lice svojim oklopom ako ju uznemirite. Jede rakove, školjke i morske zvijezde. Voli grickati noge kupača i voli krasti kreme za sunčanje. Nije umiljata i ne mijauče, ali se glasa kao patka."

7. ZAKLJUČAK

Većina je djece drugačijim pristupom likovnom problemu uspijevala smjestiti čudovište u prostor, premda su imala zadane elemente koje su morali koristiti što je dakako velik pomak. Oslobodila su se prikazivanja stereotipnih čudovišta, no ne i prikaza sunca, oblaka, drveća i okoline, koji su i dalje radila šablonski. Površine na kojima su učenici smještali svoje kreacije uvijek su ograničene jasnom linijom koja razdvaja nebo i zemlju, površine nisu planski raspoređene i nema prikaza dubine. Njihova su "čudovišta" nacrtana uvijek u profilu. Iz profila je najlakše zaključiti karakteristike životinja, ono što tu životinju čini drukčijom od drugih.

Moj je zaključak iz ovog projekta da je moguće kod djece potaknuti razvoj mašte, samo pristup mora biti prilagođen svakom djetetu jer ako imamo jedinstven pristup prema učenicima, on će dovesti do stvaranja šablone u nastavi i šabloniziranom pristupu dječjeg stvaralaštva.

8. SAŽETAK

Djeca imaju najčišći i najjednostavniji oblik izražavanja, pogotovo u likovnosti. Najveći problem na koji nailazimo jest uporaba šablona i bojanki te padanje pod utjecaj popularnih medija.

Kada roditelju upućuju djecu kako nešto nacrtati, tada djeca usvajaju šablonu tražeći odobrenje roditelja za nacrtano: kuća se crta kao kvadrat čiji je krov trokut, ptice su dva spojena luka, drvo je krug na štapiću, stereotipno srce kakvo učimo crtati još kao mali jedan je od primarnih simbola s kojima se susrećemo i s kojima ćemo se nastaviti susretati – taj simbol, odnosno oblik, stalan je i prisutan.

Umjetnost se ne smije ograničiti samo na nastavu umjetnosti – vizualni smisao je smisao kojeg treba razvijati od najranije dobi.

Ilustracije proširuju priču i ponekad govore više od samoga teksta tako da on nije ni potreban jer je predodžba već tu, no loša ilustracija može dovesti do zastoja u kreativnosti – neki misle da knjige nije potrebno ilustrirati jer onda na taj način čitatelj ne može sam zamišljati imaginarni svijet o kojem čita.

Kroz slikovnice s kvalitetnim ilustracijama djeca će razvijati vizualnu pismenost. Ono je bitno za odgonetavanje važnih poruka kojima smo danas okruženi, a dolaze nam vizualnim putem.

ključne riječi:

ilustracija, šablona, slikovnica, dječja knjiga, životinje, čudovišta

key words:

illustration, template, picture book, children's book, animals, monsters

9. LITERATURA

1. Arnheim, R.(1985) *Vizualno mišljenje*. Beograd: Univerzitet umetnosti u Beogradu
2. Balić-Šimrak; Narančić Kovač (2011)“Likovni aspekti ilustracije u dječjim knjigama i slikovnicama“, *časopis Dijete, vrtić, obitelj*, 17(66) ,URL:<http://hrcak.srce.hr/124188>
3. Borges J. L.(1980) *Priručnik fantastične zoologije*. Zagreb: Znanje
4. Clarke, A. C.(1988) *Kronika čuda i misterija*. Zagreb: August Cesarec
5. Huzjak, M. *Šablone*, URL:<http://likovna-kultura.ufzg.unizg.hr/sablone.htm> (datum posjete stranice: 30 kolovoza 2017.)
6. Trout,P.A.(2011)*Why we invented monsters*
URL:http://www.salon.com/2011/12/03/the_evolution_of_monsters/ (datum objave teksta: 3. prosinca 2011.)