

Didkatički materijal realiziran grafičkim medijem

Mor, Diana

Master's thesis / Diplomski rad

2024

Degree Grantor / Ustanova koja je dodijelila akademski / stručni stupanj: **Josip Juraj Strossmayer University of Osijek, Academy of Arts and Culture in Osijek / Sveučilište Josipa Jurja Strossmayera u Osijeku, Akademija za umjetnost i kulturu u Osijeku**

Permanent link / Trajna poveznica: <https://um.nsk.hr/um:nbn:hr:251:424924>

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

Download date / Datum preuzimanja: **2025-02-07**



Repository / Repozitorij:

[Repository of the Academy of Arts and Culture in Osijek](#)



SVEUČILIŠTE JOSIPA JURJA STROSSMAYERA U OSIJEKU
AKADEMIJA ZA UMJETNOST I KULTURU U OSIJEKU
ODSJEK ZA VIZUALNE I MEDIJSKE UMJETNOSTI
SVEUČILIŠNI DIPLOMSKI STUDIJ LIKOVNE KULTURE

DIANA MOR

**DIDAKTIČKI MATERIJAL REALIZIRAN
GRAFIČKIM MEDIJEM**

DIPLOMSKI RAD

MENTOR:

prof. art. Mario Čaušić

SUMENTOR:

Krunoslav Dundović, umj. suradnik

Osijek, 2024.

SVEUČILIŠTE JOSIPA JURJA STROSSMAYERA U OSIJEKU
AKADEMIJA ZA UMJETNOST I KULTURU U OSIJEKU

IZJAVA O AKADEMSKOJ ČESTITOSTI

kojom ja **Diana Mor** potvrđujem da je moj diplomski rad pod naslovom „**Didaktički materijal realiziran grafičkim medijem**“ te mentorstvom **prof. art. Marija Čaušića i Krunoslava Dundovića, umj. suradnik**, rezultat isključivo mojega vlastitog rada, da se temelji na mojim istraživanjima i oslanja na objavljenu literaturu kao što to pokazuju korištene bilješke i bibliografija. Izjavljujem da niti jedan dio diplomskog rada nije napisan na nedopušten način, odnosno da nije prepisan iz necitiranog rada, pa tako ne krši ničija autorska prava. Također izjavljujem da nijedan dio ovoga završnog/diplomskog rada nije iskorišten za bilo koji drugi rad pri bilo kojoj drugoj visokoškolskoj, znanstvenoj ili radnoj ustanove.

U Osijeku, 16. rujna 2024.

Potpis

Diana Mor

SAŽETAK

U diplomskom radu naslova *Didaktički materijal realiziran grafičkim medijem* istražuje se kako didaktičke igre utječu na dječji rast i razvoj. Posebna pažnja posvećena je igrama i njihovu odgojno-obrazovnom aspektu te njihovom utjecaju na fizički, kognitivni i socijalno-emocionalni razvoj djeteta. U radu se, također, proučava pojam harmonije boja. Prikazuje se odnos količine svjetlosti u tonovima crne, sive i bijele te primarnim bojama plave, crvene i žute. Posebno se naglašava važnost slikovnice kao ključnog didaktičkog materijala koji, putem vizualne i tekstualne komunikacije, ima značajan utjecaj na dječji razvoj. Pored slikovnice, rad uključuje mobil, igrokaz i animaciju koji služe kao dodatak slikovnici. Svaki od ovih materijala osmišljen je kao jedna aktivnost, ali također može funkcionirati i samostalno. Svaki materijal namijenjen je djeci u različitim aspektima njihova života i pruža im različite kvalitete i iskustva.

Ključne riječi: didaktika, dijete, boja, slikovnica, mobil, animacija, igrokaz

ABSTRACT

The thesis titled *Didactic material realized through graphic media*, explores the influence of didactic games on children's growth and development. Special attention is given to games and their educational aspects, as well as their impact on the physical, cognitive, and socio-emotional development of children. The thesis also explores the concept of color harmony. It shows the relationship between the amount of light in shades of black, grey, and white, and the primary colors blue, red, and yellow. The importance of picture books as key didactic materials is particularly emphasized, highlighting their significant impact on children's development through visual and textual communication. In addition to picture book, the thesis includes a mobile, a play, and an animation, which serve as supplements to the picture book. Each of these materials is designed as one activity but can also function independently. Each material is intended for children in different aspects of their lives and provides them with various qualities and experiences.

Keywords: didactics, child, color, picture book, mobile, animation, play

SADRŽAJ

1. UVOD	1
2. KONCEPT	2
3. DIDAKTIČKI MEDIJI I IGRA	2
4. BOJA	4
4.1. HARMONIJA I KONTRAST	4
4.2. OBLIK I ZNAČENJE BOJA	6
5. SLIKOVNICA	7
5.1. POVIJEST SLIKOVNICE	7
5.2. STVARATELJI SLIKOVNICA	8
5.3. PODJELA SLIKOVNICE I NJEZINE FUNKCIJE	9
5.4. ODLIKE KVALITETNE SLIKOVNICE	11
5.5. Slikovnica i aktivnosti	12
6. MOBIL	12
6.1. MOBIL U UMJETNOSTI	12
6.2. DJEČJI MOBIL	14
7. POTRAGA ZA BOJOM I BOJINA PUSTOLOVINA	14
7.1. IZRADA SLIKOVNICE	14
7.2. MOBIL	22
7.3. IGROKAZ	23
7.4. ANIMACIJA	27
8. ZAKLJUČAK	28
9. LITERATURA	29
10. POPIS INTERNETSKIH IZVORA	30
11. SLIKOVNI PRILOZI	31

1. UVOD

Jedna su od prvih asocijacija na djetinjstvo boje koje imaju važnu ulogu u životima djece. Trgovine koje prodaju dječje igračke, igraonice gdje se djeca igraju, dječja igrališta na kojima provode vrijeme te drugi zabavni sadržaji za djecu često su prikazani kroz jarke boje koje su primamljive i privlačne djeci. Većina je djece svakodnevno okružena bojama u svom životu, a teoriju boja upoznaju nešto kasnije tijekom školovanja u odgojno-obrazovnim ustanovama. Ovaj rad uključuje didaktičke materijale koji se temelje na osnovnim bojama, a osmišljeni su tako da prate rast i razvoj djeteta. Uz pomoć roditelja, dijete istražuje različite materijale koji ga poučavaju o bojama te o uzročno-posljedičnim vezama između njih.

Od samog rođenja, dijete se susreće s mobilom koji sadrži ilustracije koje kasnije može promatrati u slikovnicama pod nazivom *Bojina pustolovina* i *Potraga za bojom*. Kroz te ilustracije i priče, dijete se upoznaje s likovima koji su prikazani u kromatskim i akromatskim tonovima. Usto, likovi s ilustracija prikazani su i u fizičkom obliku kao elementi igrokaza koji dolazi uz slikovnicu, ali može služiti i kao samostalna aktivnost za dijete. Na kraju, lik Boje prikazan je i u animaciji koja dodatno proširuje i razvija njezinu osobnost.

2. KONCEPT

Ideja rada počinje sa željom za stvaranjem slikovnice koja bi bila drugačija od onih na koje smo naviknuli. Većina se slikovnica sastoji od dvodimenzionalnih ilustracija koje predstavljaju neke likove i okoliš te se na svakoj stranici priča nastavlja dalje. No, što ako bi se slikovnica mogla promatrati poput kazališne predstave? Ono što gledatelji vide glumci su i scena, ali se ipak nešto događa i iza kulisa. Tako nastaje ideja o slikovnici kojoj se može pristupiti tako da se otkrije što se to nalazi iza dvodimenzionalne okoline. Slikovnica prikazuje radnju u određenom krajoliku, ali ako je se okrene možemo vidjeti što se skriva s druge strane. Osmišljena je tako da se sastoji od dviju priča koje se događaju istodobno i međusobno utječu jedna na drugu. Time se zapravo ostvaruju tri načina čitanja slikovnice. Može se prvo pročitati prva priča pa zatim druga ili obrnutim redoslijedom, a mogu se čitati i istodobno. Kako bi se naglasio dojam pogleda iza scene, slikovnica je konstruirana tako da se za vrijeme čitanja jedne priče ona može okrenuti i vidjeti što se u to vrijeme odvija u pozadini, tj. u drugoj priči. Usto, konstrukcija je osmišljena tako da se okrećući stranice prve priče, okreću i stranice druge priče. Slikovnica je osmišljena kao aktivnost i igra, a kako bi se to naglasilo, dolazi ideja za minijturni igrokaz. On bi bio poput trodimenzionalne inačice slikovnice s kojim bi dijete moglo dodatno pratiti priču igrajući se s likovima za vrijeme čitanja. Osim slikovnice i igrokaza priču bi dodatno oživjela animacija koja bi ispričala priču jednog lika u digitalnom mediju. Kroz animaciju dijete dodatno upoznaje karakter lika te ga ima mogućnost vidjeti u pokretnu. Ova tri materijala odgovaraju istome uzrastu te se usto veže pitanje može li dijete biti u doticaju s likovima prije samog čitanja slikovnice ili čak prije nego li je razvojno sposobno za samo listanje i čitanje. Iz tog se pitanja razvija ideja za stvaranjem mobila. Mobil bi bilo manja inačica slikovnice koja bi bila namijenjena i prilagođena novorođenčadi. On bi usto poticao djetetov kognitivni razvoj i razvoj motoričkih sposobnosti. Uz kombinaciju svih materijala dijete se tijekom odrastanja ima priliku postupno upoznavati s likovima i pričom.

3. DIDAKTIČKI MEDIJI I IGRA

Danas poznajemo razne alternativne pristupe obrazovanju. Ti se pristupi zasnivaju na ideji da se odgojno-obrazovni procesi trebaju prilagoditi potrebama djeteta i razvijati njihovu samostalnost. Djeci treba pružiti slobodu te da se kroz samostalan rad i igru uče snalaženju u određenim situacijama i rješavanju prepreka. Uloga je roditelja i odgajatelja u ovom pristupu pružiti djetetu

sigurnu okolinu i navoditi ga ako mu je potrebna pomoć, ali i dopustiti da dijete da uči na vlastitim pogreškama i motivirati ga u potrazi za rješenjima.

Jedan je od ovih pristupa pedagoška koncepcija Marije Montessori. Matijević objašnjava kako je Marija Montessori vjerovala da je nužno upoznati djetetove individualne potrebe kako bi se moglo odabrati kvalitetne odgojne metode. Također je bila zagovornik individualnog učenja kroz razne aktivnosti i smatrala da se bez toga ne može učiti (Matijević, 2001). Prema Matijević metoda njena odgoja zasniva se na samopoučavanju i samoodgoju koje treba započeti već u djetinjstvu. Autor također ističe važnost poznavanja razvojnih faza dječje osjetljivosti kako bi roditelji i odgajatelji osigurali odgovarajuće uvjete i materijale za dječji razvoj. Budući da se razvojne faze razlikuju među djecom, Montessori naglašava individualni pristup. Uloga je roditelja i odgajatelja organiziranje sadržaja te usmjeravanje djeteta prema materijalima i prepuštanje djeteta da samo otkriva i radi. Važno je osigurati poticajnu sredinu s materijalima prilagođenim razvojnom stupnju i potrebama djeteta. Matijević napominje kako roditelji i odgajatelji trebaju povezivati dijete s didaktičkim materijalima, ali mu dopustiti da istražuje i pristupa materijalu na svoj način te da zaobiđe ili postupi suprotno od zadanih pravila. Didaktički materijali trebaju zadovoljiti osnovne psihičke potrebe djeteta: kretanje, red, jezik i ljubav. Ti materijali mogu biti iz svakodnevnog života te za razvijanje osjeta, pokreta, matematike i jezika (Matijević, 2001).

Važno je pružiti djetetu slobodu i mogućnost eksperimentiranja s materijalima. Neće se svako dijete služiti materijalima na način na koji su oni namijenjeni, a to treba i poticati. Dijete treba imati prostora za izražavanje vlastitih ideja i igru. Prema Lazar igra proizlazi iz djetetove unutarnje potrebe koja je povezana s radom i učenjem. Kao spontana aktivnost, igra razvija psihofizičke osobine djeteta. Igra kao obrazovna metoda može značajno pomoći u razvoju djeteta, što zahtijeva razumijevanje njezine važnosti i osiguranje uvjeta za nju. Djetetu treba pružiti prostor, vrijeme i razne materijale, bilo da su to igračke ili nešto od čega dijete može stvoriti igračku. Autorica ističe i kako su djetetu potrebni i suigrači, a ako to ne mogu biti druga djeca, roditelji bi trebali biti spremni pridružiti se djetetu u igri (Lazar, 2007).

U igri je važno dopustiti djetetu da stvara svoja pravila i nalazi vlastita rješenja. Roditelji mogu objasniti, sugerirati i pomoći, ali ne smiju se nametati. Intervencija roditelja ovisi o dobi djeteta i njihovom poznavanju djeteta. Osim roditelja, to mogu biti i odgajatelji i druge odrasle osobe. Također je važno povjerenje u djetetove sposobnosti i strpljenje (Lazar, 2007). Igra ima veliku

ulogu u životu djeteta. Dijete se razvija kroz tri vrste igara: funkcionalna, simbolička i igra s pravilima. Funkcionalna igra je ona kojom dijete razvija svoje sposobnosti. Simbolička igra razvija maštu i emocije tako što se dijete uživi u razne uloge i situacije. Kroz igre s pravilima, dijete uči preuzimati odgovornost (Duran, 2001).

4. BOJA

Godine 1676. fizičar Isaac Newton dokazao je da se bijela sunčeva svjetlost prolaskom kroz prizmu razlaže na spektar boja: crvenu, narančastu, žutu, zelenu, plavu, indigo i ljubičastu. Ponovnim spajanjem tih boja nastaje bijela svjetlost. Spektar se dijeli na tople boje (crvena, narančasta, žuta) i hladne boje (zelena, plava, ljubičasta). Spajanjem tih dviju grupa boja nastaju dvije složene boje koje zajedno opet stvaraju bijelu (Itten, 1973). Boje se dijele na osnovne i složene, tj. primarne i sekundarne (Slika 1.). Osnovne ili primarne boje podrazumijevaju crvenu, žutu i plavu, a njihovim miješanjem nastaju složene ili sekundarne boje, odnosno narančasta, ljubičasta i zelena (Ivančević, 2005).



Slika 1. Krug boja

4.1. HARMONIJA I KONTRAST

Harmonija boja podrazumijeva međusobno djelovanje dviju ili više boja, tj. ravnotežu, simetriju i snagu. Dvije boje koje svojim miješanjem stvaraju bijelu boju nazivamo harmoničnim bojama (Itten, 1973). Boja će promijeniti svoj dojam ovisno o tome koja se boja nalazi pored nje (Ivančević, 2005). Prema Ittenu, fiziolog Ewald Hering tvrdi da je srednje siva stanje potpune ravnoteže u oku. Ta siva nastaje miješanjem bijele i crne, komplementarnih boja, ili više boja koje

sadrže tri osnovne boje. Svaki komplementarni par sadrži tri osnovne boje potrebne za harmoničnu ravnotežu oka. Boje koje svojim miješanjem ne stvaraju neutralnu sivu disharmonične su ili ekspresivne (Itten, 1973). Primarne i sekundarne boje te njihov međusobni odnos moguće je pokazati na razne načine. Model bi trebao biti zatvoren u obliku kruga ili trokuta jer je ključno da se završne boje susretnu (Ivančević, 2005).

Sedam su osnovnih vrsta kontrasta boja kontrast boje prema boji, kontrast svijetlo-tamno, kontrast toplo-hladno, komplementarni kontrast, simultani kontrast, kontrast kvalitete i kontrast kvantitete (Itten, 1973).

Kontrast boje prema boji obuhvaća kontrast čistih boja u najjačem intenzitetu zahtijevajući najmanje tri boje. Kontrast je jači što je bliže bojama prvog reda i slabiji s udaljavanjem. Ako se te boje odvoje crnom ili bijelom, pojačat će se njihove kromatske vrijednosti. Kontrast svjetlo-tamno najjači je kad je u pitanju odnos crne i bijele, a između njih nalazi se skala sive koja ovisi o osjetljivosti oka. Svaka boja isto ima svoju skalu dodavanjem crne i bijele kako bi ju se posvijetlilo ili potamnilo. Odnos između dviju ili više obojenih površina stvara kontrast kvantitete. Različiti intenziteti boja postaju vidljivi na sivoj pozadini te kako bi se održala ravnoteža potrebno je uzeti u obzir snagu svake boje. Prema Goetheovim numeričkim odnosima vrijednosti boja ispunja površine izračunata je po sljedećim vrijednostima: žuta : ljubičasta = $1/4 : 3/4$, narančasta : plava = $1/3 : 2/3$ i crvena : zelena = $1/2 : 1/2$ (Itten, 1973).

Marcel Bačić i Jasenka Mirenić Bačić u knjizi *Uvod u likovno mišljenje* raspravljaju o odnosu crne i bijele. Kao što se kod kontrasta kvantitete govori o odnosima boja i njihovoj snazi, tako postoji i razlika kod crne i bijele. Autori za primjer rabe minijaturu prikaza prvog dana biblijskog stvaranja iz *Sarajevske Hagade*. Minijatura ilustrira priču o razdvajanju svjetla od tame, a sastoji se od luka podijeljenog na dva dijela, na crnu i bijelu plohu. Na prvi dojam prikaz djeluje simetrično, no mjerenjem se može uspostaviti kako crne boje ima više nego bijele. Ta se optička iluzija naziva iradijacija. Pri toj pojavi, koja je posljedica kontrasta, tamni predmeti na svijetloj pozadini djeluju manje nego svijetli predmeti pred tamnom pozadinom unatoč tomu što su iste veličine. Kako bi se ublažio efekt optičke varke, potrebno je smanjiti kontrast, odnosno ublažiti tamnoću crne i tu vrijednost dodati bijeloj čime nastaje srednje sivi ton (M. Bačić i J. M. Bačić, 1996).

4.2. OBLIK I ZNAČENJE BOJA

U kategoriju kruga pripadaju svi oblici cikličnog karaktera poput elipse, ovala, parabole, vala i svih njihovih varijacija. Pravilan krug predstavlja osjećaj opuštenosti, glatkosti i neprekinutog pokreta te simbolizira vječno pokretni duh. Rabili su ga stari Kinezi u elementima arhitekture, dok astrološki simbol sunca prikazuje krug s točkom u središtu (Itten, 1973).

Svaka boja ima neki osjećaj. To se upravo može vidjeti u crtežima djece. Ako se djetetu ponude razne boje, ono će uzeti boju i šarati i, iako još možda ne može prikazati određene oblike, osjećaj može prikazati bojom. Tako će, na primjer, tople boje rabiti kada želi prikazati drage osobe poput roditelja, a hladne za prikaz nečega ili nekoga tko mu nije poznat ili drag (Ivančević, 2005).

Žuta je najsvjetlija boja te je u stvari gušća, materijalna bijela. Autor uspoređuje izreke „sinulo mi je” i „netko je bistar” sa žutom bojom, tj. s najsvjetlijom i najbistrijom bojom. Žuta također predstavlja saznanje i istinu, ali kad je zamučena, simbolizira neistinu, izdaju, sumnju i nepravdu. Umjetnici često rabe simboliku žute i zamučene žute u vjerskim prikazima. Boja mijenja svoj dojam ovisno o podlozi na kojoj se nalazi. Na tamnoj podlozi žuta djeluje radosno i blistavo, dok na bijeloj gubi sjaj i djeluje tamno. Žuta može ostaviti različite efekte ovisno o pozadini te je teško odrediti njenu ekspresiju bez uspoređivanja s drugim bojama (Itten, 1973).

Granična je točka žute crvena, boja koja je prilagodljiva i osjetljiva. Ona ima velik raspon modulacije jer može varirati između toplog i hladnog, svijetlog i tamnog, mutnog i jasnog, gubljenja osnovne kromatske vrijednost. Čista se crvena, topla boja, povezuje s krvlju i duhovnim voljenjem, dok se crveno-narančasta povezuje sa strasti, planetom Marsom, ratovima i demonima. Ljubičasto-crvena istovremeno simbolizira svjetovnu i duhovnu moć. Kao i žuta, crvena može promijeniti dojam ovisno o boji s kojom se kombinira (Itten, 1973). Crvena boja može djelovati uznemirujuće. Radi tog psihološkog učinka često se rabi kao znak zabrane ili opasnosti pa se njome označavaju opasni predmeti ili važni prometni znakovi (Ivančević, 2005).

Crvena ne može prikazati prozračnost i lepršavost, to pripada plavoj boji. Plava je hladna boja koja djeluje introvertno, ali njezino značenje varira ovisno o perspektivi. U svojim najtamnijim nijansama povezuje se sa zimom, tamom i tišinom. Na nebu, između dana i noći, može se vidjeti široki spektar plavih boja, od svijetloplave do tamnoplave. Plava boja simbolizira vjeru, dok u kineskim slikama simbolizirala besmrtnost. Čak i kad se zamuti, ona očarava nadzemaljsko i

natprirodno, ali može dobiti osjećaj straha, praznovjerja i duševnog nemira. Čista plava također mijenja značenje ovisno o pozadini (Itten, 1973). Za razliku od uznemirujuće crvene, smirujuća se plava rabi u bolnicama i na prometnim znakovima koji prenose obavijesti. (Ivančević, 2005).

5. SLIKOVNICA

Sa slikovnicama se susreće većina djece tijekom odrastanja. Uvođenje slikovnica počinje s plišanim ili gumenim igračkama koje predstavljaju malene knjige. Zatim se dijete upoznaje s malim kartonskih slikovnicama s prvim riječima, zvukovima i oblicima. Kroz njih se postupno upoznaje sa svijetom, upoznaje životinje, predmete i pojave te se s razvojem djeteta uvode i složenije slikovnice sa svakodnevnim temama ili fantastičnim bićima. Pomoću slikovnica dijete uči kroz zabavu i stvara temelj za daljnju ljubav prema knjigama i čitanju.

5.1. POVIJEST SLIKOVNICE

Prve slikovnice nisu nastale istovremeno s literaturom za odrasle zbog tehničkih prepreka, poput nedostatka tehnologije za tisak u boji. Prve su slikovnice bile tiskane tehnikom drvoreza i ručno bojene. Širenje slikovnica postalo je moguće s pojavom tiska u boji, najprije u Njemačkoj i Velikoj Britaniji. Autorice ističu da je rano prepoznata potreba za dječjim čitateljskim materijalom s ilustriranim izdanjima za djecu nastalim nakon savladavanja spomenutih tehničkih prepreka. Za djecu su prilagođeni katekizmi, biblijske knjige, početnice, slovarice i basne. Autorice spominju *Orbis sensualium pictus* Jana Amosa Komenskog tiskanu 1658. godine u Nürnbergu kao prvu slikovnicu. Nakon *Orbisa*, slikovnice su se počele redovito objavljivati, a cijene su bile pristupačne kako bi bile dostupne svakom djetetu. U Hrvatskoj se pojam slikovnice pojavljuje znatno kasnije. Prvi hrvatski termin za ilustrirane knjige namijenjene djeci, „slikovnjak“, nastao je tek 1869. (Martinović i Stričević, 2011). Prva je hrvatska slikovnica nastala oko 1880. godine, a 1885. je objavljena najstarija sačuvana slikovnica *Domaće životinje* nakladnika Dragutina Albrechta (Batinić i Majhut, 2001 prema Martinović i Stričević, 2011). Hrvatske su slikovnice dugo ilustrirali strani ilustratori, no prvu potpuno hrvatsku slikovnicu napisala je Ivana Brlić-Mažuranić, ilustrirao ju je Vladimir Kirin te je objavljena 1927. pod nazivom *Dječja čitanka o zdravlju* (Martinović i Stričević, 2011).

5.2. STVARATELJI SLIKOVNICA

Slikovnica obuhvaća slikovne i tekstualne elemente te fizički oblik u kojem se pojavljuje, za čiju su izradu potrebne najmanje dvije vještine. To uključuje vještine iz likovne umjetnosti i književnog stvaralaštva što obično znači da su stvaratelji slikovnica i tekstopisci i ilustratori (Martinović i Stričević, 2011). S obzirom na to da slikovnica rano ulazi u djetetov život, njeni bi stvaratelji trebali u nju unijeti svoje najbolje stvaralačke doprinose (Šišnović, 2011).

Tradicionalna se grafika rabila još od prvih ilustracija slikovnica. Primjer je gravura za priču *Alisine avanture u Zemlji čudesa* (*Alice's Adventures in Wonderland*) Lewisa Carrolla za koju su braća Dalziel izradila drvene blokove prema ilustracijama Sir Johna Tenniela (*About John Tenniel's illustrations*). Njihove su ilustracije bile crno-bijele dok drugi naknadno na otiske interveniraju bojom. Iako korištenje grafičkih otisaka za ilustracije možda više nije neophodno, neki ilustratori i grafičari i dalje preferiraju tradicionalni pristup zbog njegove estetike i autentičnosti. Jedna je od njih Mary Azarian, diplomirana grafičarka, koja se godina odlučila baviti ilustriranjem dječjih knjiga u tehnici drvoreza. U početku su njezine grafike bile crno-bijele, ali je onda počela ručno oslikavati svaki otisak. Godine 1999. Caldecott je osvojila medalju za najbolje oslikanu slikovnicu (*About Mary*).

Nešto drugačiji pristup ima Eric Carle rođen 1929. godine koji se bavi tehnikom kolaža. Stvorio je više od 70 slikovnica i bio je jedan od najpoznatijih ilustratora našeg vremena. Carle je bio ljubitelj boja, linija i oblika, a inspiracija su mu bili radovi Pabla Picassa, Vasilija Kandinskog i Paula Kleea. U ranim 1960-im godinama radio je u New Yorku na farmaceutskom oglašavanju gdje je rabio jednostavne oblike s jakim bojama i tehniku kolaža (*Early Years*). Autor Bill Martin Jr. odabrao ga je da ilustrira njegovu slikovnicu (*Brown Bear, Brown Bear, What do you see?*) u kojoj se djeca upoznaju sa životinjama raznih boja, a nakon nje surađivali su na još trima slikovnicama o medvjedima. Tekst svake slikovnice sadržavao je pitanja i odgovore te u kombinaciji s ilustracijama poticao pamćenje, učenje i maštu. Njegova najpoznatija knjiga (*Slika 2.*) izdana je 1969, pod nazivom *Vrlo gladna gusjenica* (*The Very Hungry Caterpillar*) (*Picture Book Career*). Slikovnica uči djecu dane u tjednu i razne vrste namirnica kroz transformaciju jedne gusjenice u leptira (*Vrlo gladna gusjenica*). Slikovnica je za sad prevedena na šezdeset pet jezika i pokrenula je serijal slikovnica u kojima Carle priča priču raznih vrlo gladnih životinja. Jedno je od glavnih obilježja tih slikovnica da su na neki način interaktivne. Carle ih naziva slikovnicama

kojima se može igrati i igračkama koje se može čitati. (Picture Book Career). Godine 1993. „*Vrlo gladna gusjenica*“ prikazana je i u obliku kratkog animiranog filma koji je režirao Andrew Goff. Izlazile su mnoge inačice, a jedna od njih uključuje i četiri druge priče (The Very Hungry Caterpillar).



Slika 2. *Vrlo gladna gusjenica*, Mozaik knjiga

5.3. PODJELA SLIKOVNICE I NJEZINE FUNKCIJE

Prema Martinović i Stričević svaka slikovnica rabi dva načina komunikacije: vizualnu, putem slika, i tekstualnu, putem teksta. Većina djece prvi put ulazi u svijet književnosti kroz slikovnice. Zbog toga je važno naglasiti njihov značaj i poticati svijest o početku proučavanja dječje književnosti kroz njih. U Republici Hrvatskoj slikovnica je uključena u kategoriju dječje književnosti. Autorice navode kako su ilustracije u slikovnicama danas su toliko razvijene i prepoznatljive da ih se može smatrati posebnom vrstom likovne umjetnosti (Martinović i Stričević, 2011). Pantaleo navodi da slika i tekst u odnosu u slikovnicama mogu biti paralelni ili međuovisni u pripovijedanju. Paralelnost znači da slika i tekst istovremeno prenose iste informacije, dok međuovisnost podrazumijeva da istovremeno prenose različite informacije. Za razumijevanje međuovisnosti važno je istovremeno razmatrati i sliku i tekst (Pantaleo, 2005 prema Martinović i Stričević, 2011).

Slikovnice se klasificiraju prema različitim kriterijima. B. Majhut i D. Zalar donose široku podjelu. Oni razvrstavaju slikovnice prema obliku, strukturi izlaganja, sadržaju, likovnoj tehnici i sudjelovanju recipijenta. Po obliku, mogu biti *leporello* (kao lepeza), *pop-up* (s trodimenzionalnim elementima), nepoderive (otporne na kidanje), slikovnice igračke (za mlađi uzrast), multimedijske (sa zvukom, slikom i tekstom) i elektroničke. Po strukturi izlaganja one mogu biti narativne u kojima narator prenosi priču i tematske koje su vezane uz neku temu ili problemsku situaciju. Sadržaj se slikovnica može razlikovati u velikom broju tema, uključujući životinje, abecedu, svakodnevni život, igre i fantastiku. Postoji i velik broj likovnih tehnika za izradu slikovnica, a one uključuju fotografske slikovnice, lutkarske slikovnice koje sadrže likove u obliku lutaka, slikovnice koje sadrže dječje crteže i crteže umjetnika, strip-slikovnice koje posjeduju elemente stripa te interaktivne slikovnice često koje uključuju interakciju pomoću dodatnih elemenata. Za kraj autorice dijele slikovnice u pogledu sudjelovanja recipijenta na one koje dijete može rabiti samostalno i one koje zahtijevaju posredovanje roditelja ili druge odrasle osobe (B. Majhut i D. Zalar, 2008 prema Martinović i Stričević, 2011).

Knjige za djecu nisu samo za zabavu, već imaju specifične svrhe, ciljeve i motive koji su se mijenjali tijekom vremena. Suvremene slikovnice obuhvaćaju pedagoške, psihološke, umjetničke i jezične elemente koji utječu na dijete. Stoga je važno da slikovnica bude prilagođena potrebama djeteta za koje je namijenjena (Martinović i Stričević, 2011). Time slikovnica ima i razne funkcije i mogu se podijeliti u nekoliko kategorija koje pokazuju kako one mogu utjecati na različite aspekte dječjeg života. Spoznajno-pojmovne slikovnice usmjerene na razvoj spoznavanja svijeta i pojmova, informativne slikovnice koje pružaju određene informacije i umjetničke slikovnice koje potiču umjetnički doživljaj. Poznajemo još i problemske slikovnice usmjerene razvijanju razmišljanja i kritičkog mišljenja kroz neki problem (Crnković i Težak, 2002 prema Martinović i Stričević, 2011).

Slikovnica također može imati druge razne funkcije. Informacijsko-odgojna funkcija podrazumijeva da slikovnica doprinosi razvoju djetetova mišljenja, razumijevanju uzročno-posljedičnih veza, pronalaženju informacija i rješavanju problema (Čačko, 2000 prema Martinović i Stričević, 2011). Spoznajna funkcija omogućuje djetetu da provjeri određene spoznaje i prethodno znanje o stvarima, pojavama i odnosima. Da bi takva slikovnica bila cjelovita, ona mora pružiti djetetu povratne informacije o točnosti tih spoznaja (Čačko, 2000 i Crnković i Težak, 2002

prema Martinović i Stričević, 2011). Iskustvena slikovnica omogućuje djetetu učenje i spoznavanje onoga što nije moguće doživjeti izravnim iskustvom kroz različite likove, situacije i radnje. Cilj je estetske slikovnice izazvati različite doživljaje i emocije. Govorno-jezična funkcija razvija fonemsku i fonološku osviještenost, obogaćuje rječnik i potiče morfološki i sintaktički razvoj. Sve se ove funkcije međusobno isprepleću i ostvaruju se istodobno (Martinović i Stričević, 2011).

5.4. ODLIKE KVALITETNE SLIKOVNICE

Postoje razne slikovnice čija je svrha obrazovanje djeteta i upoznavanje s novim informacijama. Te slikovnice mogu biti zanimljiv način za učenje nečega što bi inače djetetu bilo teško objasniti bez vizualnih primjera. Ipak, takve slikovnice moraju djetetu biti privlačne jer ako se usredotoče samo na obrazovni aspekt, ali su vizualno i sadržajno monotone, dijete se neće zainteresirati za temu ili će čak stvoriti negativne osjećaje vezane uz nju. Učenje kroz slikovnice trebalo bi biti spontano i nesvjesno, zato bi dijete trebalo zavoljeti radnju ili likove priče i podsvjesno primati nove informacije. Kod ovakvih slikovnica veliku ulogu imaju roditelji koji mogu dodatno pojasniti određene pojmove i poticati dijete na postavljanje pitanja i razgovor.

Kvalitetna je slikovnica ona koja je prilagođena djetetovu razvoju. Ima usklađenu tekstualnu i slikovnu dimenziju, a izgledom i temom odgovara dječjim razvojnim osobitostima, ali u isto vrijeme potiče njihov razvoj (Martinović i Stričević, 2011). Kvalitetna slikovnica treba imati obrazovnu svrhu i pratiti osnovna pedagoška načela, počevši s poznatim likovima, životinjama i predmetima iz djetetove okoline te postupno uvodeći nove informacije i složenije koncepte (Šišnović, 2011).

Kod djece predškolske dobi slika ima velik utjecaj na oblikovanje predodžbi i doživljaja svijeta. Za njih je najpogodnija ona slika koja sadrži malo pojedinosti i prikazuje predmete i pojave pojednostavljene, s manjim brojem jasnih ploha (Martinović i Stričević, 2011). Za mlađu djecu ilustracije trebaju imati manje detalja kako ne bi odvlačile pažnju i ne bi stvarale krivu predodžbu o pojmovima koje slikovnica prenosi, dok su za stariju djecu prikladnije bogatije i složenije ilustracije. Autorica također ističe da mnogi autori navode kako slikovnica treba biti prilagođena djetetu rane dobi po pitanju materijala, formata, opreme i sadržaja. Time se nastoji osigurati tjelesna sigurnost i zdravlje djeteta te zadovoljiti njegove razvojne potrebe (Šišnović, 2011).

Slikovni dio mora biti u sinergiji s tekstualnim dijelom iako mogu imati različite odnose. Slikovnica od najranije dobi potiče djetetov jezični razvoj te time tekst mora biti prilagođen stupnju njihovog jezičnog razvoja (Furlan, 1963 prema Martinović i Stričević, 2011). Tekst bi trebao biti jezično ispravan, jednostavan, obogaćen literarnim vrijednostima i napisan tako da ga dijete može razumjeti. Također treba biti smislen, zanimljiv, duhovit i maštovit. Tekst u slikovnicama namijenjenim najmlađoj djeci treba imati krupna, veća i jednostavna slova te bi se ona postupno smanjivala s rastom djeteta i povećanjem količine teksta (Šišnović, 2011).

5.5. Slikovnica i aktivnosti

Slikovnica se može rabiti u raznim igrama koje uključuju roditelje, odgajatelje i djecu, kao što su simboličke igre i igranje uloga. Kroz ove aktivnosti, djeca istražuju svijet mašte i povezuju ga sa svakodnevnim situacijama što im pomaže u boljem razumijevanju svijeta oko sebe (Šišnović, 2011). Aktivnost improvizacije ili dramske igre može uključivati igru sa scenskim lutkama pomoću kojih djeca oživljavaju likove iz priča (Posilović i sur., 1986 prema Šišnović, 2011). Aktivnosti mogu ubrajati osmišljavanje teksta za slikovnicu koja je načinjena samo od ilustracija potičući djecu na slobodno maštanje i kreiranje različitih priča svaki put. Tu su i aktivnosti poput oponašanja zvukova iz priče i čitanja pjesama, što potiče razvoj govora, mišljenja, pažnje i samopouzdanja. Odrasli igraju važnu ulogu u vođenju tih aktivnosti i stvaranju poticajnog okruženja za djecu (Šišnović, 2011).

6. MOBIL

6.1. MOBIL U UMJETNOSTI

Alexander Calder rođen 1898. godine od malena je stvarao u svojoj radionici. U jedanaestoj je godini napravio svoje prve skulpture od mjedenog lima, psa i patku koja je bila kinetička (Introduction). Godine 1923. zaposlio se kao ilustrator i skicirao cirkuske scene koje su bile inspiracija za njegovo djelo iz 1926. godine pod nazivom *Cirkus Calder (Cirque Calder)*. Djelo načinjeno od žice, kože, tkanine i drugih pronađenih materijala sadržavalo je minijaturene izvođače, životinje i rekvizite. Bilo je dizajnirano tako da Calder njime može ručno upravljati i dovoljno malo da ga može ponijeti sa sobom i održavati nastupe. Oko 1930. godine pridružuje se grupi umjetnika *Apstrakcija stvaranje* koja uključuje Jeana Arpa, Pieta Mondriana i Jeana Hélióna (Introduction). Farthing navodi kako je 1930. Calder posjetio Mondrianov atelijer i bio

impresioniran njegovim radovima za koje je pomislio kako bi bilo zanimljivo kad bi se oni njihali. Kinetička skulptura nije bila novost, njegove rane skulpture pokretale su se motorima kao i kod njegovih prethodnika (Farthing, 2012).

Calder je 1931. godine stvorio svoju prvu kinetičku skulpturu koju je pokretao motor, a ubrzo nakon toga počeo je oblikovati svoje skulpture tako da ih ne pokreće motor, već su se elementi pokretali sami uz strujanje zraka (Slika 3.). Time je stvorio posve novu granu umjetnosti, skulpture koje je Marcel Duchamp prozvao mobilima, od francuske riječi *mobil* što znači kretnja i motiv. Kako bi razlikovao kinetičke od nekinetičke skulpture, Jean Arp ih naziva stabilima (Introduction). Prema Farthingu Calder je od onoga što se smatralo statičnom umjetničkom formom stvarao prostorni i vizualni ritam rabeći prostor, svjetlost i pokret. Njegovi mobilni imali su element nepredvidivosti jer su se pokretali ovisno o vjetru i strujanju zraka. Dopuštanjem skulpturi da se njiše s vjetrom nastaje prirodan pokret koji se konstantno mijenja (Farthingu, 2012). H. W. Janson i Antony F. Janson povezuju Calderove organske oblike s elementima prirode poput cvijeta na vjetru i životinja u moru. Također navode kako je biomorfne oblike preuzeo od Miroa i da njegovi mobilni imaju puno više života za razliku od bilo kojeg gotovog predmeta (H. W. Janson i Antony F. Janson, 1997).

Što se tiče boje, volio je rabiti crvenu, ali je želio da se elementi u radu razlikuju. Tako je započinjao s crnom i bijelom, zatim bi dodao crvenu pa tek onda ostale boje (Who is Alexander Calder?).



Slika 3. Alexander Calder, *Bez naziva*, 1937, Tate

6.2. DJEČJI MOBIL

Mobili su jedna od prvih stvari koje okružuju dijete u prvim mjesecima života. Postoji mnogo vrsta mobila i imaju svoju svrhu iako mogu djelovati samo kao igračka ili dekoracija. Kako bi bili prikladni za novorođenče, trebaju se prilagoditi njihovom razvoju.

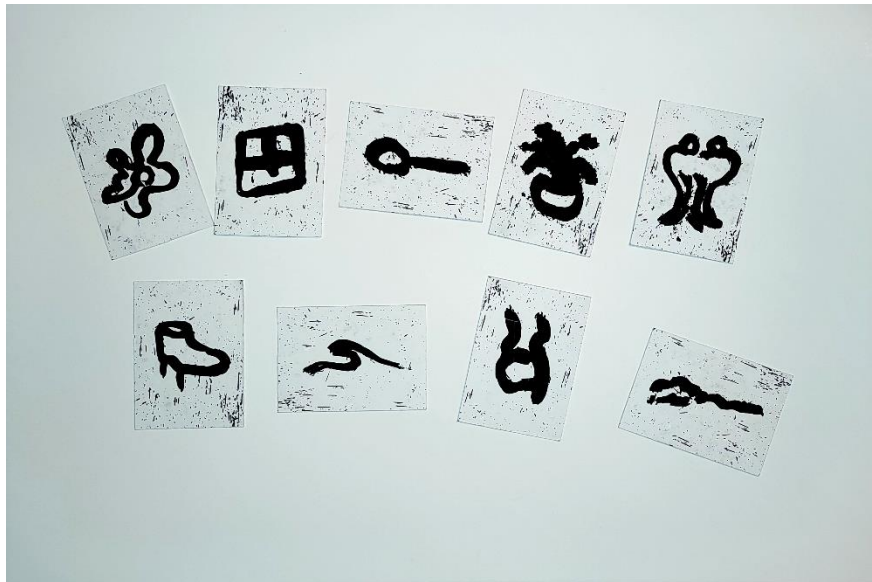
Kad se dijete rodi, osjetljivo je na zvuk i svjetlost, iako se njihova vizualna osjetljivost razlikuje kod svakog pojedinca. U početku, dijete reagira na snažno i raspršeno svjetlo, ali mu smetaju jaki izvori svjetlosti i nagle promjene u jačini svjetlosti. Do trećeg mjeseca, dijete počinje reagirati na objekte koji su udaljeni oko trideset centimetara (Sheridan, 1998). Dječji mobilni pomažu pri razvijanju motoričkih sposobnosti. U prvim mjesecima dijete pokušava hvatati svoje prste ili noge, ali isto tako i igračke iznad sebe (Lazar, 2007). U prvom mjesecu zjenice reagiraju na svjetlost, a pogled im privlači difuzna svjetlost. U ovom periodu dijete će reagirati na mobil na udaljenosti od petnaest do dvadeset centimetara. Dijete u prvom mjesecu može pratiti spore pokrete predmeta (Sheridan, 1998). Mobil privlači djetetovu pažnju i navodi ga da posegne za njim čime se razvija i koordinacija oko-ruka. (Lazar, 2007). U dobi od tri mjeseca djeca mogu pratiti mobil na udaljenosti od petnaest do dvadeset pet centimetara. Do tri mjeseca pokreti glave ograničeni su im na devedeset stupnjeva vodoravno sa svake strane prije nego što im glava padne, dok s tri mjeseca taj pokret može biti u rasponu od sto osamdeset stupnjeva. Usto mogu i pratiti predmete okomito od čela do grudnog koša (Sheridan, 1998).

7. POTRAGA ZA BOJOM I BOJINA PUSTOLOVINA

7.1. IZRADA SLIKOVNICE

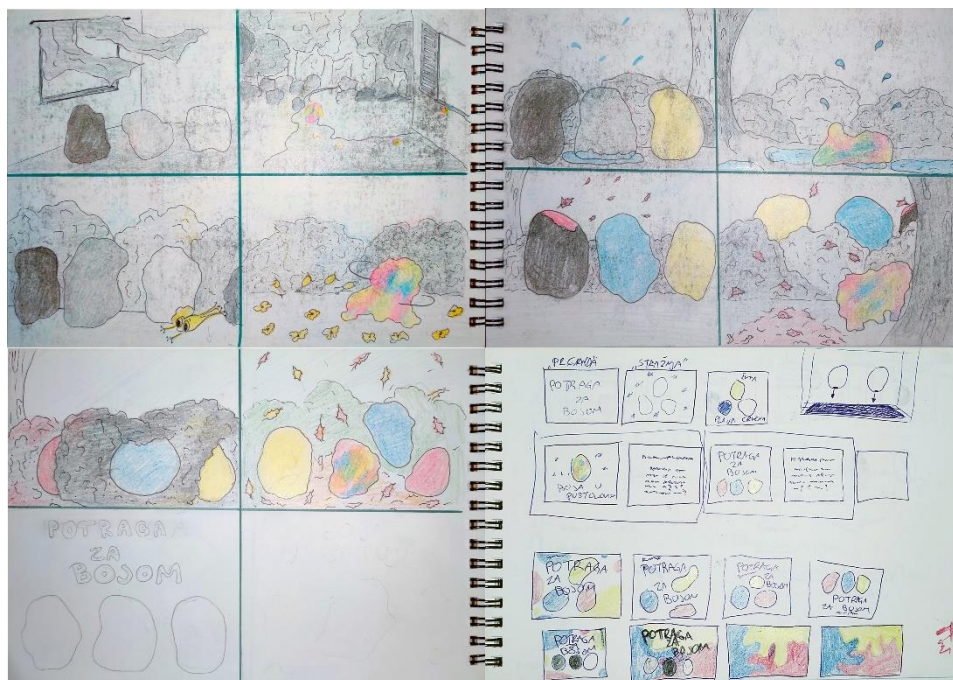
Prvo je nastala ideja o pogledu iza kulisa, no u ovom trenutku nije bilo priče koja bi bila na stranicama slikovnice. Ovdje rabim svoj rad pod nazivom *Zašto ne?* koji je bio dio završnog rada na trećoj godini preddiplomskog studija likovne kulture pod mentorstvom doc. art. Marija Matokovića i sumentorstvom Krunoslava Dundovića, umjetničkog suradnika *Zašto ne?* igra je s kartama otisnuta u tehničkoj sitotiskari koja se zasniva na pričanju priče na temelju asocijacija. Svaka karta sadrži jedan pojam, a cilj je igre da igrači na temelju pojma svoje karte skupa stvore jednu cjelovitu priču. Za ovaj rad izvlačila sam karte i zapisivala si pojmove ili rečenice na koje me asocijala pojedina karta te sam ih pokušavala međusobno povezati. Nakon nekoliko pokušaja izvukla sam niz karata koji mi je pomogao stvoriti zanimljivu priču. Niz se sastojao od apstraktnih ilustracija koje su me asociirale na boju, prozor, tragove, cvijeće, vodu, žabu, lokvu, list i figure

pored lokve (Slika 4.). Tako je nastala okvirna skica za priču koja bi morala sadržavati te pojmove, a glavna bi radnja bila da je boja nestala i da je se mora pronaći.



Slika 4. Karte kao inspiracija za priču

Nakon promišljanja o asocijacijama karata nestaje radnja priče kao cjeline o potrazi za bojom koja je odlučila otići u pustolovinu. Jednoga je dana Boja pobjegla kroz prozor i svijet je ostao u tonovima sive. Ostali su likovi također ostali bez boje tako da su ostale samo Crna, Bijela i Siva koje su odlučile krenuti u potragu za bojom. Boja je pronašla livadu cvijeća koje je obojila u žuto. Dok se igrala u livadi, obojila je u žuto i žabe koje su se razbježale i pobjegle u grmlje. S druge strane grmlja nalazile su se Crna, Bijela i Siva, a kada je žuta žaba iskočila iz grma, zabila se u Bijelu koja je tada postala Žuta. Sada su Žuta, Crna i Siva nastavile put dalje i na putu su naišle na plavu lokvu. Crna je ugazila u lokvu i postala Plava. Ta je lokva nastala tako što je Boja s druge strane grmlja pronašla lokvu i skakala u njoj. U svojoj igri voda je toliko prskala da je napravila lokvu i s druge strane grmlja. Boja je nastavila put dalje dok nije došla do lista na grani, zabila se u drvo i napravila veliku hrpu crvenog lišća na tlu i počela skakati po njoj od sreće. S druge su se strane u tom trenutku našle Žuta, Plava i Siva i na Sivu je sletio mali, crveni list i pretvorio ju u Crvenu. Žuta, Plava i Crvena odlučile su proći kroz grmlje i skupa s Bojom igrati se u lišću. Tako su ponovno obojili svijet (Slika 5.).



Slika 5. Skice za slikovnicu

Slikovnica je namijenjena djeci 3 – 6 godina koja bi slikovnicu čitala uz pomoć roditelja ili druge odrasle osobe. Ona je osmišljena kao aktivnost uz koju se veže i igrokaz (više o njemu kasnije). Uloga je roditelja voditi dijete kroz slikovnicu, ali mu i dati slobodu da samostalno istražuje. S obzirom na to da slikovnica ima tri načina čitanja: prva priča, druga priča ili obje priče istovremeno, dijete ima slobodu odabira kako će se priča odvijati. Roditelj može pomoći djetetu u odabiru priče i voditi ga pitanjima. Prva je mogućnost da se dijete prvo upozna s pričom *Potruga za Bojom* (Slika 6.). U njoj je boja nestala, ali se tijekom potrage tajanstveno javljaju znakovi boje u akromatskom svijetu. Ovime roditelj može postavljati djetetu pitanja poput, npr., gdje misli da je boja nestala, što misli otkuda se pojavila žuta žaba, ako je svijet bez boje, kako su se pojavile plava lokva i crveni list itd. Nakon prve priče mogu prijeći na *Bojinu pustolovinu* (Slika 7.) u kojoj će pratiti gdje je ta boja nestala. Kroz njezino putovanje roditelj može istaknuti žabu, lokvu i list te voditi dijete prema zaključku da je Boja zaslužna za vraćanje šarenog svijeta te da je to ono što je dijete vidjelo u prvoj priči. Ako se zamijeni redoslijed čitanja, dijete će već biti upoznato s time što se događa s bojom te roditelj može postavljati pitanja sjeća li se gdje je dijete vidjelo žabu ili sjeća li se zašto je list pao s drveta. Treća je mogućnost da se obje slikovnice čitaju istovremeno s tim da dijete može birati s kojom će pričom započeti i kako će se odvijati redoslijed listanja. U ovom slučaju roditelj s djetetom pročita prvu stranicu odabrane slikovnice te zatim cijelu slikovnicu

okrene kako bi pročitali drugu stranicu. Zatim mogu nastaviti na drugu stranicu druge priče ili se vratiti na prvu priču i pročitati njenu drugu stranicu. U ovom je načinu jedino potrebno pratiti stranice priča, prva stranica prve priče sadržajno je vezana za prvu stranicu druge priče, druga za drugu, treća za treću itd. Na ovaj način roditelj može postaviti pitanje djetetu što misli da se dogodilo s druge strane grmlja i odmah dobiti odgovor okretanjem stranice. Ovaj je način čitanja aktivniji za roditelja i dijete te pobuđuje znatiželju za okretajem slikovnice kako bi se vidjelo što je na drugoj stranici. Svi načini čitanja uče dijete o uzročno-posljedičnim vezama, npr. Boja je obojila lokvu u plavo i skakanjem napravila veću lokvu na drugoj strani grmlja u koju je ugazila Crna i postala Plava. Usto se dijete kroz slikovnicu susreće s kromatskim i akromatskim bojama i upoznaje osnovne boje. S obzirom na to da bijela postaje žuta, crna plava, a siva crvena, uči o količini svjetlosti u nekoj boji, odnosno da je žuta svjetlija od plave.



Slika 6. Naslovnica, *Potraga za Bojom*

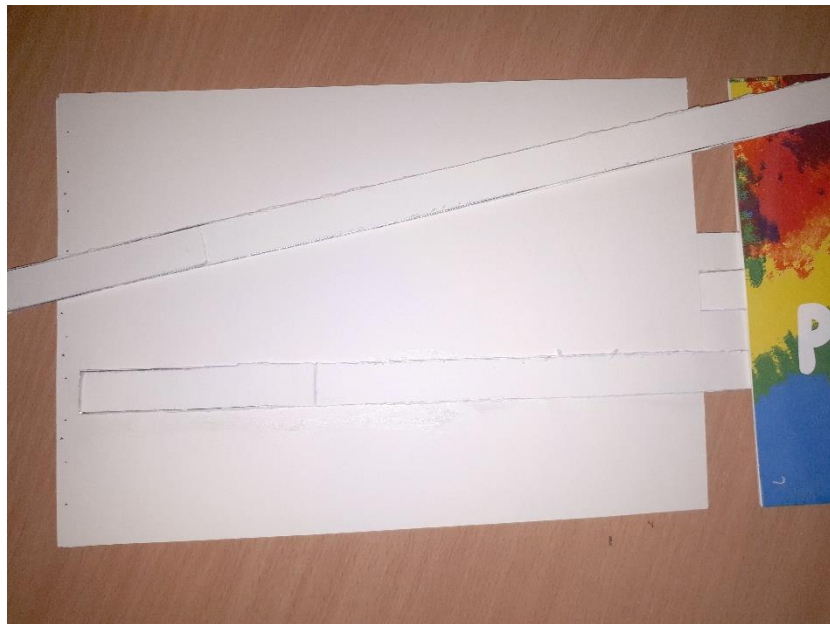


Slika 7. Naslovnica, *Bojina pustolovina*

POTRAGA ZA BOJOM	BOJINA PUSTOLOVINA
<p>U malenoj sobi jednoga dana Družba se probudila bez jednoga člana. Boja, vesela i svima draga, Pobjegla je kroz prozor bez ijednoga traga. Ostale su samo Crna, Bijela i Siva, Odlučne doznati gdje se Boja skriva.</p>	<p>Ranog jutra u kućici malenoj, Počinje priča o Boji šarenoj. Boja je čula kako pustolovina zove I odlučila poći u avanture nove. Uputila se putem među grmlje i travu Pronaći neku zabavu pravu.</p>
<p>U potrazi šumom začuli su zvuk, Pomislili su: što ako je to strašni vuk? No, onda ipak, iz grma pored puta, Iskočila je jedna mala, žaba žuta. Bijela se nije na vrijeme pomaknula Pa ju je u svom bijegu žaba dotaknula.</p>	<p>Boja je koračala veselim korakom Pod jakim suncem i ni jednim oblakom. Ona se, inače, svakom cvijetu divi, Ali na putu su bili samo oni tužni i sivi. Stala je promisliti na koju minutu Pa odluči obojiti svaki cvijet u žutu.</p>

<p>I prije nego li je išta shvatila, Bijela je svoju žutu boju vratila.</p>	<p>Uz cvijeće obojila je i žabu malenu Koja je pobjegla u grm i nestala u trenu.</p>
<p>Sada u novom sastavu, Crna, Siva i Žuta, Pošli su dalje tražiti gdje Boja luta. Par koraka dalje nešto ih je opet zaustavilo, Ispred njih na putu nešto je blistalo. Crna nije dobro pazila Pa je u plavu, sjajnu lokvu ugazila. I poput Bijele ona se promijenila, crnu s plavom bojom je zamijenila.</p>	<p>Boja putem pleše, skakuće i pjeva Kad vidje ispred sebe, siva se voda slijeva. Hitro skoči u nju kao da gori Pa sivu lokvu u plavu pretvori. Skakala je veselo, sve se okolo smoćilo, Čak je par kapi preko grma preskoćilo. U svojoj igri ona nikako da shvati Da joj cijelo vrijeme netko korak prati.</p>
<p>Sada je to već tajna prava, Odakle u sivom svijetu žuta i plava. Siva, Plava i Žuta dalje su nastavile Dok se nisu snažnog udarca uplašile. Kad su zastale da vide odakle on dolazi Siva na sebi crveni list opazi. I još jedanput zbog malenog lista Siva u crvenoj boji zablista.</p>	<p>U jednom trenu iznad sebe vidjela je list. Obojila ga je u crveno kao kist. Zatrčala se u drvo i uz udarac glasni Svuda su popadali listovi krasni. I taman pred Bojom tu se stvorila, Savršena za igru, lišća gomila. Boja se po lišću odmah počela bacati, No onda se iza nje nešto počelo glasati.</p>
<p>Crvena, Plava i Žuta zbunjene su bile, Gdje su se ove boje do sada krile? Izgubljena prijateljica Boja još uvijek ih je brinula, Ali onda im je jedna ideja sinula. Mislili su možda da traže s krive strane Pa su se zavukli u grm među njegove grane. I na njihovo iznenađenje, poput čuda, Šarene boje prošire se svuda.</p>	<p>Iz grma su izašla tri poznata lika, To je Boji bila vesela slika. Crvena, Plava i Žuta došle su iz kuće Znatiželjne doznati gdje Boja skakuće. Sada bili su jedna velika grupa I mogli su se svi igrati skupa. Tako je došao kraj Bojine pustolovine. Opet su bila šarena brda, polja, rijeke i doline.</p>

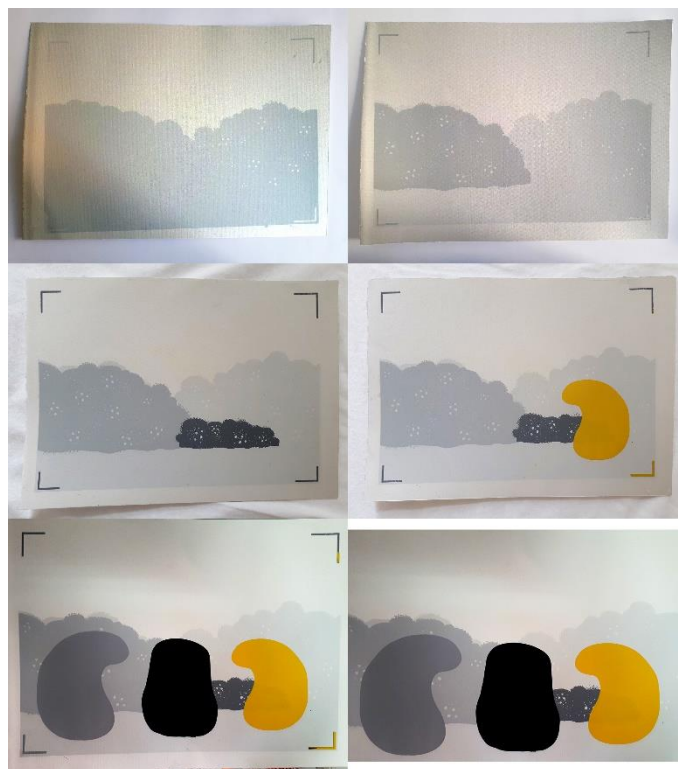
Cijela je slikovnica zamišljena kao spoj dviju priča pa je tako i konstruirana. Stranice su spojene konstrukcijom koja omogućava da se okretanjem stranice u jednoj priči okreće i stranica druge priče kako bi se u svakom trenutku s obje stranice nalazile povezane radnje (Slika 8.). Slikovnica se sastoji od dvadeset četiriju stranica na kojima se nalazi naslovnica za svaku priču, deset ilustracija i stranica s tekstom, odnosno pet ilustracija i stranica s tekstom za svaku priču (Slika 9.). Ilustracije i tekst otisnuti su u tehnici sitotiska u više faza. Svaka ilustracija sadržava pozadinu s okolinom u kojoj se nalaze likovi i svaka okolina jedne priče odgovara okolini druge priče, odnosno prikazuje isto mjesto, ali iz drugog kuta pogleda. Pozadina je otisnuta od dvije do pet faza ovisno o ilustraciji. Svjetlijim tonovima prikazano je ono što se nalazi dalje, a tamnijim tonovima ono što je prikazano bliže. Zatim su na pozadini otisnuti likovi u akromatskim ili kromatskim tonovima (Slika 10.). Lik Boje nastao je otiskivanjem primarnih transparentnih boja koje svojim miješanjem stvaraju sekundarne boje te se time postiže šareni izgled lika (Slika 11.). Pored svake ilustracije nalazi se tekst koji je jednostavan i čitak te ga dijete može lako pratiti dok roditelj čita ili može čitati samo (Slika 12.).



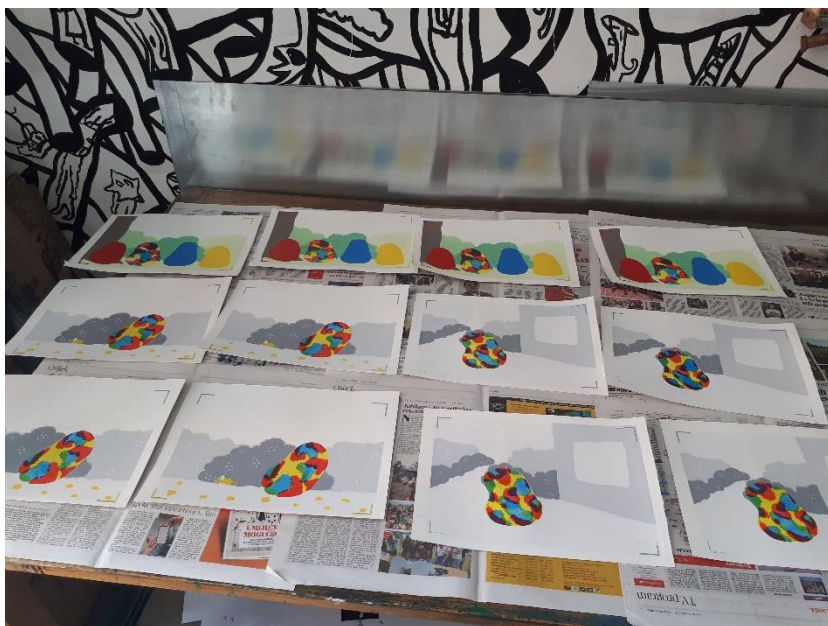
Slika 8. Sastavljanje slikovnice



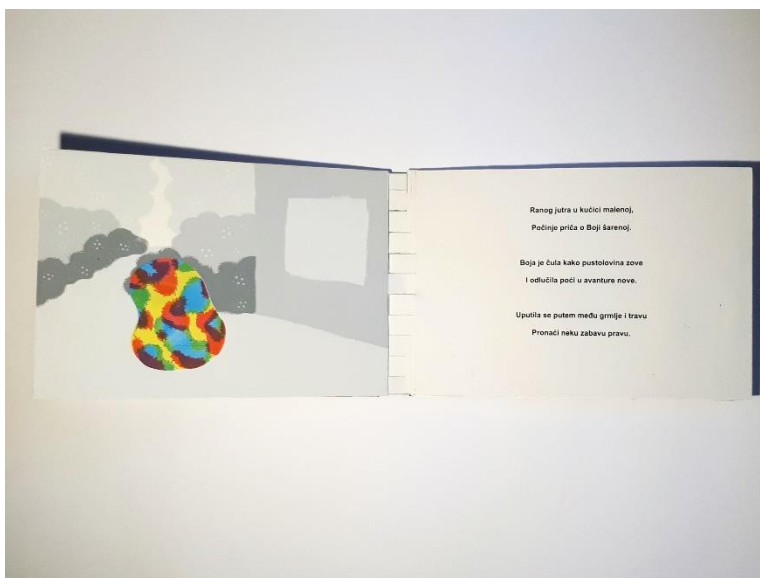
Slika 9. Stranice slikovnice



Slika 10. Faze otiskivanja



Slika 11. Sušenje otisaka

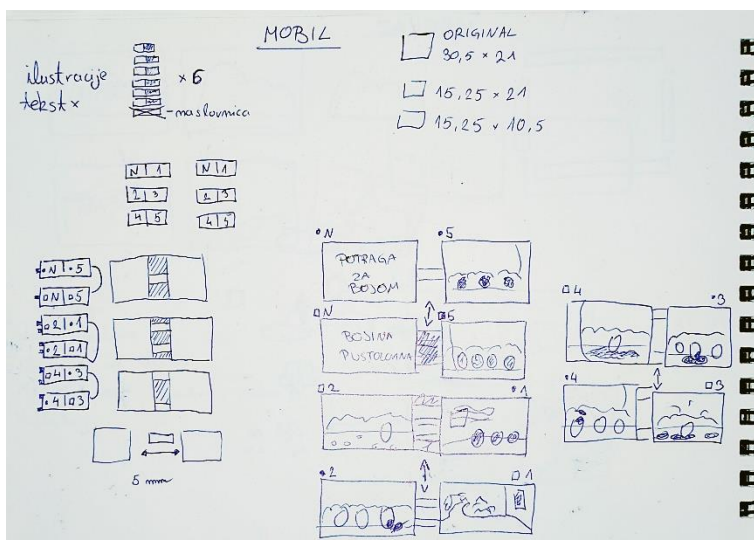


Slika 12. Prva stranica Bojine pustolovine

7.2. MOBIL

U procesu rada na skicama za slikovnicu dolazi ideja da se od konstruirane slikovnice može dobiti i mobil. Kada se slikovnica raširi, dobiva oblik vjetrenjače, a pričvršćena na špagu vrti se sa strujanjem zraka (Slika 13.). Svrha je mobila upoznavanje djeteta s elementima slikovnice koju će moći čitati kad odraste, on je na neki način slikovnica prije slikovnice. Mobil nema teksta, već se

sastoji od ilustracija koje sadržavaju sive tonove i osnovne boje tako da je prikladan za novorođenčad (Slika 14.).



Slika 13. Skica za mobil



Slika 14. Mobil

7.3. IGROKAZ

Slikovnica je osmišljena da ju s djetetom čita roditelj, odgajatelj ili druga odrasla osoba. Uz slikovnicu se istovremeno dijete može igrati s igrokazom, kao dodatna aktivnost za vrijeme čitanja, koji je izrađen na temelju priče koju čita (Slika 15.). Maketa je sastavljena od iverice kako bi bila

čvrsta i stabilna. Sastoji se od četiriju stranica koje čine prošupljeni kvadar dimenzija 22.5 cm x 12 cm x 17.5 cm. Unutarnje su dimenzije kvadra 19 cm x 12 cm x 14 cm (Slika 16.).



Slika 15. Skica makete



Slika 16. Spajanje makete

Unutarnji je dio prostor gdje se nalazi „pozornica”, odnosno mjesto gdje se odvija igrokaz. Prostor je podijeljen na dva dijela. U sredini je grmlje koje dijeli dvije strane (Slika 17.), na jednoj se strani nalazi lutka Boje, a na drugoj Crna, Siva i Bijela ili Žuta, Plava i Crvena. Lutke su izrađene *amigurumi* tehnikom heklanja, odnosno japanskom tehnikom izrade igračkaka od vune (Slika 18.). Svaka je ispunjena polieterskim punjenjem za igračke i rižom (Slika 19.). Ostali su rekviziti

cvijeće, lokve, nakupina lišća i žaba koji su također heklani kombinacijom vune i debelog konca (Slika 20.). Lutke i ostali rekviziti mogu se pomicati (Slika 21.). Roditelj može sugerirati djetetu da pomoću igrokaza prati radnju slikovnice tako što pomiče lutke na temelju stranice koju čita ili se može slobodno igrati i „pustiti mašti na volju“.



Slika 17. Konstrukcija i scenografija



Slika 18. Likovi



Slika 19. Izrada punjenja za igračke



Slika 20. Izrada rekvizita



Slika 19. Svi elementi igrokaza

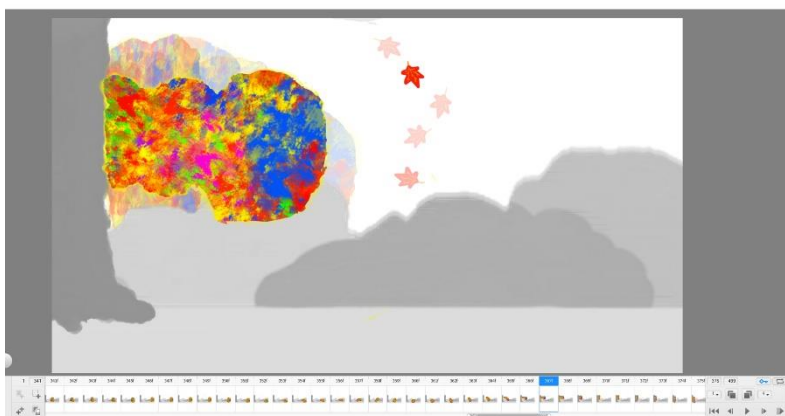
7.4. ANIMACIJA

Animacija je još jedan element povezan uz slikovnicu. Ona može djetetu dodatno „oživjeti“ lik i proširiti priču iz slikovnice. Animacija prati priču Boje i prikazuje gdje ona putuje te na koji način mijenja svijet oko sebe. U njoj se može vidjeti kako je Boja pobjegla, kako se kreće i zabavlja u prirodi te njezina interakcija s cvijećem, žabom, lokvom i na kraju i s lišćem (Slika 22.).

Animacija je izrađena u programu *Sketchbook*, digitalnom programu za crtanje (Slika 23.). Kreirana je u stilu *FlipBooka* gdje se na svakoj ilustraciji postupno pomiču elementi te se brzim mijenjanjem tih ilustracija stvara dojam kretanja. Sastoji se od 499 sličica, odnosno ilustracija koje tvore animaciju. Animacija je dovršena u digitalnom programu *DaVinci Resolve* u kojem je dodatno manipulirano trajanje određenih sličica kako bi animacija djelovala prirodnije. U istom je programu dodan zvuk koji prati kretnju lika i njegovu okolinu.



Slika 21. Animacija, voda



Slika 20. Izrada animacije

8. ZAKLJUČAK

Bojina pustolovina i *Potraga za bojom* dvije su priče predstavljene kroz razne didaktičke materijale počevši od mobila namijenjenog djeci u prvim mjesecima života koji privlači pažnju djeteta i pomaže u razvoju motoričkih sposobnosti te koordinacije oko-ruka. Slikovnica, igrokaz i animacija namijenjeni su nešto starijoj djeci, osmišljeni kao aktivnosti u kojima sudjeluju dijete i odrasla osoba koja pruža sigurnu okolinu i pomoć. Odrasla osoba vodi dijete kroz aktivnosti omogućujući mu pritom individualno učenje i izražavanje vlastitih ideja. Slikovnica vizualnim i tekstualnim putem komunicira s djetetom pomažući mu da uči o osnovnim bojama, kromatskim i akromatskim vrijednostima, uzročno-posljedičnim vezama te o prijateljstvu među likovima iz priče. Animacija prenosi iste vrijednosti drugačijim medijem pružajući novi pogled na istu temu. Igrokaz omogućava djetetu aktivnije uključivanje u priču. On se može opisati kao funkcionalna igra jer dijete razvija motoričke i kognitivne sposobnosti igrajući se lutkama prateći priču. Igrokaz je također simbolička igra jer dijete, igrajući se s lutkama, ima priliku preuzeti uloge likova iz priče. Svi materijali osmišljeni su da prate dijete kako odrasta te su prilagođeni određenoj dobi i potrebama djeteta.

9. LITERATURA

1. Bačić, M., Mirenić-Bačić, J., & Borojević, M. (1996). *Uvod u likovno mišljenje*. Zagreb, Školska knjiga.
2. Duran, M. (2003). *Dijete i igra*. 2. prošireno izdanje. Jastrebarsko. Naklada Slap.
3. Farthing, S. (2010). *Umjetnost: vodič kroz povijest i djela*. Zagreb. Školska knjiga.
4. Itten, J. (1973). *Umetnost boje*. Beograd: Umetnička akademija u Beogradu.
5. Ivančević, R. (2005). *Likovni govor-uvod u svijet likovnih umjetnosti (udžbenik za I. razred gimnazije)*. 8. izdanje. Zagreb. Profil.
6. Janson, H. W., & Janson, A. F. (1997). *Povijest umjetnosti: dopunjeno izdanje*. New York. Harry N. Abrams, Incorporated.
7. Lazar, M. (2007). *Moć igre i igračke*. Đakovo: Tempo.
8. Martinović, I., & Stričević, I. (2011). Slikovnica: prvi strukturirani čitateljski materijal namijenjen djetetu. *Libellarium: časopis za istraživanja u području informacijskih i srodnih znanosti*, 4(1), 39-63.
9. Matijević, M. (2001). *Alternativne škole: didaktičke i pedagoške koncepcije*. II dopunjeno izdanje. Zagreb. TIPEX.
10. Sheridan, M. D., Frost, M., Sharma, A., & Jakovlev, B. (1998). *Dječji razvoj od rođenja do pete godine: kako se djeca razvijaju i napreduju*. Educa.
11. Šišnović, I. (2011). Odgojno-obrazovna vrijednost slikovnice. *Dijete, vrtić, obitelj: Časopis za odgoj i naobrazbu predškolske djece namijenjen stručnjacima i roditeljima*, 17(66), 8-9.

10. POPIS INTERNETSKIH IZVORA

1. "About John Tenniel's illustrations", URL: <https://www.alice-in-wonderland.net/resources/background/tenniel-and-his-illustrations/> (pristup 23. 2. 2024.)
2. "About Mary", URL: <https://www.maryazarian.com/about-mary.html> (pristup 23. 2. 2024.)
3. "Early Years", URL: <https://www.carlemuseum.org/about/about-eric-carle/early-years> (pristup 24. 2. 2024.)
4. "Introduction", URL: <https://calder.org/introduction/> (pristup 16. 2. 2024.)
5. "Picture Book Career", URL: <https://www.carlemuseum.org/about/about-eric-carle/picture-book-career> (pristup 24. 2. 2024.)
6. "The Very Hungry Caterpillar", URL: <https://www.imdb.com/title/tt8418174/> (pristup 24. 2. 2024.)
7. "Vrlo gladna gusjenica", URL: <https://mozaik-knjiga.hr/proizvod/vrlo-gladna-gusjenica/> (pristup 24. 2. 2024.)
8. "Who is Alexander Calder?", URL: <https://www.tate.org.uk/art/artists/alexander-calder-848/who-is-alexander-calder> (pristup 16. 2. 2024.)

11. SLIKOVNI PRILOZI

1. Slika 1. Krug boja

Izvor: autorica

2. Slika 22. Vrlo gladna gusjenica, Mozaik knjiga

Izvor: <https://mozaik-knjiga.hr/proizvod/vrlo-gladna-gusjenica/>

3. Slika 23. Alexander Calder, Bez naziva, 1937, Tate

Izvor: <https://www.tate.org.uk/art/artists/alexander-calder-848/who-is-alexander-calder>

4. Slika 24. Karte kao inspiracija za priču

Izvor: autorska fotografija

5. Slika 25. Skice za slikovnicu

Izvor: autorska fotografija

6. Slika 26. Naslovnica, Potraga za Bojom

Izvor: autorska fotografija

7. Slika 27. Naslovnica, Bojina pustolovina

Izvor: autorska fotografija

8. Slika 28. Sastavljanje slikovnice

Izvor: autorska fotografija

9. Slika 29. Stranice slikovnice

Izvor: autorska fotografija

10. Slika 30. Faze otiskivanja

Izvor: autorska fotografija

11. Slika 31. Sušenje otisaka

Izvor: autorska fotografija

12. Slika 32. Prva stranica Bojine pustolovine

Izvor: autorska fotografija

13. Slika 33. Skica za mobil

Izvor: autorska fotografija

14. Slika 34. Mobil

Izvor: autorska fotografija

15. Slika 35. Skica makete

Izvor: autorska fotografija

16. Slika 36. Spajanje makete
Izvor: autorska fotografija
17. Slika 37. Konstrukcija i scenografija
Izvor: autorska fotografija
18. Slika 38. Likovi
Izvor: autorska fotografija
19. Slika 19. Izrada punjenja za igračke
Izvor: autorska fotografija
20. Slika 20. Izrada rekvizita
Izvor: autorska fotografija
21. Slika 39. Svi elementi igrokaza
Izvor: autorska fotografija
22. Slika 40. Animacija, voda
Izvor: autorica
23. Slika 41. Izrada animacije
Izvor: autorica