

Primjena igre s kartama pri učenju ikonografije

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:251:672786>

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

Download date / Datum preuzimanja: **2025-01-12**



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

**PRIMJENA IGRE S KARTAMA PRI UČENJU
IKONOGRAFIJE**

DIPLOMSKI RAD

MENTORICA:

doc. dr. sc. Lana Skender

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 „**Primjena igre s kartama pri učenju ikonografije**“ te mentorstvom **doc. dr. sc. Lane Skender**, rezultat isključivo mogega 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

Diplomski se rad bavi problematikom igrifikacije u nastavi likovne umjetnosti. Jedan je od problema što se u srednjim školama igra ne rabi često kao metoda unatoč istraživanjima o njenoj važnosti u nastavnom procesu. Ikonografija je učenicima posebno zahtjevna jer zahtijeva pamćenje i razumijevanje informacija i vizualnih prikaza koji nisu usko povezani s njihovim svakodnevnim životom. Za potrebe istraživanja napravljena je didaktička igra s kartama prema reljefu sv. Nediljice iz Zadra tijekom koje učenici istražuju i stječu znanja o ikonografskom prikazu. Istraživanje je provedeno s učenicima trećih razreda I. gimnazije u Osijeku. Rezultati pokazuju da je učenje ikonografije kroz didaktičku igru učinkovito i motivirajuće za učenike.

Ključne riječi: didaktika, igra, ikonografija, reljef sv. Nediljice u Zadru, likovna umjetnost

ABSTRACT

The thesis addresses the issue of gamification in art education. One of the problems is that in high schools, games are not frequently used as a teaching method despite research highlighting their importance in the educational process. Iconography is particularly challenging for students as it requires the memorisation and understanding of information and visual representations that are not closely related to their everyday lives. For this research, a didactic card game was created based on the relief of St. Nediljica from Zadar, through which students explore and acquire knowledge about iconographic representation. The research was conducted with third grade students of the I. Gymnasium in Osijek. The results show that learning iconography through a didactic game is effective and motivating for students.

Keywords: didactics, game, iconography, relief of St. Nediljica in Zadar, fine arts

SADRŽAJ

1. UVOD.....	1
2. DIDAKTIČKE IGRE U OBRAZOVANJU.....	2
3. POVIJEST IGRAČIH KARATA.....	4
4. IKONOGRAFIJA I IKONOLOGIJA	5
4.1. IKONOGRAFSKE METODE.....	7
5. POVIJESNI KONTEKST PREDROMANIKE U ZAPADNOJ EUROPI.....	8
5.1 PREDROMANIKA	8
5.2. ROMANIKA.....	9
5.3. STAROHRVATSKA UMJETNOST.....	9
6. ANALIZA RELJEFA.....	10
7. IKONOGRAFSKI PRIKAZ I IKONOLOŠKO TUMAČENJE.....	16
8. ISTRAŽIVANJE - IZRADA DIDAKTIČKE IGRE S KARTAMA ZA UČENJE IKONOGRAFIJE.....	22
8.1. METODOLOGIJA	22
8.2. OPIS IGRE S KARTAMA RELJEFA SV. NEDILJICE U ZADRU.....	23
8.3. METODE I POSTUPCI.....	24
8.4. REZULTATI I RASPRAVA.....	24
9. ZAKLJUČAK.....	28
10. LITERATURA	29
11. SLIKOVNI PRILOZI.....	30

1. UVOD

Igra prati djetetov razvoj od samog početka života. U najranijoj dobi, dijete se kroz igru susreće s novim iskustvima i uči o svijetu oko sebe. Igra s roditeljima, različitim igračkama i prijateljima prisutna je tijekom slobodnog vremena, u vrtiću i kasnije u školi. Kroz igru dijete usvaja nove pojmove i dolazi do novih spoznaja o sebi i svijetu koji ga okružuje. Razne igre utječu na dječji kognitivni, psihomotorički i afektivni razvoj. Međutim, kako dijete raste, igra se sve manje rabi u obrazovnom sustavu. Odvaja ju se od procesa učenja i rabi kao izdvojenu aktivnost kojoj je cilj zabava, a ne učenje. Igra se rijetko rabi u srednjoškolskoj nastavi jer se smatra neozbiljnom aktivnošću. Ipak, igra ima značajnu ulogu u odgojno-obrazovnom procesu i može biti korisna za usvajanje novih sadržaja. Primjerice, učenje ikonografije, koje obuhvaća konkretne informacije i pravila prikazivanja, može se prikazati na zanimljiv način kroz igru.

Cilj je diplomskog rada ukazati na mogućnosti igre s kartama tijekom učenja ikonografije pojedinih hrvatskih spomenika. Igra s kartama može pobuditi interes učenika za ikonografiju i teme prikazane na reljefu oltarne pregrade sv. Nediljice iz Zadra. Na taj način, učenici nesvjesno kroz igru uče o prizorima *Novog zavjeta*, likovima i temama na zanimljiv i interaktivan način.

2. DIDAKTIČKE IGRE U OBRAZOVANJU

Igra je povezana s evolucijom vrsta i njihovim razvojem. Igra je također povezana s učenjem i izgradnjom onih oblika ponašanja koji su potrebni za opstanak (Duran, 2001). Sve što čovjek radi može se usporediti s kulturnom igrom te se element igre može pronaći u svakom aspektu čovjekova života uključujući društvo, religiju ili organiziranje osobnih životnih struktura (Vidanec prema Skender i Karas, 2017). Igra je prvenstveno biološki instinkt jer se javlja spontano kod čovjeka, ali i kod životinjskih vrsta koje igrom istražuju svoje mogućnosti i istražuju svijet oko sebe (Zagorac prema Skender i Karas, 2017). Igra se ne može objasniti jednom definicijom jer je proučavaju različite discipline (Bruner, 1976 prema Duran, 2001). Duran (2001) opisuje igru kao vrlo složenu i multifunkcionalnu aktivnost. Autori različitih pravaca određuju karakteristike igre kako bi je razlikovali od ostalih aktivnosti. Svi se slažu je da je igra aktivnost koja je prvenstveno povezana s djetinjstvom, ali je ona i mogućnost odrasle osobe. Igra se mijenja ovisno o čovjekovim potrebama, tako u odrasloj dobi neke funkcije gubi, a druge naglašava (Duran, 2001). Fink govori o igri odraslih kao načinu da ne razmišljaju o budućnosti već da se usmjere na sadašnji trenutak jer je cilj igre u njoj samoj (Eugen Fink, 1984 prema Duran, 2001). Mnoge teorije tvrde da je igra prirodni nagon koji ostaje prisutan i nakon odrastanja, a zamjenjuju ju razni hobiji ili aktivnosti koje se provode u slobodno vrijeme (Skender i Karas, 2017).

Duran ističe da je dijete primarno socijalno biće te da na njegovu igru utječu predmeti oblikovani kulturom, znakovni sustavi koji proizlaze iz kulturno-povijesnog razvoja, specifičnih ljudskih sklonosti i slično. Cjelokupna igrova raznolikost djetinjstva dijeli se na funkcionalnu igru, simboličku igru i na igre s pravilima. Funkcionalna igra pomaže djetetu razvijati i upotrijebiti nove funkcije ili sposobnosti te istraživati vlastite osobine i osobine predmeta. Ona razvija motoričke, osjetne i perceptivne sposobnosti (Duran, 2001). Skender i Karas (2017) ističu važnost funkcionalne igre kao preduvjeta za odgoj pažnje ključne u učenju i podučavanju likovne umjetnosti. Igre poput slagalica i perceptivnih igara razvijaju finu osjetljivost oka na likovne i vizualne promjene do kojih dolazi tijekom oblikovanja materijala. Ove igre pomažu trenirati oko da bude osjetljivije i lakše uočava vizualne podražaje koji su važni kako bi se osobno moglo doživjeti i interpretirati umjetničko djelo (Skender i Karas, 2017). Simbolička igra ili igra uloga utječe na psihički razvoj djeteta. Piaget opisuje simboličku igru kao način reprezentacije stvarnosti i oblik simboličkog doživljavanja svijeta. Promatra ju u kontekstu kognitivnog razvoja povezujući

je sa strukturom misaone aktivnosti (Piaget prema Duran 2001). Za razliku od Piageta, Freud i njegovi sljedbenici povezuju igru s afektivnim područjem polazeći od opće pretpostavke da impulsi ego i id određuju svako ponašanje (Duran, 2001). Ruski autori poput Vigotskog, Elkonina i Leontjeva simboličku igru nazivaju igrom uloga i smatraju da se razvija kroz promjenu djetetova mjesta u društvenim odnosima (Duran, 2001). Piaget govori da se igre s pravilima pojavljuju od sedme do jedanaeste godine i prate dijete tijekom odrastanja te se zadržavaju do kraja života. One uključuju senzomotoričke ili intelektualne kombinacije i temelje se na pravilima prema kojima se pojedinci natječu. Pravila mogu biti naslijeđena ili mogu biti donesena privremenim sporazumom. Igre s pravilima utječu na disciplinu i djetetov moralni razvoj (Piaget, prema Duran 2001). Skender i Karas (2017) ističu važnost dobro usmjerenih i strukturiranih igara s pravilima u nastavi jer donose uzbuđenje zbog intenzivne aktivnosti, ali bez opreza mogu prerasti u nekontroliranu buku (Skender i Karas, 2017). U igri s pravilima osoba ima izbor hoće li pratiti pravila ili ih prekršiti. Oba izbora utječu na suigrače i na tijek igre. Kod djece se razvijaju disciplina i moralni razvoj jer se dijete tijekom igre mora usredotočiti na zadana pravila i paziti da ih ne prekrši te time poštuje suigrače i razvija svijest o drugima. Ova igra pruža i razvoj kreativnosti pri donošenju preinaka u pravilima kako bi se u igru uvele nove i osobne promjene. Skender i Karas (2017) ističu nedostatak istraživanja o uporabi igara kod adolescenata i odraslih osoba. Govore kako se, iako se i odrasli često igraju, većina istraživanja fokusira na važnost igre u odgoju i obrazovanju djece. Smatra se da igra nije dovoljno ozbiljna za primjenu u srednjim školama tako da se većinom upotrebljavaju samo u osnovnim školama. Napominju i kako se kod odraslih ona ograničava na određeno mjesto i vrijeme te potpuno odvaja od aktivnosti rada i učenja. Usto, strogom je podjelom vremena za igru i za rad učenje postalo suparnik igri umjesto da je saveznik. Ta razdvojenost kod odraslih stvara osjećaj dosade kod učenja. Postoje mnoga istraživanja o igri i njenoj ulozi u odgoju i obrazovanju i u nastavnom procesu (Skender i Karas, 2017). Igra utječe na čovjekov razum, ona je zabavna, ali razum je taj koji razvija motivaciju da si postavi neki cilj ili svrhu (Vidanec prema Skender i Karas, 2017).

Sutton Smith (1997) opisuje šest retoričkih pristupa igri: igra kao vjera, igra kao razvoj, igra kao mašta, igra kao identitet, igra kao zabava i igra radi igre. Retorika igre kao razvoja primjenjuje se u dječji pedagogiji i obrazovanju. Igra ima važnu ulogu u razvoju djece, ali i životinja te ona pomaže razviti vještine potrebne za život. Dalje objašnjava da je fokus retorike igre imaginacije na razvoj kreativnosti i improvizacije povezujući umjetničko stvaranje s igrom. Retorika igre radi

igre usmjerena je na zabavu, bijeg od stvarnosti i opuštanje te je korisna u nastavi zbog intrinzične motivacije koja pokreće osobu iznutra (Sutton Smith prema Skender i Karas, 2017). Ryan i Deci smatraju da je zbog intrinzične motivacije lakše koncentrirano obavljati zadatke i aktivnosti jer to radimo zato što nam je zanimljivo (Ryan i Deci, 2000 prema Skender i Karas, 2017).

Aktivnosti koje su nam zanimljive rade se sa znatiželjom i veseljem, a ako se njih nadopuni s gradivom, i ono će djelovati zanimljivije i lakše će se zapamtiti. Kanhadilok (2014) napominje kako igra ima tri dimenzije koje se treba uvažiti kako bi se ona mogla kvalitetno primijeniti u nastavi. Te tri dimenzije uključuju kontekst, aktivnost i razigranost. (Kanhadilok i dr. 2014 prema Skender i Karas, 2017). Igra je najlakši način približavanja nastavnog sadržaja učenicima s obzirom na to da je ona egzistencijalna potreba. Autorice napominju i kako igre potiču bolju koncentraciji i kako će učenici biti zainteresiraniji za oblike učenja koji uključuju igru. Usto, u usporedbi s drugim oblicima učenja, učenje gradiva kroz igru povećava i aktivnost učenika na satu. Ističu i važnost uključivanja aktivnosti kroz koje se stječe neko iskustvo promatranja i eksperimentiranja u suvremene nastavne metode. Također je važno prilagoditi nastavni sadržaj dobi i intelektualnim sposobnostima učenika (Skender i Karas, 2017).

3. POVIJEST IGRAĆIH KARATA

Povijest igraćih karata dobro je prikazana u dokumentarnom filmu *Secrets of the Playing Card* iz 2007. godine koji je ujedno i glavni izvor literature za ovo poglavlje.

Podrijetlo igraćih karata veže se uz Indiju, Perziju i Egipat. Većina stručnjaka smatra da su se karte prvi put pojavile u Kini iako ne postoje sačuvani primjerci iz tog razdoblja. Druga teorija sugerira da su karte nastale u Perziji prije nego što su se proširile u Kinu, Indiju i Egipat, a zatim u Europu. Najstarije sačuvane karte potječu iz mamelučkog razdoblja u Egiptu i već tada su imale četiri osnovna simbola: štap za polo, mač, novčić i pehar. Karte su se zbog praktičnosti i kompaktnosti brzo proširile Europom i stigle do Amerike gdje su postale popularne i među američkim domorocima koji su simbole urezivali u pravokutnike od životinjske kože. Kako su karte putovale i dolazile u dodir s različitim kulturama, mijenjali su se i simbolički prikazi. Italija je zadržala originalne simbole kao što su mač, čaše, palice i novčići dok je Njemačka uvela nove simbole poput srca, zvona, lista i žira. Francuska je uspostavila simbole srca, trefa, kara i pika koji su se

pojavi krajem 15. stoljeća i još se upotrebljavaju danas. Razni običaji, kulture i norme također su utjecale na slike na kartama.

Kada su karte prvi put stigle u Europu, bile su ručno rađene i skupe. S razvojem jeftinijih metoda tiskanja, postale su široko dostupne. Do kraja 18. stoljeća igre s kartama uglavnom su uključivale kockanje što je izazvalo zabrinutost Crkve zbog ovisnosti i nemoralnog ponašanja. Kao odgovor na to, Crkva je počela kontrolirati prodaju i upotrebu karata, a ponekad ih je i zabranjivala. Ovisno o državi, kartanje je bilo zabranjeno, kažnjavano, karte su se palile na lomači ili je na njih stavljen visoki porez. U drugim dijelovima Europe proizvodnja igračih karata bila je jeftinija. U zemljama poput Nizozemske karte su bile izrađene od najjeftinijeg papira s otiskom na jednoj strani dok je stražnja strana služila za pisanje poruka, pozivnica, kupona itd. U vremenima siromaštva, majke su ostavljale djecu ispred sirotišta uz kartu s napisanim imenom djeteta i kratkom porukom. Neoštećena karta značila je da se majka zauvijek odriče djeteta dok je prerezana karta signalizirala da će se majka vratiti po dijete donoseći drugu polovicu karte kao dokaz identiteta.

Ikonografska i ikonološka analiza omogućuje proučavanje karata i njihovih prikaza likova i simbola. Razni likovi, zavičaji i simboli na malim sličicama karata govore o običajima, kulturi, društvenom poretku i statusima naroda iz određenog razdoblja.

U 15. stoljeću pojavile su se tarot karte poznate po svojim misterioznim simbolima. Prvotno su bile proširenje originalnog seta karata s ukupno sedamdeset osam karata što je omogućilo igranje kompleksnijih igara. Tarot karte su se isprva upotrebljavale za obične igre, ali su od 18. stoljeća počele služiti za predviđanje budućnosti zbog bogatih simbola. U 18. stoljeću obične igraće karte bile su vrlo popularne, ali njihovo je podrijetlo bilo nepoznato što je potaknulo pitanja o značenju simbola i mogućim mističnim tajnama. Neznanje je dovelo do toga da ljudi kartama dodjele nova značenja na temelju vlastitih pretpostavki.

4. IKONOGRAFIJA I IKONOLOGIJA

Ikonografija obuhvaća sve propise, norme i pravila komponiranja i oblikovanja pojedinih tema, odriče se likovne analize fokusirajući se na nelikovne aspekte umjetničkih djela. Riječ ikonografija dolazi iz grčkog jezika i znači opis slike (Ivančević, 2000a). Ikonografija je opis nekog djela koji obuhvaća prepoznavanje, klasificiranje i imenovanje motiva, tema i sadržaja (Vicelja-Matijašić, 2013). Ikonografska analiza istražuje tko je tko i što je što naglašavajući tematsku, narativnu i

idejnu interpretaciju. Potakao ju je interes za teološka istraživanja i kršćansku arheologiju, ali je više pridonijela teoriji umjetnosti i poznavanju povijesti čovjeka i života. Ona uspostavlja vezu između slike i teksta koji ilustriraju što je važno pri proučavanju djela kršćanske tematike. Odnos slike i teksta vrlo je složen, a sastoji se od vizualnog i verbalnog jezika koji su međusobno neodvojivi (Ivančević, 2000a). Za razliku od ikonografije, ikonologija se bavi interpretiranjem nekog djela i postavljanjem djela u povijesno-sociološki kontekst (Vicelja-Matijašić, 2013).

U srednjem je vijeku ikonografija bila vrlo važna za oblikovanje likovnih djela. U tom je razdoblju slika bila sredstvo za prenošenje poruke bez pisanog teksta. Osim toga, količina religioznih prikaza bila je mnogo veća od ranijih ili kasnijih razdoblja koji su većinom prikazivali svjetovni sadržaj i slobodne teme (Ivančević, 2000a). Kad se govori o kršćanskim djelima, važno je uključiti ikonografiju zbog odrednica njihova literarnog sadržaja. Propisane su osnovna kompozicijska shema i odnos likova, ambijent, tipologija likova, odjeća likova, atributi i boje. Ikonografskom se analizom s pomoću tih odrednica može zaključiti o kojem je prikazu riječ ne ocjenjujući likovnu kvalitetu djela. Ona interpretira tekstualne i likovne izvore definirajući temu i značenje prikaza, zakone epoha i krajeva te evoluciju. U slučaju udaljavanja od tih podloga ne mijenja se kvaliteta djela, već se to prepisuje kreativnoj slobodi (Ivančević, 2000a). Zbog svoje jasno razvijene politike i definiranih istraživačkih pravila, ikonografija je postala temeljna metoda u povijesti umjetnosti. (Vicelja-Matijašić, 2013).

Ikonografija je znanstveno-povijesna disciplina koja nastoji uspostaviti ravnotežu sadržaja i forme. Za razumijevanje i istinsko doživljavanje djela nužno osvijestiti njegov sadržaj i izvorni ambijent u kojem se to djelo nalazilo. Znanje o mjestu i namjeni djela daje mu cjeloviti smisao. Djelo istrgnuto iz izvornog prostora, poput galerije, gubi cjelovitost. Važan je ikonografski element i poznavanje načina oblikovanja elemenata kroz povijesna razdoblja koje, poput aureole, pomaže odrediti vrijeme nastanka djela (Ivančević, 2000a).

Biblija ili *Sveto pismo* ključni je tekstualni izvor za kršćansku ikonografiju. Za srednjovjekovnog čovjeka predstavljala je znanje o svjetskoj povijesti, vječnom životu i upute za ovozemaljski život. Osim toga, bila je izvor Crkvi kao glavnog naručitelja umjetnosti iako su likovni stvaraoci upotrebljavali i apokrifna evanđelja i hagiografije. Likovni su stvaraoci, koji su oblikovali svoja djela po pisanom izvoru, bili izuzetno kreativni majstori ili oni koji su oblikovali nova poimanja i ideje (Ivančević, 2000a). Osim tekstualne podloge, uzor za djela može polaziti od ustaljene

kompozicijske i likovne sheme, tj. starijih likovnih djela. Čak je praksa oblikovanja reljefa prema reljefima i slika prema slikama i sl. bila češća od oblikovanja iz verbalnih izvora. Ikonografska analiza ne otkriva samo koliko su se likovni stvaratelji pridržavali teksta, već i koliko djelo odstupa od drevnih izvora i prati suvremeni život (Ivančević, 2000). U 18. stoljeću ikonografska analiza postala je vrlo važna kao pomoćna disciplina u arheologiji jer je omogućila tumačenje i opis sadržaja umjetničkih djela (Vicelja-Matijašić, 2013).

Kod prikazivanja djela kršćanske tematike svaki lik ili prizor ima jasno određen položaj u sakralnoj građevini uvjetovan značenjem teme. Hijerarhija tema ovisi o njihovu položaju na pročelju ili u unutrašnjosti pri čemu se važnije teme postavljaju na istaknute dijelove građevine potom prateći simboliku prostornog odnosa.

U vrijeme nastanka likovnih djela kršćanske tematike nije bilo potrebno identificirati teme ili likove jer su to bile općepoznati pojmovi te su ih svećenik ili propovjednik često spominjali u svojim predavanjima i upotrebljavali ih poput narativnog pomagala. U suvremenom svijetu ikonografija pomaže osobama koje nisu upoznate s kršćanskim svijetom ideja da razumiju likovno djelo. Tako se, npr. ateisti ili pripadnici drugih religija mogu upoznati s informacijama koje će proširiti njihov odnos s umjetnosti prošlosti (Ivančević, 2000a).

4.1. IKONOGRAFSKE METODE

Ikonografske metode obuhvaćaju način prevođenja verbalnog izraza u sliku. Mogu se podijeliti na pet načina ikonografskih metoda, no one se javljaju istodobno te se često miješaju dvije metode (Ivančević, 2000a).

Prva je metoda govor simbola koji dominira u ranokršćanskom razdoblju kao tajni jezik. Simboli se dijele na grafičke, zoomorfne i antropomorfne. Grafički simboli potječu od reducirane slike nekog predmeta, a temeljni je primjer križ. Zoomorfni simboli predstavljaju životinje, ali imaju drugačiju simboliku. Najčešći je primjer prikaz janjeta ili ovce koji ima više značenja. Antropomorfni simboli prikazuju Krista kao Dobrog pastira ili kao ribara (Ivančević, 2000a).

Paralelno s metodom govora simbola javljaju se simbolički prikazi. Načelo je ove metode da je dovoljna samo naznaka nekog prizora da nas podsjeti na neki događaj koji izražava božansku volju ili moć. Razlikuju se scene koje prikazuju dogmu prevedenu u prizor i scene prizora iz *Biblije* (Ivančević, 2000a).

Treća, metoda redukcije, također je utemeljena u ranokršćanskoj umjetnosti, dominantna u romanici, a očituje se u reduciranju sadržaja teksta. Ovom se metodom ilustrira izvedeno značenje teksta, a sve navedeno u tekstu bit će prikazano, ali reducirano. Tako će se ambijent naznačiti jednim elementom, a prikazom novih likova simbolizirat će se neki događaj. Ova metoda uključuje i atributivnu metodu koja određenim likovima pridodaje znak raspoznavanja (Ivančević, 2000a).

Karakteristična za gotičko razdoblje narativna je metoda koja na slici detaljno opisuje ono što je navedeno u tekstu. Zbog potrebe za prikazivanjem svakog detalja raste broj podataka te se jedna scena razvija na više istodobnih prizora poput stripa (Ivančević, 2000a).

Zadnja je metoda metoda simulacije karakteristična za razdoblje renesanse. Ovdje se javlja promjena značenja. Religiozna je tema zanemarena i stavlja se u drugi plan, ali je i postavljena na drugom mjestu i u drugom vremenu (Ivančević, 2000a).

5. POVIJESNI KONTEKST PREDROMANIKE U ZAPADNOJ EUROPI

5.1 PREDROMANIKA

U vrijeme seobe naroda tijekom 6. i 7. stoljeća, na području bivšeg Zapadnog rimskog carstva, došlo je do miješanja rimskih starosjedioca i novopridošlih stanovnika. Oni su napustili svoje prijašnje barbarske navike i prihvatili kršćanstvo, latinski jezik i pismenost pod okriljem rimskog pape. Na području Istočnog rimskog carstva ili Bizantskog carstva, zajednice su prihvatile kršćanstvo pod carskim patrijarhom te grčki jezik i pismo. Tako su nastale romanske i germanske zemlje te slavenski narodi i države, podjela kakva je poznata i danas (Ivančević, 1998).

Predromanika obilježava kulturno razdoblje između antike i romanike od 7. do 10. stoljeća. Kultura i umjetnost predromanike razvijaju se različito ovisno o narodu, ali imaju temeljne sličnosti jer se sva kultura gradi na temelju rimske kulturne baštine. Prva dva stoljeća predromanike bila su ispunjena ratovima pa nema mnogo likovnih i pisanih spomenika. Žarišta pismenosti, kulture i umjetnosti bili su benediktinski samostani u Franačkom carstvu, ali i u ostalim dijelovima Europe. Redovnici su bili pismeni što je za to vrijeme bilo rijetko te su prepisivali knjige i učili nove crkvene i religijske knjige te knjige poganske antike. Usto su razvili i misionarstvo te su širili kršćanstvo novopridošlim barbarima. U tom su se razdoblju prizori

prikazivali vrlo plošno, reljef je bio plitak, a slikarstvo, poput kiparstva, linearno, pojednostavljeno te bez volumena i prikazivanja prostora.

5.2. ROMANIKA

Termin romanika označava zapadnoeuropsku umjetnost 11. i 12. stoljeća. Prevladavala je religiozna tematika te je romanička umjetnost nastajala većinom u samostanima i ukrašavala crkve. Hodočašća su omogućila vjernicima da posjećuju različite crkve, samostane i svetišta diljem Europe. Na romaničku su umjetnost utjecali mnogi stilovi poput koptske, sasanidske, inzularne, barbarske i bizantske umjetnosti (Farthing, 2010). Zbog utjecaja ranijih stilova neki povjesničari umjetnosti srednjovjekovnu umjetnost prije Karla Velikog nazivaju predromaničkom, a karolinšku i otosku ranoromaničkom (H.W. Janson i Antony F. Janson 1997).

U romaničkoj arhitekturi i umjetnosti vlada zakon adicije ili zbrajanja gdje se cjelina sastoji od jasno definiranih manjih dijelova od kojih bi neki mogli stajati i samostalno. U kiparstvu se to može primijetiti na primjeru vratnica crkvenih portala koje se sastoje od manjih polja koji stvaraju cjelinu, ali su prizori razumljivi i ako stoje samostalno. Uz zakon adicije primjenjuje se i zakon subordinacije ili podređenosti. On se primjenjuje u odnosima likovnih umjetnosti, tj. kiparstvo i slikarstvo su podređeni arhitekturi te joj se moraju prilagoditi. To prilagođavanje očituje se u zakonu kadra, plošnosti i vertikalnoj perspektivi (Ivančević, 2000 b).

U razdoblju romaničke umjetnosti kameni su reljefi većinom bili dodatak, tj. ukras arhitekturi, a u početku su bili oblikovani vrlo plitko tako da nije bilo mnogo dubine. Uz male reljefe ponekad su se javljali kipići od bjelokosti ili metala. Ova obilježja bila su zajednička za umjetnost srednjeg vijeka, no u romanici se po prvi put nakon petog stoljeća javljaju samostojeći monumentalni kameni kipovi (H. W. Janson i Antony F. Janson 1997). Zakon kadra očituje se u prilagođavanju prizora određenom arhitektonskom okviru. Tako će prizor pratiti oblik arhitektonskog elementa, npr. ako se radi o izduženom elementu i prikaz će biti izdužen, ako se radi o zakrivljenoj, polukružnoj luneti, prikaz će pratiti njenu krivulju ili će prizor postati poput vijenca ako se radi o ukrašavanju kapitela (Ivančević, 2000 b).

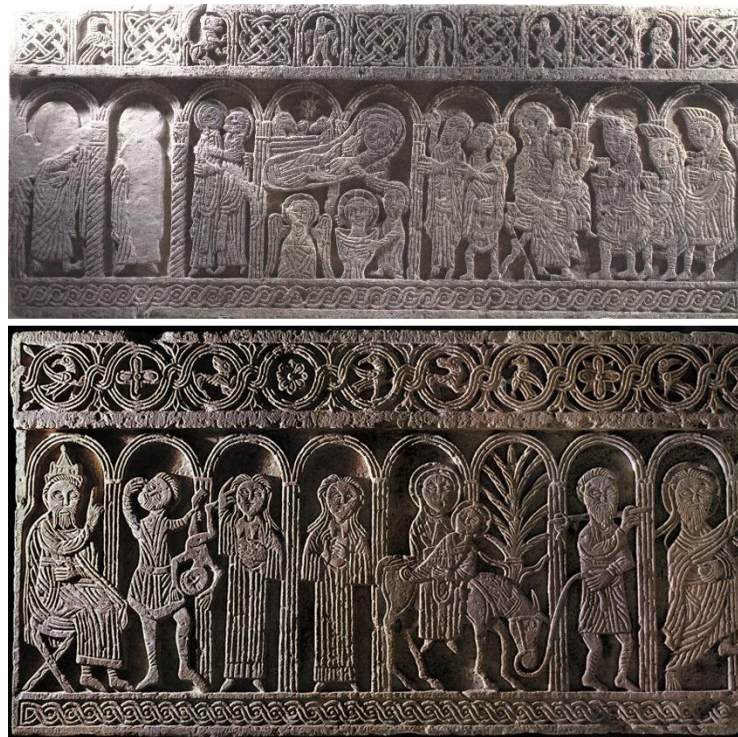
5.3. STAROHRVATSKA UMJETNOST

U Hrvatsku su dolazili benediktinski redovnici iz samostana u Italiji i gradili samostane na istočnoj obali i otocima Jadrana te širili kršćanstvo među Hrvate. Najpoznatiji takav samostan bio je u

južnoj Italiji, u Montecassinu (Ivančević, 1998). Hrvati su područja na kojima i danas žive naselili početkom sedmog stoljeća kada su bili na razvojnoj razini brončanog i željeznog doba. Tadašnje predromaničke crkve bile su ukrašene plitkim ornamentalnim reljefom po uzoru na antiku koji danas poznajemo kao starohrvatski ili langobardski pleter. Samo neki dijelovi crkve bili su klesani od kamenih greda ili ploča dok su ostale slobodne površine poput kamenih okvira vrata i prozora i tranzena bile ukrašene pleterom. Najčešće se ukrašavalo oltarne pregrade sastavljene od pilastara i kamenih ploča. Pilastri su nosili stupove na kojima su bile kamene grede povezane polukružnim lukom usječenim u trokutni zabat u sredini. Ploče su bile bogato ukrašene plitkim reljefom ornamenta ili prizora života ili likova iz *Evandjelja* kao što je na primjeru reljefa u sv. Nediljici u Zadru (Ivančević, 1998). U Hrvatskoj razdoblje rane romanike pripada 11. stoljeću i obilježava ga gradnja mnogih troapsidalnih i trobrodskih bazilika koje sadržavaju stupove, drvene stropove i lukove arkada (Ivančević, 2000 b).

6. ANALIZA RELJEFA

U crkvi sv. Nediljice nalazile su se dvije kamene ploče plitkog reljefa koje su pripadale oltarnoj pregradi. Obje ploče sadržavale su kronološki poredane teme *Novog zavjeta* (Slika 1.).



Slika 1. Reljef oltarne pregrade iz crkve sv.Nediljice

Prvi se reljef može podijeliti na tri horizontalne trake. U dvjema se nalaze simboli i pleteri, a središnja prikazuje ljudske figure (Slika 2.). Na vrhu reljefa nalazi se ritmično izmjenjivanje pletera i dva zoomorfna simbola. Izmjenjuju se pleter – simbol – pleter te je sve orijentirano prema središnjoj osi (Slika 3.). Sveukupnih šest zoomorfnih simbola podijeljeni su na dvije skupine, jedni su prikazani kako gledaju u desno, a drugi u lijevo i time im se pogledi susreću na središnjoj osi gdje se nalazi pleter. Usto, svaki je od zoomorfnih simbola postavljen u luk. S gornje i donje strane pletera nalaze se horizontalne linije koje ga, poput okvira, odvajaju od ostatka reljefa (Slika 2.). Na isti je način odvojen i kontinuirani pleter na dnu koji prati cijelu dužinu reljefa.



Slika 2. Podjela prvog reljefa na tri horizontalne trake



Slika 3. Ornamenti prvog reljefa

U sredini reljefa nalazi se šesnaest ljudskih figura koje su, kao i zoomorfni simboli iznad, postavljene u devet lukova. Svi su stupovi lukova prikazani jednako na obale ploče; imaju četiri linije, tj. nabora koji se na vrhu razdvajaju i nastavljaju u luk s trima naborima. Na ovom se reljefu ipak drugi i treći stup razlikuju od svih ostalih (Slika 4.). Oblikovani su dijagonalnim trakama koje stvaraju spiralni oblik stupa s nešto drugačijim kapitelom od ostalih (Slika 5).



Slika 4. Lukovi i stupovi prvog reljefa



Slika 5. Detalj stupova prvog reljefa

Gledajući na ploču s lijeva na desno, prva je figura muškog lika u draperiji s krilima i aureolom. Okrenut je prema desnoj strani ploče. Svoju lijevu ruku drži na prsima, a desnu u zraku. Drugi je ženski lik okrenut prema prvoj figuri. Žena je u stojećem položaju s draperijom i aureolom oko glave. Treća i četvrta figura prikazuju dvije ženske osobe, koje su postavljene blizu, u zagrljaju. Obje figure omeđuje jedan luk. U sljedeća dva luka postavljene su četiri figure. Iznad svih nalazi se ženski lik u ležećem položaju s aureolom oko glave. Ispod nje se nalaze šesta, sedma i osma figura koje su znatno manje od ostalih. Šesta je prikazana s aureolom i krilima. Sedma također ima aureolu, no figura je prikazana kako sjedi u nečemu tako da se mogu vidjeti samo glava i vrat. Osmu je figura u interakciji sa sedmom, stoji pored nje i ruke su joj postavljene na njoj. Iznad ovih četiriju figura pri vrhu se lijevog luka nalaze zvijezda, magarac i vol. Sljedeće tri su muške figure,

a prikazani su kao jedna grupa. Vidljivo je tijelo dviju figura, a treća proviruje između njih. Svi su troje u stojećem položaju i imaju glave usmjerene prema lijevoj strani ploče. Iza njih se nalazi ženski lik u sjedećem položaju s aureolom koji drži manju mušku figuru u krilu. Manja figura također ima aureolu i oboje su usmjereni prema desnoj strani ploče. Gledaju na sljedeće tri figure koje se razlikuju po visini. Prva od triju figura srednje je visine, druga je najniža, a zadnja je najviša. Sve tri figure prikazuju muške likove s kapama na glavama i predmetima u rukama. Usmjereni su prema lijevoj strani ploče gdje se nalazi lik žene s djetetom. Većina figura prikazana je jednake veličine. Izuzetak su tri zadnje figure koje variraju u visini te šesta, sedma i osma figura koje su pola visine ostalih figura (Slika 6.).

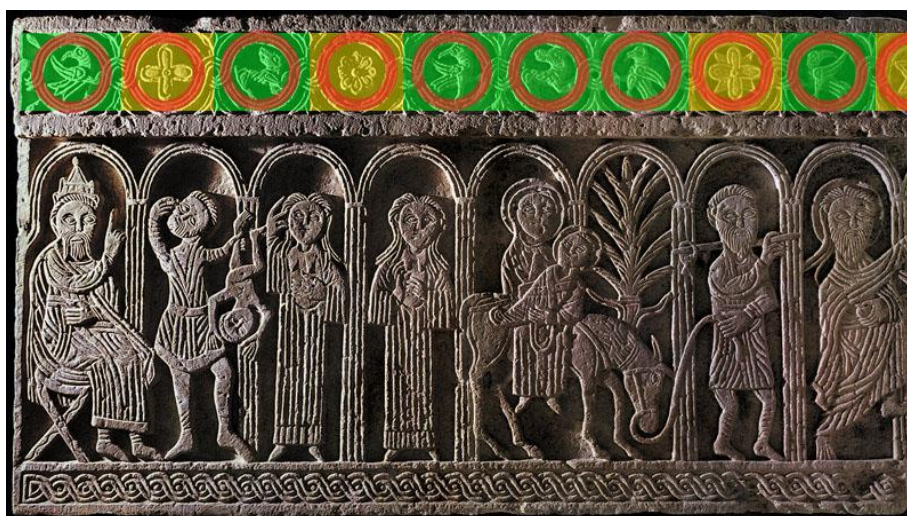


Slika 6. Ljudske figure prvog reljefa

Za razliku od prvog, drugi reljef nije u sačuvan u cijelosti tako da mu nedostaje kraj. On se također može horizontalno podijeliti na tri djela, dva sa simbolima i pleterom i jedan s ljudskim figurama (Slika 7.). Na vrhu reljefa izmjenjuju se četiri različita simbola. Simbole kružno omeđuje pleter načinjen od triju linija koji simbole spaja u cjelinu, a prostire se dužinom cijele ploče (Slika 8.). Kao i na prvoj ploči, pleter je odvojen okvirom kojeg čine horizontalne linije (Slika 7.). Na dnu reljefa nalazi se isti kontinuirani pleter kao i na prvoj ploči te i ovaj prati cijelu dužinu reljefa.



Slika 7. Podjela drugog reljefa na tri horizontalne trake



Slika 8. Ornamenti drugog reljefa

U sredini reljefa nalazi se devet ljudskih figura i jedna životinja. Zadnja, deseta figura nedostaje s obzirom na to da reljef nije sačuvan u cjelini. Likovi su odvojeni lukovima koji stoje u drugom planu, a na reljefu ih je sačuvano osam, iako je u originalnom obliku bilo devet lukova kao i na prvoj ploči, no zadnji luk nedostaje (Slika 9.). Gledajući s lijeve strane na desnu, prva je muška figura prikazana u sjedećem položaju s podignutom desnom rukom, ispruženim kažiprstom i s krunom na glavi. Okrenut je prema desno gdje se nalazi druga muška figura koja je prikazana u stojećem položaju. Ova figura okrenuta je prema prvoj, desna je ruka podignuta prema čelu, a u lijevoj drži treću, manju figuru za gležanj koja je prikazana naopako. Za razliku od prvih dviju, treća figura nema draperiju, a ruke joj vise iznad glave prema tlu. Četvrta i peta figura vrlo su

slične, prikazuju dvije žene s dugom kosom okrenute frontalno. Jedna ima obje ruke na prsima dok druga ima jednu ruku na prsima, a drugu na glavi. Šesta i sedma figura prikazuju ženu koja drži dijete dok jaše na magarcu te su svi okrenuti prema desnoj strani reljefa. Oboje imaju opisanu aureolu oko glave. Iza magarca prikazan je biljni motiv. Ispred njih je osma, muška figura također okrenuta prema desnoj strani. U jednoj ruci nosi štap preko ramena, a u drugoj pridržiava uzde magarca sa ženom i djetetom. Deveta figura prikazuje mušku figuru s aureolom oko glave. Sve su figure jednake visine. One na magarcu ili u sjedećem položaju jednake su visine kao one u stojećem položaju (Slika 10.).



Slika 9. Lukovi i stupovi drugog reljefa



Slika 10. Ljudske figure drugog reljefa

Svaki lik koji predstavlja odraslu osobu nalazi se u jednom luku i popunjava njegov prostor. Svi su likovi statični i kruti s minimalnim gestama. Draperija je prikazana jednostavno s opisanim oblikom u kojem se javljaju jednolične linije koje u samo par slučajeva poprate smjer kretanja tijela. Svi likovi imaju naglašene i povećane glave, ruke, stopala i oči u obliku badema. Na površini se obaju reljefa izmjenjuju rebrasta i glatka tekstura. Stražnji, uleknuti dijelovi reljefa, horizontalne linije i lica likova zaglađeni su dok se na pleterima, lukovima, draperiji i kosi likova izmjenjuju udubljene i ispupčene linije koje stvaraju rebrasti efekt. Masa je zbijena, a udubljenja su na reljefu minimalna tako da se dinamičnost postiže velikim brojem ponavljanja linija. Figure i pleteri prate oblik reljefa pa se tako vidi da se radi o horizontalnoj kompoziciji.

7. IKONOGRAFSKI PRIKAZ I IKONOLOŠKO TUMAČENJE

Prva ploča sadržava sljedeće scene: *Navještenje, Pohod Marije Elizabeti, Rođenje Kristovo, Poklonstvo pastira i Poklonstvo Kraljeva*. Druga ploča sadržava ove scene: *Pokolj nevine djece, Bijeg u Egipat i Krštenje Kristovo*.

U kršćanskoj je ikonografiji navještenje važna tema koja pripada ciklusu Bogorodičina i Kristova života. Prikaz navještenja pojavljuje se u starokršćanskoj umjetnosti katakombi, na istaknutim mjestima u srednjovjekovnim crkvama i u istočnoj crkvi na trijumfalnom luku. Prizor navještenja, prvi u ciklusu Kristova života, predstavlja trenutak Isusova začeca i utjelovljenja Krista kao Sina Božjeg. Prema *Lukinu evanđelju*, anđeo Gabriel dolazi Mariji u Nazaret i najavljuje rođenje Isusa. Apokrifna evanđelja dodaju da je anđeo najprije prišao Mariji na bunaru, a zatim kada se vratila kući i počela presti, anđeo joj se ukazao u vidljivom obliku. To je karakterističan motiv za bizantsku ikonografiju te je zbog ove priče nastao motiv Bogorodice prelje prikazane s preslicom ili vretenom. (Ivančević, 2000). U scenama *Navještenja*, osim s vretenom, Bogorodica je često prikazana s knjigom u ruci. Ovaj se motiv, uveden u ikonografiju Zapada u 13. stoljeću, temelji na apokrifnom evanđelju koje opisuje kako je anđeo prišao Mariji dok je držala knjigu i razmišljala. (Ivančević, 2000). U scenama *Navještenja* starokršćanske umjetnosti Bogorodica je prikazana kako sjedi dok je u bizantskom razdoblju od 6. do 11. stoljeća prikazana kako stoji, obično na desnoj strani. Bogorodica se u sceni *Navještenja* prikazivala isključivo u stojećem ili sjedećem položaju sve dok se nije, u 14. stoljeću uveo stav kako kleči na tlu ili na klecalu za molitvu. (Ivančević, 2000). Izražavala je jedno od triju raspoloženja položajem ruku. Prvo je bio osjećaj straha pred anđelom. Drugi je osjećaj prikazan s dlanom ruke pred prsima okrenutim prema van

što označava razmišljanje o anđelovim riječima, a tipično je za bizantske scene navještenja od 9. do 11. stoljeća. Treći je prikaz pristajanja i prihvaćanja Božje volje u kojem Bogorodica stavlja dlanove na svoja prsa što je čest prikaz u ikonografiji Zapada i pučkih sredina Istoka. (Ivančević, 2000). U starokršćanskoj umjetnosti, u ikonografiji Istoka, Bizanta i Zapada, anđeo se prikazivao stojeći, hodajući ili trčeći. Tako je bilo do 14. stoljeća, odnosno, do kraja romaničke tradicije. U gotičkoj umjetnosti anđeo se spušta na koljena radi naglašavanja pobožnosti prema Bogorodici dok se u kasnoj renesansi prikazuje kako lebdi, dolazi na oblaku ili se spušta s neba. (Ivančević, 2000). Anđeo je najčešće prikazan s ispruženom desnom rukom i kažiprstom, gestom antiknih govornika. Od 15. stoljeća pojavljuje se gesta prekriženih ruku na prsima. Lijeva ruka nosi atribut poput glasničkog štapa, žezla, procesionalnog križa ili ljiljana. U 14. stoljeću prikazuju se riječi na svitku koji anđeo drži, izlazi iz njegovih usta ili je omotan oko štapa. Anđeo je uvijek u bijeloj haljini ili liturgijskom ruhu u kasnom srednjem vijeku. (Ivančević, 2000). Navještenje Mariji prikazano je na više načina, ovisno o interpretaciji teksta. Jedan se prikaz temelji na ideji da je Bogorodica primila vijest putem sluha pa su prikazivane dijagonalne svjetlosne zrake prema njoj. Uz njih se znala prikazivati i golubica, simbol Duha Svetoga. U srednjem se vijeku uz golubicu moglo pronaći i malo, nago dijete Krista s križem, ali taj je motiv kasnije strogo suzbijen. (Ivančević, 2000).

Na reljefu iz crkve sv. Nediljice prva se nalazi scena koja prikazuje dva lika. S obzirom na oštećenje reljefa, sačuvano je malo informacija o dvama likovima. Prvi je lik prikazan s krilima, a oblik glave obaju likova govori da imaju aureolu. To se dodatno može provjeriti ako se usporedi obrisi njihovih glava s ostalim likovima koji su prikazani s aureolom i bez aureole. Po tim se informacijama može zaključiti da se radi o sceni *Navještenja* koja prikazuje anđela i Bogorodicu. Oba lika postavljena su u jednom luku razdvojeni stupovima. Bogorodica je postavljena na desnoj strani i u stojećem položaju. Položaj njenih ruku ne može se vidjeti zbog oštećenja reljefa. Anđeo je prikazan u draperiji u stojećem položaju, a njegova desna je ruka podignuta kao znak navještenja Bogorodici.

Nakon navještenja Marija posjećuje rođakinju Elizabetu koja nosi Ivana Krstitelja. Njihov susret prikazuje se ispred Elizabetine kuće s različitim gestama poput naklona, rukovanja ili zagrljaja. Čvrsti zagrljaj prisutan je u ikonografiji kršćanskog Istoka, Palestine, zapadnoj romaničkoj ikonografiji 12. stoljeća i ikonografiji Italije početkom 14. stoljeća. (Ivančević, 2000).

Na reljefu sv. Nediljice u jednom su luku postavljene dvije figure. Dvije su figure prikane jedna do druge i obuhvaćaju se rukama, odnosno, prikazane su u zagrljaju. S obzirom na njihov položaj i na to da se nalaze sljedeće u nizu nakon navještenja može se zaključiti da se radi o pohodu Marije Elizabeti. Marija i Elizabeta obje na ovom prikazu imaju aureole oko glave, a odjevene su u draperije.

Rođenje Krista opisuje putovanje Josipa i Marije u Betlehem zbog popisa stanovništva gdje je Marija rodila Isusa u štali. Datum rođenja premješten je sa 6. siječnja na 25. prosinca. Prikazi rođenja upotrebljavaju evanđelja i apokrifne tekstove uvodeći motive spilje, svjetlosti, magarca i vola. Teološke rasprave utjecale su na prikaz Marijina poroda te je ona prikazana kako odmara ako je rađala prirodnim putem u bolovima, ili kako kleči, sjedi ili se klanja Kristu ako je rađala bez bolova. (Ivančević, 2000). Prikaz Kristova rođenja mijenjao se tijekom povijesti i može se razvrstati u četiri tipa. Starokršćanski tip (4. – 5. stoljeće) prikazuje Krista pod nadstrešnicom, u kolibi, na postolju ili u košari. Bogorodica je prikazana kako sjedi, dok vol i magarac griju Krista. Bizantski tip (od 6. stoljeća) prikazuje Krista u spilji s dvjema ženama koje ga kupaju. U ovom se prikazu Bogorodica odmara na krevetu ili na ovalnom ležaju ispunjenim slamom dok Sv. Josip sjedi, a magarac, vol i pastiri se klanjaju Kristu. Iznad prikaza nalazi se velika zvijezda koja obasjava Krista. (Ivančević, 2000). Treći je bizantski tip u preradbama Zapada (12. – 13. stoljeće) u kojem se motivi prilagođavaju. Motiv kupanja djeteta izostaje na Zapadu i sve se rjeđe javlja tijekom 13. stoljeća, ali ga se ponovno prihvaća u talijanskom slikarstvu 14. stoljeća. U 12. se stoljeću Krist prikazuje u jaslama u obliku pletene košare ili sarkofaga, na oltaru ili na kaležu. Bogorodica se prikazuje u postelji, a u 13. je stoljeću prikazana kako sjedi i promatra Krista, pruža ruku prema njemu, miluje ga ili ga prima u naručje. Četvrti tip, zapadnjački tip klanjanja (od druge polovice 14. stoljeća) prikazuje Krista nagog u jaslama ili pod plaštom Bogorodice koja kleči prekrivenih ili sklopljenih ruku. Josip je prikazan u različitim radnjama, a Krista okružuju pastiri, anđeli, vjernici i naručitelji slike dok iznad pjevaju korovi anđela. (Ivančević, 2000).

Na reljefu sv. Nediljice scena rođenja Krista postavljena je u dvama lukovima. Na gornjem dijelu scene prikazana je ženska figura s aureolom koja označava Bogorodicu. Bogorodica je postavljena u ležećem položaju te ju omeđuje ovalni obris koji predstavlja nekakvu vrstu ležaja. Ispod nje se s lijeve strane nalazi anđeo s krilima i aureolom. Desno od anđela nalazi se Krist koji se prepoznaje po tome što ima aureolu i postavljen je u predmet nalik vrču ili maloj kadi. Pored Krista nalazi se

jedan lik žene koja ga kupa, a prema njoj Bogorodica pruža ruku iz postelje. U gornjem lijevom kutu ove scene nalaze se magarac i vol te velika zvijezda.

Tema poklonstva pastira u *Bibliji* opisuje kako anđeo i nebeska vojska najavljuju rođenje Krista pastirima koji zatim odlaze u Betlehem i pronalaze novorođenog Krista. Ova se scena predstavlja prikazom triju pastira koji Djetetu donose janje, plodove i štap što je slično prikazima mudraca s darovima. Nerijetko se pastiri prikazuju kao svirači, a od 16. stoljeća scena se razvija u *genre* scenu. U razdoblju renesanse obogaćuje se cijeli prizor dodavanjem pastirica. (Ivančević, 2000).

Pokraj scene *Rođenja Kristova* na reljefu sv. Nediljice nalazi se luk u kojem su postavljena tri muška lika. Likovi predstavljaju scenu poklonstva pastira. Tri su pastira poredana od najvišeg do najnižeg te su usmjereni prema prizoru Kristova rođenja.

Tema poklonstva mudraca opisuje kako Kralj Herod šalje mudrace u Betlehem da pronađu novorođenog kralja Židova. Zvijezda ih vodi do Krista kojem se klanjaju i daruju zlato, tamjan i smirnu. U snu dobivaju poruku od Boga da se ne vraćaju Herodu pa se vraćaju drugim putem. Prizor poklonstva kraljeva javlja se već u 2. stoljeću u slikarstvu katakomba i jedan je od najstarijih motiva, a predstavlja klanjanje Kristovoj božanskoj naravi. U 4. i 5. stoljeću na starokršćanskim su sarkofazima mudraci prikazani s frigijskim kapama i darovima pred Bogorodicom i Djetetom na prijestolju. Krajem 10. stoljeća mudraci su prikazivani kao kraljevi s krunama. U to su vrijeme kraljevi prikazani u različitim dobima pa su tako starac, muž i mladić personifikacije triju doba ljudskog života. Za vrijeme 12. i 13. stoljeća ti su se prizori dodatno razrađivali s različitim položajima tijela i radnjama kraljeva. Oko 1400. godine u razdoblju gotike prizor se postavljao u krajolik te se povećavao broj prikazanih ljudi. (Ivančević, 2000).

Zadnja scena na reljefu sv. Nediljice postavljena je u trima lukovima. U prvom se luku nalazi Bogorodica na prijestolju s Kristom u krilu. Oboje imaju aureole oko glave i gledaju u istome smjeru. Pogledi su im usmjereni prema trima muškim likovima koji su postavljeni u posljednja dva luka. Kristova desna ruka podignuta je prema trima likovima koji predstavljaju tri mudraca ili kralja što se može prepoznati po njihovim frigijskim kapama. Tri su mudraca različite visine, prvi je srednje visine, drugi je najniži, a treći je najviši. Usto, prva su dva mudraca prikazana s bradom dok je treći, najviši, prikazan bez brade i svaki na sebi ima plašt. Usmjereni su prema Bogorodici i Kristu te svaki u ruci drži dar.

Pokolj nevine dječice tema je koja govori kako je kralj Herod je naredio ubijanje sve muške djece u Betlehemu do dvije godine starosti kako bi bio siguran da Krist neće preživjeti. Prizor prikazuje Heroda na prijestolju kako naređuje pokolj krvnicima koji s mačem i kopljima otimaju i drže nagu djecu koju ubijaju. Uz njih stoje majke koje gestikuliraju, čupaju se za kosu i oplakuju svoju djecu. (Ivančević, 2000).

Na reljefu sv. Nediljice prva su četiri luka rezervirana za scenu pokolja nevine djece. Scena se odmah može prepoznati po prizoru iz prvih dvaju lukova. U prvom luku na prijestolju sjedi muški lik s krunom koji predstavlja kralja Heroda. Njegova je desna ruka podignuta s ispruženim kažiprstom kao znakom naređivanja. Pred njim stoji muški lik, krvnik, koji prima naredbu što se očituje u gesti njegove desne ruke koja je podignuta prema čelu. Krvnik u lijevoj ruci drži nago dijete za nogu koje visi naopako što simbolizira čin otimanja i ubijanja djece. Nakon lika djeteta u sljedeća su dva luka postavljena dva ženska lika koja predstavljaju majke. Majke su prikazane u draperijama s dugom kosom. Prva majka desnu ruku drži na kosi, a lijevu na prsima dok druga obje ruke drži na prsima. Ove geste simboliziraju njihovo oplakivanje djece.

Paralelno s pokoljem nevine djece, bijeg u Egipat temelji se na *Matejevu evanđelju*, apokrifnim evanđeljima i legendama. Anđeo upozorava Josipa na Herodov plan te Josip bježi u Egipat s Bogorodicom i Kristom. Prizor prikazuje Josipa kako vodi magaricu na kojoj sjedi Bogorodica s Kristom u naručju. U kasnom srednjem vijeku Josip nosi štap preko ramena s bačvicama vina, baškotima, haljinama ili vrećama s alatom. Ponekad se uz ovaj prizor javljaju Jakov mlađi, tri Josipova sina i primanja Salome. Od 13. do 16. stoljeća na temelju srednjovjekovne legende javlja se motiv žita. Vezan je uz priču kako je Bogorodica molila seljaka koji radi na njivi da kaže progoniteljima da je Sveta obitelj prošla tim putem za vrijeme sijanja žita. Kad su progonitelji došli na to mjesto, žito je čudesno naraslo te su odustali od potjere nakon što su čuli da je prošlo dugo vremena otkako je Sveta obitelj ovdje prošla. (Ivančević, 2000). Prizor bijega u Egipat prati mnoge priče i druge prizore poput napada razbojnika, Krista koji pripitomljuje zvijeri, pada egipatskih idola i povratka iz Egipta. Jedna od omiljenih tema kasnotalijanske i kontinentalne renesanse te baroka Bogorodičin je počinak kada je Krist naredio palmi da se savije kako bi Bogorodica dohvatila plodove. Zatim je naredio da iz palminog korijena nastane izvor vode te da anđeo odsiječe jednu granu i zasadi ju u raj. U baroku se ovaj prizor postavljao u noćni krajolik s anđelima koji su pratili Svetu obitelj pjevajući i svirajući. (Ivančević, 2000).

Nakon scene pokolja nevine djece na reljefu sv. Nediljice javlja se prikaz Bogorodice s Kristom na magarcu i Josipom ispred njih. Po ovim je elementima vidljivo da se radi o sceni bijega u Egipat. Scena je postavljena u trima lukovima. Magarac se prostire u prvim dvama lukovima. U prvom se luku nalazi Bogorodica koja sjedi na magarcu i drži malog Krista u naručju. I u ovoj su sceni, kao i u ostalima, Bogorodica i Krist prikazani s aureolama. Bogorodičin pogled usmjeren je prema naprijed, odnosno, gleda u smjeru kretanja. U drugom se luku iza glave magarca nalazi visoko žito. Ispred magarca, Bogorodice i Krista nalazi se Josip koji ih predvodi. Josip je postavljen u sljedećem luku kako hoda ispred magarca i drži njegove uzde u lijevoj ruci, a u desnoj ruci drži štap preko ramena.

Tema Kristova krštenja pojavljuje se već u 2. stoljeću u slikarstvu katakombi te na sarkofazima u 4. i 5. stoljeću, kao i na mozaicima krstionica u 5. i 6. stoljeću. Prizor se temelji na evanđeljima koja opisuju kako je Ivan krstio Krista u rijeci Jordan pri čemu se s neba spustio Duh Sveti i začuo Božji glas. Taj trenutak predstavlja Sveto Trojstvo, tj. Oca, Sina i Duha svetog. (Ivančević, 2000). Prikaz Kristovog krštenja mijenjao se kroz povijest. U starokršćanskoj umjetnosti Krist je prikazivan kao dijete, a od 6. stoljeća kao muškarac s bradom. Način krštenja varirao je od uranjanja u vodu do polijevanja po glavi. U početku je Ivan stajao na obali i spuštao ruku na Kristovu glavu. Od 6. stoljeća Bog je prikazan motivom Božjih ruku, a kasnije je prikazan njegov antropomorfni polulik. Do 12. stoljeća Krist je prikazivan gol, a kasnije prekriven vodom. Personifikacija Jordana je najprije prikazana kao bradati muškarac s trskom, a od 6. stoljeća zamjenjuje ga anđeo. Anđeli su u bijelim haljinama ili liturgijskom ruhu, klanjaju se Kristu ili pridržavaju njegovu odjeću dok je iznad njega Duh Sveti u obliku golubice. Od 13. stoljeća raste broj anđela i drugih likova, a od 15. stoljeća krajolik postaje važan element. (Ivančević, 2000).

Na reljefu sv. Nediljice scena Kristova krštenja nije u potpunosti sačuvana. Ona se nalazi na kraju druge ploče te je sačuvan lik sv. Ivana Krstitelja dok lik Krista nedostaje. Ivan je prikazan s aureolom, desna mu je ruka podignuta, ali sama šaka nije sačuvana. Također se samo nazire njegovo podignuto lijevo stopalo. Iako lik Krista nije sačuvan, na temelju prvog dijela scene može se zaključiti da se radi o sceni *Krštenja Kristovog*.

U svim razdobljima kršćanske umjetnosti mogu se pronaći simboli janjeta koji je ujedno jedan od najčešćih simbola, prisutan u mnogim biblijskim tekstovima. Često je prikazan s aureolom ili svijetlim oblakom stojeći na brežuljku koji simbolizira Kristovu Crkvu dok potoci vode ispod

simboliziraju četiri edenske rijeke ili evanđelista. Semitski izraz 'ebed, u prijevodu janje, predstavlja svako mladunče, uključujući i mladiće. U ranokršćanskoj umjetnosti janje uz Krista simbolizira grešnika, a u renesansi poslanje sv. Ivana i njegovu izjavu da je Isus Janje Božje. Janje se još može pronaći kao oznaka sv. Agneze i sv. Klementa. (Ivančević, 2000).

U ranokršćanskoj umjetnosti ptica simbolizira dušu i duhovni svijet, a podrijetlo ovog simbola dolazi iz Egipta. Ptica ili krilato biće nije predstavljalo određenu vrstu. Ptica se pojavljuje i u prikazima Isusa kao djeteta koje drži pticu i kod prikaza sv. Franje Asiškog koji propovijedapticama. (Ivančević, 2000).

Križ, poznat i prije Krista, u kršćanstvu je od sprave za mučenje postao simbol slave, predstavljajući Kristovu muku, smrt i spasenje čovječanstva. Prikazan je kao dvije okomite grede čiji se odnos mijenjao tijekom povijesti. U prvim trima stoljećima javlja se *crux dissimulata*, križ prekriven drugim formama. Od 4. stoljeća popularan je *crux gemmata*, križ ukrašen dragim kamenjem i Konstantinov križ. Od 6. se stoljeća počinje javljati velik broj križeva raznih oblika i funkcija, a svaki od njih imao je posebno simboličko značenje. (Ivančević, 2000).

Janje, ptica i križ javljaju se kao simboli na reljefima sv. Nediljice. Na obje su ploče ovi simboli postavljeni na gornjem dijelu u pleteru. Na prvoj ploči izmjenjuju se pleter, ptica i janje, a na drugoj se izmjenjuju ptica, križ i janje.

8. ISTRAŽIVANJE - IZRADA DIDAKTIČKE IGRE S KARTAMA ZA UČENJE IKONOGRAFIJE

8.1. METODOLOGIJA

Cilj je istraživanja utvrditi može li igrifikacija nastavnih sadržaja u kojima se obrađuje ikonografija poznatih hrvatskih spomenika doprinijeti boljem poznavanju i razumijevanju teme. Istraživanje se provodi s učenicima trećeg razreda I. gimnazije u Osijeku kroz tri temeljna istraživačka pitanja; Koliko je učinkovito učenje ikonografije uz pomoć didaktičke igre? Je li više motivirajuće učiti kroz igru? Iz kojih izvora učenici poznaju ikonografske teme?

Učenici su podijeljeni u grupe te je svaka grupa dobila svoj primjerak igre. Učenici su posložili elemente igre na stol tako da ih svi mogu vidjeti. Nakon što su poslušali upute i pravila započeli su s igrom. U svakoj grupi su učenici naizmjenično čitali tekst i spajali ga sa scenama reljefa te

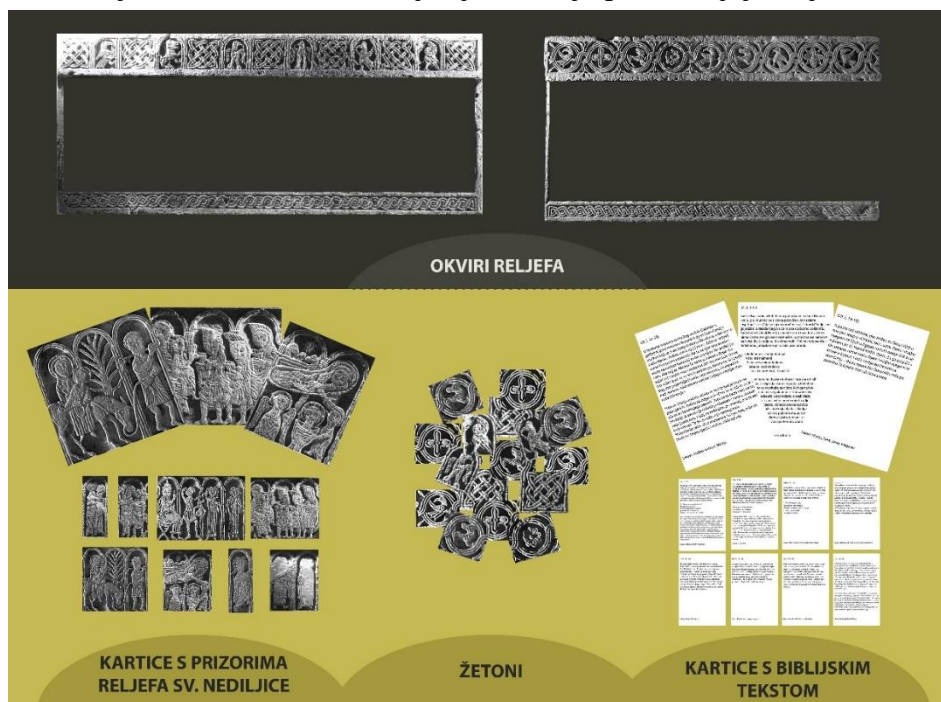
pratili tko je spojio najviše parova. Kada su uspješno spojili sve parove složili su scene reljefa u odgovarajuće okvire pazeći na kronološki red prikaza.

8.2. OPIS IGRE S KARTAMA RELJEFA SV. NEDILJICE U ZADRU

Igra s kartama sastoji se od karata s prikazom reljefa, karata s tekstom iz *Biblije*, pločom na kojoj se nalazi okvir reljefa i žetona s ornamentima. Cilj je igre spojiti tekst s odgovarajućim prizorom. Kartice s prizorima se pomiješaju i postave na stol tako da su prizori svima vidljivi. Kartice s tekstom su postavljene na hrpu tako da je tekst okrenut prema dolje. Svaki igrač počinje s dvama žetonima koji mogu iskoristiti za pomoć. Nakon svakog točno spojenog para igrač je nagrađen dodatnim žetonom (Slika 11.).

Igra započinje tako što prvi igrač izvlači kartu s tekstom te pronalazi prizor koji se odnosi na taj tekst. U slučaju da je igraču potrebna pomoć, može iskoristiti jedan žeton kako bi otkrio dio na kartici na kojem piše koji se likovi nalaze na prizoru koji traži. Ako točno spoji par, okreće obje kartice s licem prema dolje i osvaja jedan žeton, zatim igru nastavlja sljedeći igrač. Ako pogrešno spoji parove, karticu s tekstom stavlja na dno hrpe i igru nastavlja sljedeći igrač.

Kada su svi prikazi spojeni s odgovarajućim tekstom, sve se kartice okreću i igrači postavljaju prizore u okvire reljefa kako bi stvorili dvije cjeline koje predstavljaju reljef sv. Nediljice.



Slika 11. Sadržaj igre s kartama

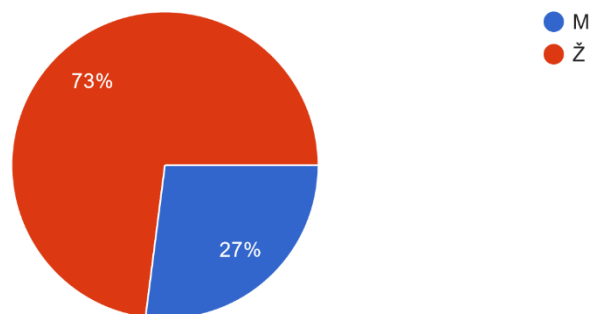
8.3. METODE I POSTUPCI

Istraživanje je provedeno na učenicima trećeg razreda srednje škole. Nakon igre provedena je anketa načinjena od tri grupe pitanja: prva grupa obuhvaća socijalno demografske varijable (spol, razred,), druga grupa pitanja obuhvaća učinkovitost, poznavanje ikonografskih likova, tema i tumačenja, a treća grupa pitanja ispituje stavove učenika.

8.4. REZULTATI I RASPRAVA

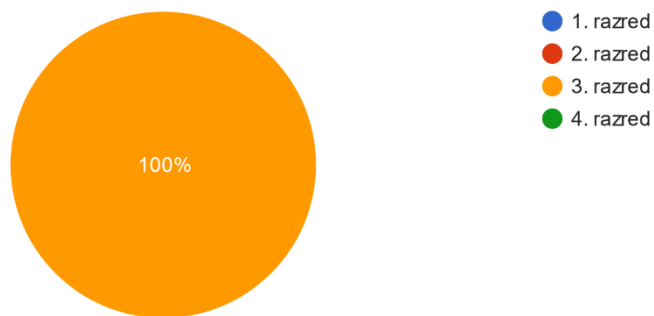
Prema rezultatima ankete igru su igrali učenici trećeg razreda srednje škole (Slika 13.) od kojih prevladava ženski spol (Slika 12.). 94,6 % učenika tvrdi da tema *Kristova rođenja* pripada novom zavjetu (Slika 14.) te da tema *Poklonstvo mudraca* prikazuje tri mudraca (Slika 15.). 64,9 % učenika tvrdi da se Krist ne pojavljuje na temi *Pokolj nevine dječice* (Slika 16.). Ovi rezultati pokazuju kako su učenici kroz igru usvojili znanje o poznavanju ikonografskih tema i likova što potkrepljuje tvrdnju Skender i Karas (2017) o važnosti igre u podučavanje likovne umjetnosti. Stavovi učenika o učenju uz pomoć didaktičke igre su većinom pozitivni, 54,1 % učenika se u potpunosti slaže da učenje ikonografije uz pomoć didaktičke igre čini sadržaj zanimljivijim (Slika 18.). 56,8 % učenika se u potpunosti slaže da uz pomoć didaktičke igre lakše ili brže pamte ikonografiju (Slika 19.), a 59,5 % učenika smatra da bi sigurno ponovili taj način učenja u budućnosti (Slika 20.). Prema rezultatima 40,5 % je učenika upoznato s ikonografijom kroz nastavu vjeronauka, a 27 % kroz iskustva u crkvi (Slika 17.). Prema rezultatima se može zaključiti da je učenje uz pomoć didaktičke igre učinkovito te da je više motivirajuće za učenike.

Spol?
37 odgovora



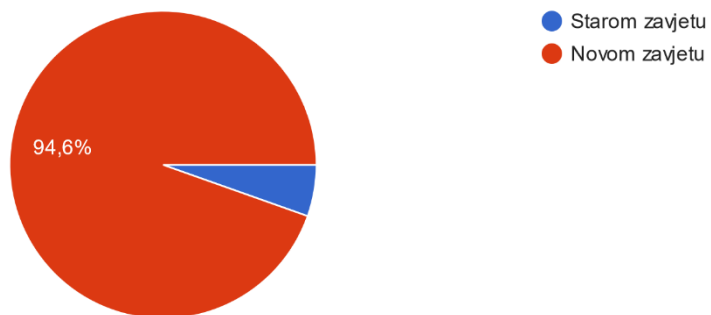
Slika 12. Anketa, prvo pitanje

Razred?
37 odgovora



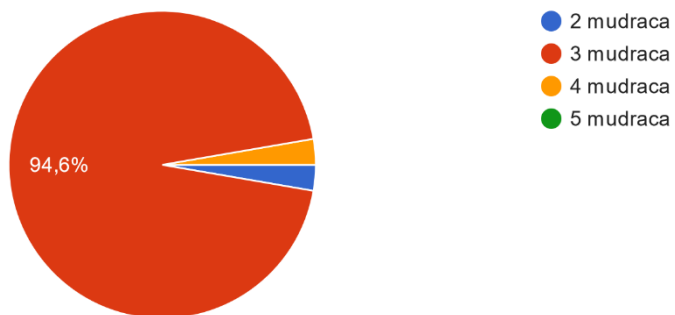
Slika 13. Anketa, drugo pitanje

Tema Kristovog rođenja pripada:
37 odgovora



Slika 14. Anketa, treće pitanje

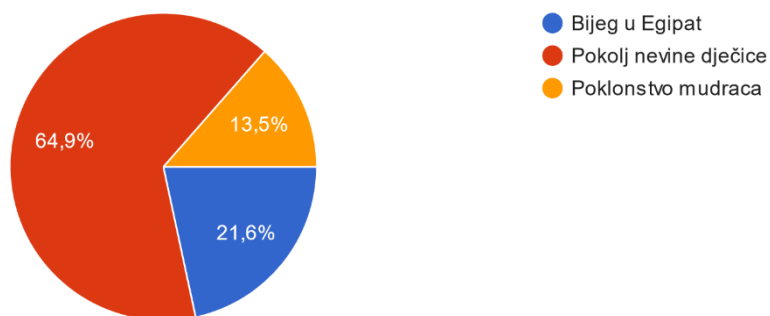
Na reljefu sv. Nediljice tema poklonstvo mudraca prikazuje:
37 odgovora



Slika 15. Anketa, četvrto pitanje

Na prikazu koje teme se NE pojavljuje Krist

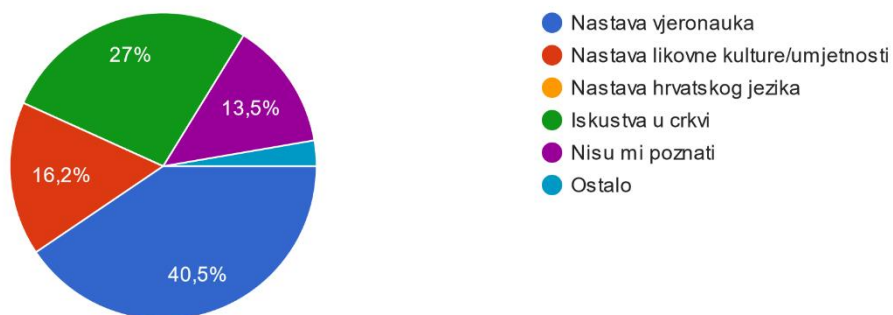
37 odgovora



Slika 16. Anketa, peto pitanje

Ikonografske teme su mi poznate iz sljedećih izvora:

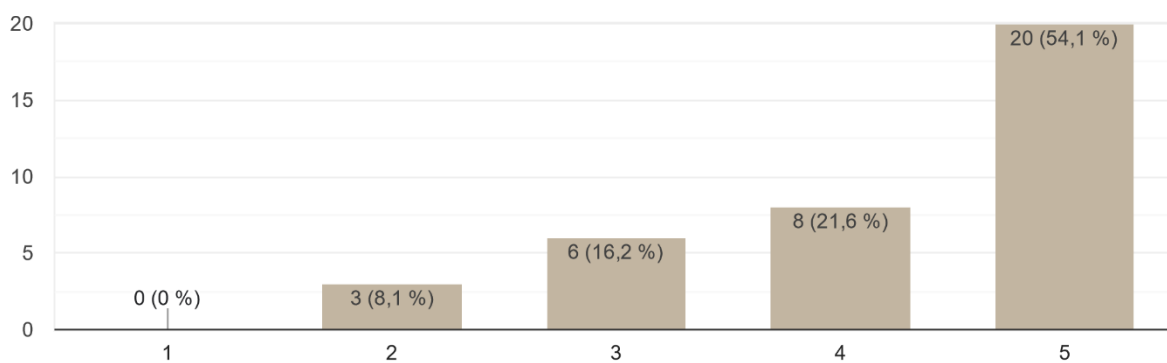
37 odgovora



Slika 17. Anketa, šesto pitanje

Učenje ikonografije uz pomoć didaktičke igre čini sadržaje zanimljivijim.

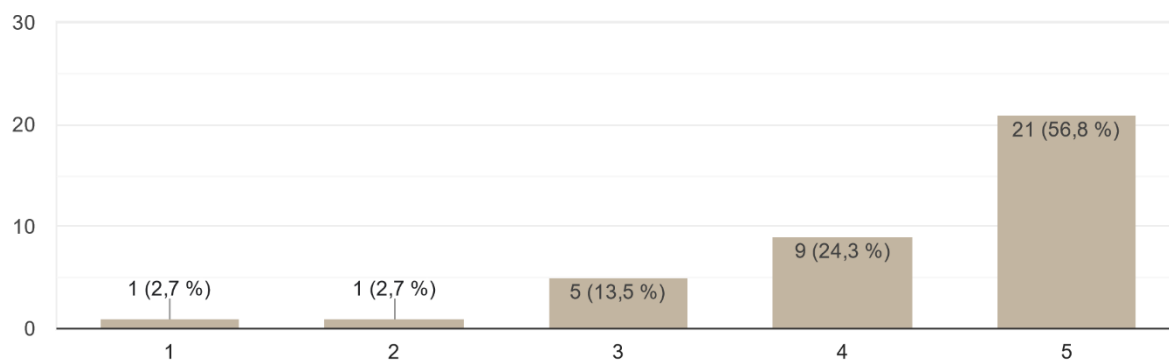
37 odgovora



Slika 18. Anketa, sedmo pitanje

Lakše/brže pamtim ikonografiju uz pomoć didaktičke igre.

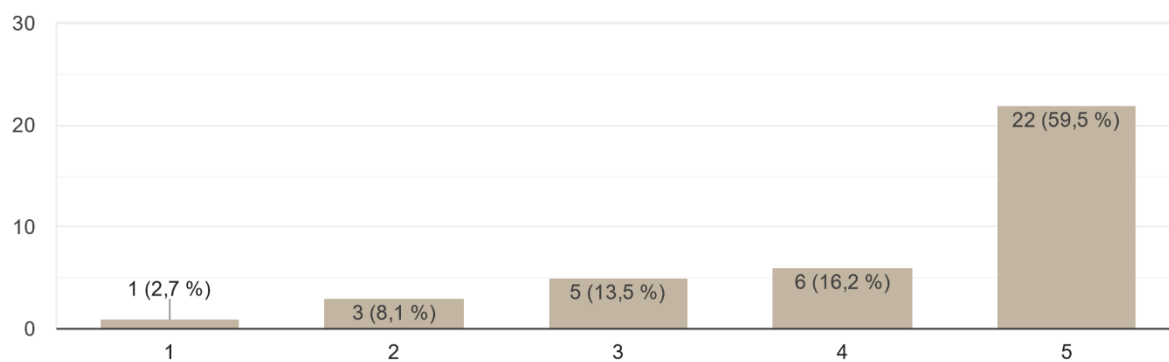
37 odgovora



Slika 19. Anketa, osmo pitanje

Ponovo bi koristio/la ovakav način učenja u budućnosti.

37 odgovora



Slika 20. Anketa, deveto pitanje

9. ZAKLJUČAK

Igre s kartama kroz povijest su bile povezane sa zabavom i kockanjem, ali danas one imaju širu ulogu i mogu se upotrijebiti kao metoda učenja u odgojno-obrazovnom procesu. Igra s kartama može pomoći učenicima u svladavanju činjenica, pojmova i kronološkog tijeka ikonografskih primjera. U istraživanju, koje je provedeno s trećim razredima I. Gimnazije u Osijeku, upotrijebljena je igra s kartama napravljena prema reljefu sv. Nediljice u Zadru. Ova se aktivnost može smatrati funkcionalnom igrom jer potiče razvoj vizualnog opažaja, zaključivanja i usvajanja novog sadržaja. Također, igra je s kartama igra s pravilima koja zahtijeva od učenika sposobnost grupnog rada i pridržavanje zadanih pravila čime se razvija njihova sposobnost suradničkog učenja. Rezultati istraživanja su pokazali da je većina učenika upoznata s ikonografskim temama tijekom nastave vjeronauka, iskustvom u crkvi i nastavi likovne kulture i umjetnosti dok su ostali upoznati iz drugih izvora ili uopće nisu upoznati. Prevladavaju pozitivni stavovi učenika o učinkovitosti učenja ikonografije s pomoću didaktičke igre jer većina učenika smatra da takvo učenje čini sadržaje zanimljivijim, lakše ih je zapamtiti i ponovili bi takav način učenja.

10. LITERATURA

1. Duran, M. (2003). *Dijete i igra*. 2. prošireno izdanje. Jastrebarsko. Naklada Slap.
2. Farthing, S. (2010). *Umjetnost: vodič kroz povijest i djela*. Zagreb. Školska knjiga.
3. Ivančević, R. (1998). *Stilovi, razdoblja, život I: Od paleolita do predromanike (udžbenik za II. razred gimnazije)*. Zagreb. Profil.
4. Ivančević, R. (2000). *Stilovi, razdoblja, život II: Od romanike do secesije (udžbenik za III. razred gimnazije)*. Zagreb. Profil.
5. Ivančević, R. (2000). *Leksikon ikonografije, liturgike i simbolike zapadnog kršćanstva i uvod u ikonologiju Radovana Ivančevića*. Zagreb. Kršćanska sadašnjost.
6. Janson, H. W., & Janson, A. F. (1997). *Povijest umjetnosti: dopunjeno izdanje*. New York. Harry N. Abrams, Incorporated.
7. Secrets of the Playing Card, (2007). History Channel
8. Skender, L., & Karas, D. (2017). Učestalost i svrhovitost primjene igara u nastavi likovne umjetnosti. *Život i škola: časopis za teoriju i praksu odgoja i obrazovanja*, 63(2), 113-126.
9. Vicelja-Matijašić, M. (2013). *Ikonologija: kritički prikaz povijesti metode*. Rijeka. Filozofski fakultet Sveučilišta u Rijeci, centar za ikonografske studije.

11. SLIKOVNI PRILOZI

1. Slika 1. Reljef oltarne pregrade iz crkve sv.Nediljice
Izvor: <https://croatia.eu/index.php/hr/home-hr/kultura/likovna-umjetnost>
<http://slikovnica-gorgim.blogspot.com/2011/06/oltarna-pregrada-iz-sv.html>
2. Slika 2. Podjela prvog reljefa na tri horizontalne trake
Izvor: autorica
3. Slika 3. Ornamenti prvog reljefa
Izvor: autorica
4. Slika 4. Lukovi i stupovi prvog reljefa
Izvor: autorica
5. Slika 5. Detalj stupova prvog reljefa
Izvor: autorica
6. Slika 6. Ljudske figure prvog reljefa
Izvor: autorica
7. Slika 7. Podjela drugog reljefa na tri horizontalne trake
Izvor: autorica
8. Slika 8. Ornamenti drugog reljefa
Izvor: autorica
9. Slika 9. Lukovi i stupovi drugog reljefa
Izvor: autorica
10. Slika 10. Ljudske figure drugog reljefa
Izvor: autorica
11. Slika 11. Sadržaj igre s kartama
Izvor: autorica
12. Slika 12. Anketa, prvo pitanje
Izvor: autorica
13. Slika 13. Anketa, drugo pitanje
Izvor: autorica
14. Slika 14. Anketa, treće pitanje
Izvor: autorica
15. Slika 15. Anketa, četvrto pitanje

Izvor: autorica

16. Slika 16. Anketa, peto pitanje

Izvor: autorica

17. Slika 17. Anketa, šesto pitanje

Izvor: autorica

18. Slika 18. Anketa, sedmo pitanje

Izvor: autorica

19. Slika 19. Anketa, osmo pitanje

Izvor: autorica

20. Slika 20. Anketa, deveto pitanje

Izvor: autorica