

# Društvena igra u kontekstu umjetničke grafike

---

**Mor, Diana**

**Undergraduate thesis / Završni rad**

**2022**

*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:251:627163>

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

*Download date / Datum preuzimanja:* **2024-11-23**



*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 PREDDIPLOMSKI STUDIJ LIKOVNA  
KULTURA

DIANA MOR

## **Društvena igra u kontekstu umjetničke grafike**

ZAVRŠNI RAD

MENTOR:

doc. art. Mario Matoković

SUMENTOR:

Krunoslav Dundović, umj. suradnik

Osijek, 2022.

## SAŽETAK

Rad se sastoji od šest grafičkih listova otisnutih u tehnici *réservage*. Listovi prikazuju kompoziciju pojmova od kojih su preuzeti njih osamdeset i otisnuti u sitotisku kako bi postali dio društvene igre. Pojmovi su načinjeni brzo i spontano iz nekoliko poteza te se dijele na figurativne i apstraktne ovisno o percepciji promatrača. Time ih svatko može interpretirati na svoj način. Iz toga proizlazi ideja za igru koja će potaknuti igrača na kreativno razmišljanje i uporabu mašte kako bi uz komunikaciju s drugima mogao stvoriti jednu cjelinu. Važno je slušanje, razumijevanje drugih i timski rad kako bi se ispričala priča temeljena na pojmovima koje vide. Većina se populacije s pričama susreće od najranije dobi, a ovim načinom igre igrači postaju pripovjedači i time se na neki način vraćaju u djetinjstvo. Upravo je taj povratak djetinjstvu bio inspiracija i za vizualni dio igre.

Ključne riječi: igra, priča, potez, dječji crtež, *réservage*

## SUMMARY

The work consists of six graphic prints in the *réservage* technique. The prints show a composition of terms from which eighty were taken and printed in screen printing to become part of the card game. Drawings are made quickly and spontaneously from several strokes and are divided into figurative and abstract depending on the perception of the observer. This way everyone can interpret them in their own way. From this comes the idea for the game that will encourage a player to think creatively and use their imagination to be able to create one whole by communicating with others. Listening, understanding others, and teamwork are important factors to tell a story based on the terms they see. Most of the population encounters stories from an early age, and in this way the players become storytellers and thus in some way return to childhood. It was this return to childhood that was the inspiration for the visual part of the game.

Key words: game, story, stroke, children's drawing, *réservage*

SVEUČILIŠTE JOSIPA JURJA STROSSMAYERA U OSIJEKU

AKADEMIJA ZA UMJETNOST I KULTURU U OSIJEKU

### IZJAVA O AKADEMSKOJ ČESTITOSTI

kojom ja \_\_\_\_\_ potvrđujem da je moj \_\_\_\_\_ rad  
pod naslovom \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

diplomski/završni

te mentorstvom \_\_\_\_\_

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, \_\_\_\_\_

Potpis

\_\_\_\_\_

# SADRŽAJ

1.UVOD.....	1
2. KONCEPT .....	2
3.ISTRAŽIVANJE TEME .....	4
3.1.DJEČJI CRTEŽ.....	4
3.2.PRIČANJE PRIČE.....	6
3.3.POVIJEST DRUŠTVENE IGRE .....	7
4.PRAVILA IGRE.....	10
5.TEHNIČKA IZVEDBA RADA .....	12
5.1. RÉSERVAGE.....	12
5.2.MODRA GALICA.....	14
5.3.SITOTISAK I PAKIRANJE .....	16
6.ZAKLJUČAK.....	18
7.POPIS SLIKOVNOG MATERIJALA .....	19
8.LITERATURA.....	20

## 1.UVOD

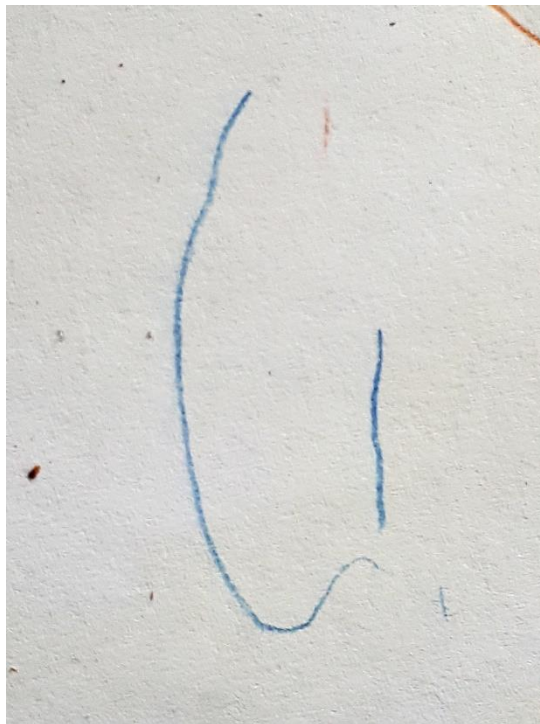
Susret s društvenim igrama pojavljuje se u ranoj dobi života. Pomoću njih se razvijaju komunikacija, koordinacija ruku, strpljenje i poštivanje određenih pravila. Kroz igru podučavamo raspoznavanje boja, oblika i brojeva, potiče se na razmišljanje, planiranje i organizaciju. Za određene je igre potreban timski rad što zahtijeva dobru komunikaciju i sporazumijevanje među suigračima. Također mnoge igre iziskuju koncentraciju i ustrajnost i time produžuju fokus. Igra „Zašto ne?“ suradnička je vrsta igre u kojoj sudionici trebaju biti misaono povezani te kroz suradnju doći do ispričane priče. Cilj je potaknuti igrača na kreativnost kako bi priča, a time i igra, bila zanimljivija.

Ideja je nastala od skica koje su prikazivale figurativne i apstraktne pojmove. Tijekom razgovora s kolegama o skicama došlo je do prijateljskog prepiranja o tome što je prikazano i nalikuju li na definirani pojam. Pogađanje se pokazalo vrlo inspirativnim i zanimljivim te je iz toga proizašla ideja da bi se navedeni pristupi crtežu mogli pretočiti u društvenu igru u kojoj je upravo cilj da svatko protumači pojmove na svoj način.

U igri „Zašto ne?“ temeljna je stavka stvaranje priče do koje dolazi pozornim slušanjem i uvažavanjem tuđih ideja kroz kvalitetan timski rad. Namijenjena je djeci i odraslima, a kroz nju se razvijaju mašta, koncentracija, suradnja i društvene vještine.

## 2. KONCEPT

Ideja rada dolazi od potrebe za pronalaskom jednostavnosti u vlastitom crtežu nakon što sam imala priliku promatrati dvogodišnje dijete kako crta. Zaintrigirala me je činjenica da djetetu nije važno što crtež nije doslovna preslika stvarnosti. Pojam poput tobogana može biti jedna linija, ploha ili niz kružnica (Slika 1.). Ono nije bilo opterećeno time što nešto nije dovoljno dobro ili da to što je nacrtalo ni malo ne nalikuje na stvaran predmet. Kako odrastamo, tako se i naši crteži mijenjaju, postaju preciznija slika stvarnosti te nas ta potreba opterećuje.



Slika 1. Dječji crtež tobogana

Sličan pristup radu pronalazim kod umjetnika Yanga Jiechanga rođenog u Foshanu u južnoj Kini 1956. godine. Studirao je kinesku teoriju povijesti umjetnosti i stekao titulu majstora kaligrafije i slikanja tušem. Nakon što je diplomirao, povukao se iz umjetnosti i proučavao je taoizam i zen budizam zbog kojih stvara potrebu za pojednostavnjivanjem i svođenjem stvari na ono što je bitno. On kombinira tradicionalne istočnjačke i zapadnjačke

metode, a glavni je motiv za opus radova koji je razvijao više od trideset godina bio da stvarnost nema formu<sup>1</sup> (Slika 2.).



Slika 2. Yang Jiechang, Heaven and Earth in One Stroke - Sun and Moon, 2017-2018

Prve su skice nastale kao vježba kojoj je bio cilj osloboditi ruku ne opterećujući se rezultatom. Sakupivši nasumične pojmove svaki sam pokušala prikazati na brzinu u nekoliko poteza (Slika 3.). Uz brzinu su predmeti počeli poprimati apstraktne oblike iz kojih je bilo teško iščitati prvobitni pojam iz kojega su nastale. Time pojmovi mijenjaju značenje ovisno o promatraču te iz toga kasnije nastaje koncept za društvenu igru. Taj princip otvara mogućnosti razvijanja mašte kroz pričanje priče uporabom pojmovima kojima igrač zadaje značenje. Igra u paru ili skupini dodaje element slušanja i razumijevanja drugih.



Slika 3. Skice, tuš na papiru

---

<sup>1</sup> Meer. URL: <https://www.meer.com/en/22415-yang-jiechang-on-earth-as-in-heaven>



### 3. ISTRAŽIVANJE TEME

#### 3.1. DJEČJI CRTEŽ

Kako se djeca razvijaju, tako se razvija i njihov likovni izražaj. Razvojne faze crtanja kod djece dijele se na fazu šaranja od 1. do 3. godine, fazu izražavanja složenim simbolima od 4. do 6. godine, fazu intelektualnog realizma od 7. do 10. godine i fazu vizualnog realizma od 10. do 14. godine.<sup>2</sup>

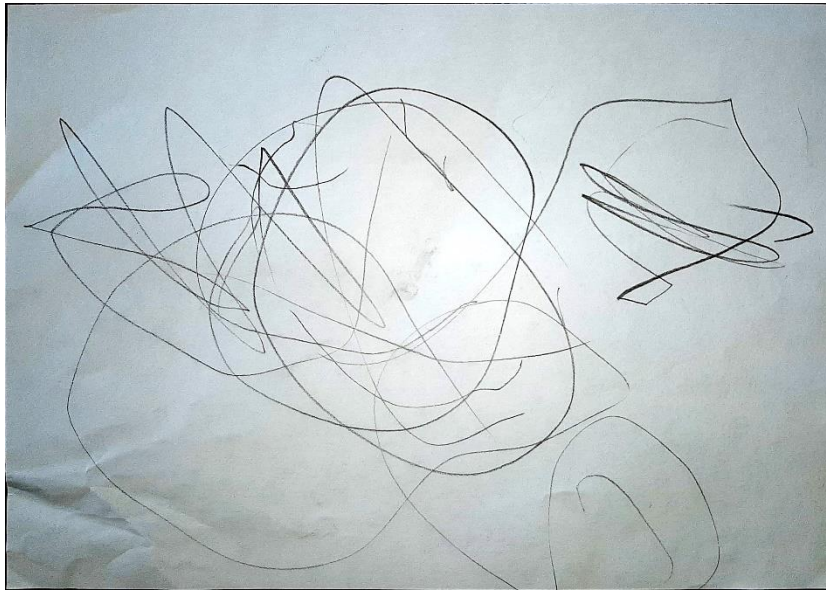
Najmlađa djeca koriste likovne elemente koji se javljaju spontano, a prvi od njih je linija. Djeca oko druge godine počinju upotrebljavati linije raznih tokova i karaktera. Crtaju svijet iz vlastite percepcije i bilježe svoja viđenja koja se u tom periodu najčešće temelje na pokretu. Za djecu pokret interpretira život. Promatrajući neki element djeca ne zapažaju njegov karakter, već funkciju i što on ili što njega pokreće. Rabe različite karaktere i tokove linija kako bi izrazili različite doživljaje određenih predmeta.

Linije kružnog oblika predstavljaju i utvrđuju prostor te služe kao prikaz kretanja prostorom (Slika 4.). Titrave linije predstavljaju titranje energije u nekom obliku, rabe ih kako bi prikazali ono što je iznutra i što ne možemo vidjeti golim okom. Obično ih rabe kako bi prikazali vitalnost tijela. Ljutnju dijete može prikazivati gomilanjem linija koje se savijaju i međusobno preklapaju što se naziva šaranjem. Šaranja je obično prikaz djetetove zbuđenosti i nesnalaženja u situaciji. Suprotno pokretu na crtežima javljaju se elementi koji svojim oblikom upućuju na nešto što je statično, zbijeno, kruto. Taj element opisuje pomoću mrlja koje su u načelu zbijeno titranje linija. S vremenom linije, koje su isprva prikazane u kontinuitetu, počinju dobivati novi karakter. Shvaćajući kako određene radnje imaju svoj početak i kraj te da se ne odvijaju u kontinuitetu, u crtežima se počinju pojavljivati isprekidane linije. Kako bi pokazivali radnju koja traje kratko, sredstvo za pisanje udaraju o podlogu od čega nastaju točke koje ponekad prijeđu u kratke linije. Nizanje elemenata upućuje na to da je dijete primijetilo određeni ritam i time prikazuje osjećaj reda. Ravne linije zahtijevaju koncentraciju i kontrolu da ostvare željeni oblik koji se suprotstavlja slobodnom kretanju kružnice. Njima otkrivaju karakteristike prostora te pravac kretanja. Koncentracija i kontrola postaju snažnije nešto kasnije kada se u crtežima počinu pojavljivati oblici poput kvadrata. Horizontalnim linijama

---

<sup>2</sup> Grgurić, N., Jakubin M. (1996). Vizualno-likovni odgoj i obrazovanje, Zagreb, Educa

nalažu proširenje prostora, a vertikalnim shvaćanje da se prostor može prostirati prema gore i dolje. Kose linije također prikazuju pokret s obzirom na to da nisu statične poput horizontalnih i vertikalnih već su prijelaz između jednoga u drugo. U prostoru ne možemo stajati nagnuti bez potpore pa se tako i kose linije čine nestabilne. Ta nestabilnost linije često je opis djetetove vlastite nesigurnosti. U šaranju i crtanju linija dijete shvati da može povezati kraj linije s početnom točkom te time dobiti krug. On prikazuje određeni prostor u suprotnosti s onim beskrajnim koji stvara kruženje u kontinuitetu. Crtežom dijete ne prikazuje izgled predmeta, već njegov karakter, način kretanja i utjecaj na okolinu.<sup>3</sup>



Slika 4. Crtež dvogodišnjeg djeteta

Sve opisano o načinu prikazivanja stvarnosti kod djeteta s vremenom iščezne. Odgojeni smo da su mrlje i šaranje neprimjereni i time potiskujemo slobodu izražavanja. Gubimo mogućnost prikazivanja vlastite percepcije i trudimo zadovoljiti očekivanja okoline. Tada nam, sve ono što je djetetu jednostavno, postaje težak zadatak i moramo se naprezati kako bismo se vratili na mentalitet djeteta i njegovu slobodu izražavanja. Ono što je oku nevidljivo, uvijek je bilo izazovno prikazati. Školovani i učeni pojedinci godinama prakticiraju promatranje predmeta i stvaranje preslike stvarnosti te dolaze do problema kada je u pitanju prikazivanje onoga što naše oko ne može percipirati. Moguće je naučiti kako prikazati predmet koji možemo vidjeti, dotaknuti i izmjeriti, no kada se radi o emocijama, ne možemo ni jedno. Djeca od samo par godina koriste jednostavne elemente poput linije ili mrlje kako bi prikazali te emocije.

---

<sup>3</sup> Dobrila Belamarić (1987). *Dijete i oblik- likovni jezik predškolske djece*, Zagreb, Školska knjiga

## 3.2.PRIČANJE PRIČE

S pričama se susrećemo još od malih nogu. Upoznajemo se s raznim pjesmama, bajkama, zagonetkama kroz knjige ili nam ih prenose starije generacije usmenom predajom. Priče za djecu su, same po sebi, najčešće jednostavno pisani tekstovi koje u sebi sadrže moralnu poruku. Priče razvijaju maštu i kreativnost. One imaju velik utjecaj na naše djetinjstvo i zaslužni su za značajan dio oblikovanja našeg karaktera.

Naši su preci, prije pisanog jezika, priče prenosili usmenom predajom. Umjesto knjižnica služila su njihova sjećanja koja su prenosili na sljedeće naraštaje. Prve znakove priča pronalazimo u špiljama paleolitika gdje lovci pomoću crteža pričaju lovačke priče.<sup>4</sup> Glavna su i jedina tema tada bile životinje. Time su bilježili svoj život i ovisnost o životinji koja im je služila za hranu, oruđe i odjeću. Prikazi su bili iznimno realistični, dok kompozicija nije bila u fokusu njihova izražavanja. Raštrkani crteži koji se preklapaju, često bez reda, nalažu da još nije bilo definiranog poretka u ljudskom društvu. Tek se u razdoblju mezolita, u srednjem kamenom dobu počinje pojavljivati ljudski lik. Likovi nisu prikazani naturalistički već stilizirani, a prvi se put pojavljuje i kompozicija. Tada crteži jasno pričaju priču lovaca. U prikazima se može razaznati skupina lovaca u pokretu koja se okuplja oko plijena. Pojava kompozicije nalaže da je riječ o organiziranoj ljudskoj zajednici, a ne skupini nalik na životinjski čopor.<sup>5</sup>

Još jedan pokazatelj priča kroz povijest pronalazimo u egipatskim grobnicama. Slikovnim pismom koje nazivamo hijeroglifi bili su pojednostavljeni simboli kojima bi se označavali predmeti, bića, pojave ili imena. Pomoću njih bi se u grobnicama pričala priča života faraona.

Od tog vremena, ovisno gdje nastaju, priče sadrže iskustva pojedinog društvenog okruženja. Znanja, doživljaji i iskustva koja je proživjela pokoja zajednica prikupljena su i opisana u pričama koje se zatim prenose generacijama s koljena na koljeno. Priče, koje su danas poznate, bile su narodne pripovijesti anonimnih autora koje su se prepričavale uz ognjišta kada bi se okupili djeca i odrasli. Prednost prenošenja priča s koljena na koljeno usmenom predajom

---

<sup>4</sup> Jorge Bucay (2019). Klasične priče da se bolje upoznaš, Fraktura

<sup>5</sup> Radovan Ivančević (1998). Stilovi razdoblja život Od paleolitika do predromanike, Zagreb, Profil

bila je izmjenjivanje priče u trenutku kada su bile prezentirane. Pripovjedač je u bilo kojem trenutku mogao nadodati ili eliminirati pojedine elemente kako bi ju prilagodio narodu i vremenu. Nakon mnogo prepričavanja, mijenjanja i prilagođavanja te priče su prikupljene i sažete u knjige.

Od 13. stoljeća autori prevode priče na svoj jezik, prilagođavaju ih svojim prostorima i društvenom okruženju te ih zapisuju u priče i pjesme. Uz to svakoj priči nadodaju moralnu poruku koju često učimo kroz iskustva junaka priče. Ako su priče bile namijenjene odrasloj publici, određeni elementi se preoblikuju kako bi bile prikladne za djecu. U 19. stoljeću se utjecaj romantizma u pričama primjećuje po elementima poput crne magije i čarolije. Tada se nadodaju čarobni predmeti i vile kako bi se suprotstavile čudovištima i urocima koji su predstavljali neprijateljske sile.

Razvijanjem i proširivanjem tiskanih knjiga legende, mitovi i priče postaju dostupne široj publici. Najmlađi uče kroz junake koji su često oplemenjeni vrlinama kojima otkriju da dobro uvijek pobjeđuje zlo. Priče imaju značajan utjecaj na sazrijevanje najmlađih, potiču ih na razmišljanje i jačaju karakter. Odrasli shvaćaju da u pričama nije sve crno-bijelo kako se čini. Osim očite poruke često se krije i skrivena koja je prenesena kroz simboliku koju djeca možda ne mogu shvatiti. Bajke mogu potaknuti i odrasle na razmišljanje na nekoj dubljoj razini te im mogu pomoći u stresnom razdoblju.<sup>6</sup>

### 3.3. POVIJEST DRUŠTVENE IGRE

Prve društvene igre poznate su još prije pisanog jezika. U jugoistočnoj Turskoj na 5000 godina starom grobnom mjestu Başur Höyük pronađeni su prvi primjeri oslikanih i isklesanih kamenčića za koje se smatra da su služili za društvene igre. Originalne kockice su bile rađene od različitih materijala kao što su drvo, kamen ili kosti. S vremenom je oblik kockica postajao zahtjevniji, poput šestostrane kocke pa se u tu svrhu počinju rabiti i drugi materijali kao što su staklo ili mramor (Slika 5.). Osim kockicama, koristili su se i oslikanim štapićima.

Najstarija društvena igra koju poznamo zove se Senet, a nastala je oko 3000. godine prije Krista kada su igre počele dobivati duhovni element. U Knjizi mrtvih spominje se kako će bogovi Ra, Thoth i Oziris štititi one koji pobjede u igri. Taj se duhovni element primjećuje i u mnogim

---

<sup>6</sup> Jorge Bucay (2019). Klasične priče da se bolje upoznaš, Fraktura

drugim igrama. Društvene se igre razvijaju, dolaze u različitim oblicima i svaka ima određena pravila. Rađene su od različitih materijala i većinom se sastoje od ploče i figura.<sup>7</sup>



Slika 5. Kockice od različitih materijala

Što se tiče igraćih karata, one se prvi puta spominju u kineskoj književnosti 9. stoljeća iz dinastije Tang. Do 11. stoljeća raširile su se po Azijskom kontinentu te dolaze do Egipta gdje se nalaze najstarije sačuvane karte na svijetu u vrijeme mamelučkog razdoblja. Već je tada postojala podjela na četiri simbola, a to su mač, polo štap, pehar i novčić. Po tim simbolima možemo iščitati interese, kulturu i običaje pojedine društvene zajednice. Karte su zbog svog oblika bile lagane za nošenje te su ih tako vojnici i istraživači lako mogli prenijeti iz jednog kraja u drugi. Putovanjem su se brzo proširile Europom. Dolazeći do drugih kultura koje ih usvajaju, mijenja se i simbolika na kartama. Italija je zadržala originalne simbole kao što su mač, čaše, palice i novčiće, Njemačka je uvela nove simbole: žir, list, srce i zvona, a Francuska je uvela danas najpoznatije: tref, srca, karo i pik.

Već je u osamnaestom stoljeću postojao problem popularnih igara na sreću, no karte nisu bile samo sredstvo za izazivanje ovisnosti i svađe. U zemljama poput Nizozemske karte su bile najjeftiniji papir koji se mogao pronaći. Otisak se nalazio na jednoj strani te se stražnja strana koristila kao običan papir na koji su se pisale pozivnice, poruke itd. U vrijeme siromaštva kada se majke nisu mogle brinuti za svoju djecu, ostavile bi ih pred sirotištem i uz njih bi priložile igraću kartu na kojoj bi bilo napisano ime djeteta. Ako je karta bila cijela to je bio znak

---

<sup>7</sup> Bord games land. URL: <https://boardgamesland.com/the-complete-history-of-board-games/>

da se majka zauvijek odrekla svoga djeteta, a ako je bila prerezana na pola, značilo je da će se jednog dana majka vratiti po dijete sa svojom polovicom.

Kada pogledamo set karata, vidimo sredstvo za igranje igre, no one su mnogo više od toga. Karte i njihovi simboli pričaju priču o običajima, kulturi, društvenom poretku i statusima pojedinog naroda. U devetnaestom stoljeću nastala je priča o vojniku koji je umjesto Biblije sa sobom nosio snop karata. Jednom prilikom imao ih je uz sebe za vrijeme mise i znajući za loš utjecaj karata u to vrijeme svećenik nije bio zadovoljan s tom odlukom. Tada mu je vojnik objasnio svoju interpretaciju simbola na kartama; broj jedan predstavlja jednoga Boga, broj 4 četiri evanđelista, a broj 6 šest dana postanka itd. Vojnik mu je pomoću karata ispričao priču koristeći se simbolima koji u izvoru nisu bili namijenjeni za prikaz Biblijskog teksta.<sup>8</sup>

Ova priča otkriva da sve ovisi o percepciji. Viđenje stvarnosti varira među pojedincima. Jednima su karte sredstvo za klađenje, dok drugima može biti pojam nečeg intimnog i svetog. Taj element percepcije bitan je u igri „Zašto ne?“ jer se neće uvijek odrediti isto značenje nekom pojmu. To dovodi do toga da se igra može ponavljati više puta s istim kartama koje svaki puta imaju novo značenje.

---

<sup>8</sup> Secrets of the Playing Card, 2007.

## 4.PRAVILA IGRE

Svaka karta sadrži apstraktno prikazani pojam. Jedan pojam može imati više značenja, on može prikazivati biće, stvar ili pojavu, a na igraču je da aktivira maštu i pronade nešto u tom obliku.

Karta ima lice i naličje, na licu su pojmovi.

Lice karte nema pravu stranu, igrač ju može gledati okomito ili vodoravno sa svake strane.

Cilj je da skupa pomoću pojmova ispričate priču u zadanom žanru. Prvi će igrač započeti priču, a zadnji ju mora završiti kako bi skupa stvorili cjelinu.

### **Priprema:**

Karte pomiješati i staviti ih na hrpu.

Tijek igre:

Svakom igraču podijeliti 5 karata.

Zatim slijedi bacanje kockice koja određuje u kojem žanru se mora odviti priča:

1. Komedija
2. Horror
3. Fantazija
4. Romantika
5. Saponica
6. Dokumentarac

Baca se kockica kako bi odredilo tko igra prvi. Tko dobije najveći broj, započinje igru koja se zatim nastavlja u smjeru kazaljke na satu.

Prvi igrač odabire jednu kartu iz ruku kojom će započeti priču i postavlja je na stol kako bi ju svi mogli vidjeti.

Započinje priču s par riječi ili par rečenica, no mora ukomponirati odabrani pojam koji je u ovom slučaju što god taj igrač iščita s karte.

Sljedeći igrač nadovezuje se na priču igrača broj jedan s jednom od svojih karata.

Igra se odvija u krug, a zadnji igrač završava priču. Krug završava kada svatko baci jednu kartu i na stolu je onoliko karata koliko ima igrača.

Nakon što se prvi krug završi, karte se prikupe i stavljaju na zasebnu hrpu.

Zatim svi povuku jednu kartu s prve hrpe kako bi ih opet imali pet.

Postupak se ponavlja za novi krug te svaki krug započinje novi igrač (lijevo od igrača koji je započeo prijašnji).

**Napomena:**

Što su igrači kreativniji, igra će biti zanimljivija. Nema ograničenog broja rečenica po igraču, naprotiv, što ih je više, priča može biti zanimljivija.

Igrači mogu odabrati hoće li igra završiti nakon jednog kruga ili će se nastaviti dalje.

**Druge inačice igre:****1. Karte u redu**

Umjesto dijeljenja pet karata svakom igraču možete s hrpe izvući onoliko karata koliko ima igrača te ih postaviti u jedan red tako da svi mogu vidjeti prikazane pojmove.

Prvi igrač odabire jednu kartu na kojoj je pojam koji mora iskoristiti.

Ta je karta sada iskorištena te se preokreće licem prema dolje.

Sljedeći se igrač nadovezuje na priču igrača broj jedan s novom kartom. Bira jednu od onih koje su ostale te ju okreće licem prema dolje kada završi svoj dio priče.

Igra se odvija u krug sve dok zadnji igrač ne završava priču, odnosno dok se ne iskoriste sve karte iz reda.

**2. Teško**

Karte pomiješati i staviti ih na hrpu.

S hrpe se izvuče jedna karta kojom igrač broj jedan započinje igru te ju mora iskoristiti.

Kada prvi igrač ispriča svoj dio priče, izvlači se nova karta koju mora iskoristiti sljedeći igrač.

Igra se odvija u krug sve dok zadnjeg igrača.

Možete i miješati inačice ili izmisliti nove inačice igre.



## 5. TEHNIČKA IZVEDBA RADA

### 5.1. RÉSERVAGE

„Tehnika *réserve* je poznata i rasprostranjena tehnika koja pruža mnoge mogućnosti u izrazu. Prvi puta se pojavljuje u sedamnaestom stoljeću kada je Hercules Segers razvio tehniku koja mu je omogućila da slika izravno na tiskarskoj ploči. Njena je specifičnost što na metalnoj ploči (cinčanoj ili aluminijskoj) jasno vidimo tiskovne površine s obzirom na to da na ploči jetkamo dijelove na koje smo nanijeli smjesu *réserve*. *Réserve* možemo nanositi kistom, drvenim štapićem, trskom, metalnim perom, tkaninom ili nekim drugim pričuvnim sredstvom, zatim možemo četkicom špricati po površini metalne ploče, a nakon što se *réserve* osuši možemo dodatno intervenirati grebanjem i skidanjem dijelova istog, pri čemu, naravno, treba paziti da ne oštetimo metal.“<sup>9</sup> (Slika 6.)



Slika 6. Nanošenje *réserve* na ploču

Receptura za smjesu za *réserve* započinje tako da se u metalnu posudu ulije 2 mjere vode i 2 mjere kristalnoga šećera. Kada voda prokuha i šećer se rastopi, ostavi se smjesa da se ohladi nakon čega se dodaje 1 mjeru tempere. Najbolje je rabiti školsku temperu jer se ona lako

---

<sup>9</sup> Mario Čaušić (2020). Kemija u umjetničkoj grafici, Osijek, Akademija za umjetnost i kulturu u Osijeku, str. 49. i 50.

topi u vodi. Zatim je potrebno sve pomiješati dok se tempera ne rastopi. Smjesa ne treba biti pregusta kako bi ju se lakše moglo upotrijebiti za rad. U hladnu se smjesu dodaje ½ mjere tekućeg deterdženta za pranje posuđa koja ne smije imati dodatka balzama i sl. Deterdžent onemogućuje skupljanje linija i dopušta crtež finih, preciznih linija.

Nakon što se *réservage* nanese na metalnu ploču potrebno je ostaviti ga određeno vrijeme da se osuši. Zatim se ploča premazuje tankim slojem razrijeđenog tekućeg bitumena te se nakon sušenja polaže u mlaku vodu. Voda ne smije biti vruća jer bi u protivnom otopila bitumen. Nakon što ploča odstoji neko vrijeme u vodi, po potrebi se finim kistom prelazi preko površine kako bi se *réservage* odvojio od ploče (Slika 7.). Nakon toga ploča je spremna za daljnju obradu.<sup>10</sup>

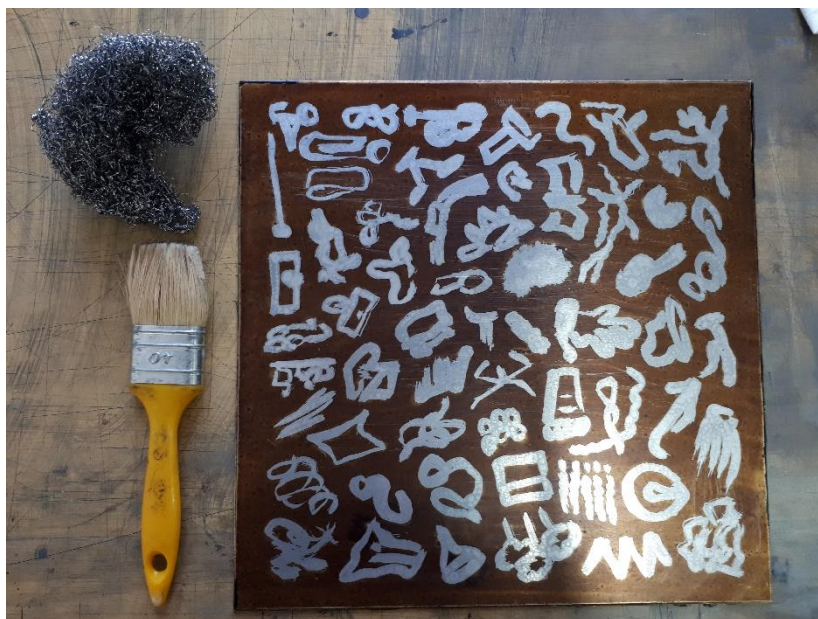


Slika 7. Odvajanje *réservagea* od ploče

Odabrala sam tehniku *réservagea* jer najbolje imitira crtež tuša na papiru. S obzirom na to da sam htjela zadržati svježinu, crtala sam izravno na ploče s malo smjese *réservagea* kako bi se vidjeli potezi kista. Svaka ploča formata 30 cm x 30 cm sadrži 57 pojmova. Nakon što sam premazala ploče bitumenom koji se osušio, odlučila sam dodatno intervenirati, radirajući po ploči u cilju dobivanja dodatne teksture koja rad čini dinamičnijim (Slika 8.).

---

<sup>10</sup> Mario Čaušić (2020). Kemija u umjetničkoj grafici, Osijek, Akademija za umjetnost i kulturu u Osijeku



Slika 8. Dodavanje teksture

## 5.2.MODRA GALICA

„Modra galica ili bakrov (II) sulfat pentahidrat, kemijske formule  $\text{CuSO}_4 \times 5\text{H}_2\text{O}$ , sol je bakra. Otopina modre galice reagira kiselo zbog hidrolize  $\text{Cu}^{2+}$  iona te se zbog tog svojstva može koristiti kao jetka za nagrizanje metalnih ploča.“<sup>11</sup> (Slika 9.)



Slika 9. Priprema za jetkanje modrom galicom

<sup>11</sup> Mario Čaušić (2020). Kemija u umjetničkoj grafici, Osijek, Akademija za umjetnost i kulturu u Osijeku, str. 23.

Rad s modrom galicom potrebno je obavljati u digestoru ili na dobro prozračenom prostoru zbog rizika iritacije probavnog sustava ili nadraženosti očiju. Također je nužno nositi rukavice jer može doći do blažih oblika opekline na koži (Slika 10.). Modra galica nije u potpunosti netoksična, ali je toksičnost u velikoj mjeri manja u usporedbi s dušičnom kiselinom. Grafičarima, koji su često u kontaktu s različitim kemikalijama, zamjena dušične kiseline modrom galicom može znatno pripomoći u očuvanju zdravlja. Za jetkanje aluminijske ploče potrebno je dodati i natrijev klorid (NaCl) tj. kuhinjsku sol. Kuhinjska se sol dodaje u omjeru 1:1 jer bez nje neće doći do reakcije na aluminijsku ploču.<sup>12</sup>



Slika 10. Proces jetkanja

Za svoj sam rad upotrijebila srednju koncentraciju jetke koja se dobije otapanjem 50 g modre galice i 50 g kuhinjske soli u 1 L tople vode. Otopinu je potrebno promiješati kako bi se sol i galica otopili te ju ostaviti na sobnoj temperaturi da se ohladi. Kada se otopina ohladi, spremna je za proces jetkanja. Kada se ploča stavi u jetku, na njoj se počne skupljati talog smeđe boje na površinama otvorenim za jetkanje. Taj je talog oslobođeni bakar koji za vrijeme jetkanja odstranjujemo kistom. Kada ploču izvadimo iz jetke, potrebno ju je isprati vodom i odstraniti višak taloga. Nakon ispiranja vodom ploča se šprica otopinom limunske kiseline i vode koja pod pritiskom odstranjuje talog koji je ostao na dijelovima ploče. Za kraj, ploču je potrebno još jednom isprati čistom vodom. Ploče sam jetkala u prosjeku 8 minuta ovisno o jačini jetke. Kada

---

<sup>12</sup> Mario Čaušić (2020). Kemija u umjetničkoj grafici, Osijek, Akademija za umjetnost i kulturu u Osijeku

jetka oslabi, može se ojačati ponovnim dodavanjem kuhinjske soli i modre galice. Tim sam postupkom dobila duboko izjetkane dijelove ploče koja tiskanjem rezultira čisto crnim tonovima. Nakon uporabe jetka se vraća u posudu, a ostatke sedimenta se pohranjuje na mjesto predviđeno za to. Otopinu modre galice nije preporučljivo baciti u izljev zbog povećane koncentracije bakra koja ima nepovoljan utjecaj na žive organizme. Otopina se skladišti u prikladne posude za odlaganje i zbrinjava na siguran način.

### 5.3.SITOTISAK I PAKIRANJE

Slobodna kompozicija pojmova otisnuta je u tehnici *reservagea* u margo formatu jer otisci nemaju zadan način gledanja (Slika 11.). Otisci su zatim skenirani i digitalno obrađeni u programima Adobe Photoshop i Adobe Illustrator kako bi postali karte u svrhu društvene igre. Odabrani pojmovi složeni u mrežu ispisani su na paus papir kao priprema za sitotisak. Prvotno je otisnuta prednja strana na kojoj se nalaze pojmovi te je nakon sušenja otisnuta poleđina karata koja sadrži teksturu. Karte su zatim izrezane i raspoređene u skupine po 80 pojmova s jednom kartom sa žanrovima (Slika 12).



Slika 11. Otisak

Ista se tekstura poleđine rabi za dizajn kutije dimenzija 10,5 cm x 11 x cm 6,5 cm. Ona sadrži dva spremnika za karte i jedan za kockicu u sredini. Dizajnirana je s ciljem da bude kompaktna i lako prenosiva, a da njen vizualni identitet podsjeća na dizajn karata (Slika 13.).

Vanjska tekstura ista je poledini karata dok je unutrašnjost crna kako bi karte i kockica došle do izražaja.



Slika 12. Igraće karte



Slika 13. Igraće karte i kutija

## 6.ZAKLJUČAK

Kroz istraživanje, razgovor i isprobavanje igre proizišle su mnoge nove ideje. Rad otvara mogućnosti za daljnje razvijanje igre „Zašto ne?“ kao i njenih inačice. Njezin izgled dopušta više načina igranja, pojmovi su jednostavni i mogu se upotrijebiti u mnoge svrhe. Rad se već sada pokazao ne samo kao zanimljiv koncept društvene igre, već kao i zanimacija za dojenčad koja u ranim fazama ne prepoznaje boje, ali zato reagira na crno-bijeli kontrast.

Ljudska bića od malih nogu uživaju u pričama. One služe za zabavu kroz koju podučavaju o raznim životnim situacijama. Priče se neprestano pojavljuju, od onih za laku noć, basni, legendi, mitova, priča u filmovima i knjigama do prepričavanja događaja iz svakodnevnog života. Naši su preci prenosili priče usmenom predajom o kulturama i običajima tadašnjeg života. Sam se ljudski život percipira kao priča od početka do kraja tj. od rođenja do smrti u kojoj svatko za sebe igra glavnu ulogu. Priče nas okružuju te su dio ljudskog bića i civilizacije.

## 7. POPIS SLIKOVNOG MATERIJALA

Slika 1. Dječji crtež tobogana

Slika 2. Yang Jiechang, Heaven and Earth in One Stroke - Sun and Moon, 2017-2018

<https://www.artsy.net/artwork/yang-jiechang-yang-jie-cang-heaven-and-earth-in-one-stroke-sun-and-moon> [pristup 19. 6. 2022.]

Slika 3. Skice, tuš na papiru

Slika 4. Crtež dvogodišnjeg djeteta

Slika 5. Kockice od raznih materijala

<https://boardgamesland.com/the-complete-history-of-board-games/> [pristup 19. 6. 2022.]

Slika 6. Nanošenje *réservagea* na ploču

Slika 7. Odvajanje *réservagea* od ploče

Slika 8. Dodavanje teksture

Slika 9. Priprema za jetkanje modrom galicom

Slika 10. Proces jetkanja

Slika 11. Otisak

Slika 12. Igraće karte

Slika 13. Igraće karte i kutija



## 8.LITERATURA

1. Meer. URL: <https://www.meer.com/en/22415-yang-jiechang-on-earth-as-in-heaven> [pristup 19. 6. 2022.]
2. Grgurić, N., Jakubin M. (1996). Vizualno-likovni odgoj i obrazovanje, Zagreb, Educa
3. Dobrila Belamarić (1987). Dijete i oblik- likovni jezik predškolske djece, Zagreb, Školska knjiga
4. Jorge Bucay (2019). Klasične priče da se bolje upoznaš, Fraktura
5. Radovan Ivančević (1998). Stilovi razdoblja život Od paleolitika do predromanike, Zagreb, Profil
6. Board games land. URL: <https://boardgamesland.com/the-complete-history-of-board-games/> [pristup 19. 6. 2022]
7. Secrets of the Playing Card, 2007.
8. Mario Čaušić (2020). Kemija u umjetničkoj grafici, Osijek, Akademija za umjetnost i kulturu u Osijeku