

# Oblikovanje slikovnice

---

**Biondić, Maja**

**Master's thesis / Diplomski rad**

**2020**

*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:251:624106>

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

*Download date / Datum preuzimanja:* **2025-02-03**



*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  
DIPLOMSKI SVEUČILIŠNI STUDIJ ILUSTRACIJA

MAJA BIONDIĆ

# **OBLIKOVANJE SLIKOVNICE**

DIPLOMSKI RAD

MENTOR:

izv. prof. art. Stanislav Marijanović

Osijek, 2020.

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

**IZJAVA O AKADEMSKOJ ČESTITOSTI**

kojom ja \_\_\_\_\_ Maja Biondić \_\_\_\_\_ potvrđujem da je moj \_\_\_\_\_ diplomski \_\_\_\_\_ rad

pod naslovom \_\_\_\_\_ Oblikovanje slikovnice \_\_\_\_\_

te mentorstvom \_\_\_\_\_ izv. prof. art. Stanislava Marijanovića \_\_\_\_\_

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, \_\_\_\_\_

Potpis

\_\_\_\_\_

## SAŽETAK

Rad obuhvaća pojam, razvoj i povijest slikovnice, dotiče se dječje književnosti te razlaže vezu između ilustracije i teksta. Slikovnica je kombinacija likovnog i književnog izraza, i tako joj treba pristupiti. Ako se tekstopisac i ilustrator nalaze u jednoj osobi, tada govorimo o autorskoj slikovnici. Slikovnicu dijelimo s obzirom na oblik, strukturu izlaganja, sadržaj, likovnu tehniku i sudjelovanje recipijenta. Uloga ilustracije je da nam rasvijetli ono što se nalazi u tekstu, a uloga priče je da nas pouči, izliječi, osnaži i pruži novu stvarnost.

Nakon iznesenoga teoretskog dijela, ovaj rad sadrži tekstualno obrazloženje praktičnoga rada, koji uključuje proces kreiranja priče, autorski koncept slikovnice, *storyboard*, dizajn likova, razvojni put ilustracija te odnos teksta i slike. U ovome dijelu opisujem osobni put materijalizacije početne ideje i uz to prilažem slikovne materijale – skice i završne ilustracije.

Ključne riječi: slikovnica, ilustracija, naracija, dizajn karaktera, grafičko oblikovanje

Keywords: picture book, illustration, narration, character design, layout

# SADRŽAJ

|   |           |
|---|-----------|
| <b>1. UVOD</b> .....                                | <b>1</b>  |
| <b>2. SLIKOVNICA</b> .....                          | <b>2</b>  |
| 2.1. Ilustracija u slikovnicama .....               | 3         |
| 2.2. Podjela slikovnice .....                       | 5         |
| 2.3. Povijest slikovnice .....                      | 5         |
| 2.4. Svjetska i hrvatska dječja književnost .....   | 8         |
| <b>3. PROCES NASTANKA SLIKOVNICE</b> .....          | <b>9</b>  |
| 3.1. Oblikovanje priče .....                        | 9         |
| 3.2. Osnovni koncept slikovnice.....                | 10        |
| 3.3. Cilj .....                                     | 10        |
| 3.4. Sinopsis.....                                  | 10        |
| 3.5. Scenarij .....                                 | 10        |
| 3.6. Metodologija istraživanja .....                | 11        |
| 3.7. Izrada storyboarda .....                       | 13        |
| 3.8. Emocija i atmosfera scene .....                | 14        |
| 3.9. Dizajn karaktera.....                          | 14        |
| 3.10. Od skice do izrade završnih ilustracija ..... | 17        |
| 3.10.1. Opis tehnike.....                           | 18        |
| 3.11. Tipografija .....                             | 19        |
| 3.12. Kompozicija teksta i ilustracije .....        | 20        |
| 3.13. Grafičko oblikovanje slikovnice.....          | 24        |
| <b>4. LIKOVNI ELEMENTI ILUSTRACIJE</b> .....        | <b>25</b> |
| 4.1. Kompozicija.....                               | 25        |
| 4.2. Plan .....                                     | 25        |
| 4.3. Rakurs .....                                   | 26        |
| <b>5. ZAKLJUČAK</b> .....                           | <b>27</b> |
| <b>6. TEHNIČKA SPECIFIKACIJA SLIKOVNICE</b> .....   | <b>29</b> |
| <b>7. POPIS LITERATURE</b> .....                    | <b>30</b> |
| <b>8. POPIS SLIKOVNIH MATERIJALA</b> .....          | <b>31</b> |

# 1. UVOD

Ovaj diplomski rad sastoji se od praktičnoga dijela, kreiranja slikovnice *Mara i Mars*, i pismenoga dijela u kojemu definiram pojmove s kojima se susrećem kroz rad te opisujem proces nastanka ove slikovnice.

Na ovo „putovanje“ krenula sam u nastojanju da ispričam priču. Slikovnica je potekla iz neke unutarnje težnje da „prevedem“ riječi u slike. A kako to biva s putovanjima, nikad ne znamo koga ćemo putem sresti i što ćemo sve spoznati.

Sve počinje od papira i grafitne olovke. Za mene je crtanje uvijek bilo dodavanje duhovne vrijednosti nečemu materijalnom. Papir je materija, a pritiskom olovke ostavljamo trag. Tim činom na papiru ostavljamo jedan dio sebe. Time papir dobiva na vrijednosti ili je gubi. Iz odgovornosti ali i empatije prema papiru – počela sam crtati. Koješta čovjek može naučiti o sebi kroz odnos s papirom. Na toj bijeloj podlozi sve naše mane izlaze na vidjelo. Papiru ne možemo lagati. Trag olovke može se izbrisati gumicom, ali oštećenje proizvedeno pritiskom ostaje zabilježeno.

Osim papira i olovke za slikovnicu je potrebno mnogo više. Traženje priče samo je jedan segment i tu sam se najviše „gubila“. Putem sam naučila da nije dovoljno da mi se priča sviđa, već je važno da ona odgovara i momu likovnom izričaju. Meni je osobno kod priče važan moment prepoznavanja, kako bih je mogla doživjeti i vizualno prenijeti na nekoga drugog. Teško ću se uhvatiti u koštac s ilustriranjem sadržaja koji u osnovi ne razumijem, lika s kojim se ne poistovjećujem ili podneblja u kojemu nikad nisam bila.

Nakon nekoga vremena provedenog u knjižnici, čitajući i upijajući sav ilustrirani sadržaj, nisam našla priču koja mi odgovara. Tada sam prema mentorovim sugestijama sama napisala priču. Nakon toga su uslijedili prepravci i oblikovanje same priče, podjela teksta na duplerice<sup>1</sup>, skice, *storyboard*, razrada likova, koloriranje i sve ostalo što ću iznijeti u daljnjemu tekstu.

Ovo tekstualno obrazloženje praktičnoga rada prihvatila sam kao priliku kako bih sama sebi dokumentirala proces stvaranja „nečega iz ničega“. Ono što sam imala na početku samo je

---

<sup>1</sup> Duplerica ili dvostraničje je termin koji se koristi za dvije knjižne stranice (lijevu i desnu) koje predstavljaju jedinstvenu vizualnu cjelinu.

ideja, a proces materijalizacije slikovnice bio je dug i neuredan, ali konačno je tu. Rad je nastajao u segmentima, uz pauze, prepravke i ponovna vraćanja, pa sam u ovome procesu zabilježila i neke svoje nedostatke, te stekla uvid u način kojim pristupam radu, što će mi biti od velike pomoći u budućim projektima.

## 2. SLIKOVNICA

*„Slikovnica nije igračka, već knjiga u punom smislu riječi.“ (Vilko Selan Gliha)*

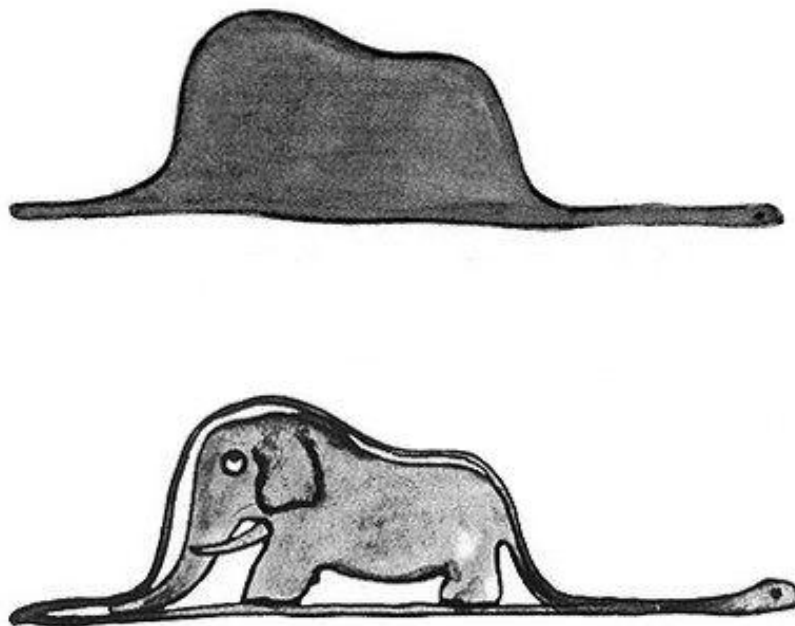
„Slikovnica je knjiga s ilustracijama namijenjena djeci. U najužem smislu, slikovnica je prvo likovno-literarno djelo koje dijete susreće i doživljava svim osjetilima.“ (Javor, R. 1996:88). Nešto širu definiciju slikovnice pronaći ćemo u knjizi *Povijest hrvatske dječje književnosti od početka do 1955. godine*, u kojoj ona glasi ovako: „Slikovnica nije čista književna vrsta, nego kombinacija likovnoga i književnoga izraza. Nije lako odgovoriti što je u slikovnici važnije, likovno ili književno, no ne treba smetnuti s uma činjenicu da postoje slikovnice bez riječi ili s vrlo malo riječi, ali nema slikovnica bez slika. Slikovnica je u načelu kratka, tematski može biti vrlo raznolika, a po doživljaju i namjeni je umjetnička ili poučna. Umjetnička slikovnica teži doživljaju svijeta, uspostavljanju unutarnjega odnosa između čitatelja-gledatelja i svijeta, baš kao priča, pjesma ili koje drugo književno djelo.“ (Crnković, Težak, 2002:15).

M. Crnković i D. Težak ističu da je pravih umjetničkih slikovnica malo: „Ako je blagoslov slikovnice što ima na raspolaganju dva sredstva izraza, riječ i sliku, njeno je prokletstvo što ima na raspolaganju dvostruku mogućnost da sklizne u kič.“ Također navode da dvostruki izraz u slikovnici uključuje primjenu najmanje dviju vještina pri njezinu stvaranju – iz područja likovne umjetnosti i iz područja književnosti. Ako se tekstopisac i ilustrator nalaze u jednoj osobi, onda govorimo o autorskoj slikovnici. U slučaju da se slikovnica oblikuje s definiranom pedagoškom namjerom, uz tekstopisca i ilustratora mogu se uključiti i drugi stručnjaci poput lingvista, pedagoga, logopeda i psihologa.

Ono što smatram bitnim za napomenuti je da se slikovnica često poistovjećuje s ilustriranom knjigom, a tu postoji razlika. Najčešće se kao kriterij razlikovanja ističe odnos slike i teksta, pa tako u slikovnici preteže slika a u ilustriranoj knjizi tekst.

## 2.1. Ilustracija u slikovnicama

Ilustracija u slikovnici nužno je vezana za tekst, ona sadrži informacije koje su izvedive iz teksta, one kojima ilustrator obogaćuje, oplemenjuje i pojašnjava tekst. Najdoslovniji primjer neodvojive povezanosti teksta i slike nalazimo u slikovnici *Mali Princ*, autora Antoinea de Saint-Exupéryja. Kako navode Batinić Š. i Majhut B. u knjizi *Hrvatska slikovnica do 1945.* (2017:37), da je u toj priči izostavljen crtež, čitač (bez obzira na dob i zrelost) ne bi bio u stanju razumjeti tekst, jer je ovdje veza ilustracije i teksta neraskidiva. Za primjer ću uzeti dio gdje pripovjedač kaže: „Moj crtež broj 1 izgledao je ovako...“ i ispod se nalazi crtež (slika 2, gornji crtež). Dalje u tekstu autor kaže kako je odrasle upitao boje li se njegova crteža i oni odgovaraju: „Zašto bi se bojali šešira?“ i nastavlja: „Onda sam nacrtao udava iznutra, kako bi odrasli mogli razumjeti. Njima uvijek treba objašnjavati...“ zatim nalazimo crtež broj 2 (slika 2, donji crtež) koji prikazuje udava koji je progutao slona. Tim naoko jednostavnim crtežom autor ilustrira kako prosječan odrasli čovjek nije u stanju vidjeti da se ovdje radi o slonu prikazanom unutar zmije, već on vidi samo šešir. Bez ilustracije ovaj dio priče ne bismo mogli shvatiti. U slikovnici tekst i slika nisu samo ravnopravni već međusobno zavisni. Možemo reći da u slikovnici tekst ilustrira sliku i daje joj kontekst. No, ovaj se primjer doslovce odnosi samo u slučaju da je autor teksta i autor ilustracije ista osoba.



**Slika 1,** Exupéryjeva ilustracija iz slikovnice *Mali princ*



Likovni govor slikovnice kako navodi Ranka Javor (1997:88) treba biti jasan i zanimljiv jer djeca prilikom čitanja slikovnice razvijaju likovno-estetski senzibilitet: „Ilustracija je sastavni dio svakog literarnog djela za djecu a razvija predodžbeni svijet, fantaziju, senzibilizira ličnost koja nema dovoljno razvijenu maštu i sposobnost vizualnog predočavanja.“ Ilustrator ovdje ima važnu ulogu, on je svojevrsni posrednik između života djeteta i svijeta umjetnosti.

Vera Kos-Paliska (*Dječja knjiga u Hrvatskoj danas*, 1997:89) navodi kako je dobra ilustracija ona koja unosi u svijet emocionalnosti djeteta nove umjetnički izražajne spoznaje, dok je loša ona koja ne poštuje zakone psihologije, namjene i koja je bez prizvuka emotivnosti. Za ilustracije vrijede iste zakonitosti kao i za ostala područja likovnoga stvaralaštva, ali je uz to važno da ilustrator pozna život djeteta te interese i maštanja ciljanoga uzrasta.

Ovdje također treba napomenuti da postoje i slikovnice za odrasle. Na mene su najviše utjecale upravo slikovnice za dobnu skupinu od „0–100 godina“. One ocrtavaju osjećaje, stanja i raspoloženja s kojima se susreću odrasli ljudi. Teme su šarolike. Ovakve slikovnice su poput najboljega prijatelja koji je tu da nas utješi, ohrabri ili razveseli. U svijetu odraslih još uvijek ne postoji široka kultura čitanja slikovnica, i zato su one slabije zastupljene.



**Slika 2**, Slikovnica za odrasle, ilustracija autora Shauna Tana, u slikovnici *Crveno stablo*

## 2.2. Podjela slikovnice

B. Majhut i D. Zalar (2008.) dijele slikovnicu s obzirom na oblik, strukturu izlaganja, sadržaj, likovnu tehniku i sudjelovanje recipijenta. Po obliku se slikovnice mogu podijeliti na leporello, pop-up, nepoderive, slikovnice koje su u obliku igračke i one danas sve popularnije – elektroničke slikovnice, dok se po strukturi izlaganja dijele na narativne i tematske. Pri oblikovanju slikovnice mogu se koristiti razne likovne tehnike. Po sudjelovanju recipijenta-primatelja dijele se na one za djecu mlađe dobi, koja nisu sposobna sama čitati pa im je potreban netko da im čita i na one za djecu starijeg uzrasta koja sama mogu čitati i shvaćati sadržaj.

## 2.3. Povijest slikovnice

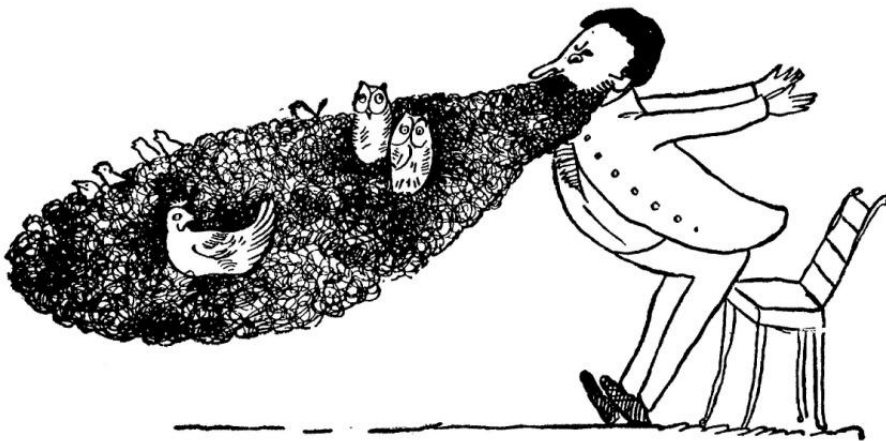
U preglednoj i ilustracijama bogatoj knjizi *Illustration: a Theoretical & Contextual Perspective* autor Alan Male (2007:116) navodi kako je priča preduvjet za vizualni prikaz narativne fikcije. Najranije pojavljivanje ilustriranoga sadržaja za mlađu publiku bilo je tijekom druge polovine 16. stoljeća. Najranije su se počeli ilustrirati odnosno prilagođavati dječjoj recepciji katekizmi i biblijske knjige, a potom slovarice i početnice. Ovaj materijal se u današnje vrijeme smatra prethodnicama slikovnica. Prvom ilustriranom knjigom smatra se *Orbis sensualium pictus* autora Jana Amosa Komenskoga, tiskanom 1658. godine u Nürnbergu. Pojam slikovnice (njem. Bilderbuch) u početku se koristi za svaku knjigu opremljenu slikama a tek se u drugoj polovine 19. stoljeća sužava se na knjige u kojima dominiraju ilustracije. Nakon pojave ilustrirane knjige sve se više objavljuju slikovnice i vrlo se brzo razvija svijest o tome da je poučavanje djeteta dobro započeti čitanjem slikovnica.

Tek u 19. stoljeću ilustrirana dječja knjiga počinje pratiti priču pisanu za djecu. Ovo je vrijeme kada je ovaj žanr<sup>2</sup> procvjetao. Zahvaljujući izumu litografije, pojavila se šira mogućnost tiska u boji, što je dalo novu kvalitetu i dodatni polet produkciji slikovnice. Znatno poboljšani procesi izrade i uveza dodatno su pridonijeli proizvodnji kvalitetnih slikovnica.

---

<sup>2</sup> Žanr je zapravo riječ francuskoga podrijetla (preko lat. genus - rod). Tom se riječju označava rod, vrsta, način, a to je raspodjela specifičnih oblika umjetnosti po kriterijima jasne forme. U svim područjima umjetnosti žanrovi su nejasne kategorije bez fiksne granice.

Utjecajna publikacija iz 19. stoljeća uključuje slikovnicu *Knjiga besmislica* autora Edwarda Leara, koja se odnosi na crno-bijele nadrealistične crteže u kojima je on iskazao počast besmislu. U ovoj ilustriranoj knjizi predstavljen je izniman proizvod mašte ovoga genijalca koji je kreirao samosvojnu književnu vrstu koju odlikuje, kako je rekao, „čist i apsolutan besmisao“.



**Slika 3,** Ilustracija iz *Knjiga besmislica*, autor: Edward Lear

Godine 1865. objavljena je *Alisa u Zemlji Čudesna*, autora Lewisa Carrolla. U ovoj sjajnoj dječjoj priči odmah su prepoznate i hvaljenije ilustracije Johna Tenniela. Drugi neizostavni ilustratori 19. stoljeća su Kate Greenaway i Randolph Caldecott.

U ranome 20. stoljeću došlo je do nagloga i brzog izdavanja dječjih knjiga te se formira veliki broj ilustratora koji postaju sinonim za ovaj žanr. Pedesetih godina prošloga stoljeća ilustracija prihvaća nove pristupe vizualnomu jeziku. Vidljiv je utjecaj trendova u grafičkome dizajnu, kao što je plošno korištenje boja, apstraktnih oblika i minimalističkoga pristupa. Najvažniji faktor je taj što su sadržaj, tema i narativna fikcija u to vrijeme postali izrazito suvremeni.



**Slika 4,** Ilustracija iz knjige *Tamo gdje su divlji stvori*, autor: Maurice Sendak

Lijep primjer tako ilustrirane dječje knjige je *Tamo gdje su divlji stvori* autora Mauricea Sendaka, koja je objavljena 1963. godine. Njegove se ilustracije ne mogu suditi samo po vizualnome jeziku i dizajnu likova, one su neophodne za razumijevanje konteksta priče. Ova i mnoge druge knjige sličnoga žanra postaju primjer inovativne i smislene dječje ilustracije narativne fikcije.

## 2.4. Svjetska i hrvatska dječja književnost

Koncizan pregled razvoja svjetske i hrvatske književnosti donosi Ranka Javor u zborniku *Dječja knjiga u Hrvatskoj danas: teme i problemi* (2007.). Ovdje navodi da se dječja književnost u svjetskim razmjerima pojavila tek onda kada je dijete bilo prihvaćeno kao biće s posebnim interesima i potrebama, a to se dogodilo krajem 17. stoljeća. Svjetske dječje književnosti u vrijeme 17. i 18. stoljeća bilježe pojavu prvih knjiga namijenjenih djeci. Vrijeme punoga razvoja ove vrste književnosti na svjetskome planu je devetnaesto i dvadeseto stoljeće kada se pojavljuju mnogi značajni dječji pisci, brojni nakladnici uspješno posluju s dječjim knjigama, a razvijaju se i dječje knjižnice. Referirajući se na ove činjenice, možemo zaključiti da dječja književnost postoji tek nešto više od tri stoljeća. U Hrvatskoj možemo govoriti o samo dva stoljeća postojanja dječje književnosti, što je zaista kratak period u odnosu na ukupnu hrvatsku povijest književnosti. U 20. stoljeću, uz opći industrijski i tehnološki napredak suvremenih tiskarskih tehnika, dolazi do povećane knjižne produkcije sadržaja namijenjenoga djeci. Dječja knjiga pojavljuje se u mnogo oblika i vrsta, često bogato ilustrirana i luksuzno opremljena, te namijenjena svim dobnim skupinama. Tada se najviše razvija slikovnica, koja pruža umjetnicima da se kroz medij knjige okušaju u novoj likovnoj disciplini – ilustraciji.

Godine 1953. osniva se IBBY (International Board on Books for Young People) sa sjedištem u Zurichu. Ova međunarodna organizacija okuplja ustanove i pojedince koji se bave dječjom knjigom. IBBY utemeljuje Andersenovu nagradu, najveću svjetsku nagradu za dječju knjigu, koja se često naziva i „Mali Nobel“, a dodjeljuje se piscima i ilustratorima. Godine 1963. utemeljen je najveći svjetski sajam dječje knjige u Bologni, a 1967. i prvi svjetski bijenale ilustracija u Bratislavi. Ove dvije međunarodne manifestacije od izuzetne su važnosti za promociju dječje knjige i postoje sve do danas.

### 3. PROCES NASTANKA SLIKOVNICE

#### 3.1. Oblikovanje priče

*„Priče unose red u kaos suvremenog života, daruju nam predvidljivost umjesto neizvjesnosti, ritam i strukturu. Ispričane se priče svojom linearnošću suprotstavljaju umreženoj istovremenosti. Priče ne trebaju samo djeca, trebaju ih i odrasli. Svako od nas neprestano priča priču vlastitog života i dijeli priče s drugim ljudima. Kao pripovjedači i primatelji priča, rođenjem dobivamo određenu intersubjektivnu povijesnu autentičnost, koju baštinimo zajedno s jezikom, podrijetlom i genetičkim kodom.“ (Kearney, 2002:153)*

Uloga ilustracije je da nam rasvijetli ono što se nalazi u tekstu, a uloga priče je da nas pouči, izliječi, osnaži i pruži novu stvarnost, onda kada je najviše trebamo. Unatoč svim današnjim novim medijima, valu površnosti i konzumerizma još uvijek postoji potreba da se kaže nešto smisljeno i da se pripovijedanje obogati ilustracijom. Ilustracija i slike su ono što se najdublje urezalo u moje sjećanje kada sam bila dijete. Iz toga potječe želja za stvaranjem nečega što bi moglo doprijeti do neke nove djece ili odraslih pojedinaca koji se nakratko upuste u svijet slikovnice.

Odabrati priču nije lak zadatak, a napisati ju još je teže. No, uz putokaz mentora izv. prof. art. Stanislava Marijanovića nastala je priča koju sam iznijela, a koju mi je velikodušno pomogla uobličiti i Andrijana Grgičević, prof. Ovaj proces nije bio strukturiran i ne bih se usudila napisati da je pisanje jedna od mojih vještina, ali sam se u njoj okušala, a da nisam ne bih nikada saznala koliko je to zahtjevno i zavodljivo. Vagati svaku riječ, je li suvišna ili ipak nije, što izbaciti, a što dodati. Ovaj proces naučio me je poštivanju priča, autora i pripovjedača i kompleksnosti odnosa pisca i ilustratora. U mome slučaju to je bio dijalog između moje unutarnje intuitivnosti i moje vanjske racionalnosti. Pritom mi je iznimno pomoglo iskustvo moga mentora i spisateljice Andrijane Grgičević.

### **3.2. Osnovni koncept slikovnice**

Prije nego što se upustimo u stvarni postupak ilustriranja i dizajniranja slikovnice, potrebno je izraditi koncept projekta. On služi da bi se uobličila ideja cijele slikovnice i dovela u formu jasnu meni kao autorici i onome kome je želim predstaviti. Koncept treba sadržavati: naslov, sinopsis, scenarij, opis likova, ciljanu publiku i potencijalno plasiranje proizvoda na tržište.

### **3.3. Cilj**

Cilj ove slikovnice je potaknuti dijete na istraživanje, na slušanje unutarnjeg ja i na ohrabrenje da unutarnji svijet pronađu u stvarnosti, jer on zaista i postoji. U svojoj užurbanosti i nepredvidivosti ovoga svijeta, ova priča je tu da nas podsjeti da slijedimo svoj put, ili da na trenutak okrenemo leđa razumu i pogledamo što nam govori intuicija.

### **3.4. Sinopsis**

Ova slikovnica poetskoga je karaktera i proizvod je mašte. Priču bi po vrsti književnoga sukoba i shemi scenarija, po uobičajenoj američkoj kategorizaciji, smjestili u kategoriju „putovanje heroja“. Priča kaže da protagonist, djevojčica, pod utjecajem sna (fikcija) dobiva poziv na pustolovinu nakon koje pokušava pronaći tu fantaziju u zbilji, ali ne uspijeva – slijedi razočaranje i odustajanje. U bijegu od stvarnosti kreće u potragu (koje ni sama nije svjesna) a kada joj „viša sila“ (u priči – stablo), oduzima planet koji je metaforički izgradila, dolazi do cilja – pronalazi dječaka i psa.

### **3.5. Scenarij**

Glavni lik prolazi kroz razna iskustva koja ga na kraju dovode do cilja. Isprepliće se fikcija i zbilja. Djevojčica pokušava pronaći fantastičan svijet koji je doživjela u snu, ali ne uspijeva. Razočarana, okreće se sebi, osjećajući da će taj svijet negdje pronaći. Konačno pronalazi planet Mars, kao metaforu i putokaz. Ma koliko bilo teško, ona ga vuče svuda za

sobom, a uže s kojim ga je „privezala“ postaje jedina veza koju ima sa svojim snom. Jednoga dana planet se zaglavi među grane drveća, što je znak da se ona mora rastati s tom „fantazijom“. Toga časa u njezinu zbilju ulazi ono što je zapravo tražila – „društvo, prijatelj, partner“. Na kraju možemo biti sigurni da djevojčica Mara neće biti sama, jer s njom su dječak, pas i crvena loptica, sve što je potrebno za jedan novi Svemir. Oni možda sagrade dom ili možda krenu u nove daleke pustolovine, o čemu će odlučiti sam čitatelj.

Crvena loptica, na početku i kraju priče, te planet Mars isti su element koji se transformira i ne gubi kroz čitavu priču. Uloga toga elementa u priči je da protagonista podsjeća na cilj.

Na početku priče loptica stoji između psa i djevojčice. Ona je uzima u ruke, čime prihvaća „igru“ i tu počinje njezina pustolovina. Na kraju planet Mars nestaje, pas ispušta lopticu te se vraćamo na početak – krug se zatvara (djevojčica je doživjela katarzu). Ovoga puta loptica je u stvarnome svijetu, u njezinoj zbilji. Ona više nema potrebu tražiti alternativne svjetove jer sve što je tražila, pronašla je u ovome.

U kojemu god smjeru djevojčica krenula, njezina je intuicija vodi. Hodajući šumom i tražeći psa, svjetlost lampe ocrta joj krug, istražujući planete, odabire crveni krug. Planet Mars sam odabrala zato što je muški element, simbolizira snagu, volju, smjelost, pristanak. Možemo reći da djevojčica traži i svoj drugi dio – nadopunjenje, ravnotežu.

### **3.6. Metodologija istraživanja**

Kako bih formirala promišljen cjelovit autorski koncept za slikovnicu počela sam istraživati. Svrha je istraživanja, u ovome kontekstu, prikupljanje vizualnih bilješki o temama koje se nalaze unutar priče.

Vizualno istraživanje je prikupljanje fotografija, crteža i svih vrsta srodnih sadržaja koji nam služe kao referenca za stvaranje ilustracije. Neovisno o tome koliko je ilustracija vizualno raskošna ili stilizirana, radi li se o fantastičnoj ili realističnoj ilustraciji, istraživanje je ključno kako bismo u konačnici dobili kvalitetan rad. Osim prikupljanja vizualnoga sadržaja potrebno je i aktivno promatrati svijet oko sebe.

Ono što smatram važnim i što sam naučila kroz studij Ilustracije je bogaćenje „vizualne knjižnice“. Vizualna knjižnica je zbirka fotografija, slika, grafika, uzoraka, umjetničkih djela, animiranih filmova, stripova i paleta boja koje se mogu držati u glavi ili u nekome drugom



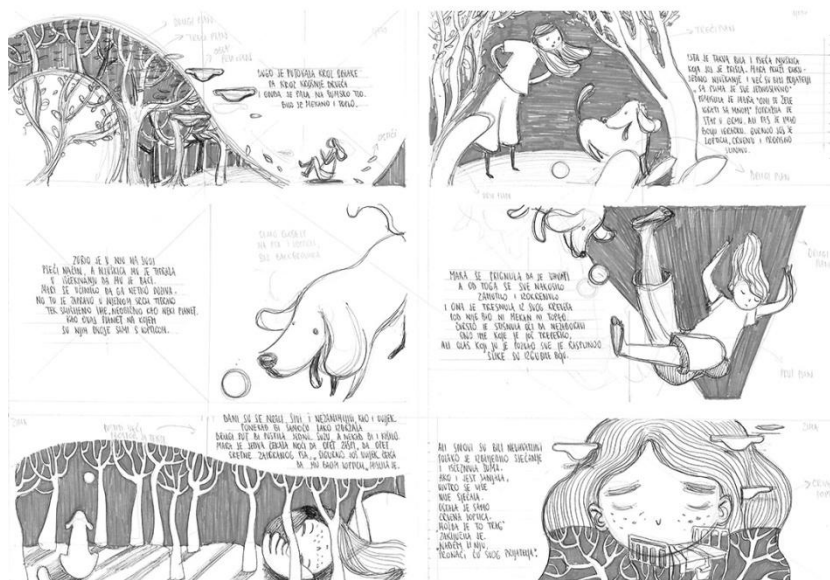
fizičkom ili digitalnom obliku. Ona se gradi aktivnim gledanjem i proučavanjem vlastite okoline. Njome gradimo vizualnu inteligenciju i zato je od velike važnosti da konzumiramo kvalitetan sadržaj, što nije jednostavno u današnjemu svijetu satkanome od površnih sadržaja. Postoji veliki pritisak na konstantno akumuliranje nametnutih sadržaja čime se gubi kvaliteta izbora. Zato je potrebno samoeducirati se, pronaći sebe i u drugim medijima, kako bismo se oblikovali kao autonomni autori, prepoznatljivi ne samo po svome rukopisu, nego i po načinu kojim pristupamo radu, priči ili kreaciji lika.

Ilustrator slikovnice treba poznavati cijeli niz činjenica o svojoj publici te se prilagoditi njezinu uzrastu i slikom i tekstem. Treba biti dovoljno vješt kako bi postigao da publika rado konzumira njegovo djelo. Zato je potrebno razjasniti i za koga je knjiga namijenjena. Slikovnica treba privlačiti dijete tematikom i interesima djeteta, a ilustracijom omogućiti razvoj percepcije ciljanoga uzrasta djeteta.

### 3.7. Izrada storyboarda

*Storyboard* je grafički prikaz koji se sastoji od uzastopno nanizanih skica, a služi vizualizaciji slikovnice, animacije, stripa ili interaktivnoga slikovnog medija. Postupak postavljanja priče koji se i danas koristi, razvijen je od strane Walt Disney Productions-a tijekom ranih 30-ih godina prošloga stoljeća. Od svih medija slikovnica i strip najslbližiji su filmu.

Prilikom izrade *storyboarda* fokusirala sam se na kompoziciju pojedinačnih scena. Tijekom skiciranja svake duplerice, nastojala sam razmišljati o smještaju teksta u odnosu na ilustraciju, ali i o tome kako da izbjegnem ponavljanje rasporeda elemenata. Nastojala sam da svaka duplerica donese nešto novo i da se svaka scena razlikuje od prethodne.



Slika 5, Skica storyboarda za slikovnicu *Mara i Mars*



Slika 6, Skica storyboarda za slikovnicu *Mara i Mara*

### 3.8. Emocija i atmosfera scene

Slikovnica, između ostaloga služi razvoju emocija i sposobnosti uživanja u različite situacije, stoga mislim da je jako važno odrediti atmosferu određene scene. Jezik emocija univerzalni je jezik koji svi razumijemo. To je informacija koja treba doprijeti do nas kroz vizual. Vodeći se time, pokušala sam za svaku od šesnaest duplerica, prije crtanja finalne ilustracije odrediti emociju koju želim prenijeti na čitatelja.

### 3.9. Dizajn karaktera

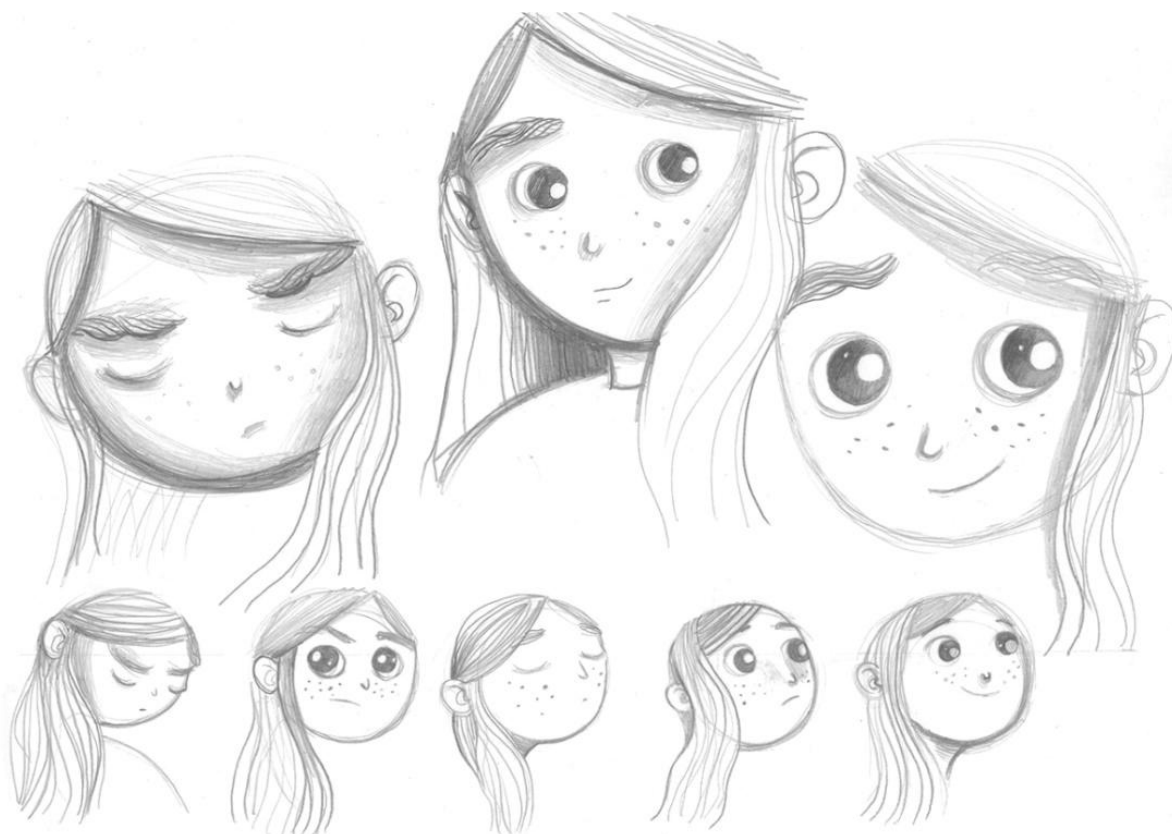
Š. Batinić i B. Majhut u knjizi *Od slikovnjaka do Vragobe* (2000:34) navode kako narativna slikovnica mora riješiti mnoge probleme koje nalazimo i u stripu: izbor trenutka koji će omogućiti najtečnije pripovijedanje, odabir onoga što će ući u kadar, a što će biti izostavljeno te fizička obilježja i karakter lika, uz njegovo opremanje repertoarom pokreta i grimasa.

Kroz proces dizajniranja lika vodila sam se osnovnim načelima i smjernicama. Razrada je izuzetno važna kako za samo pisanje priče tako i prilikom ilustriranja. Krenula sam od definiranja osobnosti i karaktera glavnoga protagonista priče – djevojčice Mare, pa sam prema tome kreirala njezina fizička obilježja.

Osobnost se može definirati kao kombinacija različitih osobina ili kvaliteta te mentalnog sklopa, dok se karakter odnosi na skup moralnih i mentalnih uvjerenja. Mara je samozatajna i mudra ali i vreckava, hrabra i pomalo buntovna djevojčica. Ona ima bujnu maštu, sklona je sanjarenju. S obzirom na njezine godine (rana adolescencija) istražuje svijet oko sebe i u potrazi je za svojim prijateljem. Njezin je svijet satkan od snova i u nastojanju da ih ostvari kreće u pustolovinu.

Najbitniji alati kojima se koristim prilikom dizajniranja lika je oblik lica i silueta tijela. Kao polazište za vizualno oblikovanje lika krećemo od 3 osnovna oblika – kvadrata, trokuta i kruga. Kvadratni oblik se u prirodi često nalazi kao čvrsti oblik i obično se doživljava kao nešto stabilno i teško. Trokutasti oblici signaliziraju opasnost, pa su tako likovi čija silueta ili oblik lica prati trokutastu formu uglavnom negativci. Ovalne oblike doživljavamo kao prijateljske, sigurne i bezopasne. Oni su često prisutni u sadržaju namijenjenom djeci.

Marina fizička obilježja karakteriziraju oble forme. Mara ima okruglo lice, mali nos, velike oči, klempave uši, pjegice na obrazima i razdjeljak sa strane. Prilikom skiciranja djevojčice mislila sam na njezinu osobnost, emocije i reakcije na određene situacije. Pokušala sam je staviti u različite poze i mijenjati izraze lica. Najviše pažnje posvetila sam stvaranju njezinih krupnih, izražajnih očiju. Kao što se kaže da su oči prozor u dušu, tako su i oči likova su od presudne važnosti u vizualnome definiranju njihove osobnosti.



**Slika 7,** Skice lika, prikaz različitih emocija

Jedna od najprisutnijih teorija dizajna kaže da oblik mora slijediti funkciju, a to se odnosi na sva područja, uključujući dizajn likova. Lik s logičnim, jasno razumljivim oblikom lakše je percipirati i razumjeti. Prilikom dizajniranja lika potrebno ga je crtati iz različitih kutova (Slika 8) zbog dosljednoga održavanja nužnih proporcija.



**Slika 8,** Skice lika, odnosi veličina

### 3.10. Od skice do izrade završnih ilustracija

Nakon detaljnoga definiranja priče, skiciranja likova i *storyboarda* slijedi crtanje ilustracija. Rekla bih da završnu ilustraciju radimo tek onda kada smo otklonili sve nepoznanice, upoznali se s likovima i duboko uronili u samu priču. Naravno, svaki ilustrator ima svoj osobni pristup samoj izvedbi. Ovdje ću navesti kako je kod mene tekao taj proces. Da bih ga predočila, u daljnjemu ću dijelu ovoga rada priložiti slike stadija jedne ilustracije (Slika 9,10,11).



**Slika 9**, Prva skica šeste duplerice

Ilustracije su bile rezultat vlastite imaginacije, i odmah sam imala jasnu ideju kako će one izgledati (Slika 10). Prvo sam radila skice, a onda sam ih dorađivala i mijenjala. Ovaj proces nema jasnu strukturu i ne postoji metoda kojom ćemo sigurno dobiti dobar rezultat.



**Slika 10**, Razrađena ilustracija, crtež olovkom, skenirana za daljnju doradu

Razlog tomu je što je ovdje riječ o umjetnosti, a ne o mehaničkome činu. U ovome procesu postoje trenuci kada jednostavno zapnemo i ne vidimo nikakvo rješenje, sve ideje nam se čine pogrešnima. Tada je najbolje da ono što imamo dokumentiramo i pustimo da odleži, pa ćemo „novim očima“ u nekome najčešće neočekivanom momentu dobiti ideju kako bismo mogli nastaviti.

### 3.10.1. Opis tehnike

Osobno se najlakše izražavam u crtačkim tehnikama, pa sam ilustracije radila u olovci (Slika 11) na formatu 51,5 x 28 cm što je malo veće od veličine rastvorenoga knjižnog bloka<sup>3</sup> (29 x 24,5 cm) koji sam odabrala kao dimenziju ove slikovnice. Crteže sam potom skenirala i digitalno kolorirala u Adobe Photoshopu, koristeći grafički tablet (Slika 11). Prvi od razloga zbog kojega sam se odlučila na ovu tehniku je taj što je moj likovni rukopis grafički – više izražajan u liniji nego u plohama, pa mi je lakše boje „miješati“ na ekranu. Isto tako moje ilustracije imaju reduciranu paletu boja, pa je ovo logičan pristup. Treći razlog je taj što se u slučaju tiskanja slikovnice bojama digitalno može puno lakše manipulirati, i u konačnici



Slika 11, Završna ilustracija šeste duplerice

<sup>3</sup> Knjižni blok je skup knjižnih araka poredanih određenim redom, sabranih stavljanjem sloga na slog ili sloga u slog (nerijetko i kombinacijom tih načina sabiranja) i međusobno povezanih ljepljom, koncem, žicom, spiralama ili češljevima. On je povezan koričjem knjige predlistom i zalistom.

izvršiti pripremu za tisak u CMYK sustavu boja<sup>4</sup>. Ovim sam putem usavršila i svoje poznavanje navedenoga programa.

### 3.11. Tipografija

Tipografija je umjetnost i vještina oblikovanja teksta pomoću raznih tipova i veličina slova te njihova proreda. Tipografijom se služe slovoslagari, grafički montažeri, tipografi, grafički dizajneri, umjetnički direktori i kaligrafi. Pojam dolazi od grčke riječi *typos* što znači žig (reljefno izveden znak namijenjen otiskivanju) i grčke riječi *graphein* koja znači pisati. Tvorcem suvremene tipografije možemo smatrati Johanna Guttenberga, izumitelja tiskarskoga stroja. Taj izum pratila su i pomična slova, čime je uvedena revolucionarna tehnologija oblikovanja slovnih znakova prema točno odgovarajućemu rukopisnom uzorku.

Izbor tipografije u slikovnicama je jako važan segment pri oblikovanju koji nikako ne treba izostaviti. Kako bismo rasporedili tekst i odabrali primjeren font, potrebno je poznavati vizualnu dječju percepciju i odrediti dob kojoj je sadržaj namijenjen. Djeca više vole „topla, prijateljski nastrojena“ i jednostavna slova. Lakše im je čitati ona slova zaobljenih linija i zatvorenih oblika nego uglata, nepravilna te ona opterećena serifima.

Što se tiče veličine slovnih znakova, sugeriraju se veličine između 14 i 24 tipografskih točaka<sup>5</sup> ovisno o vrsti fonta i dobi djeteta za koju je namijenjena slikovnica. Razmak između redova trebao bi biti između 4 i 6 tipografskih točaka. U naslovnici je tipografija slobodnijega karaktera i daje razne mogućnosti kreiranja i stilova.

---

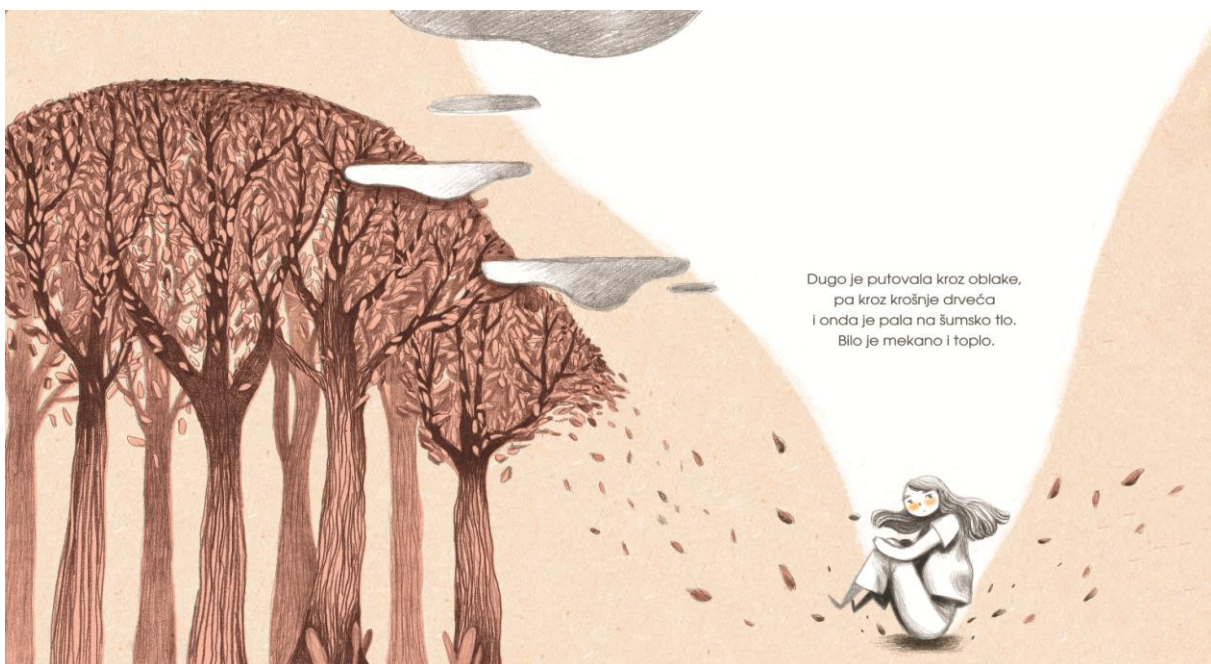
<sup>4</sup> CMYK je suptraktivni model miješanja boja koji se primarno koristi u tiskarstvu. Skraćenica je oznaka boja u engleskome jeziku: cyan (cijan, tirkizna), magenta (magenta, purpurna), yellow, (žuta) i key (crna). Iako se kombinacijom prvih triju boja teoretski dobije crna boja, u tiskarstvu se crna koristi kao zasebna (četvrta) boja, a u svrhu bolje reprodukcije tamnih boja.

<sup>5</sup> Tipografska točka mjerna jedinica tipografskoga (Didotova) mjernog sustava, koja služi za definiranje veličine slova (znak pt). Izvorno je imala vrijednost 0,376065 mm, koja je 1973. godine zaokružena na 0,375 mm.

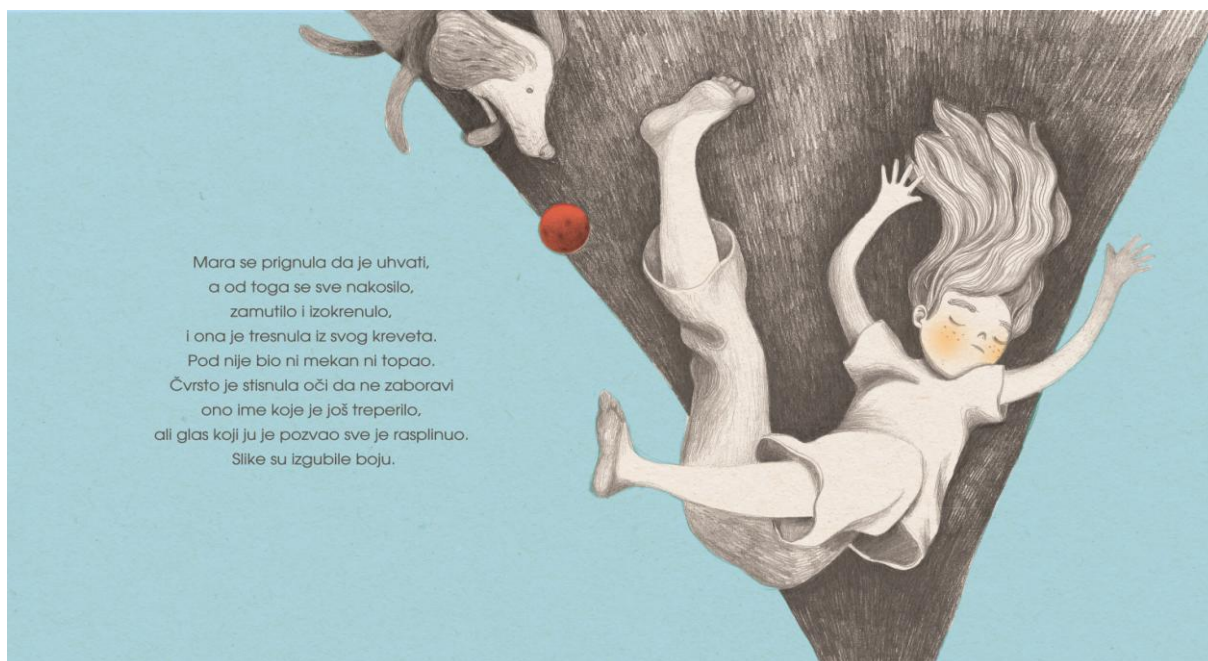


### 3.12. Kompozicija teksta i ilustracije

U kvalitetnoj slikovnici tekst i ilustracija trebaju se skladno upotpunjavati. Ilustracija obogaćuje tekst, dajući mu novu dimenziju i omogućava čitatelju da proživljava vizualnu informaciju. Zato je već prilikom skiciranja slikovnice bitno razlomiti tekst na stranice i razmišljati kako u određenu scenu smjestiti tekst koji joj pripada. Važno je i da tekst ima nenametljivu pozadinu, da je u određenome kontrastu i naravno da su font, prored i veličina slova prilagođena uzrastu za koji je slikovnica namijenjena. Tekst treba „disati“ na stranici, a to ćemo najlakše postići ako ga od samoga početka smještamo u cjelinu vizuala. Dok sam formirala raspored stranica, razmišljala sam i o dinamici kojom se tekst pojavljuje. Postoje slikovnice u kojima je tekst uvijek na desnoj strani, dok je ilustracija na lijevoj, pa oko navikava na takav monoton ritam, tekst-slika, tekst-slika. Željela sam postići dinamiku i izbjeći ponavljanje, pa sam tekst smještala uvijek na drukčije mjesto u odnosu na prethodnu stranicu. Iako to kod mene nije slučaj, htjela bih spomenuti i važnost praznina unutar slikovnice. Samo jedna praznina u određenome momentu može doprinijeti puno više za samo razumijevanje priče ili atmosfere nego bilo koji drugi element. Dinamika u duplericama može se postići na razne načine, ali i tako da se „igramo“ sa smještanjem teksta u format. Ovdje prilažem nekoliko završnih duplerica s pripadajućim tekstom te ilustracije aplicirane na maketu naslovnice i unutrašnje stranice (Slika 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18).



**Slika 12,** Ilustracija i tekst na duplerici br. 1



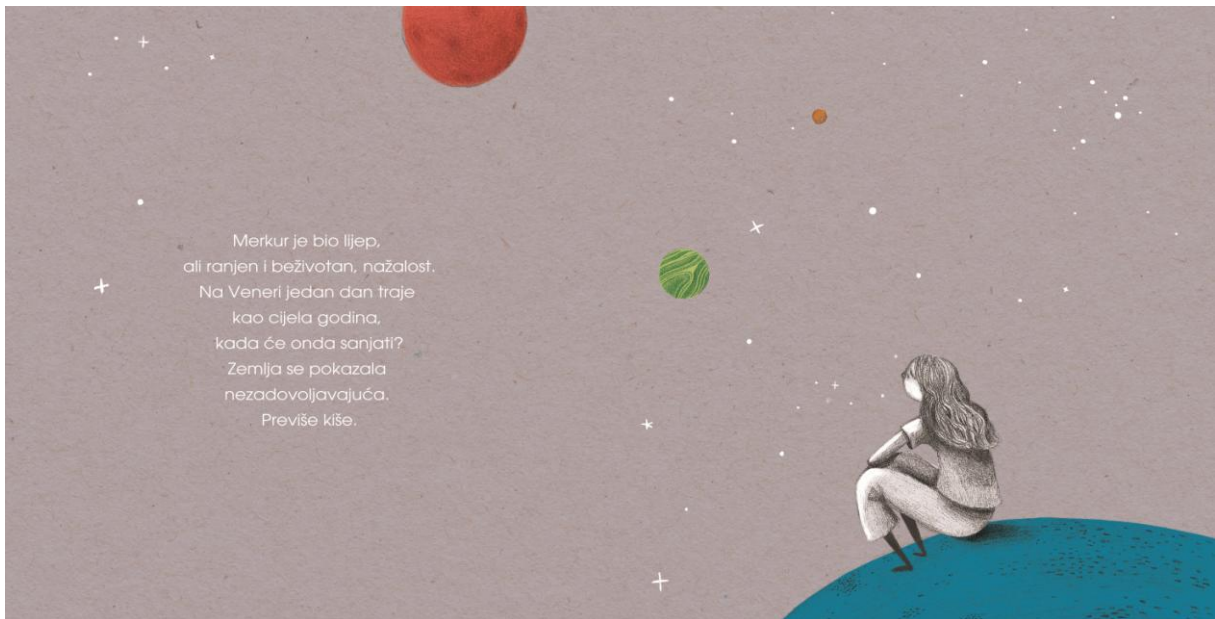
Mara se prignula da je uhvati,  
a od toga se sve nakosilo,  
zamutilo i izokrenulo,  
i ona je fresnula iz svog kreveta.  
Pod nije bilo ni mekan ni topao.  
Čvrsto je stisnula oči da ne zaboravi  
ono ime koje je još treperilo,  
ali glas koji ju je pozvao sve je rasplinuo.  
Slike su izgubile boju.

**Slika 13,** Ilustracija i tekst na duplerici br. 4



Kad bi zatvorila oči,  
vidjela ga je i pod kopcima.  
Čeznutljivo je u nj utkala i psa i lopticu,  
ali on joj je stalno bježao.  
Kružić svjetla ne može se uhvatiti,  
razočarano je shvatila Mara,  
i podigla pogled sa zemlje  
k noćnom nebu.

**Slika 14,** Ilustracija i tekst na duplerici br. 8



Slika 15, Ilustracija i tekst na duplerici br. 10



Slika 16, Ilustracija i tekst na duplerici br. 14



**Slika 17,** Ilustracija naslovnice aplicirana na maketu korica



**Slika 18,** Ilustracija šeste duplerice aplicirana na maketu unutrašnjosti slikovnice

### 3.13. Grafičko oblikovanje slikovnice

Grafičko oblikovanje knjiga je postupak oblikovanja stranica („prijelom stranice“) kojim se tekst, ilustracije i drugi materijali, primjenom dizajnerskih rješenja i korištenjem raznih tehnika i softverskih alata oblikuju u cjelinu i pripremaju za tisak. Grafička priprema uključuje niz koraka koji zajedno vode kvalitetnoj izradi konačnog proizvoda – knjige ili neke druge tiskanice.

Ako su ilustracije, u cijelosti ili djelomično, rađene tradicionalnim likovnim tehnikama, što je kod mene slučaj, prvo ih treba skenirati u visokoj rezoluciji (300 DPI)<sup>6</sup> i potom napraviti grafičku obradu koja uključuje obradu ilustracije u nekome od dizajnerskih programa – Adobe Photoshopu<sup>7</sup> ili Adobe Illustratoru<sup>8</sup>. Zatim ubacujemo tekst i oblikujemo raspored stranice, što se najčešće radi u programu Adobe InDesign<sup>9</sup>.

---

<sup>6</sup> DPI je oznaka za broj točaka po inču. Radi se o starome tiskarskom terminu i odnosi se na tehnički aspekt uređaja među koje ulaze pisači. Dpi je mjera za gustoću točaka koju pisač primjenjuje za ispisati jedan centimetar na papiru. Definiran je prema načinu na koji pisači rade. Pisači reproduciraju sliku stvorenu od sitnih točkica koje se sastoje od različitih boja tinte: cijan, magenta, žuta i crna. Njihovo miješanje stvara nijanse boja. Svaki piksel slike stvorio je niz sitnih točkica određene gustoće ( DPI.) Što je DPI veći, boje na papiru izgledaju bolje, ali se pri ispisu koristi više tinte.

<sup>7</sup> Adobe Photoshop je grafički računalni program, koji je razvila američka tvrtka Adobe Systems. Ovo je najpoznatiji računalni program za obradu slike.

<sup>8</sup> Adobe Illustrator je vektorski grafički program, odnosno vektorski baziran računalni program za crtanje.

<sup>9</sup> Adobe InDesign je program koji služi u svrhu pripreme dokumenta za tisak. Često se koristi za prijelom publikacija, članaka, pripremu promotivnoga materijala, časopisa i ostalih materijala za tisak.

## **4. LIKOVNI ELEMENTI ILUSTRACIJE**

Alate koje koristimo u fotografiji, filmu, stripu ili animaciji možemo koristiti i u stvaranju ilustracija za slikovnice. Jako je bitno osvijestiti i razumjeti sve elemente od kojih je sastavljena ilustracija. Lako možemo prepoznati dobru ilustraciju, ali ako nismo u stanju razložiti je na elemente, teško ćemo je moći argumentirati. Ono što sam naučila na ovome studiju upravo je to – svaki ilustrator mora imati svoje uporište. To uporište i stil proizlaze iz svega što su naša osjetila konzumirala kroz naš život. Sva naša iskustva, izložbe, koncerti, filmovi, knjige, serije, stripovi, priče, kazališne predstave, sve je to negdje pohranjeno u nama i izlazi na površinu kada stvaramo.

Osim iskustvenih uporišta dobro je imati i ona praktična, kao poznavanje likovnih elemenata i poštivanje prihvaćenih vizualnih „zakona“, međutim neupitno je da postoje vrsni ilustratori koji stvaraju oslanjajući se isključivo na svoju intuiciju. U nastavku ću kratko razložiti pojmove koji su meni bili važni u kreiranju ilustracija.

### **4.1. Kompozicija**

Kompozicija predstavlja raspored i odnos dijelova neke cjeline. Kompozicija je pojam koji označava strukturu koju tvore likovni elementi u svome međuodnosu. Ono što razlikuje kompoziciju slike ili fotografije od kompozicije jedne duplerice slikovnice je prisustvo teksta. Izuzetno je važno da slikovnica ima uravnoteženi odnos vizualnoga i tekstualnoga elementa. Razlamanje teksta na stranice i smještaj istoga u odnosu na ilustraciju jako je bitno.

### **4.2. Plan**

U filmskome jeziku udaljenost kamere od objekta snimanja nazivamo planom. U slučaju kreiranja ilustracije plan služi kako bismo lik smjestili u određeni prostorni kontekst. Plan omogućava da čitatelju sugeriramo emociju i usmjerimo njegovu pažnju na ono što je u određenoj dijelu priče bitno. Ako želimo naglasiti emociju, koristit ćemo krupni plan koji je „najintimniji“, a ako želimo čitatelja upoznati s okolinom u kojoj se radnja odvija, onda

koristimo panoramski plan. Bliski, srednji i srednje krupni planovi služe da bolje upoznamo lika, njegove geste i pokrete te okolinu.

### **4.3. Rakurs**

Rakurs je jedan od alata kojim možemo dočarati atmosferu. Gornji rakurs koristimo kada želimo postići smirenost, osamljenost ili kad želimo spojiti lik s ambijentom, dok donji koristimo kako bi dočarali snagu, agresivnost i isključiti ambijent u kojemu se lik nalazi. Kada govorimo o kadrovima, treba spomenuti i subjektivni kadar. U subjektivnome kadru gledatelj „vidi očima protagonista“, kamera gleda ono što gleda protagonist. Na ovaj je način gledatelj/čitatelj direktno uključen u akciju i lakše se poistovjećuje s likom.

Očito je da elementi koje uobičajeno koristimo pri realiziranju filma mogu biti vrlo korisni i primjenjivi pri izvedbi ilustracija za slikovnicu.

## 5. ZAKLJUČAK

Osobni put propitivanja i materijalizacija ideje

*„Ništa nije originalno. Kradite od svega što rezonira s vašom inspiracijom ili hrani vašu maštu. Gutajte stare filmove, nove filmove, glazbu, knjige, slike, fotografije, pjesme, snove, nasumične razgovore, arhitekturu, mostove, ulične znakove, drveća, oblake, tijela vode, svjetlosti i sjene. Izaberite krasti samo ono što direktno govori vašoj duši. Ako to napravite, vaš rad (i krađa) bit će autentični. Autentičnost je neprocjenjiva, originalnost nepostojeća.“ (Jim Jarmusch)*

Tijekom izrade diplomskoga rada, propitivala sam koliko su moje ilustracije originalne te koliko je već sjajnih ilustratora napravilo scene šumskoga svijeta, koliko moj protagonist liči na likove iz Disneyjevih animiranih filmova i koliko smo već puta vidjeli scene male djevojčice koja istražuje šumu. Međutim, to me nije obeshrabilo da nastavim sa svojim istraživanjem i konačno oblikujem svoju slikovnicu. Treba otkloniti strah od toga da papir ostane prazan i da u našoj glavi, našem jedinom domu – nema tišine. Svakomu liku treba udahnuti život i pustiti ga u svijet.

*„Ne postoji takva stvar kao što je nova ideja. Jednostavno uzimamo mnogo starih ideja i stavljamo ih u neku vrstu mentalnog kaleidoskopa.“ (Mark Twain)*

Prihvatila sam da sve što sam svjesno ili nesvjesno upijala kroz život, sve što je pohranjeno unutar mene, htjela ja to ili ne, kroz kreaciju izlazi na površinu. Sve što sam promatrala, čitala, slušala, doživjela, sve traume i radosti nekako su satkani u tome rukopisu. Pa sad – ako moje ilustracije ne odišu ničim posebno novim, to me ne obeshrabruje. U današnjoj kakofoniji vizuala, u tome bombardiranju informacijama bilo bi zaista naivno očekivati da nešto negdje nismo usput nesvjesno prisvojili. Dapače, ja se ponosim svime što je na meni ostavilo traga. Sve stripove, slikovnice i knjige koje sam pročitala, glazbenike koje sam slušala, ljude koje sam upoznala, pejzaže koje sam doživjela, sve je to satkano u ovu ilustriranu priču. Ovim diplomskim radom podsjećam se koliko se važno konstantno educirati, pronaći sebe i u drugim medijima, kako bi kao ljudi i autori bili kompletni. Jer uporište, koje gradimo u radu naše je utočište, kojemu se uvijek možemo vratiti i koje se nikada neće urušiti, ono je sagrađeno od nematerijalnoga - od iskustava i emocija.



Baš kao i djevojčica Mara i ja sam se putem gubila, u nestrpljivosti tražila kratice, preskakala poglavlja, pa se vraćala i nekako došla kraju, koji je ujedno početak. Vlastite ideje i imaginacije treba dokumentirati kako ih ne bi zaboravili, a kada dođe pravo vrijeme onda ih realizirati u onome mediju za koje smo tada zreli. Stoga mogu reći da je slikovnica *Mara i Mars* ono najbolje što sam sada mogla napraviti i time sam zadovoljna.

Ilustracija kao i dizajn ima i moment rješavanja problema. Imamo tekst koji treba pojasniti i učiniti ga dostupnijim i bogatijim. Svaka priča traži drukčiji pristup, pa i odabir određene likovne tehnike. Stoga je ilustratoru dobrodošlo poznavanje što više njih. Autor ne bi trebao ostati prikovan ni uz jednu od njih, ni uz jedan stil, nego bi trebao biti u procesu stalnoga istraživanja i eksperimentiranja. Rizik da će izgubiti svoj stil treba zanemariti jer je autorski rukopis jedinstven i individualan. Moje je mišljenje da ponekad treba utabati put, a nekada krenuti nepoznatim i graditi nešto novo. Definiranjem ostajemo na mjestu, u svojoj zoni komfora, a za razvoj treba otići u nepoznato i osvijetliti put.

## **6. TEHNIČKA SPECIFIKACIJA SLIKOVNICE**

Digitalna priprema za tisak

Predviđen broj stranica: 32

Broj duplerica: 16

Dimenzije / format knjižnoga bloka: 250 x 250 mm

Veličina duplerice: 500 x 250 mm

Rezolucija: 300 DPI

Mode boja: CMYK

Tehnika: kombinirana tehnika

## 7. POPIS LITERATURE

1. Batinić Š., Majhut B. (2001.), *Od slikovnjaka do Vragobe, Hrvatske slikovnice do 1945.*, Zagreb, Hrvatski školski muzej
2. Batinić Š., Majhut B. (2017.), *Hrvatska slikovnica do 1945.*, Zagreb, Hrvatski školski muzej
3. Crnković, M., Težak, D. (2002.) *Povijest hrvatske dječje književnosti od početka do 1955. godine*, Zagreb, Znanje d.d.
4. Javor, R. (1997.), *Dječja knjiga u Hrvatskoj danas: teme i problemi*: Zagreb, Knjižnice grada Zagreba, zbornik, str. 88-89.
5. Javor, R. (2010.), *Časopisi za djecu i mladež*, Zbornik u povodu 60. obljetnice Odjela za djecu i mladež Gradske knjižnice, Zagreb, Knjižnice grada Zagreba
6. Kearney, R. (2009.), *O pričama*, Zagreb, Naklada Jesenski i Turk
7. Majhut, B. i Batinić, Š. (2017.), *Hrvatska slikovnica do 1945. Zagreb*: Hrvatski školski muzej i Učiteljski fakultet Sveučilišta u Zagrebu
8. Male, A. (2017.), *Illustration: a Theoretical & Contextual Perspective*, London, Bloomsburry Visual Arts
9. Martinković I., Strčević I., *Slikovnica: prvi strukturirani čitateljski materijal namijenjen djetetu*, znanstveni rad, str. 39-63
10. Velički, V. (2013.), *Pričanje priča - stvaranja priča, povratak izgubljenom govoru*, Zagreb, Alfa
11. 40 godina Nagrade "Grigor Vitez", Savez društava Naša djeca Hrvatske
12. URL: <https://mvinfo.hr/clanak/maurice-sendak-tamo-gdje-su-divlji-stvori> [pristup: 16.08.2020.]
13. URL: <https://www.medijskapismenost.hr/kako-prepoznati-kvalitetnu-slikovnicu/> [pristup: 07.08.2020.]
14. URL: <https://bs.birmiss.com/storyboard-sta-je-ovo-kako-storyboard/> [pristup: 15.08.2020.]
15. URL: <https://hr.wikipedia.org/wiki/Tipografija> [pristup: 21.08.2020.]

## 8. POPIS SLIKOVNIH MATERIJALA

1. Slika 1, Exupéryjeva ilustracija iz slikovnice *Mali princ*
2. Slika 2, Slikovnica za odrasle, ilustracija autora Shauna Tana, autora slikovnice *Crveno stablo*
3. Slika 3, Ilustracija Edwarda Leara iz *Knjiga besmislica*
4. Slika 4, Ilustracija iz knjige *Tamo gdje su divlji stvori*
5. Slika 5, Skica *storyboarda* za slikovnicu *Mara i Mars* (rad autora)
6. Slika 6, Skica *storyboarda* za slikovnicu *Mara i Mars* (rad autora)
7. Slika 7, Skice lika, prikaz različitih emocija (rad autora)
8. Slika 8, Skice lika, odnosi veličina (rad autora)
9. Slika 9, Prva skica šeste duplerice (rad autora)
10. Slika 10, Razrađena ilustracija, skenirana za daljnju doradu (rad autora)
11. Slika 11, Završna ilustracija šeste duplerice (rad autora)
12. Slika 12, Ilustracija i tekst na duplerici br. 1 (rad autora)
13. Slika 13, Ilustracija i tekst na duplerici br. 4 (rad autora)
14. Slika 14, Ilustracija i tekst na duplerici br. 8 (rad autora)
15. Slika 15, Ilustracija i tekst na duplerici br. 10 (rad autora)
16. Slika 16, Ilustracija i tekst na duplerici br. 14 (rad autora)
17. Slika 17, Ilustracija naslovnice aplicirana na maketu korica (rad autora)
18. Slika 18, Ilustracija šeste duplerice aplicirana na maketu unutrašnjosti slikovnice (rad autora)