

METODIKA LIKOVNE KULTURE 1

skripta

doc.dr.sc. Marijana Županić Benić

Sadržaj: 1. Povijest likovne pedagogije; 2. Faze razvitka dječjeg likovnog izraza; 3. Kreativnost i zanesenost u dječjem likovnom stvaralaštvu; 4. Područja likovnosti (crtačke tehnike, slikarske tehnike, kiparske tehnike, grafičke tehnike, tehnike primjenjenog oblikovanja, arhitektonske tehnike, novi mediji i dizajn); 5. Uvod u lutkarstvo i tehnologiju lutaka, scenografiju, kostimografiju, rasvjetu; 6. Dječje likovno stvaralaštvo, 7. Projekt u dječjem likovnom stvaralaštvu

POVIJESNI RAZVOJ LIKOVNE PEDAGOGIJE

Začetak organiziranog likovnog odgoja nalazimo već u **antičkim civilizacijama** starom Egiptu i antičkoj Grčkoj. U Egiptu se likovno obrazovanje zbiva u zatvorenom svećeničkom krugu, gdje se tajne učenja prenose unutar kaste sa starijeg naraštaja na mladi.

U antičkoj Grčkoj robovima je zabranjeno bilo bavljenje umjetnošću, dok se potomstvo vladajuće klase organizirano poučava čitanju, pisanju, računanju, glazbi i gimnastici, nakon toga stječu se znanja u majstorskim radionicama.

Umjetnost prema Aristotelu prenosi prirodnu i ljudsku stvarnost, a ne samo ono što je pojedinačno nego i ono što je opće. Umjetnost nije i ne treba biti slikom objektivnog svijeta već treba prikazati ono što je bolje i istinitije od vizualne stvarnosti.

Aristotelova teorija o umjetnosti značajno je utjecala na razvitak likovnih, estetičkih i pedagoških teorija kasnijih epoha

Humanizam i renesansa

Sve do 14. stoljeća, umjetnost u Europi povezana je s teološkim dogmama pa se likovna kultura u odgoju i obrazovanju podređuje kršćanskim idealima, prema kojima je najviša ljepota duhovna, a očituje se u duhovnim vrlinama.

Pojavom humanizma i renesanse u 14. stoljeću, umjetnost i obrazovanje okreću se od duhovnog prema svjetovnoj ljepoti i individualizmu čovjeka.

Crtanje se u razdoblju humanizma i renesanse počinje uvoditi i u svjetovnu obuku.

Prve škole za sustavno poučavanje likovne kulture nastaju u 16. stoljeću pod nazivom **akademije**, ali poučavanje likovne kulture ostaje dostupno samo privilegiranim osobama iz vladajućih klasa.

U svom djelu *Velika didaktika*, **Komensky** (1657/1954) prvi zagovara da bi nastava svih predmeta trebala biti dostupna svima, a ne samo onima koji su privilegirani zbog društvenog staleža, s time da nastavu crtanja smatra temeljem umjetničkog obrazovanja.

Kao i Komensky, **Rousseau** isto tako izražava pozitivan stav o umjetnostima u odgoju i obrazovanju te smatra da je nastava crtanja ključna za pravilan razvoj djece jer im uvježbava osjetila i motoričke sposobnosti potrebne za rad rukama.

Po pitanju umjetnosti, **Pestalozzi** je smatrao da promatranje u odgoju ima važnu ulogu u razvoju mišljenja i spoznaji istine, ali ističe i da se doživljaj u procesu spoznaje produbljuje ako se koristi crtanje umjesto jednostavnog gledanja i promatranja

Herbart smatra da bi se umjetnost trebala integrirati u odgoj i obrazovanje jer vjeruje da su umjetnički odgoj i obrazovanje najvažniji činitelj moralnog razvoja i razvoja interesa djece .

Iako se **crtanje kao obvezan nastavni predmeta uvodi u pučke škole na početku 19. stoljeća**, tek se na prijelazu iz 19. u 20. stoljeće počinju javljati interesi za produblјivanje nastave likovne umjetnosti kako bi se djeci omogućio razvoj kakav Herbart predlaže.

Faze razvoja likovnog odgoja i obrazovanja

Tehničko imitacijska faza

Mnogi autori klasičnih djela pedagogije zagovaraju važnost estetike i umjetnosti u odgoju i obrazovanju djece (Komensky, Pestalozzi, Rousseau, Herbart, Schiller). Likovna kultura kao obavezan predmet prvi se put u školama javlja tek u prvoj polovici 19. stoljeća kao nastavni predmet crtanje i svodi se na metodu reprodukcije.

Vrednuje se sposobnost točnog precrtavanja, a nastavne metode koje su učitelji koristili uključuju precrtavanje s uzora, geometrijska metoda, stigmografijska metoda i shematska metoda.

Faza pokreta za umjetnički odgoj

Od 1875. godine, Lichtwark i Avenarius u Njemačkoj započinju *pokret za umjetničke škole*, tijekom kojeg estetski odgoj postaje važan dio odgoja i obrazovanja. U tom se razdoblju u likovnom odgoju i obrazovanju težilo idealima umjetničkih akademija. U školama se poučavaju i nove metode, uključujući metode mjerenja proporcijских odnosa, geometrijske perspektive, tonsko oblikovanje volumena i mnoge druge

Psihološka faza razvoja likovnog odgoja i obrazovanja

Od 1905. započinje psihološka faza razvoja likovnog odgoja jer se povećava interes za istraživanjima u psihologiji na području intelektualnih funkcija.

Promjene u pedagoškim pristupima odgoju i obrazovanju potiče Ellen Key, koja naziva 20. stoljeće „stoljećem djeteta“ i zagovara obrazovanje koje je usmjereno na kapacitete promatranja prirode, društva i umjetnosti i sposobnosti čitanja jer su to temeljne sposobnosti za daljnje samostalno učenje.

Umjetnički odgoj i obrazovanje smatra se važnim ne samo za estetski razvoj djeteta već i za moralni razvoj jer Key (1909) smatra da zla djela čine „ljudi koji nemaju dovoljno mašte da vide kako njihove radnje utječu na druge“ (269). Psihološkoj fazi razvoja likovne kulture javljaju se i alternativni sustavi odgoja i obrazovanja, a na području umjetnosti ističu se sustav Montessori i Waldorfska škola. Škola umjetnosti Bauhaus najviše utječe na razvoj nastave likovne umjetnosti u pučkim školama zbog orijentacije na poučavanje umjetnosti koja se mogla primijeniti u industrijskoj proizvodnji.

Pedagoška faza razvoja likovnog odgoja i obrazovanja

Od 1930. započinje pedagoška faza razvoja likovne kulture, a početak te faze potaknuli su stručnjaci za likovni odgoj i obrazovanje u Bauhausu koji su razvili teorijske sustave oblikovanja i didaktičke sustave primjene oblikovnih zakonitosti kako bi efikasnije prenosili znanje na buduće generacije učenika umjetnosti. Osim Bauhausovih stručnjaka, pedagošku fazu obilježavaju Read (1893-1968) svojom knjigom „Odgoj putem umjetnosti“ (*Education Through Art*) i pristup pedagogiji Reggio Emile koji se javlja nakon Drugog svjetskog rata.

Readov odgoj putem umjetnosti

Read (1943) smatra da je umjetnički odgoj nužan kako bi se pojedinac otvorio prema svijetu i sudjelovao u njemu, a istovremeno omogućava pojedincu da spozna svijet oko sebe.

Osnovno polazište uloge umjetnosti u odgoju jest to da se putem umjetnosti može odgojiti slobodan i kreativan čovjek potreban suvremenome društvu (Read, 1943).

Isticanjem uloge likovnog odgoja u razvoju čovjeka, Read prvi širi ciljeve likovnog odgoja i obrazovanja izvan dotadašnjih koncepata koji su bili orijentirani gotovo isključivo na ovladavanje likovnim jezikom

Sociološka faza razvoja likovnog odgoja i obrazovanja

Od 1960., počinje se shvaćati uloga likovne umjetnosti u komunikaciji i socijalizaciji. UNESCO u Ženevi 1955. donosi zaključak da likovna umjetnosti i sve ostale umjetnosti mogu biti metoda sporazumijevanja raznih naroda i sredstvo njihova ujedinjavanja.

Istaknuti promicatelji dječjeg likovnog izražavanja

Krajem 19. stoljeća talijanski pjesnik i filozof **Corrado Ricci** prvi je identificirao dječji crtež kao zaseban fenomen kada je na uličnim «graffitima» uočio iskrenost i originalnost dječjeg likovnog stvaralaštva. Na višim se dijelovima zida očitavao jasniji detaljniji prikaz motiva koji je izradilo starije dijete dok je na nižim dijelovima nespretnim potezima slično pokušalo nacrtati mlađe dijete. 1887. godine Ricci objavljuje « L'Arte dei Bambini» prvu knjigu u potpunosti posvećenu «dječjoj umjetnosti»

1913. U knjizi « Dessin d'un Enfant» njen autor **G.H.Lucquet** pak prvi puta u povijesti identificira **faze dječjeg likovnog razvoja**, te se u njoj uglavnom bavi povezivanjem dječjeg, primitivnog i prehistorijskog stvaralaštva što kao teorija kasnije biva stavljeno pod veliki upitnik.

Sam metodički pristup likovnoj umjetnosti napuštanje tvrdog i konvencionalnog pristupa duguje «ocu kreativnog likovnog poučavanja» **Franku Cizeku** (koji krajem 19.i početkom 20.stoljeća u Beču prepoznaje vrijednost i autentičnost dječjeg likovnog stvaralaštva, te je metodom omogućavanja poticajne stvaralačke okoline i atmosfere ohrabrivao djecu da rade po vlastitoj mašti. Promicatelji Cizekove pedagogije u 30-im i 40-im bili su Marion Richardson u Engleskoj i Florence Cane i Victor D'Amico u SAD-u i zagovarali su slobodnu ekspresiju bez nametanja metode, tehnike i stilova rada.

Paralelno s Cizekovim revolucionarnim pristupom u Italiji razvija se **Reggio pedagogija**, a začetnik je **Loris Malaguzzi** koji promiče sličan program u predškolskoj pedagogiji i prezentira ga svijetu putujućom izložbom « Hunderd languages of Children» čija je okosnica spontana ekspresija i kreativnost djeteta bez uplitanja odraslih s time da se ta spontanost temeljila na snažnom prethodnom iskustvu kroz istraživanje i motiva i tehnika. Oba pristupa promoviraju ideju spontanog dječjeg izražavanja koje ima svoju estetiku i umjetničku vrijednost koju treba priznati.

Polovicom 20-ih godina, **Jean Piaget** – vjerojatno najutjecajniji razvojni psiholog – predstavio je svoja razmišljanja o razvoju dječje spoznaje u knjigama "Jezik i misli djeteta" te „Dječje poimanje svijeta“. Piaget je smatrao kako je za razvoj djeteta nužno da ono samostalno, **slobodno i aktivno istražuje svijet oko sebe** jer tako izgrađuje sebe kao osobu (Berk, 2008). Zato sve aktivnosti u kojima dijete manipulira predmetima, provjerava hipoteze, isprobava različite ishode ili igra uloge doprinose cjelovitom razvoju djeteta. Paralelno s Piagetovim temeljima razvojne psihologije, javio se i interes za dječji crtež. Za crtanje se počelo govoriti kako je to jedan od najiskrenijih načina kojima dijete izražava svoje osjećaje i razmišljanja te da kreativni likovni izraz može predstavljati unutrašnji svijet čovjeka. Iako je Piaget naglasio kako je dječji crtež odraz intelektualnog razvoja čovjeka, **Florence Goodenough** prva je primijenila dječji crtež kao mjeru inteligencije djeteta.1926. ona je predstavila test *Nacrtaj čovjeka* u knjizi „Mjerenje inteligencije crtežom“.

1966. Herbert Read utjecajni pisac, pjesnik, povjesničar umjetnosti i borac za dječja prava izdaje kontroverzno djelo « Education Through Art» u kojem zagovara potpuno drugačiji pristup kompletnom odgojno-obrazovnom sustavu u kojem umjetnost može pridonjeti sasvim drugačijem pristupu životu općenito, te putem nje život može poprimiti sasvim drugačije značenje, promišljanje. **On tvrdi da bez umjetničkog/stvaralačkog iskustva čovjek ne može sebe otvoriti prema svijetu niti se svijet bez umjetnosti može otkriti čovjeku.** Iako djelo u svom nastojanju da umjetnost postane životna inspiracija zvuči kao idealno ono nailazi na velike zamjerke javnosti zbog idealizacije, sentimentalnosti, nedostatka temeljnih vještina, discipline i sl., te nikada nije zaživjelo u široj praksi.

Psiholog **Howard Gardner** je 1983. godine izdao knjigu „Teorija višestrukih inteligencija“. Ističe sedam tipova inteligencija: logičko-matematička, verbalno-lingvistička, vizualno-prostorna, muzička, tjelesno-kinestetička, interpersonalna i intrapersonalna, a zatim definira (Gardner, 1999) i osmu prirodoslovnu inteligenciju te najavljuje i mogućnost postojanja devete tzv. egzistencijalne inteligencije.

Cathy Malchiodi, art terapeutkinja i likovna umjetnica, 1998. godine u svojoj knjizi „Razumijevanje dječjeg crteža“ opisala je osnovne postavke art terapije prema kojima se stvaralačkim procesom može pomoći pojedincu u izražavanju problema, osvještavanju emocija i rješavanju konflikata. Art terapija se temelji na ideji da se osobine pojedinaca odražavaju u njihovim radovima, te da stvaralački likovni proces može biti sredstvo izražavanja i terapijske

komunikacije. U svojoj knjizi Malchiodi navodi kako je terapijski rad s djecom posebno složen jer je dječji crtež multidimenzionalan, s obzirom da se u njemu odražavaju dječje osobno iskustvo i osjećaji, njegov stupanj razvoja, socio-kulturni utjecaji i kontekst u kojem djeca stvaraju.

RAZVOJ LIKOVNOG IZRAŽAVANJA I STVARANJA KOD DJETETA

„Razvoj osnovnih sposobnosti likovnog izražavanja najmlađe djece teče određenim, moglo bi se reći programiranim slijedom. Svaka razvojna faza organski izrasta, tj. nastavlja se na prethodnu.“ (Belamarić, 1987, str. 25)

Razvojne faze dječjeg likovnog izražavanja

najistraženije područje likovnog odgoja i obrazovanja. Interes za dječji likovni izraz započeo je u drugoj polovici 19.st. (do tog doba sačuvan je mali broj dječjih likovnih radova, razlog o stavu odraslih prema djeci čije se mišljenje, razumijevanje i vještine smatraju nesavršenim i inferiornima). Prvi istraživači bili su pedagozi i psiholozi, a zatim i stručnjaci iz područja vizualno-likovnog odgoja i obrazovanja. Većina istraživača se slaže da se razvoj likovnog izražavanja i stvaranja može pratiti od faze šaranja, preko prikaza pojednostavljenih oblika sve do realističnih figura. Razvoj osnovnih sposobnosti likovnog izražavanja najmlađe djece teče određenim (programiranim) redom.

Prema Grgurić-Jakubin (1996) u razvitku djetetova likovnog izražavanja istodobno teče nekoliko procesa sazrijevanja i učenja:

- razvitak psihomotorike ruke, šake, prstiju i ovladavanje instrumentom rada (olovkom, kistom)
- spoznavanje okoline i razvitak znanja o njoj
- razvitak potreba i sposobnosti prikazivanja okoline i to od simbolizacije, preko prikazivanja onoga što dijete „zna“ o okolini (intelektualni realizam) pa do prikazivanja onoga što stvarno objektivno može vidjeti u okolini (vizualni realizam)

Pojedine razvojne faze mogu u pojedine djece trajati različito dugo. Grgurić i Jakubin (1996) navode da u većini periodizacija dječjeg likovnog izražavanja možemo uočiti osnovni Linquetov model, gdje su navedene tri osnovne faze (Piaget, 1975):

- faza šaranja, kao početak likovnog izražavanja
- faza dječjeg, odnosno intelektualnog realizma, kao početak namjernog prikazivanja
- faza vizualnog realizma- napuštanje dječjeg realizma, propadanje dječjeg crteža

Prema H. Readu (1945), razlikuju se tri razvojna stupnja u likovnom izražavanju, koji su usko povezani s općim razvojem djeteta.

Prvi stupanj traje do sedme godine, drugi od sedme do četrnaeste i treći od četrnaeste do dvadesete. U prvom stupnju dijete upoznaje stvarnost i svijet oko sebe.

U drugom stupnju dijete promatra svijet oko sebe s velikim interesom i zanimanjem te stječe sve složenije likovne spoznaje.

U trećem stupnju dijete počinje shvaćati likovne vrijednosti, likovne sustave i pravce u umjetnosti.

Uz individualne specifičnosti i posebnosti u likovnom izrazu, put svakog pojedinca kreće od faze šaranja, preko pojave prvih organiziranih oblika, spontane likovne aktivnosti i složenih

simbola, sve do vizualnog realizma. Već u prvoj godini života dijete pokazuje urođenu znatiželju koja ga tjera na istraživanje i otkrivanje neobičnog, drugačijeg, novog, čudnog - eksperimentiranjem, baratanjem, preuređivanjem stvari i njihovih odnosa.

Znatiželja je prirodna karakteristika sve djece koja su normalno i zdravo razvijena i dobivaju osjećaj sigurnosti koji proizlazi iz roditeljske ljubavi i brige (Čudina- Obradović, 1990). Tijekom razvoja javljaju se određene značajke u dječjim crtežima kao što su transparentnost, fluidnost, prostornost i cjelovitost. Faze se ne pojavljuju se kod svakog djeteta u istom vremenskom periodu.

Začeci likovne pismenosti-faza izražavanja primarnim simbolima (faza šaranja)

„Dijete se nakon navršene druge godine života može igrati i crtačkim priborom. Kada zamijeti da olovka, kreda ili ugljen ostavljaju trag na podlozi, želi taj trag ponoviti. Motorička aktivnost, pokret ruke i grafički učinak ga iznenađuje, veseli i potiče. Te prve šare su velike i često usmjerene u srodnom pravcu.“ (Bodulić, 1982, str. 29)

U toj dobi prevladava djetetov psiho-motorički i osjetilni doživljaj i užitak pri povlačenju linija. Javlja se pokušaj prikazivanja okoline koji dolazi tek pred kraj te faze kao slučajno postignut crtež ili faza „slučajnog realizma“ - dijete tada u crtežu uočava sličnost sa nekim predmetom i daje mu ime.

Likovno izražavanje u najranijoj dobi ostvaruje se s metodama i likovno-tehničkim sredstvima koji su primjereni psihofizičkom razvoju djeteta od 1- 3 godine. Trebamo paziti na primjerenost materijala koji nudimo, da nije toksičan i da ne ugrožava dijete, to je na prvom mjestu u toj dobi.

Igra- osnovni, najprirodniji i najznačajniji aspekt aktivnosti predškolskog djeteta. Kroz igru se kod djeteta iz zapažanja postepeno razvijaju jednostavni oblici promatranja, izražavanja, a zatim se proširuje iskustvo i upotpunjuju predodžbe i pojmovi o svijetu koji ih okružuje. Tijekom ove faze šare se mijenjaju od jednostavnih crta (povlačenih iz zglobova, ramena i lakta) do manjih kružnih crta (povlačenih iz zglobova šake i prstiju).

Crtaње je rezultat postepena razvoja senzomotoričkih sposobnosti i potrebe djeteta za kretanjem, akcijom odnosno fizičko istraživanje kroz dodir i pokret. Motorika utječe na karaktere i promjene u vrsti šaranja koje je u početku pravolinijsko, a kasnije kružno i sve preciznije uključivanje različitih linija , titrajno (skakutanje) po podlozi, udarno šaranja te raznovrsni oblici križa do klupka i relativno dobrog rasporeda linija. Uvijek odgojitelj ili odrasla osoba treba promatrati aktivnost djeteta, a ne analizirati izolirane crteže. Simboli koji se javljaju u toj ranoj fazi su: točka, linija, kružnica, pravokutnik (kvadrat).

Likovni simboli u djece javljaju spontano i prirodno te nastaju kao sveobuhvatni dio i izraz procesa u njihovoj svijesti (Belamarić, 1986). Kroz kreiranje različitih simbola kod djece se mogu prepoznati njihove likovne izražajne sposobnosti. Likovni simboli izražavaju neposredne i trenutne sadržaje, a gotovo uvijek govore o univerzalnim sadržajima života (Belamarić, 1986).

„Relacija simbola u dječjoj umjetnosti nije proizvoljna ni stečena na bazi vlastitog iskustva, nego je uvjetovana nekom intrizičnom vezom po sličnosti, formi, ulozi i strukturi između simbola i simboliziranog“.

Dijete vizualno-likovno izražavanje započinje korištenjem primarnih simbola. Djetetov izraz se na početku čini nesređen ili slučajan sastavljen od crta načinjenih jednostavnim pokretima pritom je crtaње bilješka motorne koordinacije ono prati i uživa u liniji, a nije mu važna kontrola linije. Kasnije dijete počinje imenovati primarne simbole te to označuje napredak

prema shvaćanju tih linija kao primarnih simbola koji zamjenjuju oblike, ili imaju obilježja slična oblicima što ih dijete poznaje.

Likovni simboli-linija

U najranijim likovnim radovima djece ne javljaju oblici, nego samo linije, kao izraz sila, energija i pojava. Crtajući linije, dijete slijedi unutrašnju sliku nekog događanja, poistovjećujući se s njime, sudjeluje u njemu, ponovno ga stvara. Prvi i najčešći sadržaj likovnih radova najmlađe djece je kretanje što se najjednostavnije može izraziti linijama. Kako bi izrazila različite aspekte življenja i postojanja, djeca koriste različite linije. Kružnim linijama djeca izražavaju kretanje prostorom, dok vibrirajućim ili treperavim linijama najčešće izražavaju unutrašnju životnost nečega. vibrirajuće linije mogu značiti i prodiranje kroz prostor, ali i sposobnost kretanja.

Likovni simboli-krug

Izražavanje linijama prirodno i postupno vodi do stvaranja prvog oblika-kruga. Krug može biti uglat, šiljat, no bitno je da je dijete spojilo početak i kraj "zaokružilo" i odredilo neki oblik ili cjelinu. Krug u dječjem izražavanju i stvaranju ima univerzalnu vrijednost, može značiti sve oblike, od igračaka, predmeta do životinja, ljudi i prostora

2. godina – veća pozornost tragovima na papiru, različita hvatanje olovke

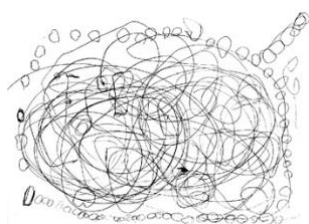
3. godina – imenovanje primarnih simbola, pridržavanje papira

- krug označava predmet, ne oponašanje već izum

- vibriranje označava pokret, zgusnute linije masu

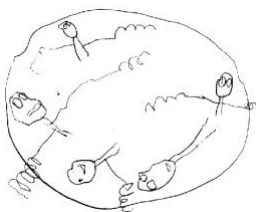
2. i 3. godina:

Kretanje



U crtežima se počinji javljati kružeće i vibrirajuće linije. Velike i kružeće linije na crtežu označavaju listanje slikovnica, okretanje stranica, a sami krugovi predstavljaju dijecu.

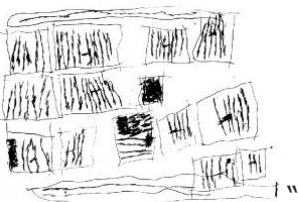
Čovjek



Čovjeka predstavlja krug glava i noge koje izlaze iz kruga kao dvije linije. Pojava kruga, odnosno, «glavonošca» prvog čovjekolikog simbola koji je u sve djece u dobi oko treće godine gotovo isti. Dijete sada već ležernije drži olovku u ruci i povlači kontroliranije poteze, pa tako uspijeva spojiti kružnicu. Krugovi znače simboliziraju cjeloviti živi sustav, a mali krugovi ("oči") sposobnost percipiranja.

2. i 3. godina:

Kvadrat



"Jato ptica u letu" Kvadrat je simbol za cjelovitost ptice, a vibrirajuće linije u njemu znače kretanje i životnost. Izduženi oblici na gornjem i donjem rubu znače: "To ptica daleko leti."

Scheme- šablone

Izvorni i originalni način viđenja i poimanja ljudskog lika uglavnom nalazimo kod najmlađe djece. To ne traje dugo jer djeca kad počnu crtati prve krugove pune velikih značenja za njih odrasli smatraju da je došlo vrijeme da ih poduče kako nacrtati čovjeka ("Točka, točka, točkica nastala je glavica..."). To razorno djeluje na dijete jer se od njega traži da imitira nešto što mu je u potpunosti nerazumljivo, to u njemu potiskuje unutarnju potrebu da izrazi svoje viđenje, što ponekad rezultira potpunim gubitkom sposobnosti vlastitog likovnog izražavanja kod djeteta, time se oslabljuju i sve ostale perceptivne i misaone funkcije djeteta. Dijete treba ostaviti da samo istražuje i da se izražava onako kako u tom trenutku svog razvoja može, odrasli razvojne faze djeteta ne mogu ubrzati, ali mogu narušiti njegovo samopouzdanje i sliku o sebi.

Faza izražavanja složenim simbolima

Linquet:

1. faza šaranja (primarni simboli): do 4. godine
2. faza dječjeg realizma: - faza sheme (složeni simboli): 4 - 6 godina
- faza intelektualnog realizma: 6 - 11 godina
3. faza vizualnog ili optičkog realizma: 11 - 14 godina

Faza dječjeg realizma: - faza izražavanja složenim simbolima (faza sheme): 4 - 6 g.

Crtežima se daju imena, pridavanje značenja, misao uz čin crtanja. Prvo crtež izaziva predodžbu, kasnije se crta zamišljeno:

I faza izražavanja primarnim simbolima : likovna aktivnost – likovno djelo – misaone operacije

II faza izražavanja složenim simbolima: misaone operacije – likovna aktivnost – likovno djelo

U prvoj fazi likovna misao pokreće aktivnost, dok će u drugoj fazi misao pokrenuti likovnu aktivnost. Kad misao pokreće aktivnost, dijete crta na osnovi određenog plana.

Uz pomoć crtanja dijete bilježi tijek svojih misli, na taj način crteži postaju sredstvo komunikacije djeteta.

Simboli koji se javljaju nisu komunikacija djeteta s vršnjacima ili okolinom, već sa samim sobom (djeca ponekad razgovaraju sa samim sobom tijekom crtanja).

Dijelovi tvore cjelinu. Simboli su komunikacija sa sobom. Uz vizualnu reprezentaciju, dodaju se simboli nevizualnih obilježje (žurba, skakanje, zvukovi...).

Perceptivni egocentrizam, predmeti postoje "po sebi".

Figure dobivaju uspravnost, ne lebde u zraku, javlja se linija neba i tla.



"Moja sestra pleše"

U ovoj fazi javljaju se vizualne sheme za objekte iz okoline – ljude, kuće, životinje, stabla... Sheme su često iste – kuća trokutasti krov, žuto sunce u uglu, stablo sa smeđim deblom i zelenom krošnjom itd. Čovjek je prepun detalja, ima trup, noge i ruke su deblje. Osnovna linija ili rub papira na koju se sve slaže, nekad i horizont, ali ne postoji perspektiva, dubina ili pokušaj 3D izraza, javlja se preslikavanje, duple perspektive & transparentnost prikaza.

'Zlatno doba dječjeg crteža' – sloboda, boja

Mala djeca vole da je sve na svom mjestu, u crtežima imaju rezervirano mjesto gdje idu pojedini dijelovi tijela, ne vole da jedan dio tijela zadire u drugi.

4 i 5 g. **Čovjek**

Čovjek dobiva tijelo, ruke i noge, a kosa označava spol; udovi dobivaju debljinu. Iza pete godine dijete otkriva profil. Te se javljaju u crtežima i neki osnovni pokreti.



Djeca oko stolova razgledaju slikovnice

U prikazu čovjeka sa 4 i 5 g. dolazi do predimenzioniranje važnijih dijelova. Osnovni pokreti.



Najveća promjena se uočava u prikazu ljudskog lika. Na ljudskom licu pojavljuju se detalji. Likovi počinju dobivati odjeću i oznake spola.

Boja u dječjem crtežu, može naglasiti dio crteža koji dijete smatra važnim npr. srce lika... Ali dijete boju i dalje tretira kao crtačko sredstvo odnosno s bojom radi obrisne linije. Crtanje bojom zadržava se vrlo brzo čak i do početka 3. faze intelektualnog realizma.

Karakteristično je da dijete ne upotrebljava lokalnu boju predmeta, što znači da se boja na crtežu ne podudara s bojom kakva u prirodi jest (plavi konj...). Ujedno djeca najčešće slikaju čistim bojama, ne miješaju ih. Najprije zapažaju kontrastne odnose, a tek kasnije tonske vrijednosti boje.

U fazi složenih simbola veliku ulogu igra dječja vizualna memorija jer dijete se počinje prisjećati određenih vizualnih predodžbi. Što znači da može svjesno reproducirati simbol za neki objekt.

Često se u toj fazi razvijaju određene fiksacije koje se karakteriziraju kao šablone. Takve šablone su najčešće kod crtanja, kuće, cvijeta, sunca, bor... Šablone su u likovnom smislu negativne jer kočje djetetov prirodni razvoj kroz likovnost stoga treba stručnim pedagoškim vođenjem pokušati izbjeći šablonizaciju.

Osnovna značajka cilja i namjere djetetove likovne aktivnosti nije usmjerenost na proizvod, nego na akciju, na proces i komunikaciju kroz priču.

Kriterij uspješnosti je u samom djetetu, a nagrada samo zadovoljstvo stvaranja, to je intrinzična motivacija koja je potaknuta iz samog djeteta i koje ga čini sretno. To je stanje zanesenosti (*eng. flow*) jedna od stanja usko povezanih s kreativnošću

Faza intelektualnog realizma

1. Faza izražavanja primarnim simbolima ("Faza šaranja"): 1-3 godina linije su vibrirajuće, zgusnute, kružeće, krug, kvadrat. Čovjek – "glavonožac", pokretni dijelovi: oči i usta. Prve šablone. Prostor - konglomerat

2. Faza dječjeg realizma: a) "Faza sheme": 4 - 6 godina Faza izražavanja složenim simbolima. Transparentnost, rasklopljeni prostor.

Bojom se još uvijek crta, bez lokalne boje. Čovjek dobiva tijelo, ruke i noge, a kosa označava spol; udovi dobivaju debljinu. Iza pete godine javlja se profil, osnovni pokreti, te predimenzioniranje važnijih dijelova. Prostor : 4 – 5g : rub papira označava liniju tla, ili nacrtana linija tla, 5 – 6g javlja se prevaljivanje oblika

3. Faza dječjeg realizma: b) Faza intelektualnog realizma "Zlatno doba dječjeg stvaralaštva". 6 – 11 godina - razdoblje razredne nastave.

4. Faza vizualnog ili optičkog realizma: 11 – 14 godina
Razdoblje predmetne nastave

U fazi intelektualnog realizma dolazi do mnogih promjena za dijete. Dijete odlazi iz vrtića u školu, uključuje u jednu grupu (zajednicu, razred), uz uspostavljanje kontakata s vršnjacima dolaze i prvi ozbiljni zadaci, prepreke i teškoće. Dijete prelazi u višu fazu likovnog razvitka koju nazivamo fazom intelektualnog realizma, a karakterizira je: počeci apstraktnog mišljenja, bogatiji verbalni izraz, veće sposobnosti likovnog izražavanja.

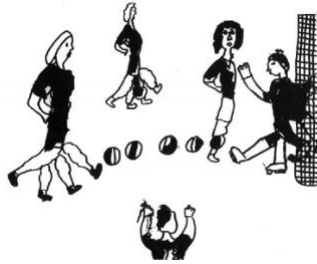
Dijete u svoje predodžbe još uvijek upliće maštu, koja je snažna i ostavlja duboke tragove na dječje emocije i postupke. Ne može još analizirati svoja psihička stanja i nema velike razlike između intelektualnog i emocijskog doživljavanja svijeta. Spontano i prirodno prihvaća svijet, u njemu sudjeluje i tako ga spoznaje. Izražavajući se likovno izražava se spontano, ali postupno usvaja likovne i kompozicijske elemente u svom radu te počinje sustavno učenje likovnog jezika i rješavanje likovnih problema.

Fazu intelektualnog realizma karakterizira specifičan likovni izraz: **transparentni prikaz, prikaz akcije u fazama kretanja, emotivna proporcija, prevaljivanje oblika, rasklapanje oblika, vertikalna perspektiva, obrnuta perspektiva i poliperspektiva.**

a) transparentni prikaz



Transparentni prikaz: kad dijete crta npr. kuću, ono ne prikazuje samo fasadu kuće, nego i enterijer sa svim predmetima koje voli. Ovdje se radi o viđenju koje je rezultat znanja i predodžbe (Piaget, 1975).



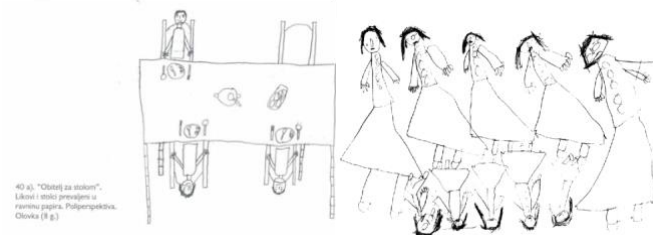
b) prikaz akcije u fazama kretanja

Dijete crta akciju u određenom vremenskom sljedu



c) emotivna proporcija

Dijete predmete ili likove koji za nj predstavljaju nešto važno znatno povećava, a ostale riše kao manje bez obzira na njihovu stvarnu veličinu - ako su djetetu dva lika jednako važna, npr. slon i miš, ono će ih likovno izraziti kao jednako velike, jer nema razloga da budu različite veličine.

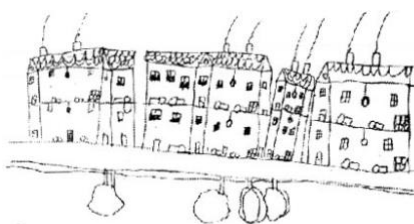


d) prevaljivanje oblika

Ako je dijete potaknuto da nacрта svoju obitelj za stolom, vidjet ćemo da ono ne mari za liniju tla već, dok crta, okreće papir kao da svaka figura ima svoje tlo, zbog tog nam se čini da su oblici prevaljivani na tlo.

e) rasklapanje oblika

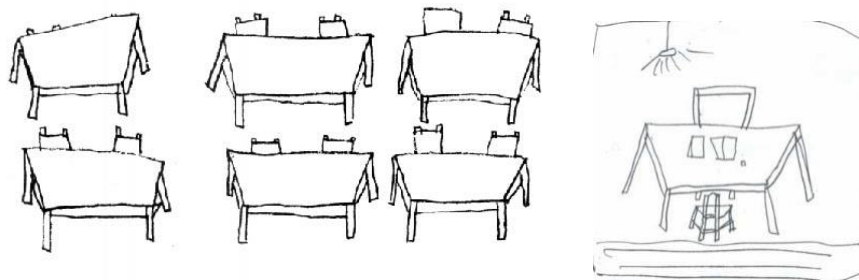
Rasklapanje oblika često nalazimo u prikazu kuća. Kuću dijete sagledava s prednje, zadnje i s bočnih strana. Piaget tumači rasklopljeni crtež egocentrizmom percepcije, tj. nesposobnošću zauzimanja objektivnog stava, te sukcesivnim jednačenjem sa svakom stranom objekta.



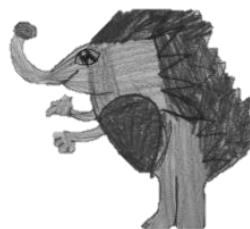
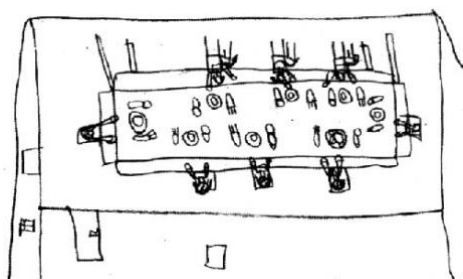
f) **vertikalna perspektiva** -prostor dijete izražava nizanjem oblika tako da se ono što je bilo u prvom planu nalazi u donjem dijelu slike, a što je prostorno dalje, nalazi se iznad ovog. Oblici se okomito nižu jedan iznad drugog

"Kuće u nizu". Rasklopljeni oblik. Kuće sagledane s prednje, zadnje i s bočnih strana. Transparentnost kuća i prevaljivost deveća. Olovka (8 g.)

g) **obrnuta perspektiva**- pojava u prikazivanju prostora i prostornih objekata kao iskivljavanje viđenog, najčešće tako da dobivamo obrnuti dojam: ono što je prostorno dalje prikazuje se kao veće, ono što je prostorno bliže kao manje



h) **poliperspektiva** Dijete promatra objekt i izražava istodobno s raznih strana, raznih kutova gledanja, raznih očista i stajališta. Na prikazu se mogu pojavljivati predmeti i likovi gledani odozgo (iz ptičje perspektive), a drugi frontalno ili sa strane. Tako crtež dobiva u svom likovnom izrazu obilježja djetetove nadrealne fantazije i sna.



Boja – u početku obrisna linija zamijenjuje plohu, kasnije plošni prikaz lokalnim bojama
.Pojava crtačkih i slikarskih tekstura

4. Faza vizualnog ili optičkog realizma: 11 – 14 godina

Razdoblje predmetne nastave

Zanemarivanje onog što se zna o predmetima radi uspostavljanja prividnih odnosa. Likovni izraz se približava izrazu odraslih. **geometrijska** perspektiva, **atmosferska** perspektiva, **koloristička** perspektiva



STVARALAŠTVO- KREATIVNOST

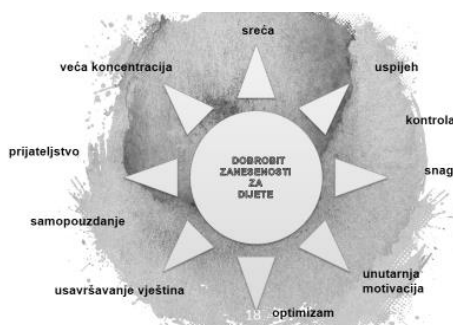
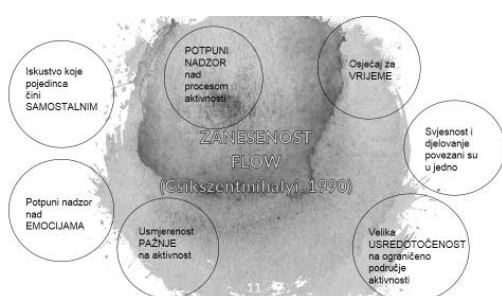
Svako dijete posjeduje neograničen kreativni potencijal. Znanstveno je dokazano da se taj kreativni potencijal smanjuje s odrastanjem. Međutim ukoliko ne potičemo stvaralaštvo kod djece ona neće biti u prilici izraziti se stvaralački i razvijati svoju kreativnost. Dijete svoj stvaralački postupak ostvaruje kao igru, bez napora- spontano. Umjetnik treba čekati inspiraciju, a djetetu inspiracija dolazi trenutno, ako je potaknuto na nju izvana ili iznutra. Kod proučavanja kreativnosti znanstvenici su došli do različitih spoznaja.

Guilford je još 1950. godine opisao kreativnost kao sustav potpuno drugačijeg mišljenja tzv. divergentnog mišljenja. Koje karakterizira mnoštvo različitih ideja, odgovara na postavljeno pitanje, zadatak.

Međutim još jedan fenomen vezan uz kreativnost, a to je zanesenost.

ZANESENOST (eng. Flow)

Istraživanja o iskustvu zanesenosti proizašla su iz dugogodišnjeg istraživanja znanstvenika među kojima se na tom polju ističe Csikszentmihalyi, a primarni cilj znanstvenika bio je shvatiti što umjetnici doživljavaju kad stvaraju neko djelo. Ono što ih je zanimalo jest to da su umjetnici toliko obuzeti svojim radom da zaboravljaju jesti, piti ili spavati.



Dimenzije zanesenosti

- Pozornost je usmjerena na ograničeno polje poticaja.
- Postoji samo potpuna koncentracija i potpuna uključenost.
- Sjedinjavanje djelovanja i svjesnosti
- Postoji sloboda od straha od neuspjeha
- Samo-svjesnost nestaje.
- Osjećaj vremena postaje izobličen
- Iskustvo postaje autotelično- samo sebi nagrada
-

Iskustvo zanesenosti

Da bi došlo do zanesenosti izazov-aktivnost s kojom se dijete suočava mora se maksimalno koristiti svojim vještinama i sposobnostima. Iskustvo zanesenosti kao „koncept optimalnog izazova“ pri učenju prepoznali su Vigotsky i Piaget njihovo glavno stajalište je da učimo onda kada sudjelujemo u aktivnostima u kojima se maksimalno koristimo svojim sposobnostima i kad aktiviramo svoja nastojanja najbolje što možemo. Dijete se suočava s optimalnim izazovom kada aktivnosti u kojoj sudjeluje zahtjeva sposobnosti koje se nalaze visoko u njegovoj „zoni proksimalnog razvoja“ tj. njegova potencijalnog razvoja. Iskustvo zanesenosti proizlazi iz aktivnosti koje pojedincu daju osjećaj sudjelovanja u onom što ga u životu čini samostalnim.

Zanesenost, kreativnost i dijete

Zanesenost je ponašanje koje se kod djeteta događa spontano prilikom stvaralačkih aktivnosti. A prepoznaje se kroz multimodalno ponašanje : zurenje- pogled djeteta intezivno je u stanju zanesenosti koncentrirano na aktivnost u koju je uključeno; pokret- djeca izmjenjuju različite pokrete ovisno o aktivnosti koju rade I o kreativnom procesu koji prolaze,

ali je pokret svrhovit, nema praznog hoda; izražena je facijalna ekspresija i može se pojavljivati i zvuk kao pjevušenje ili mumljanje. Sudionici su u umjetničkim aktivnostima holistički angažirani i sami ih kontroliraju, te ih doživljavaju kao autotelične, kreativne i zaigrane. U stanju zanesenosti izgube svijest o sebi samima i o vanjskom okruženju kao i osjećaj za vrijeme. Dijete posjeduje neograničeni kreativni potencijal

Kako pomoći djetetu pronaći aktivnosti u kojima će osjećati zanesenost

Najvažnije je „postaviti scenu“ organizirati prostor, ponuditi materijale, podržati njihov svijet, uvući ih u temu koja prizlazi iz dječjeg interesa.

Odgojitelj ili roditelj ne treba dijete izazivati, pomagati mu motivacijom da bi kod djeteta izazvao stanje zanesenosti, već okruženje u kojem boravi treba biti poticajno na način da dijete istražuje i da se osjeća sigurno i slobodno... To je bit svakog kreativnog procesa koji se događa u grupi da je odgojitelj na neki način moderator aktivnosti, ali neprimjetan međutim za to su potrebne kompetencije i velika opuštenost kako bi djeca osjećala slobodu i nenametanje tuđe ideje.

U institucijskom odnosno vrtičkom okruženju u kojem dijete boravi što podrazumijeva kvalitetu socijalnih odnosa između djece i odgojitelja te među djecom, zatim materijalne poticaje, organizaciju prostora te kompetencije odgojitelja.

Stvaranjem poticajnog okruženja koje podrazumijeva kvalitetno osmišljen prostor, organiziran na fleksibilan način, bogatom ponudom materijalnih poticaja, potiče se kod djece interes za različite aktivnosti, upornost, koncentracija i stvaralaštvo. Sve je to potrebno kako bi se dijete osjećalo slobodno i nesputano kroz kretanje, imalo mogućnost donošenja odluka kroz izbor poticajnih materijala te kroz uključivanje u različitim aktivnosti. Kroz slobodu i nesputanost kod djeteta razvija osjećaj sigurnosti, slobode, kompetencije i sklada te suglasja s okolinom. Uključenost djece u umjetničke aktivnosti uvelike doprinosi stvaranju posebnog ozračja u predškolskoj ustanovi. Poticajno okruženje djeluje pozitivno na aktiviranje stvaralačkog izraza u komunikaciji s različitim oblicima umjetničkih sadržaja: likovnošću, glazbom, plesom, dramom i književnošću.

Na taj način dolazi do djetetova spontanog sinkretičkog izraza kroz različita umjetnička područja što je u skladu sa suvremenim stajalištem da umjetnička naobrazba treba biti utemeljena na svestranosti, sinkretizmu i holističkom pristupu. Pozitivno ozračje i poticajno okruženje u kontekstu umjetničkog područja čine tzv. proumjetničko okruženje jer djeluju na kvalitetu provođenja umjetničkih aktivnosti u dječjem vrtiću. Adekvatni materijalni uvjeti u dječjim vrtićima predstavljaju značajan čimbenik koji utječe na kvalitetno provođenje umjetničkih aktivnosti s djecom rane i predškolske dobi.

Malaguzzi začetnik Reggio pedagogije isticao prostor kao neku vrstu akvarija koji odražava ideje, vrijednosti, sposobnosti i kulturu onih koji u njemu žive, prema Reggio pedagogiji osmišljenosti prostora ima poseban značaj, pa se tako često naziva i trećim odgojiteljem. Odgojitelj svojim interesom i kompetencijama može utjecati na stvaranje materijalnih uvjeta u vrtiću za provođenje likovnih i glazbeno-stvaralačkih aktivnosti s djecom. Vigotsky je isticao da odabir materijalnih poticaja odnosno materijala koje će djeca koristiti u svom stvaralačkom izražavanju od strane odgojitelja direktno utječe kao posrednik u razvoju viših mentalnih procesa djece. Važnost materijalnog okruženja u vrtiću posebice su isticali Maria Montessori, Rudolf Steiner i Loris Malaguzzi kako je materijal pripremljen i dostupan djeci jer upravo to utječe na to koliko će ih djeca koristiti u svojim aktivnostima.

LIKOVNE TEHNIKE

CRTAČKE TEHNIKE

Crtanje je najstariji oblik likovnog izražavanja. Možemo ga pratiti preko pećinskih zidova, zapisa na glinenim pločicama, egipatskih hijeroglifa, grčkog posuđa, tradicionalnih crtačkih tehnika, sve do danas kada se izvodi novim materijalima i medijima, žicom, neonom, laserom ili zvukom. Računalo je danas jedno od najvažnijih čovjekovih pomagala, stoga ne čudi što je i crtanje u računalu također postalo važno u raznim profesijama, lako često koristimo računalo za crtanje, krajnji ishod ne ovisi samo o tehničkoj vještini, nego i o likovnoj izobrazbi kao i o kreativnosti osobe.

Crtačke tehnike i materijali najčešće se koriste kada treba rješavati kompozicije linearnih tekstura, plošne rastere, obrisne i gradbene crte, tok i karakter crta te njihovu izražajnost. Nezaobilazne su u prikazu linearne perspektive, složenih struktura, iluzija volumena na plohi te odnosima crteža i teksta.

Crtež- niz točaka, splet linija koje su osnovno sredstvo vizualnog izražavanja, polazište drugim oblicima likovnog stvaralaštva: slikarstvu, grafici, kiparstvu, arhitekturi i primijenjenim umjetnostima.

Crtačjem se izražavaju motivi, emocije, prikazuju događaji, ruše stajališta, zapisuju umjetničke ideje i zamisli, rješavaju likovni problemi.

Osnovni elementi izraza u crtežu su : točke, crte i plohe.

Kombinacijom crta ili linija, kontrasta crnog i bijelog, odnosima svijetla i sjene te ritmom postiže se linearnost ili plastičnost.

Prevladava li u crtežu kao osnovni likovni element crta ili linija, nazivamo ga *linearnim*.

Koriste li se odnosi svjetla i sjene, odnosno tonovi, nastaje *tonski crtež*. Takav privid volumena postiže se korištenjem usporednih crtica ili ukriženih crtica. Tamniji tonski dijelovi mogu se prikazati i gustim točkama, rasterima, a svjetliji rjeđim.

Tradicionalne **crtačke tehnike**, koje se nazivaju po materijalu i sredstvima koje crtač koristi, dijelimo na **suhe** i **mokre**.

Suhe crtačke tehnike: olovka, olovke u boji, kreda, Ugljen

Popratni pribor: gumice, šiljila, nožići, flannelska krpica, ljepljive trake, fiksativi (lak za kosu), podloge različitih veličina, boja i kvalitete

Mokre crtačke tehnike: tuš - pero, tuš - drvce, tuš - kist, lavirani tuš, flomaster, kemijska olovka

Popratni pribor: kistovi, spužvice, posudice za vodu, krpice za brisanje pera i kistova, ljepljive trak

Olovka antička pisaljka od olova koja je ostavljala sivkast trag i metalna pisaljka srebrenka preteče su današnje olovke. Olovka kakvu danas poznajemo novija je crtača tehnika koja se prvi put počela upotrebljavati 1662. u obliku grafitne olovke. Naziv *olovka* dobiva 1789. godine kada je i patentirana.

Pribor: olovka, tehnička olovka, grafit, srebrenka, olovke u boji

Popratni pribor: papir, šiljila, nožiči, gumice ili brisalice

Olovka najjednostavniji je i najčešće korišten pribor umjetnika koji pruža mnogo mogućnosti. Okomitim držanjem olovke nastaje tanja, a kosim deblja crta. Širina crte ovisi i o pritisku ruke. Tanke crte nastaju slabijim pritiskom ruke, dok se jačim pritiskom izvlače deblje.

Tvrde olovke: H9, H8, H7, H6, H5, H4, H3, H2 i H1 (engl. *hard* - tvrd) ostavljaju tvrd, oštar, tanak i blijed trag te se koriste za iscrtavanje preciznih linija i detalja, najčešće za tehničke izvedbe ili precizno crtanje jer omogućuju čist rad.

HB olovke multifunkcionalne su i imaju prosječnu tvrdoću i zacrnjenje.

Meke olovke: B1, B2, B3, B4, B5, B6, B7, B8 i B9 (engl. *black* - crn) s više gline u grafitu, ostavljaju mekane i tamne tragove, a rabe ih crtači koji crtež grade koristeći odnose svjetla i sjene, sjenčanjem, za umjetničke crteže.

Olovke u boji mogu se naći u širokom rasponu boja i nijansi. Najčešće se povezuju s ilustratorskim radom. Povučene linije imaju ista svojstva kao i one povučene običnom olovkom. Mogu biti tanje ili deblje, mekše ili tvrde, blaže ili oštrije. Postoje boje u obliku olovke koje u dodiru s vodom poprimaju karakteristike akvarela.

Grafit čvrsti grafički štapić s tankom plastičnom opnom ili s uobičajenom drvenom oblogom, u različitim stupnjevima tvrdoće.

Tehničke olovke proizvode se u različitim veličinama otvora u koje se stavljaju ulošci različitih debljina. Ostavljaju trag iste debljine.

Brisanje gumicom vrlo je korisno kod uporabe grafitnog praha na velikim površinama. Postižu se bogate tonske razlike.

Šaranjem se slobodno i spontano grade ton i oblik. Ova metoda rada odlikuje se nepravilnošću, a olovka se slobodno pomiče po crtežu.

Frotaž (franc. *frotter* - trljati) specijalna je tehnika koja nije ograničena samo na uporabu olovke, može se koristiti i u ostalim crtačim tehnikama. Na karakterističnu površinu ili onu s uzorkom stavlja se list papira i trlja mekom olovkom. Ovako dobivene teksture mogu se dobro ukomponirati u crtež



Kreda

Kreda potječe s otoka Krete, poznate po mnogim antičkim nalazištima. Danas se ovo crtače sredstvo izrađuje od prirodnih pigmenata zemlje spojenih vezivnim sredstvom. Vadi se u rudnicima krede i proizvodi u obliku štapića kružnog ili kvadratnog presjeka. Kao materijal svojom mekanom i suhom strukturom povezuje olovku i ugljen, od kojeg čvršće prijanja uz podlogu. Po konzistenciji je slična tvrdom pastelu, a manje je prašnjava od ugljena.

Najpoznatija je kao bijela, siva - grafit, crna - sibirski kreda, svijetli i tamni oker, ili crvenkasto-smeđa - sanguina, crveno-smeđa - retel, sivo-smeđa - bajster, crna - Čad.

Školska kreda po kemijskom je sastavu kalcijev karbonat. U tehnološkoj obradi dobiva se prešanjem smjese vapnenca, vode i ljepila. Osim školske ploče kao podloga se koristi crni papir, asfalt i zid.

Podloge papira su hrapave, bijele, tamne ili tonirane, mekane poput papira za upijanje. Uzimaju se veći formati A1, A2, B2 i B3.

Ovisno o pritisku ruke, položaju krede uz papir i vrstama papira postiže se niz grafičkih vrijednosti i tonskih gradacija linije i plohe. Kreda je izvrsna za jasne i odlučne linije te za mjesta koja treba tamno nijansirati jer se može našiljiti ili prelomiti na kraće komade koji se mogu koristiti bočno. Ovakvim razmazivanjem krede po papiru postiže se cijela skala tonova.

Tekstura papira predstavlja važan udio u konačnom izgledu crteža. Crtež će biti tamniji što papir bude glatkiji. Teksturirana površina akvarel-papira lomi poteze pa ostaju vidljive bijele mrlje koje djeluju blago i efektno.



Ugljen

Najstariji crtački materijal, star koliko i ljudsko poznavanje vatre.

Najpopularniji monokromni pribor za crtanje.

Osnovno obilježje izvanredna mekoća, prašnjava tekstura, lako se razmazuje i briše i mora se učvrstiti na podlogu fiksativom.

Vrste ugljena: ugljen u štapićima, prešani ugljen (ugljen u prahu i vezivo), ugljen u olovci, ugljen u prahu.

Tuš

I tušem se, kao i većinom crtačkih tehnika, ljudi služe već tisućama godina. Tuš je poznat i kao *kineska tinta*. U drevnom Egiptu upotrebljavao se za ispisivanje hijeroglifa na papirusima, a u Europi se koristi tek od 18. stoljeća. Tuš kao crna tekućina formira najrazličitije vrste linija, tekstura, mrlja i ploha. Tuš u kombinaciji s perom, drvcom i kistom idealno je sredstvo za prikaz različitih tekstura. Razlikujemo

nekoliko vrsta tuševa:

Crni tuš tekućina je za crtanje, pigment raspršen u vodi i vezan odgovarajućim vezivom. Dobiva se miješanjem sagorjele nafte, čađe ili različitih organskih tvari, destilirane vode i specijalne tinkture.

Tuševi u boji daju zanimljive rezultate ako se koriste zajedno s crnim tušem. Često se koriste u crtačkim tehnikama miješanih medija kao što su ugljen, akrilik boje ili pastel.

Orahovo močilo (bajc) boja je u raznim smeđim tonovima, topiva u vodi. Dobiva se od otopine orahova ekstrakta ili kuhanjem orahove kore. Da se ne bi brisala, dodaje joj se otopina sode ili gipsa. Osim za crtanje, koristi se za patiniranje i bojenje drveta.

Sepija je organski pigment, sipino crnilo, poznata stara crtača tehnika.

Tinta sadrži otopljeno bojilo i po tome se razlikuje od tuša koji sadrži pigment u tekućini. Uglavnom je otopina neke anilinske boje s dodatkom gumiarabike da se ne bi razlijevala. Danas se koristi smeđa tinta kao zamjena za tradicionalnu sepiju. Mogu se podijeliti u dva

osnovna tipa: topive u vodi i vodootporne, na bazi šelaka ili akrila. Proizvode se u bočicama ili patronama.

Tuš

pero

Crte povučene perom su jasne, oštre i čiste. Ipak, pero je vrlo osjetljivo na rukopis autora, prima njegove drhtaje u uloženu količinu pritiska, pa u karakteru pera nije povlačenje jednoličnih, monotonih linija.

Tuš drvce i tuš trska

Drvцем ili trskom dobivamo čvršće, krute poteze manje osjetljive na pritisak. Drvce se radi od obrađene trske: trsku na jednom kraju koso skalpelom zasijećemo, a iznutra izvadimo srčiku.

Tuš kist

Kist je crtački i slikarski pribor koji svojim karakteristikama daje jedinstven i specifičan likovno-vizualni izraz. Kistom umočenim u tuš mogu se izvlačiti vrlo tanke ili vrlo debele linije.

Lavirani tuš

Laviranim tušem nazivamo tuš razrijeđen vodom. Najprije se tušem i perom crta osnovni crtež. Zatim se u čašu ulije malo vode i kapne se u nju malo tuša. Dodavanjem veće količine tuša dobit će se tamniji lavirani ton, a uz dodatak manje količine tuša dobit ćemo svjetliji lavirani ton. Lavirani tuš tehnika je u kojoj se tušu dodaje voda kako bi se razrjeđivanjem u različitim omjerima dobila otopina tonova različitih vrijednosti. Lavirani tuš često se koristi na čistom linearnom crtežu perom ili kistom ako treba ostvariti privid plastičnosti oblika ili tonske vrijednosti crteža, kada želimo uživati u izmjeni dviju vrsta stupnjevanja i u njihovom zajedničkom zgušnjavanju crteža u snažno jedinstvo.

Osnovne i važne karakteristike ove tehnike različite su kombinacije linearnih i plošnih vrijednosti, što ovom crtežu daje osobitu raznolikost i bogatstvo. Nanošenjem razrijeđenog tuša pomoću mekog akvarelnog kista nastaje crtež koji nazivamo *lavirani crtež* ili *lavis* (franc. laver - sjenčati).

Tehnika je specifična zbog karakterističnih tragova akvarelnog kista: tankih, debelih, punih, prozračnih, mekih, nježnih, a koji ovise o pritisku ruke, debljini kista i količini tuša. Širina linije mijenja se variranjem pritiska ruke. Pokretom kista ne oblikuju se samo linije, već i plohe različitih oblika i veličina. Ako se koristi samo kist, dočarava se odnos svjetla i sjene, a tehnika laviranog tuša približava se tonskom akromatskom slikanju.

Nanošenjem razrijeđenog tuša pomoću mekog akvarelnog kista ostvaruje se privid trodimenzionalnosti na crtežu. Podloge za ovu tehniku mogu biti bijele, glatke i blago hrapave. Tušem možemo raditi na suhoj i mokroj podlozi.

Flomaster

Flomaster je mokro crtaće sredstvo porijeklom iz Japana. Flomasteri se, za razliku od kemijskih olovaka, proizvode u svim bojama i nijansama. Ubrajaju se u tehniku tinte. Postoje dvije vrste: topivi u vodi „normal“ i akvarelski kojima se kistom može lavirati crtež akvarelskih karakteristika. Druga su vrsta „permanent“ flomasteri, postojani i netopivi u vodi. Flomastere s vlaknastim vrhovima zovemo *markeri*.

Flomastere dijelimo na crne i flomastere u boji. Boje su vrlo intenzivne i djeluju ugodno jer su transparentne, a na bijeloj se podlozi ističe njihova vedrina i prozračnost. Flomasterima se može izražavati linearno i plošno.

Kemijska olovka

Kemijska olovka jedan je od novijih materijala grafičke i slikarske tehnologije. Kao i flomaster ona u sebi sadrži uložak u kojemu je smještena boja. Njezine su mogućnosti praktičnost, jednostavnost u rukovanju i vizualna efektnost. Po karakteristikama traga koji ostavlja nalazi se između obične olovke i običnog metalnog pera za pisanje.

Kemijska olovka ostavlja tanak, jednoličan trag, ali se različitim pritiskom ruke ipak mogu gradirati linije, dok se širina tek minimalno mijenja. Njome se može sjenčati i postizati niz tonskih vrijednosti te ostvariti privid plastičnosti oblika. Preporučuje se uporaba crne kemijske olovke, iako se proizvode u nekoliko boja: plavoj, crvenoj i zelenoj.

Crteži kemijskom olovkom česti su stvaralački pokušaji najmlađih, nalaze se i na marginama mnogih učeničkih bilježnica, ali i na bilješkama s nekih ozbiljnih radnih sastanaka.

Crtačke tehnike koje najčešće koristimo s djecom predškolske dobi

Olovka, ugljen, prešani ugljen, tuš i pero, tuš kist, lavirani tuš, flomasteri, metalik flomasteri, bijela kreda.

SLIKARSKE TEHNIKE

Slikarstvo

Likovna umjetnost kojoj je temelj izraza u svijetu crte i boje tj. plohe, u prvom redu temelji se na boji

Karakterizira ga plošno likovno izražavanje

Izražavanje bojom

Boja je najznačajnije i osnovno izražajno sredstvo u slikarstvu. Označava dva pojma, fizikalnu osobinu svjetlosti i tvar za bojanje.

Svojstva boje su: kromatska, tonska i kontrastna (Jakubin,1999).

Kromatske boje su boje sunčevog spektra i dijele se na dvije skupine : **PRIMARNE (OSNOVNE)** – crvena ,žuta , plava i **SEKUNDARNE** – ljubičasta , narančasta , zelena- koje nastaju miješanjem dviju primarnih boja. Miješanje primarnih , sekundarnih – boja nastaju – **IZVEDENE boje.**

Akromatske boje su crna , bijela i siva.

Boje mogu biti i **tople i hladne.** Tople podsjećaju na vatru, a hladne na vodu.

U slikarstvu boja se nanosi na podloge koje mogu biti različitih materijala: papir, tkanina, drvo, staklo, zid.

Pastel i kolaž mogu se koristiti na tanjim papirima, dok za mokre tehnike akvarel, temperu i gvaš papir mora biti deblji. Kistovi su osnovno slikarevo sredstvo za nanošenje boje na podlogu, a razlikuju se ovisno o tehnici s kojom slikar radi.

Postupci slikanja mogu biti lazurni i pastozni. Ako je boja tako rijetka da se kroz nju vidi prethodni sloj to je lazurno slikanje, a kod guđtih namaza radi se o pastoznom slikanju.

Jakubin (1999) navodi kako su mnoga istraživanja o djelovanju boju ukazala da one izazivaju određene reakcije kod čovjeka. Utječu na raspoloženje, imaju određeni psihološki efekto-mentalni i emocionalni i svaka ima simboliku. Tako primjerice:

- crvena- ima najveću privlačnost, djeluje snažno, nasrtljivo, uzbuđujuće, razdražujuće, a simbolizira radost, veselje, ljubav i strast
- ružičasta- djeluje ljupko i bez snage, simbolizira slatkoću, sramežljivost...
- žuta – djeuje poticajno i oslobađajuće, a simbolizira duševnost i znanje
- narančasta- djeluje povjerljivo, svečano i veselo, a simbolizira plodnost, sjaj i bogatstvo
- zelena- djeluje blago, umirujuće i stvara unutarnji mir. Ona simbolizira mir, vjeru, nadu i obožavanje.

- plava- u suprotnom je djelovanju od crvene, pasivna je i hladna i djeluje ugodno i čeznutljivo, simbolizira vjernost, istinu i tišinu.

Djeca predškolske dobi, uz pomoć boje izražavaju emocije tako da prizore atmosfere boje onako kako je osjećaju ili žele prikazati, odajući na taj način i senzibilitet za kolorizam ili monokromiju. Belamarić(1987) smatra da tijekom crtanja i slikanja, dijete raspolaganju ima različite olovke u boji, flomastere ili pastele ono će ih koristiti kako mu „dođu pod ruku“, to jest, uzimat će one boje koje još nije iskoristio ili će uzeti onu koje se u tom trenutku sjeti. Dijete se zapravo igra izmjene boja i ne povezuje boju s nekim značenjem. Velike plohe oslobađaju i potiču djecu na spontano i slobodno vođenje – istraživanje boja.

U vrtiću se uvođenje djece u slikarske tehnike i ovladavanje bojom uglavnom realizira upotrebom jednostavnijih slikarskih tehnika. Tempera, akvarel, flomaster, pastel i kolaž su slikarske tehnike koje su u vrtiću svakodnevno dostupne. Da bi dijete otkrilo izražajni likovni potencijal slikarskih tehnika odgajatelj osigurava materijalne poticaje (likovne materijale) i uvjete za istraživanje. Na taj način dijete upoznaje mogućnosti koje određena slikarska tehnika nudi. Upoznavanje i istraživanje bit će postupno i ovisit će o interesu i razvojnom stupnju djeteta.

S djecom koja se po prvi put susreću sa pojedinom slikarskom tehnikom i pri tome pokazuju nesigurnost, preporučljivo je dati tehničke upute, one neće omesti individualne sposobnosti, već naprotiv, djetetu će stvoriti osjećaj sigurnosti i povjerenja da ono to može i zna. S vremenom dijete će se samo snalaziti i istraživati tehniku. U početku to može biti samo jedna boja nanešena u nekoliko slojeva. Može se dogoditi da se u trenutku likovne ekspresije dijete toliko zanese slikanjem da će bojanjem u nekoliko slojeva napraviti rupu na papiru. Sve to prihvaćamo dobronamjerno, kao način djetetovog istraživanja i razumijevanja. Odgojitelj treba pravilno ocijeniti trenutak za intervenciju (početak pada koncentracije ili nezainteresiranosti) tijekom slikanja i ponuditi mogućnost slikanja na nov i zanimljiv način.

Slikarske tehnike

Slikarske tehnike dijelimo na suhe i mokre.

Suhe tehnike su: **pastel, kolaž, mozaik, vitraj i tapiserija**, a mokre tehnike su: **akvarel, gvaš, tempera, ulje i freska**.

Možemo ih i dijeliti na slikarske tehnike kod kojih se boja kao pigment (prah) veže različitim vezivnim sredstvima, to su pastel, akvarel, gvaš, tempera, ulje, freska, i suprotno slikarske tehnike u kojima se boja već nalazi na različitim materijalima koji su ujedno i nosioci te boje poput kolaža, mozaika, vitraja i tapiserije. (Jakubin, 1999.)



Edgar Degas: Plesačice

Pastel se nalazi na prijelazu između crtačkih i slikarskih tehnika, te zbog toga uz pomoć njega možemo i crtati i slikati. Pri izradi pastelnih boja potrebno je boju u prahu pomiješati u određenom omjeru s talkom, vodom i vezivom (gumiarabikom). S dobivenom pastom se izrađuju pisaljke, a upravo od nje, prema talijanskoj riječi *pastello*, dolazi i sam naziv ove tehnike to jest pastel. Uz pomoć pastela možemo međusobno kombinirati različite likovne elemente, poput linije, točke, boje, i njihov intenzitet te tako obogatiti likovni izraz. Karakteristike ove tehnike su meki i nježni tonovi s finim prijelazima, dojam lakoće i magličaste atmosfere. Gotovu sliku je potrebno fiksirati uz pomoć fiksativa za pastel. Razlikujemo suhi i uljni ili masni pastel.

Za razliku od suhog pastela, masni ili uljni pastel se ne skida s površine, nije prašan i manje je osjetljiv te ga ne treba fiksirati. Zbog jednostavnijeg načina rada češće ga se koristi i daje intenzivnije boje (Jakubin, 1999).



Slava Raškaj: Lopoči u Botaničkom vrtu, 1899.



Franz Marc: Pejsaž sa životinjama, 1913.



dječji likovni rad

Akvarel

Naziv ove tehnike dolazi od latinske riječi aqua, što znači voda, uz pomoć koje su talijani stvorili riječ aquarello, odnosno vodena boja. Akvarel ima karakter vode, vrlo je svjež, tekuć i jasan, i zbog toga slike mogu postići posebnu ljepotu slikarske bistrine. Akvarel kao fini mljeveni pigment boje pomiješan je s vezivom koji se u krutom stanju nalazi u manjim posudicama. U ovoj tehnici se ne koristi bijela boja, već se željeni tonovi dobivaju većim ili manjim razrjeđivanjem boje. Također, ako želimo na slici da određeni dijelovi budu bijeli, taj dio slike ostavljamo neoslikanim. Boju je potrebno razrijediti s vodom, a zatim se mekanim kistovima nanosi na grubi hrapavi papir. Karakteristike akvarela su tonovi puni rježine, profinjenosti, lakoće i nježnosti (Jakubin, 1999).

va su načina slikanja vodenim bojama:

rad na suhoj podlozi – karakterizira nanošenje razrijeđene boje na suhu podlogu. Moguće je nekoliko puta ponavljati nanošenje boje na boju, ali prethodni sloj nanosene boje se mora posušiti kako bi na njega mogli ponovno slikati.

- **rad na mokroj podlozi** – karakterizira navlaživanje akvarel papira vodom (s jedne i s druge strane) koji ne smije biti premakar niti suviše suh. Nakon navlaživanja papira, boja se nanosi mekanim kistom te ona stvara mrlje i oblike mekih različenih kontura. Nakon sušenja slike, moguće je ponovno slikanje na njoj kao na suhoj podlozi.

Gvaš

Naziv tehnike dolazi od francuske riječi i u prijevodu znači gust. Gvaš je stara tehnika, slična temperi, koja je u prošlosti najčešće bila upotrebljavana u knjigama prilikom izrade inicijala, minijatura ili ilustracija. Gvaš je slikarska tehnika u kojoj se slika vodenim bojama pomiješanim s pokrivnom gustom bijelom bojom odnosno bijelom temperom, zbog toga je boja zasićenija i intenzivnija (Jakubin, 1999). Osnovna svojstva gvaš boja su: neprozirnost i sposobnost tečenja (Smith, 2006).

Iako se koristi proziran akvarel, baš suprotno od toga gvaš je gust i neproziran te pokriva slikarsku podlogu. Bijele dijelove unutar slike oslikavamo bijelom bojom, a zbog gustoće boje potrebno je upotrijebiti čvršće kistove, dok površina papira na kojem se slika može biti sitnije zrnata od one za akvarel (Jakubin, 1999).

Tempera

Riječ tempera dolazi od latinske riječi temperare, što znači miješati. Tempera je slikarska tehnika u kojoj boja nastaje miješanjem pigmenta s otopinom ljepila i veziva. Prilikom uporabe, gusta boja se dodatno razrjeđuje vodom, ali nakon sušenja na podlozi postaje netopiva u vodi. Karakteristika tempere je njena neprozirna boja, ali upravo zbog toga je moguće slikati sloj na sloj i tako prekriti nešto prethodno naslikano, a to je čini manje osjetljivom tehnikom od akvarela (Jakubin, 1999).

Nanošenjem tona uz ton temperom se postiže se tonska gradacija, a boje se miješaju na paleti. Za određeni ton potrebno je dijelove nekoliko puta preslikati. Prilikom slikanja sloj na sloj namaz ne smije biti deo jer onda može doći do ljuštenja i pucanja boje. Podloga za ovu tehniku može biti drvo, papir, staklo ili platno, a ako se gotova slika želi zaštititi ili dobiti na njoj dobiti efekt sjaja, može se premazati tankim slojem ulja. Tempera je odlična tehnika za dekorativno oblikovanje (Jakubin, 1999).



Johannes Vermeer: Djevojka s bisernom naušnicom, 1665.



*Juan Gris: Doručak, 1914.
Kolaž-ulje*



Leonardo da Vinci: Posljednja večera



Mozaik, Eufrazijeva bazilika, Poreč, 6.st

Ulje

Peić (1968)

navodi kako uljenu tehniku ostali umjetnici nazivaju spojem svih ostalih slikarskih tehnika. Primjerice, ako ulje upotrijebimo suho, tehnika je slična pastelu, dok razrijeđeno ulje slični tehnici akvarela. Suprotno tome, karatker ulja je vrlo otvoren ili gust.

Uljana boja nastaje miješanjem pigmenta s makovim, orahovim ili lanenim uljem i manjom količinom određenih sušila. Karakteristike ove boje su sjaj i osjećaj vlažnog tona i kada se osuše. Ako želimo proziriju boju, možemo ju razrijediti slikarskim uljem. Gotova slika ovisi o karakteru, teksturi, strukturi i podrijetlu podloge na kojoj se slika. Također, tekstura slika ovisi o količini nanosene boje, pa će tako debeli slojevi boje postići pastuozni, hrapavi i reljefni karakter površine slike. Kistovi kojima se nanosi uljana boja mogu biti različitog karaktera, isto tako boja se može nanositi i spužvicama, krpicama i slično. Zbog svojih svojstava ova tehnika jedna je od najomiljenijih i najkorištenijih slikarskih tehnika (Jakubin, 1999.)

Kolaž

Naziv ove tehnike potječe od francuske riječi collage, što znači lijepljenje. Začetnici ove tehnike su kubisti Picasso, Braque i Gris. Kolaž je slikarska tehnika u kojoj različite materijale režemo ili trgamo te ih lijepljenjem nanosimo na podlogu. Tijekom rada najprije izrezane ili istrpane materijale posložimo, kombiniramo, nađemo željenu kompoziciju, a tek onda kada smo zadovoljni složenim to i zalijepimo. Primjer materijala je raznobojni papir, izresci iz novina, časopisa, tekstila, itd. Upravo takav raznovrstan materijal omogućuje bogat izbor boja, motiva, tekstura... Fotomontaža je poseban način uporabe kolaža u kojoj se iz različitih fotografija režu oblici kako bi se komponirali novi oblici, odnosno nova likovna cjelina (Jakubin, 1999.)

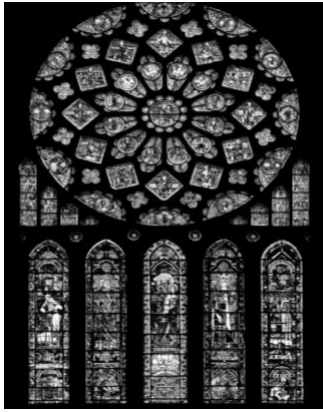
Freska

Naziv freska dolazi od talijanske riječi fresco, a to u prijevodu znači svježje. Sam naziv upućuje na način slikanja, a to je da se u ovoj tehnici slika na svježoj vapnenoj žbuci. Potrebno je prvo prekriti zid žbukom te dok je još mokra, na njoj se slika freskalinim bojama koje nastaju miješanjem pigmenta u prahu s vapnenom vodom. Boja i žbuka se istovremeno suše i tako čvrsto povezuju (Jakubin, 1999). Peić (1968) navodi kako freska u sebe upija elemente zgrade u kojoj se nalazi i samog zida na kojem je naslikana, te joj tako oni monumentaliziraju crtež i boju.

Jakubin (1999) smatra da slikanje ovom tehnikom zahtijeva brzinu, odlučnost sigurnost i jasnoću izvedbe jer ako dođe do pogreške jedini način ispravljanja iste je da se skinu sloj žbuke te nanese novi. Kako do toga ne bi došlo, slikar treba izraditi karton, odnosno nacrt, i prema njemu izvodi svoje djelo. Ako se freskalne boje nanose na suhu žbuku, ta tehnika se naziva al secco, što u prijevodu znači suha tehnika. Al secco tehnika je jednostavnija za izvođenje te daje veću slobodu izražavanja.

Mozaik

U ovoj slikarskoj tehnici koriste se mali raznobojni komadići u obliku kockica koji se utiskuju u meku podlogu svježje žbuke ili cementa. Komadići mogu biti izrađeni od kamena, obojenog stakla ili keramike. Njih slažemo na različite način i tako izrađujemo oblike koje želimo. Uz pomoć mozaika možemo primjerice oslikati zidove, podove i svodove. Gledajući mozaik izbliza, oslikana površina nam izgleda razbijeno i necjelovito, ali gledajući iz daljine sve kockice čine jednu cjelinu (Jakubin, 1999). U ovoj tehnici ne treba detalje podrediti cjelini, već obrnuto, da detaljima treba podrediti cijelinu. Upravo ovom tehnikom se može najviše razbukati ljepota detalja prikazanih na slici (Peić, 1968).



*Vitraj u Katedrali Notre-Dame –
Chartres, Francuska*



*Skulpturalna instalacija
tapiserije Jagode Buić*

Vitraj

Naziv vitraj dolazi od francuske riječi vitrail, a označava tehniku u kojoj se oslikava staklo na prozoru. Vitraj susrećemo na prozorima javnih zgrada, ponajprije u crkvama. Kroz takva obojena, ali prozirna stakla prolazi sunčeva svjetlost što doprinosi raskošnosti snažnih boja. Komadi obojenog stakla povezuju se olovnim okvirima koji dodatno naglašavaju blještavilo boja jer djeluju kao debele crne linije (Jakubin, 1999).

Tapiserija

Tapiserija je slikanje raznobojnim nitima vune u tehnici tkanja na okomitom ili vodoravnom tkalačkom stanu. Tapiserije su se pojavile u srednjem vijeku, i tadašnja uloga im je bila prekrivanje zidova s ciljem toplinske izolacije odnosno zaštite od hladnoće, te su zbog toga bile velikih dimenzija. Dva su sustava niti koji se međusobno isprepliću. Prvi sustav čini čvrsto napete niti odnosno osnova od predene vune, pamučnog špara ili konoplje, a drugi sustav niti (potka) se prepleće kroz osnovne niti. Niti vune se na podlogu vezuju velikom običnom iglom ili iglom posebno izrađenom za izradu čvorova. Postoje nekoliko vrsta tehnike tapiserija: klasična tehnika tapiserije, čupava tapiserija, reljefna tapiserija koja je zapravo kombinacija te dvije i skulpturalna tapiserija. Tapiserija može biti predmet ukrašavanja interijera, a u nju se mogu ukomponirati i materijali poput obrađenog drveta, keramike ili metala (Jakubin, 1999).

GRAFIČKE TEHNIKE



Grafika je umjetnost otiskivanja čiji razvoj pratimo usporedno s razvojem civilizacije i likovnog izražavanja, a označava sve tehnike umnožavanja crteža ili slike pomoću ručno izrađene matrice.

Ovisno o načinu pripreme matrice te njenom otiskivanju razlikujemo visoki, duboki i plošni tisak. **Visokom tiskom** nazivamo grafičko oblikovanje u kojemu su crtež ili oblici koje želimo otisnuti nalaze na povišenom dijelu matrice, a boju nanosimo na podignute dijelove matrice. Od visokog tiska u vrtiću je primjenjiv karton tisak i različite inačice pečatnog tiska.

Duboki tisak podrazumijeva izradu matrice na kojoj se boja utrlja u udubljene dijelove. U vrtiću se mogu raditi i varijante dubokog tiska tako da dijete utiskuje svoj crtež u stiropor i onda se otiskuje ta matrica. Suha igla, bakropis i bakrorez nisu primjereni za djecu.

Plošni tisak ima matricu kojoj je površina plošna. Boja se nanosi na ravnu ploču koja se zatim otiskuje. Tehnike koje su primjenjive djeci vrtičke dobi su monotipija i različite inačice otiskivanja različitih drugih tekstura, lišća, vlastitih dlanova... dok litografija i sitotisk nisu primjereni za djecu.

Monotipija (*lat. monos-jedan*) ili unikatna grafička tehnika plošnog tiska koja uvelike podsjeća na slikarsku ili crtaču tehniku ovisno o tome da li se slika ili crta po matrici. U monotipiji je moguće dobiti samo jedan otisak, a postupke rada je teško kontrolirati pa je svaka faza rada određen eksperiment. Najpoznatija je **slikarska monotipija** koja nastaje kad pair otisnemo na sliku naslikanu na podlozi. Za izradu jednostavne monotipije s djecom možemo koristiti pkastičnu košuljicu za papir ili neku sličnu glatku pvc foliju na foliju nanosimo kistovima različite debljine temperu pomješanu s kapi glicerina kako se ne bi brzo osušila. Slikanje mora biti brzo i preporuča se ne koristiti previše boja. Zatim tako oslikanu foliju prekrijemo papirom i otisnemo boju ručno lagano pritišćući rukama kako bi otisak bio ravnomjeran. Polako podignemo papir i ostavimo ga da se suši. Dodatne mogućnosti koje se često koriste je otiskivanje različitih tekstura, primjerice lišća, a možemo i primjerice izrezati neke oblike i poslagati ih po bojom namazanoj matrici tada će pri otiskivanju ti oblici ostati bijeli... Mogućnosti su velike.

Postoji i **crtačka monotipija**, kada ploču od linoleuma premažemo grafičkom bojom ili temperom pomješanom glicerinom, stavimo jedan papir kojim ćemo upiti višak boje, a zatim postavite drugi po kojem će dijete direktno crtati ili postavi svoj crtež na taj prazan papir i ponovno utiskuje linije tako će se dobiti otisak crteža. Dodatne mogućnosti su da se nakon što se odigne takav crtež može ponovno staviti novi papir i otisnuti tada će crtež biti u negativu, odnosno linije koje je prethodno iscrtalo dijete ostat će bijele, a pozadina će biti obojana. Moguće je kombinirati postupke otiskivanja primjerice na otisnut crtež, otisnuti podlogu u boji...

Pečatni tisak je tehnika koja je omiljena svakom djetetu. Sam tisak pečatom ili žigom izvor je suvremene tehnike tiska. Pečat je jednostavne izvedbe i za razliku od ostalih grafičkih tehnika puno je manjih dimenzija.



Matrica pečata može se izraditi na različite načine, tako da se odstane dijelovi koji ne želimo otisnuti ili ih možemo izrezivati iz različitih materijala spužve ili stiropora i lijepiti na podlogu. Matrice pečata nisu veće od 10 cm. **Boje** koje koristimo tempera, akril, tuš...Kod temepe i akrila poželjno je malo razrijediti boju sa vodom.

Karton tisak je vrsta visokog tiska kod kojeg je površina koja se otiskuje izdignuta od površine podloge. To je jednostavna tehnika kojom se dijelovi matrice izrezuju iz kartona i lijepe na podlogu. Poželjno je prethodno napraviti skicu, ali djeca mogu nacrtati crtež na kartonu i izrezati ga ili im možemo pripremiti već izrezane oblike primjerice geometrijske i slobodne likove od kojih mogu sami stvoriti svoju kompoziciju lijepeći ih na drugu kartonsku podlogu. Važno je da je karton dobro zalijepljen za podlogu i najbolje je koristiti tekuća lijepila. Ista matrica može se otisnuti više puta.

Kolografija je novija grafička tehnika gdje se na podlogu lijepe različiti materijali takava kaligrafija izvire iz slikarske tehnike lijepljenja kolaža, a u ovom slučaju lijepe se materijeli koji imaju zanimljivu teksturu odignutu, kao što su špaga, žica, juta, čipka, rebrasti papir, novčići... od površine. Za izradu matrice potrebna je čvrsta podloga (karton, daščica...) na koju se drvofiksom lijepe dijelovi odabranih materijala, nakon što se podloga posuši preko svega i podloge i uzdignutog lijepljenog dijela premaže se drvofiks i zatim ostavimo da se suši. Nakon što je matrica suha premazuje se temperom pomiješanom sa par kapi glicerina, a krpicom se obriše boja s podloge koju ne želimo otisnuti. U posljednjem koraku pritisnemo papir na matricu i otisnemo. Još je jedan način korištenja kolografije a to je da se na podlogu crta direktno sa drvofiksom, kad se crtež osuši sve još jednom zajedno s podlogom premažemo drvofiksom i ponovno osušimo i možemo otisnuti na isti način kao i u prethodnom primjeru.

Od grafičkih tehnika postoje još monoge druge mogućnosti poput linoreza, linerova u boji, gipsoreza... ali su te tehnike primjerene za stariju djecu školskog uzrasata.

KIPARSKE TEHNIKE

Kipar je umjetnik koji se bavi kiparstvom, on oblikuje (modelira) materijal s kojime radi, kao što su glina, kamen i sl. **Kiparstvo** je umjetnost trodimenzionalnosti, oblikovanja volumena u prostoru. Kakve će oblike kipar stvarati ovisi o materijalu koji može biti savitljiv i rastezljiv – kao što su glina, plastelin, vosak, koji dopuštaju da se obliku dodaje i oduzima, primjerice drvo, kamen ili bjelokost, zbog krutosti građe, omogućuju samo oduzimanje. Razlikujemo kiparske materijale po stupnju tvrdoće:

Meki kiparski materijali- glina, glinamol, plastelin, snijeg, pijesak. Lako ih oblikujemo rukama ili posebnim kiparskim priborom od drveta, plastike ili metala (tzv. modelirkama). Takvu vrstu kiparskog materijala lako možemo obrađivati modeliranjem, gnječenjem, istanjivanjem, dodavanjem i oduzimanjem; lako ih prošupljujemo, , dubimo, ucrtavamo, urezujemo. Podatni su i prilagodljivi obradi manjih ili većih formi.

Polutvrđi kiparski materijali- papir, karton, ljepenka, žica, plastika, tkanina, stiropor... Podatni su i prigodni za oblikovanje. Potreban pribor: škare. Ljepila, kliješta, ljepljive trake, thenička pomagala...Načini obrade: savijanjem, rezanjem, urezivanjem, izrezivanjem, lomljenjem, spajanjem, dubljenjem, kombiniranjem, građenjem, kaširanjem, ljepljenjem, lemljenjem oblikujemo i stvaramo različite, zanimljive i zahtjevne forme u prostoru.

Tvrđi kiparski materijali- kamen, mramor, drvo, staklo, metali(zlato, bronca, čelik, lim, aluminij), led, plastične mase, gips...Zbog svoje su čvrstoće i otpornosti pogodni za izradu većih formi i za smještaj vani na otvorenom prostoru. Otporni su na vremenske uvjete, a kod većine j smanjena mogućnost trganja i lomova. Obrađuju se posebnim kiparskim priborom i alatom. Kamen i mramor klešu se čekićem i djetlom. Mogu se bušiti, polirati, oblikovati odlamanjem i odsjecanjem. Drvo možemo piliti, tesati, rezati, urezivati. Neki materijali se obrađuju u tekućem stanju koje se na kraju stvrdne (staklo, bronca, gips...) Osnovni načini obrade materijala i stvaranja kipa jesu klesanje, modeliranje i konstruiranje, ali također i reproduktivna tehnika lijevanje. Kiparski je postupak određen i kiparskim materijalom kojim kipar stvara kip, pa je tako oduzimanje mase karakteristično za klesanje u drvu i kamenu, dodavanje mase svojstveno je modeliranju glinom, kombiniranim materijalom konstruiramo kip, dok je za broncu i gips karakteristično lijevanje.

Značenje kiparskog oblikovanja za dijete predškolske dobi

Kiparstvo je za djecu prirodan i spontan način izražavanja u predškolskoj dobi ona vple prstićima oblikovati ono što vide ili žele predočiti. Ujedno djeca vole istraživati svoja osjetila pa su kiparski materijali izvrstan oblik osjetilnog izražavanja kroz taktilnost.

Pri prvom djetetovom kontaktu sa mekim materijalima poput gline, plastelina, glinamola, snijega, pijeska, prevladava neizrecivo zadovoljstvo gnječanja, izvlačenja, utiskivanja, udaranja.

U oblikovanju s nešto tvrđim materijalima poput papira, kartona, žice stiropora, drvo... prevladavat će savijanje, rezanje, ljepljenje, lomljenje, spajanje i kombiniranje. Dijete se prvo usredotočuje na to kakav je osjećaj istraživati masu (kiparsku tehniku) a tek potom na izradu i konačni proizvod.

Pristup i konačna obrada ovisi o svakom materijalu i o svakom djetetu individualno, međutim kao i kod istraživanja drugih tehnika važan je proces, a ne produkt, on vrlo često posebice kod male djece nestane jer ga zgnječe ili ponovno preoblikuju u nešto drugo.

Djeca u radu s kiparskim materijalima osim razvijanja motorike i vizualne percepcije, također razvijaju osjećaj za masu te za odnos volumena i prostora.

Kontakte s predmetima u svojoj okolini dijete doživljava vizualno, dodirnom, i opipom, a mlađa djeca i osjetom okusa. Svakodnevne životno-praktične situacije u kojima dijete pokušava savladati osnovne životne kompetencije oblačenja i svlačenja, slaganja i razbacivanja garderobe, čine situacije u kojima se dijete susreće s iskustvom organizacije prostora i njegovim mogućnostima korištenja. Različiti oblici predmeta i stvari s kojima je dijete u dodiru imaju volumen i masu te zauzimaju prostor. Potreba slaganja velikih plastičnih kocki u visinu popraćeno zadovoljstvom rušenja sagrađenog te ukazuje na djetetovu želju za stjecanjem iskustva (shvaćanja) odnosa volumena i prostora.

Kiparske likovne tehnike

Glina je zbog svojih svojstava plastičnosti, podatnosti, poroznosti i vatrostalnosti idealan medij za slobodno oblikovanje, pruža neograničene mogućnosti rada, oblikovanja, nalaženja originalnih rješenja u izvedbi i pri izboru motiva. Omogućava brzo mijenjanje i interveniranja u sam oblik. Modelirati se može iz jedne mase, dodavanjem odnosno građenjem oblika i oduzimanjem od mase. Razlikujemo kiparsko i keramičko modeliranje u glini. Za početno

istraživanje jedan od najboljih kiparskih materijala je glina radi jednostavnosti primjene. Njena podatnost omogućuje stalno korigiranje oblika i promjene početne ideje te stimulira djecu za nastavak aktivnosti. Glina ne smije biti premekana da se lijepi za ruke ali ni pretvrda radi pucanja prilikom savijanja. Potrebno je voditi računa o načinu skladištenja. Dobro je da se drži u plastičnoj posudi sa poklopcem, prekrivena s vlažnom krpom. Pravilno pospremljena može se koristiti više puta. Suhe komadiće dovoljno je namočiti vodom, ostaviti nekoliko dana te nanovo zamijesiti i glina se ponovno može upotrijebiti za modeliranje. Glina treba uvijek biti na dohvata dječje ruke, posebno djeci koja imaju problema s motorikom. U kontaktu s glinom djeca se opuštaju, te rad s glinom djeluje terapijski. Djeci dajemo količinu gline dovoljnu za veličinu željenog oblika, najčešće je to otprilike jedna puna šaka. Nakon početnog istraživanja njenih svojstva, sa poboljšanjem vještine rukovanja dolazi do promjene i dijete započinje fazu građenja (oblikovanja). Od osnovnog oblika oduzima komadiće i radi manje oblike određenog značenja (kuglica, valjčić, pločica) koje spaja u jednu formu, odnosno zamišljenu cjelinu. Naglasak oblikovanja djece s glinom je na modeliranju rukama a potom uz pomoć modelirki (valjak, drveni ili plastični alati različitih oblika).

Glinamol i umjetne mase za modeliranje su po svojstvima slične glini, ali se u dodiru s rukama i pod utjecajem topline brže suše što otežava proces modeliranja. Ne peku se i nakon sušenja se stvrdnjavaju te se mogu bojiti i lakirati. Mnogo su podatnije za obradu FIMO mase koje su uz to i obojene u široku paletu nijanse, one se nakon sušenja peku u običnoj pećnici na cca 100 stupnjeva i mogu se lakirati. Sve umjetne mase ovog tipa pogodne su za izradu sitne plastike, naročito nakita.

Plastelin također u mnogome nalikuje glini, pogodan je za kućnu uporabu jer ne prlja, a i obzirom da se obično nabavlja u raznim bojama idealan je za igru s djecom i slaganje kolorističkih kompozicija kod građenja prostornog volumena. Plastelin se ne suši, već se stvrdne tek modeliranjem i mješanjem dobiva mekanu masu. Zbog veselih boja forme izgledaju razigrane i dinamične.

Fimo masa se najrjeđe koristi u radu s djecom. Mlađa djeca mogu modelirati jednostavnije oblike poput gumbića, ogrlica i slično. Stariji mogu izrađivati jednostavnije i trajnije ukrasne predmete, broševe, prstene... Ukoliko se izrađeni model želi zadržati za uspomenu može se ispeći u pećnici. Pomoć odgajatelja kod postavljanja kopčica, stvorit će kod djeteta oduševljenje zbog nastalog profesionalnog izgleda.

Žica je zbog svoje karakteristike da predstavi prostornu crtu idealan materijal za izradu mobila i svih oblika skulptura gdje je masa istanjena do linije. Iako žicom najčešće stvaramo prostorni crtež, gomilanjem i namotavanjem žice u veće nakupine jako lijepo možemo predočiti volumen obogaćen sasvim specifičnom strukturom. Žicu vrlo često koristimo i kao sredstvo za izradu nakita ili samo za konstrukciju ispod nekog drugog materijala (papir). Žica je primjer poticajnog materijala za dječje oblikovanje zanimljivih trodimenzionalnih oblika. Karakteristike savitljivosti i elastičnosti žice omogućuju izrazito visoke izražajne mogućnosti. Djeci se dopušta istraživanje primjenom jednostavnih radnji poput namotavanja žice na neki predmet (olovku), savijanja i slično. Istraživanjem svojstva žice kao kiparskog materijala djeca će uočiti zakonitosti gibanja žice u prostoru (naprijed, nazad, u dubinu) stvarajući prostorne crte. U kombinaciji sa žicom ili samostalno djeca mogu koristiti i aluminijsku foliju. Aluminijska folija dolazi u različitim debljinama i za različite namjene, zbog svoje podatnosti njome se može lako modelirati gužvanjem kako bi se dobila odrđena forma ili oblik. Može ostati u srebrnom prvotnom obliku, a dodatno može se preko priljepiti pik traka i prekaširati i tada oblik možemo i obojiti.

Papir kao kiparski materijal radi jednostavnosti oblikovanja (rezanje, savijanje, gužvanje, bušenje, lijepljenje) ima velike mogućnosti spajanja raznim pomagalicama (klamerica, spajalica, konac), gotovo je idealan za stjecanje djetetovog iskustva trodimenzionalnog oblikovanja (različitih odnosa volumena i prostora). Zanimljiv je na različite načine kao podloga za crtanje i slikanje, ali i kao materijal od kojeg nešto gradimo u prostoru. Stoga papirom možemo graditi i modelirati, ovisno o postupku kojim obrađujemo papir. Tehnike savijanja papira

omogućuju primjenu plošnog ravnog para u različite trodimenzionalne oblike, od kojih je najpoznatija **origami tehnika**. Djeca s lakoćom usvajaju vještinu savijanja papira. Treba im samo omogućiti susret s origamijem. Isto je i s izrezivanjem papira, stvaranja prostornih slika kirigami tehnikom, sjeckanjem, lijepljenjem, pletenjem para. U vrtiću se često koristi tehnika kaširanja parom.

Kombinirane kiparske tehnike uz sav nabrojeni materijal uključuju i odloženi materijal svih vrsta, tkaninu, špagu, karton, limove, folije i zbog toga predstavlja neiscrpan izvor novih ideja i spoznaja o mogućnostima izražavanja.

Papir mache ili kaširanje je tehnika koja podrazumijeva gužvanje, svijanje i sljepljivanje uglavnom novinskog papira u cilju dobivanja mase tj. volumena koji se potom oblači u površinski sloj papira kako bi se učvrstio oblik i izradila površinska struktura – hrapava ili glatka. Nakon sušenja oblik se može bojati i lakirati. Prednost ove tehnike je dostupnost i niska cijena materijala, a i veličina objekta koji ako ima unutarnju konstrukciju u vidu kostura može doseći poprilične dimenzije.

Kombiniranjem različitih materijala djeca podupiru svoje razumijevanje svijeta i pojava oko sebe. Ponuda raznih zanimljivih i stalno dostupnih materijala poticat će djecu na dublje istraživanje vlastite likovnosti (uže, savitljive grane, metalne šipke, cijevi i slično).

Kombinacijom materijala mogu se dobiti vrlo zanimljive prostorne kompozicije.

U radu s raznim materijalima djeca će prvo razgledavati primjerenost (mogućnosti i ograničenja) otvaranja, zatvaranja, umetanja, savijanja. Ponuda većih komada materijala (npr. kartonska kutija, druga ambalaža) usmjerava djecu na zajednički rad, suradnju i raspravu o željenom obliku. Na taj način osim stvaralačkih potencijala dijete razvija i svoje socijalne kompetencije.

Prirodni materijali u kiparskom oblikovanju

Djeca svakodnevno borave na zraku, istražuju, osmišljavaju nove igre i aktivnosti iz bilo kojeg prirodnog ili načinjenog materijala. Priroda nudi raznolikost prirodnog materijala koji se može oblikovati rukama. Rukovođena vlastitim interesima biraju određeni prirodni materijal (kamenje, češere, grančice, snijeg, ..) koji im je na raspolaganju. Prednost modeliranja je što je prirodni materijal dostupan i izvodi se na svježem zraku. Svojim postupkom dijete direktno komunicira s prirodom, otkriva nove načine stvaranja i komponira nove kreativne oblike u prostoru. Nažalost, nedostatak je što oni nisu postojani.

TEHNIKE PRIMJENJENOG OBLIKOVANJA

U primijenjene umjetnosti ubrajamo sve likovne discipline koje su usmjerene na upotrebljivost i dekorativnost. U povijesti su poznatije pod nazivom obrti ili dekorativne umjetnosti. Dijelimo ih na: **tekstil, unutarnju arhitekturu, keramiku, oblikovanje metala, primijenjeno slikarstvo, primijenjeno kiparstvo, scenografiju, kostimografiju, lutkarstvo, ilustraciju i dizajn.**

U radu s djecom predškolske dobi tehnike primjenjenog oblikovanja vezane su uz obilježavanje blagdana, izradu poklona, čestitki, plakata, pozivnica, lutkaka, lutkarskih predstava, ali i za proučavanje nacionalne baštine i starih obrta i zanata. Primijenjene umjetnosti su uvijek dio vrlo bogate nacionalne baštine nekog kraja te su kao medij idealna prilika da ju s djecom upoznajemo i njegujemo. Uporabnost nečega što dijete izradi pridonosi važnosti koju dijete može osjetiti kroz stvaralački proces i još više obogaćuje kontakt djeteta s onim što je kreiralo.

Važnost primijenjenih umjetnosti isticali su značajni pedagozi Komensky, Rousseau i Pestalozzi u 18. st. Steiner, Freinet i Montessori. U osnovi koncepcije pedagoškog modela alternativne škole Marie Montessori ističe se učenje rukama kroz radno praktične aktivnosti i manipuliranje različitim nastavnim materijalima.

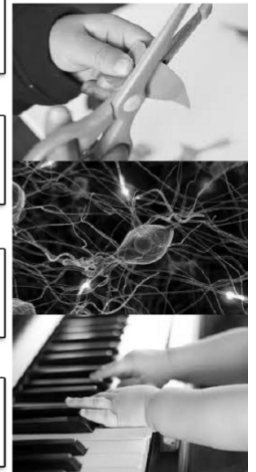
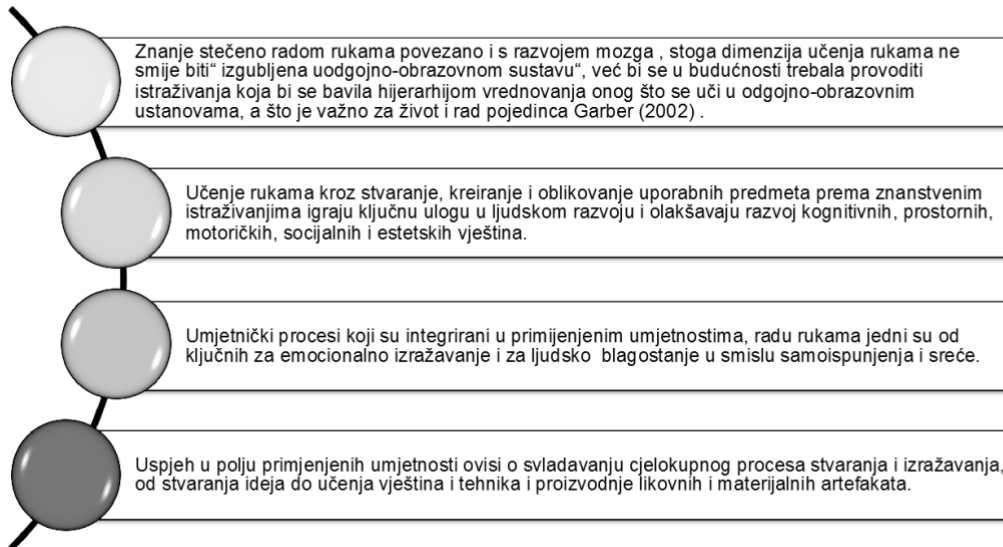
Maria Montessori smatrala je da će djeca svoje prirodne potencijale ostvariti samo ako dobiju slobodu odabira u poticajnoj obrazovnoj okolini koja mora biti u skladu s njihovim razvojnim potrebama, a odgoj se treba temeljiti na iskustvenom i aktivnom učenju i odmjerenom pedagoškom vođenju učitelja odnosno odgojitelja.

Rudolf Steiner (1861- 1925) također utemeljuje model alternativne škole koja poseban akcent daje upravo na razvijanje fine motorike uz različite umjetničke aktivnosti te ručni rad ističući pritom koliko je to važno za razvoj djetetova mozga posebice u predškolskoj dobi i nižim razredima osnovne škole.

Najznačajnija načela waldorfskog pristupa odgoju izdvajaju se poticanje umjetničkog i kreativnog senzibiliteta djeteta, praćenje cjelokupnog razvoja dječje ličnosti u skladu s nastavnim kurikulumom te poticanje osobito darovite djece na pojedinim područjima.

Uporabnost nečega što dijete izradi pridonosi važnosti koju dijete može osjetiti kroz stvaralački proces i još više obogaćuje kontakt djeteta s onim što je kreiralo. Primijenjene umjetnosti su osim toga uvijek dio vrlo bogate nacionalne baštine nekog kraja te su kao medij idealna prilika da ju s djecom upoznajemo i njegujemo.

VAŽNOST RADA RUKAMA S ASPEKTA NEUROZNAKOSTI



Primjenjeno oblikovanje u vrtiću, podrazumijeva tekstilne tehnike, šivanje, tkanje, vezenje. Keramiku, ukrase, uporabne predmete, dizajn plakata , pozivnica, lutkarstvo, kostimografiju i scenografiju.

Tekstilne tehnike- podrazumijevaju odgoj kroz umjetnost jer je upravo ta dimenzija izražena kroz bavljenje umjetničkim aktivnostima (glazba, likovne aktivnosti, ples, kazalište), ali i kroz vježbanje praktično životnih aktivnosti. Ručni rad pripada u primijenjene umjetnosti (tekstilne tehnike) kukučanje, vezenje, šivanje, štrikanje...

RUČNI RAD KAO AKTIVNOST kod djece potiče:

- proces emocionalnog razvoja
- , razvoj kreativnosti,
- višestrukih inteligencija,
- fine motorike,
- percepcije, motivacije,
- samopouzdanja, samoefikasnosti
- socijalnih sposobnosti, empatije i raznih drugih sposobnosti



Izrada lutaka, scenografija i kostimografija

Stvaranje predstave i priredbe zajedno s prijateljima i odgojiteljem oslobađajuće je za dijete i omogućava mu da se kreativno izrazi bilo kroz likovnost ili scensku umjetnost.

Djecu treba uključiti u sve segmente da aktivno sudjeluju u stvaranju likovnih elemenata predstave jer će tada osjećati važnost i zadovoljstvo jer su ona sama to ostvarila.

Izrada scenografije, lutka i kostima dragocjena su sredstva u odgoju djece jer potiču njihovo emocionalno oslobađanje razvijaju kreativnu misao i potiču likovno stvaralaštvo i to na likovnim područjima: slikarstva, kiparstva i sl.

Prilikom izrade lutaka, scenografije i kostima u svim oblicima predškolsko dijete savladava likovni govor, likovne elemente primjenjuje kroz dekoraciju, koristi različite likovne tehnike i sredstva i oblikuje u prostoru.

Primjenjuje kiparstvo- keramika

Keramika pripada primjenjenim umjetnostima jer objedinjuje slikarstvo i kiparstvo i ima i uporabnu ili dekorativnu svrhu. kao likovna disciplina sjedinjuje slikarstvo i kiparstvo, sliku formu pri čemu najčešće uzima uporabnu funkciju. Keramički proizvodi svjedoci su o razvoju čovječanstva, oni su nosioci podataka o životu u prvobitnim zajednicama, o stilovima u umjetnosti koji su se mijenjali tijekom povijesti umjetnosti i o razvoju tehnologija tehničkih postupaka čiji su se utjecaji prenosili kroz sve civilizacije. Osnovni materijal u izradi keramike jest glina koja pečenjem na visokim temperaturama poprima svojstva vatrostalnosti, tvrdoće, neporoznosti, dok se u materijale za dekoriranje gline ubrajaju keramičke boje, glazure i metalni oksidi.

Batik i slikanje na svili

Batik je vrlo stara tehnika slikanja na tekstuilu pomoću pčelinjeg voska. Sama riječ "batik njegovo prvo pojavljivanje indonezijskog je porijekla. Zbog svoje jedinstvenosti batik je i danas zanimljiv slikarima i grafičarima te se ubraja u slikarske tehnike s rezervama. Rastopljeni vosak se kistom ili lijevkom (tjantingom) nanosi na dijelove koje ne želimo bojati, te se svila uranja u željenu boju. Bojama za tekstil također možemo i slikati direktno na svilu koristeću posebne paste za konturu ili upotrebljavajući sol ili tie-die tehniku u klasičnom slikarskom postupku. Slikanje na svili nije prezahtjevno za predškolsku dob, dapače, rezultati na tom polju su vrlo impresivni i na najbolji način ukazuju na bogatstvo pristupa koji možemo ponuditi djeci.

Ilustracija i dizajn

Dizajn danas egzistira i kao umjetnička i kao industrijska disciplina. On se bavi komponiranjem likovnih elemenata na plohi ili u prostoru, te služi kao komunikacijsko sredstvo ili kao proizvod.

Dizajn možemo definirati i kao stvaralački proces čiji je konačni rezultat dizajnerski oblikovan proizvod. Njegova je svrha realizacija ideje koja se bavi rješavanjem određenih pitanja: funkcionalnih, tehnoloških, komunikacijskih, estetskih.....Obzirom da je dizajn danas sveprisutan u našem okruženju i da razvoj svijesti o potrebi estetskog i funkcionalnog promišljanja svijeta oko nas djetetu može dati odlične temelje za kvalitetnije življenje dobro je već u ranoj dobi dijete uvoditi u taj svijet , pogotovo zato što smo se uvjerali da dijete takav način rada usvaja s lakoćom te s radošću spoznaje da i samo može pridonijeti oblikovanju prostora u kojem živi.

S djecom je dobro raditi na aktivnostima vezanima za dizajn budući da je to područje vrlo zahvalno za razvoj kreativnosti, a i sveprisutno u svakodnevnom životu, te svakako predstavlja važan aspekt estetskog promišljanja svijeta oko sebe. Kako bismo slijedili uobičajeni proces dizajniranja stranice, trebali bismo se držati navedenog redoslijeda aktivnosti:

Dizajniranje stranice časopisa se može proširiti i na dizajn ambalaže, pa se od raznih kartonskih kutija može izrađivati ambalaža za neki proizvod npr. dizajniranje omotnice za CD ili VHS kasetu – pri čemu koristimo staru ambalažu u koju umećemo novodizajnirani omot. Djeca se silno vesele izradi korica za najdraži crtani film.

ARHITEKTONSKE TEHNIKE

Arhitektura, iako prvenstveno svrstavana u umjetnost, zapravo objedinjuje i znanost i umjetnost, a pretpostavlja projektiranje građevina i prostora likovnim elementima kao što su volumen, linija, ploha, boja itd.

Značenje arhitektonskog oblikovanja za dijete predškolske dobi

U radu s djecom najčešće koristimo izradu maketa ili crtanje tlocrta te im na taj način obogaćujemo vizualnu i prostornu percepciju. Osim toga i svaka intervencija u prostoru sobe u kojoj borave djeca, oblikovanje centara aktivnosti također pripada arhitektonskom promišljanju unutarnjeg uređenja prostor i štoviše daje dragocjene podatke o tome kakvu organizaciju prostora djeca zahtijevaju.

Provođenjem likovnih aktivnosti usmjerenih prema arhitekturi djeca razvijaju tehničke vještine i znanja, stvaranje predodžbi o prostoru i svakako finu motoriku i organizaciju prostora.

U radu s djecom predškolske dobi dakako ne možemo govoriti o klasičnim arhitektonskim postupcima ali nekim projektima i vježbicama možemo djeci približiti područje arhitekture, potaknuti ih na razmišljanje o građenju, o materijalima te na taj način između ostalog utjecati na razvoj kreativnosti.

Arhitektonske tehnike

Crtanje tlocrta odnosi se na prostoručno crtanje kojim dijete pokušava prikazati prostor gledan odozgo.

Građenje gotovim elementima svakodnevno se prakticira u vrtiću. U ponudi su mnogi kupljeni (drveni, plastični) elementi za građenje poput Lego kockica i Playmobil sustava. Vrlo se često koriste i didaktički neoblikovani materijali različitog porijekla koje odgajatelji uglavnom skupljaju od roditelja ali i sami pronalaze interesantne materijale koji potiču na oblikovanje.

Planiranje uređenja vanjskog ili unutarnjeg prostora također je zastupljeno kao aktivnost u kojoj djeca promišljaju svoj okoliš i okolinu, ovisno o temi djeca mogu stvarati elemente primjerice od kutija ili igrajući se krpama u smislu građenja određenih nastambi, šatora i sl. za igru, a u vanjskom prostoru može biti uređenje vrta, planiranje sadnje cvijeća i sl....

Izrada maketa često uključuje izrađivanje malih nastambi za ptičice ili ovisno temi o projekta u kojem su djeca nasambe mogu imati različite namjene.

NOVI MEDIJI

'Dileme oko primjene i nazočnosti računala posebice su, napose u naš, velike kad se govori o računalu u vrtiću, odnosno u djece predškolske dobi. Za njih računalo ponajprije treba biti izvor zabave, a manje učenja. Tu se rabe takozvani kreativni programi, gdje se dijete, crtajući i oblikujući predmete, dakle igrajući se, susreće s novim pojavama. Programi uz pomoć kojih se uči trebaju se u vrtiću rabiti selektivno jer često preopterećuju djecu, a to nikako nije preporučljivo.'

Krešimir Mikić

Razvojem novih tehnologija i u likovnoj je umjetnosti došlo do pomicanja granica stvaralaštva i pojave područja novih medija. Virtualni svijet, odnosno, novi mediji u vizualnoj umjetnosti (kako se danas često naziva likovna umjetnost) odraz su događanja i tendencija u društvu, te predstavljaju odgovor na stanje u njemu. Jednako tako taj novi tehnološki izričaj pravi je primjer sinergije znanosti i umjetnosti koji odražava duh interdisciplinarnosti novog doba. Obzirom na sveprisutnost novih medija u društvu dobro je djecu već u predškolskoj dobi upoznati i s tim aspektom likovnog stvaralaštva, a kako je već nakon prvih koraka vidljivo da izražavanje u novim medijima djeca prihvaćaju s jednakom jednostavnošću kao i ostale likovne izričaje, ne postoji objektivna zapreka za uvođenje takvih aktivnosti u odgojni proces.

Kad govorimo o novim medijima u radu s djecom, prvenstveno mislimo na internet, računalne igre i programe, video igre, DVD, CD-ROM. Rad s novim medijima prisutan je u dječjim vrtićima kroz **igru** na računalima. Odgojne skupine često raspolažu s po jednim računalom i vidljiva je velika zainteresiranost djece za takve aktivnosti.

Za korištenje računala kao medija za likovno-stvaralačko-istaraživalačko izražavanje djece potrebno je uz informatičku opremu educirati i odgajatelja koji uz afinitet za likovnost, treba posjedovati znanje i iskustvo rada na računalu, odnosno, imati ICT kompetencije. Osim osnovne informatičke pismenosti odgajatelj mora posjedovati specifična znanja korištenja likovnih programa za crtanje, te napraviti pravilan izbor softverskog programa koji u potpunosti odgovaraju djeci rane i predškolske dobi. Izbor programa za crtanje se mora temeljiti na psihofizičkim karakteristikama djece, njihovim interesima, te planiranoj aktivnosti od strane odgajatelja ili djece. Takav odgajatelj uz kvalitetno računalo i softverski program može potaknuti dijete na likovno stvaralački rad na suvremenoj informatičkoj tehnologiji.

Prilikom formiranja informatičkog centra moraju se zadovoljiti osnovni ergonomske uvjeti koji se prije svega odnose na pravilan položaj ekrana, izvor prirodne svjetlosti, veličina stola i stolice primjerena djetetu, veličina miša, broj mjesta uz računalo i sl.

Odgajatelj i djeca zajedno dogovaraju pravila korištenja računala u skupini, npr. broj djece koja su istovremeno uz računalo, vremensko ograničenje, izbor programa i sadržaja. Unaprijed dogovorena pravila rada na računalu potiču djecu na suradnički i timski rad, te na taj način računalo postaje novi mediji koji ima pozitivan utjecaj na razvijanje fine motrike, koordinacije ruke i oka, psihički razvoj, razvoj apstraktnog mišljenja, zaključivanja i jačanja samopouzdanja. Odgajatelj koncipira rad na računalu tako da se djeca igraju i uživaju u aktivnostima, te spontano kroz njih uče i razvijaju svoje kompetencije na više područja odjednom. Djeca na taj način utvrđujući već postojeća znanja, usvajaju nova i u zajedničkoj interakciji novoga i staroga stvaraju specifičan oblik likovnog stvaralaštva. Do sada su svoju kreativnost i likovno stvaralaštvo izražavali kroz tradicionalne crtačke, slikarske, kiparske, grafičke tehnike te tehnike primijenjenog oblikovanja. Pojavom računala u odgojnim skupinama djeca dobivaju novi medij koji je potrebno istražiti i otkriti sve mogućnosti koje pruža između ostalo i u likovnom stvaralaštvu. Istražujući, eksperimentirajući i igrajući se na računalu djeca su usvojilo osnovna znanje o principu rada hardvera i softvera. Znaju da se pomoću miša označava i pomiče sve na ekranu. Da tipkovnice omogućava pisanje slova, brojeva, posebnih znakova. Da svoje aktivnosti/rad na računalu mogu spremati u mapu ili isprintati na printeru. Usvojena nova znanja o funkcioniranju računala, djeca koriste u istraživanju novih softverskih programa, a jedan od njih je MS Paint.

U programu za crtanje MS Paint djeca se susreću s novim alatima koje je potrebno upoznati i istražiti. Djeca istražuju kako to „crt“ olovka koja se pokreće pomoću miša ostavlja ravnu ili zakrivljenu liniju različitih debljina i boja. Kakav trag ostavlja virtualan kist na ekranu, a kakav sprej ili kantica. Izbor koji pruža paleta boja koja se kreće od osnovnih, sekundarnih i tercijarnih boja. Program nudi različite geometrijske oblike, a djeca samostalno odlučuju i kreiraju veličinu, boju i vrstu geometrijskog oblika, te ih slažu u različite kompozicije.

Na taj način razvija se apstraktni načina razmišljanja koji potiče dječju kreativnost i realizaciju vlastitih ideja i noviteta u kombiniranju linija, boja, oblika i drugih mogućnosti koje pružaju programi za crtanje.

Pomoću alata u programu za crtanje djeca mogu svoje likovno stvaralaštvo rekonstruirati dobivajući novi likovni produkt, a da pri tome ranijim spremanjem imaju sačuvan original.

Radeći na računalu djeca jednostavno mogu obrisati, ukloniti i unijeti promjenu kada nisu zadovoljni svojim radom ili smatraju da su pogriješila. Na taj način kod djece se uklanja faktor neuspjeha što pozitivno utječe na razvoj samopouzdanja i motivira djecu na daljnje likovno stvaralaštvo.

Kada djeca istraže sve mogućnosti koje pruža softverskom programu za crtanje, ona kreću u kreativno izražavanje i likovno stvaralaštvo putem računala. Kombinirajući znanja koja su usvojila koristeći tradicionalne materijale za likovno stvaralaštvo i znanja koja su usvojila istražujući mogućnosti novog medija odnosno računala kreću u jedan novi oblik likovnog stvaralaštva nazivaju DIGITALNOM grafikom.

Sve likovne produkte koje su djeca napravila na računalu mogu se pohraniti u njihove mape, omogućavajući im kasnije pregledavanje, intervencije i promjene. Također postoji i mogućnost otiskivanja likovnog rada pomoću printera u jednu ili više kopija. Upoznajući još jedan oblik grafičkih tehnika odnosno otiskivanje likovnog produkta – DIGITALNI tisak. Nakon likovnog izražavanja na računalu, djeci treba omogućiti samorefleksiju, analizu, te verbalizacija i davanje imena likovnom radu. A cijeli proces treba zaključiti s zajedničkom izložbom u virtualnom obliku ili otiskivanjem likovnih radova za sve roditelje i prijatelje iz predškolske ustanove. Na taj način može se prezentirati dječja kreativnost putem novijih medija odnosno računala.

LUTKARSTVO I TEHNOLOGIJA LUTAKA (prema Županić BeniĆ, 2019)

Lutkarstvo je scenska umjetnost, u mnogočemu slična glumačkom kazalištu, samo što kod lutkarstva postoji posrednik između glumca i publike: lutka. Pojam lutka je mnogoznačan i podrazumijeva bilo koju figuru namijenjenu dječjoj igri, lutku igračku, modnu lutku, porculansku i plastičnu lutku, scensku lutku itd. Uz lutkarstvo se vezuje lutka kao pokretna figura, odnosno scenska lutka namijenjena lutkarskoj izvedbi na pozornici. **Lutka** je temeljno izražajno sredstvo te umjetnosti. Karakterizira je mehanizam kojim glumac lutkar manipulira dajući toj figuri, predmetu, objektu ili kako god je nazvali život. Lutkarstvo je sinteza umjetnosti koja u sebi objedinjuje likovni, glazbeni, dramski, plesni i književni izraz, pa stoga nudi bezbrojne mogućnosti kreativnog izražavanja kako za djecu, tako i za odrasle. Unatoč raznolikostima koje susrećemo kod lutaka, one se mogu podijeliti prema načinu pokretanja (rukom, štapom ili koncima) odnosno dijelimo ih na ručne lutke (ginjol i zijevalica), lutke na štapu (javajke, lutke za kazalište sjena i velike lutke) te lutke na koncima (marionete). Lutke možemo dijeliti i prema poziciji s koje se animiraju. Tako razlikujemo one koje se animiraju odozdo (ručne lutke, štapne lutke) i odozgo (marionete na koncima i marionete na žici).

Ginjol sam naziv ručna lutka otkriva osnovno obilježje tog tipa lutke. Navlači se na ruku poput rukavice i pokreće pomicanjem prstiju, rotacijom šake i podlaktice. Osjećamo ju kao produžetak naše ruke, kao da je dio nas samih, što na neki način i jest, jer život ručne lutke na sceni ovisi o finim, ponekad minimalnim, ali za lutku važnim pokretima naših prstiju. Zbog te specifičnosti i jednostavnosti lutke, koja je zapravo prekrivena ruka, u djece je ta vrsta najradije prihvaćena jer ju, kad ju animiraju, mogu u potpunosti kontrolirati i nesputano se uživjeti u lutkarsku igru. Ginjol je kao ručna lutka vrlo jednostavna lutkarska forma. Njegov izgled i animacija jednaki su kao i kod drugih tipova lutaka i nisu se puno mijenjali kroz povijest. Prema tome, sama anatomija ginjola sastoji se od triju elemenata: predimenzionirane glave, izraženih ruku i tijela (haljinica koja prekriva ruku glumca lutkara). U osnovi svakog ginjola ta su tri elementa, no najizraženiji dijelovi lutke jesu glava i ruke, koji su u odnosu na tijelo uvećani kako bi bili vidljivi, a noge joj nisu ni potrebne, iako su ponekad dodane tijelu i slobodno vise.

Karakteristike ručne lutke

Ručnu lutku obično odabiremo kada lik odnosno karakter puno priča ili kad želimo koristiti lutkine ruke tako da u njima držimo rekvizit. Koristimo ih i kada priča ima mnogo likova koji se izmjenjuju, a malo je animatora, te kad želimo izvoditi predstavu u bilo kojem prostoru, ne oviseći o prostornim i tehničkim uvjetima (svjetlo, ton). Ručna lutka dobra je za početnike, one koji su se tek odlučili istraživati lutkarski medij, jer svojom jednostavnošću izrade i animacije omogućuje da se i lutkar i

dijete lako užive u lik. Djeca ih jako vole jer ih s lakoćom mogu animirati u svojoj igri, pa vrlo često nalazimo jednostavne ručne lutke u školama, vrtićima i obiteljskim domovima. Ručne su lutke zbog nezahtjevne izrade i animacije jednostavne lutke. One kao i svi ostali složeniji tipovi lutaka imaju svoje mjesto u povijesti, što će u nastavku biti prikazano kroz sažeti pregled pojavljivanja te vrste lutaka na području Europe.

Zijevalica je ručna lutka koja se poput ginjola animira navlačenjem na ruku, ali je njezina posebnost, za razliku od ginjola, u tome što prsti lutkarove ruke otvaraju i zatvaraju lutkina usta. Upotrebljava se kad je kod karaktera najizraženiji govor ili kad govor (riječ, pjesma) nosi najveću poruku. Zijevalicu također odlikuju različite karakterne osobine. Njome prikazujemo i ljudske i životinjske likove, kao i različita izmišljena bića. Pri pokušaju imitacije čovjeka zijevalice u velikoj mjeri mogu izraziti facijalnu ekspresiju. Naravno, to pritom stvara od lutke grotesknu karikaturu.

Lutke sjene obično su dvodimenzionalne, plošne. Djeluju poput pokretnih sličica, vrlo su profinjene i velike su umjetničke vrijednosti jer su vizualno očišćene od svega suvišnog. Ovisno o tradiciji, mogu biti transparentne ili samo siluete, obrisi. Pritom su važni precizno izrezani rubovi koji ocrtavaju lik. Lutke sjene, osim što su zadivljujuća lutkarska forma, lako podnose pripovijedanje ili samo glazbu jer djeluju poput pokretnih slika. U jednostavnijoj inačici lako se mogu izrađivati s djecom te pružaju mnoštvo mogućnosti istraživanja odnosa svjetlosti i sjene kroz igru. Korištenje tog lutkarskog izraza idealno je za pričanje i prepričavanje djeci već poznatih priča jer lutke sjene ne trpe pretjerano dijalogiziranje, ali svojim vizualnim prikazom oplemenjuju priču i pobuđuju maštu gledatelja. Najjednostavniji oblik tog lutkarskog izraza, kod kojega ne trebamo ništa izrađivati, jest igra sjena naših ruku na zidu. Sjene koje stvaramo na taj način sastoje se većinom od životinjskih i ljudskih silueta, a dinamika se postiže izmjenom likova odnosno stvaranjem lika te preobrazbom (orao postane zec, zec se pretvori u psa, a pas u čovjeka). Važno je da se prijelaz događa brzo, ali kada stvorimo lik, ostavimo ga malo dulje na platnu kako bi publika imala mogućnost percipirati ga i uživati u njemu, te ga pokušamo pokrenuti kako bi djelovao živo. Takva igra vrlo je jednostavna jer sve što nam treba za njezinu izvedbu jesu ruke, izvor svjetlosti (najjednostavniji je svijeća) i platno. Odlika lutaka sjena jest jednostavnost: mogu se lako izraditi i prenositi, scena se brzo postavlja, a s obzirom na materijalne uvjete dostupne su svima. Dovoljno je imati izrezane lutke (najjednostavnije od kartona), platno i izvor svjetlosti (svjetiljka, reflektor, svijeća). Razlikujemo dvije vrste lutaka sjena. Prvu skupinu čine transparentne sjene izrađene od prozirnih materijala (tradicionalni materijal bila je istanjena koža, a u novije vrijeme koristimo različite plastične folije ili svilu). Drugu skupinu čine lutke sjene izrađene od neprozirnih materijala poput papira, kartona ili šperploče, a pritom se na platnu projiciraju samo tamne siluete. Lutku sjenu čini oblik lutke, svjetlo i platno ili ekran.

Javajka ili lutka na štapu

Pod pojmom lutke na štapu podrazumijevamo sve lutke koje pokrećemo i kontroliramo pomoću štapa i žica. Takvom opisu lutke na štapu pripadaju sve najjednostavnije lutke koje može izraditi svako dijete tako da nacrtanu figuru izreže i pričvrsti na štap. Lutka na štapu svaka je lutka za sjene jer ju također kontroliramo štapovima. Toj vrsti lutaka pripadaju i velike lutke koje nekoliko animatora pokreće štapovima. Lutka na štapu ima najviše mogućnosti od svih dosad opisanih, te se pojavljuje u različitim oblicima. Najmanje podliježe pravilima i stoga je dobar početak za svakoga tko se želi baviti lutkarstvom. Naime iako može biti složena, ona s druge strane može biti izuzetno jednostavna i praktična, posebice u radu s djecom, jer ih ne opterećuje složen mehanizam, već je dovoljno primiti lutku za štap i njome glumiti. Dimenzije tog tipa lutaka nisu ograničene, a važno je izraditi lutku od vrlo laganih materijala kako nam težina ne bi ometala animaciju. Krajevi štapa i žica moraju biti zaobljeni kako ne bi ozlijedili ruku animatora. Javajka je trodimenzionalna štapna lutka koja se sastoji od tijela lutke i kontrolnog mehanizma koji čini štap, a koji pak pokreće glavu unutar koje je fiksiran prolazeći kroz trup lutke, te žice kojima se pokreću ruke.

Tijelo javajke čini pokretljiva trodimenzionalna glava, trup i pokretljive ruke. Donji dio tijela kod javajke je suknja koja skriva ruku animatora. Jednako je i za muške i za ženske likove. Glava lutke izrađuje se isto kao u ginjola i marioneta. Drveni štap kojim lutkar pokreće glavu prolazi kroz tijelo i vrat lutke, a fiksiran je s unutrašnje strane lubanje koja je u jednom dijelu šuplja. On animatoru omogućuje pokretanje glave lijevo-desno.

Kod javajki je moguće načiniti mehanizam pomoću kojega se lutkinom glavom može klimati. Pritom glava lutke s donje strane ima udubinu kroz koju prolazi štap, ali on na gornjem dijelu, gdje se pričvršćuje u

glavi, ima rupu kroz koju prolazi žica koja učvršćuje štap unutar glave. Na taj se način glavom na štapu može klimati, a da bi pokret bio kontroliran, sa stražnje strane lubanje pričvrstimo konac koji prolazi kroz mali žlijeb duž štapa i pri kraju za njega zavežemo drvenu kuglicu ili nešto slično. Potezanjem konca odnosno kuglice povlačimo glavu unatrag, a popuštanjem se ona vraća u početni položaj. Postoji i varijacija javajke odnosno pričvršćivanja štapa.

Marionete su lutke koje pokreću konci ili lutke na koncima, a zbog posebnosti izrade i animacije najzahtjevnije su odnosno najsloženije od svih lutkarskih formi. Sastoje se od figure pokretnih udova, niti konaca i kontrolnog mehanizma koji je najčešće križnog oblika. Niti konaca pričvršćene su na lutku i na kontrolni križni mehanizam koji lutkar drži u ruci. Blagim pomicanjem konaca pomičemo željene dijelove lutke, a na taj način ona može hodati, mahati rukama, klimati glavom, saginjati se, padati, skakati... Sve te mogućnosti pokretanja čine ju najsličnijom čovjeku među svim drugim lutkarskim vrstama. Marionete se obično sastoje od triju osnovnih elemenata: tijela lutke, mehanizma za kontrolu odnosno animaciju i niti konaca pričvršćenih na kontrolni mehanizam i dijelove lutke. Marionetu možemo opisati kao mobilnu figuru, mehanizam koji pokreću konci.

Scenografija

Scenografija, kostimografija i rasvjeta uz likovno oblikovanje lutaka pripadaju u vizualni identitet lutkarske predstave i ukoliko govorimo o estetski vrijednoj predstavi koja svoje vizualne elemente gradi na likovnosti tada sve mora djelovati kao cjelina, jedno. Kreiranje scenografije u kazalištu posebice ako je izrađuje scenograf je dugotrajan kreativni proces unutar kojeg se promišlja svaki prizor zasebno s aspekta vizualnog, kao slike, zatim izvedbenog, koje materijale i tehnike upotrijebiti te koji stil odabrati, a opet prije svega scenografija treba biti funkcionalna, simbolički nazončena i u jedinstvu s ostatkom predstave. Kao i u dramskom kazalištu i u lutkarskom vrijede slični principi, a to je da sve što se nalazi na sceni i dio je scenografije nije tu zbog dekora već nešto sugerira. Pa tako kad vidimo prozor on će u jednom trenutku zaigrati, bilo da netko proviri ili uđe kroz njega i sl. Ukoliko se nikakva radnja ne zbiva oko tog prozora tada ga treba maknuti. Na pozornici ništa nije ukras, sve je u službi prijenosa autentičnosti radnje i posebice u kazalištu lutaka teži se tome da sve na sceni igra. Stoga je jako važno promišljati i o ovim segmentima. Pozornica za lutke dizajnirana je prema potrebama lutaka, lutkara i produkcije. Svaka vrsta lutaka zahtijeva različit oblik pozornice što je dosad i opisano kroz prethodna poglavlja i pozornica na neki način raste s lutkom. Kod prstnih lutaka pozornica nije veća od kutije za cipele kako se lutke ne bi „izgubile“ u velikom prostoru. Ginjolu, zijevalicama i javajkama potreban je paravan koji prekriva animatora čitavom visinom i omogućava mu da u udobnoj stojećoj poziciji animira lutke. Veličina takve pozornice također je ograničena okvirom na kojem se pojavljuju lutke koji treba biti velik onoliko koliko je potrebno lutkama da su vidljive i da imaju svoj prostor. Svaka pozornica u kazalištu lutaka treba prije svega biti primjerena vrsti lutaka, zatim treba biti prenosiva, da se lagano sklapa i rasklapa. Paravani su obično načinjeni od okvira kojeg čine drvene letvice presvučene platnom. Vrlo često koristi se crna boja platna za paravane jer se crnom pozadinom postiže jača vidljivost i ekspresivnost lutke. Pozornica treba pružati animatoru prije svega sigurnost da se nešto neće na njega srušiti, zato je važno napraviti čvrstu konstrukciju i to bi uvijek trebalo biti polazište. Zatim sam prostor u kojem lutkar pokreće lutke ne bi ga trebao ni na koji način sputavati ili prisiljavati ga da je u nekom položaju u kojem je otežano animirati lutku. Kazalište lutaka nudi različite mogućnosti kreiranja scenskog prostora za lutke i vrlo često svaka predstava ima svoja jedinstvena rješenja koja dolaze od samih scenografa, kreatora lutaka i njihovog umjetničkog stila i preferencija. U samoj praksi pojavljuju se različite vrste improviziranih pozornica, pa tako obična plahta prebačena preko razapetog konopca može postati paravanom ili pak kartonska kutija malim teatrinom. Takva i slična instant rješenja doprinose domišljatosti i igri u samoj predstavi što je za lutku i njen život pred publikom ključni element. Jednako tako ne treba težiti tome da se lutkara treba sakriti iza paravana, već je bolje promišljati o mogućnostima koje se pružaju korištenjem živog glumca koji nosi kostim i simbolizira određeni lik u kombinaciji s lutkom ili više lutaka koje jedan ili dva animatora mogu izmjenjivati i komunicirati u različitim odnosima, međusobno, s lutkama, s publikom, ili preko lutke s publikom, drugim glumcem ili drugim lutkama. U ovom slučaju otvaraju se različite mogućnosti stvaranja iluzije. Život lutke na sceni prati još jedan neizostavan i važan dio, a to je težnja jedinstvenosti materijala. Ako su materijali od kojih je izrađena lutka prirodni drvo, tkanina, tada bi materijal od kojeg su izgrađeni ostali scenografski elementi trebali biti prirodni. Treba izbjegavati miješanje materijala primjerice plastike i vune, plastike i papira... Isto se odnosi i na likovne tehnike. U koliko je lutka načinjena od plastike

tada i scenografski elementi trebaju biti načinjeni od istog materijala. Isto se odnosi i na druge materijale. Ako se materijali miješaju na način da je primjerice jedno drvo načinjeno od kartona, a drugo od stiropora ne postoji za tako nešto opravdan razlog i vrlo vjerojatno će takva scenografija djelovati kičasto. Kod stvaranja predstava s djecom bilo u vrtiću i školi dobro je imati nekoliko neutralnih paravana, po mogućnosti crnih koji su multifunkcionalni, čvrsti, a lagani i lako se mogu kombinirati i preslagivati na različite načine ovisno o potrebama djece. Ujedno je za potrebe scenografije korisno imati i nekoliko dugačkih krpa u boji (plava, zelena, žuta, crvena, bijela) dužine pet i više metara koje se mogu prebacivati preko paravana da bi primjerice dočarale nebo, vodu ili pak livadu. Njima se mogu prekriti klupe i stolovi za stolne predstave, a djeci dajemo mogućnost da se sama okušaju u kreiranju scenskog prostora.

Kostimografija je prilikom kreiranja lutkarskih predstava također važna. Od kostima koji nosi glumac lutkar ukoliko je vidljiv pa do kostima na lutki. Preko kostima u kazališnoj predstavi publika stječe neke od prvih dojmova o samim karakternim osobinama likova, djelu i predstavi u cjelini, preobrazba glumca u lik događa se kroz sam kazališni kostim, koji je može biti proizvođač smisla u kazalištu. Kostim na lutki jednako kao i scenografija treba biti jednostavan i ne smije odvlačiti pažnju od lica, odnosno treba biti simbolički naznačen. Pod kostimom smatramo odjeću kojom je prekrivena lutka, frizuru ili neko drugo pokrivalo za glavu (kapa, kruna, šešir), te rekvizit (mač, školska torba, štap, naočale itd.). Kostim jednako kao i druga umjetnička forma ima svoju povijesnu ukorijenjenost koja seže sve do antičkog doba i koji se razvijao prateći mijene povijesnih razdoblja sve do danas. Kostim nam može puno toga vizualno poručiti i treba pratiti neke osnovne postavke kako bi prije svega bio efektan, a primarna zadaća mu je da doprinosi interpretaciji lika i isticanju njegova karaktera. Ujedno treba izražavati vizualno jedinstvo stila sa čitavom predstavom i vizualnu refleksiju osobnosti i prirode svakog karaktera. Kroz kostim se ujedno izražavaju vizualne informacije o samoj predstavi primjerice o mjestu radnje, zatim vrijeme radnje. Ujedno na temelju kostima možemo zaključiti o kojem se godišnjem ili dobu dana radi. Kostim lutke daje nam informacije o kulturi u kojoj se pojedina lutka javlja, pa će tako lutke iz zemalja Istoka imati kićenije i bogatije kostime, u odnosu na europsku tradiciju. Kroz kostim možemo vidjeti socioekonomski status lika ili pak religijsku pripadnost. Ujedno nam obilježja uniforme otkrivaju samu profesiju lika. To su neke od postavki koje bi trebalo imati u vidu prilikom kreacije samog kostima lutke.

Rasvjeta i zvuk spadaju u tehničke elemente predstave, a koji doprinose i obogaćuju cjelokupnu umjetničku kreaciju. Rijetke vizualne umjetnosti bi preživjele bez podrške zvuka i svjetla. Iako su za razliku od vizualnih elemenata na neki način neprimjetni funkcija, rasvjete i zvuka je da doprinose stvaranju ugođaja same predstave. Rasvjetna tijela omogućavaju nam vidljivost predstave, a usmjeravanjem svjetla u određenom trenutku na lik pogled publike fokusira se na onome što je osvijetljeno. U profesionalnim lutkarskim kazalištima pristup svjetlu u predstavi jednak je kao i u dramskom kazalištu. Svjetlom se isticu glavni lik, odnosno onaj koji govori, eliminira se prisustvo glumca lutkara tako da on ostaje u mraku, a lutka je pod snopom svjetla reflektora. Rasvjetnim tijelima kreiraju se planovi i stvara se dojam dubine u predstavi, pritom se koristi mnogo rasvjetnih tijela kao i filtera koji omogućuju bojanje svjetla. Svjetlom se može obojati scenografija, a koriste se i različiti drugi efekti poput projektora kojima se projicira slika na paravane dočaravajući pritom prostor u predstavi. Ta tehnika projiciranja različitih tekstura ili čitavih fotografija prostora na bijele paravane sve češće se može vidjeti kao scenografsko rješenje u predstavama koje omogućuje i brzu izmjenu scenskog prostora, prebacivanjem na drugi slajd. U slučajevima kad prostor nema mogućnost profesionalne tehničke opremljenosti, dovoljno je imati jedan do dva reflektora na stalku s kojima se osvijetli otvor pozornice i na taj način se izdvoji od okolnog prostora.

POTICANJE DJEČJEG LIKOVNOG STVARALAŠTVA (prema Belamarić, 1986)

Djeca će se stvaralački izražavati i stvaralački će oblikovati uvijek kada im je dana sloboda da budu ono što jesu, da vide na svoj način, da poimaju i misle svojom logikom, drugim riječima da imaju pravo na svoje individualno izražavanje i stvaranje u punom smislu riječi. Kada djeca prate neku pojavu vanjskog ili unutrašnjeg svijeta, promatraju je njima svojstvenim načinom neposrednog

kontakta i poistovjećivanja s njom, njihova će interpretacija biti stvaralačka. Pokretač toga je unutrašnji poriv koji se očituje kao radoznalost i interes u djece. Uolikoj mjeri su oni očuvani uolikoj mjeri postoje osnovni uvjeti za stvaralaštva djece.

Kada neki oblik ili pojavu dijete vrlo pažljivo promatra, kada je njima potpuno zaokupljeno, onda uz vidljive podatke i činjenice otkriva i njihov smisao i značenje.

Takvu usmjerenost pažnje djeteta, koja nadilazi uobičajenu opću percepciju, možemo nazvati **stvaralačkom percepcijom**. Tek kada se ona dogodi, dijete može učiniti sljedeći korak i **likovno izraziti** što je opazilo i otkrilo.

Ako je prirodni unutrašnji poriv za upoznavanje svijeta potisnut i otupljen, jedina je pravilna intervencija i pristup da u djetetu ponovno probudimo njegovu radoznalost i interes za ono što postoji i zbiva se oko njega

Međutim, da bi percipirani sadržaji i otkrića sazreli, razvili se te dublje i trajnije urezali u svijest djece, potrebno je da se oni konkretiziraju i ostvare putem nekog medija izražavanja. Jedan od njih je likovno izražavanje i stvaranje, odnosno crtanje, slikanje i oblikovanje u glini. Djeci, osobito onoj koja žive u gradovima, vrlo su pristupačna crtača, slikarska sredstva, glina... Ako je djeci omogućeno izražavanje bojom i ako su bar donekle upoznala tehniku rada s njom, to će im otvoriti nove mogućnosti izražavanja i stvaranja.

Likovno izraženi i ostvareni sadržaji povratno osnažuju sposobnosti opažanja, predočavanja i shvaćanja djece, a to opet rezultira snažnijim i bogatijim stvaranjem. Tako se uspostavlja prirodni proces rasta i razvoja njihove svijesti i njihovih sposobnosti.

Postoji nekoliko načina da u djece pobudimo interes za pojave u svijetu te njihovo likovno izražavanje, odnosno oblikovanje.

Usmjeravanje opažanja. Prvi i najjednostavniji način poticanja djece jest usmjeravanje njihova opažanja na neki oblik ili pojavu, npr. na drvo, kuću, let, rast i si. Ono što će djecu najviše zaokupiti i zainteresirati bit će život, funkcija i svojstva oblika, zatim slijede zanimanje za dijelove oblika, pa za veličine, vizualna obilježja oblika, materijal, boju i detalje.

Da bismo izbjegli nametanje svog način viđenja i svojih pretpostavki u poticanju djece na opažanje, najbolje je to činiti postavljanjem pitanja. Najjednostavnije pitanje koje bismo morali uporno ponavljati jest: Što vidiš (vidite) i što još vidiš? Tek kada dijete odnosno djeca iscrpu sve

svoje odgovore na to, možemo postaviti druga i daljnja pitanja, koja će izazvati dječja **poimanja**, npr.: Kako drvo raste, kako Sunce svijetli i grije, kako cvijet cvjeta...? Možemo »uposeliti« i dječju logiku pitanjima: Zašto drvo ima lišće, zašto ptice lete, zašto djeca trče, zašto imamo kuću...?

Nakon toga se postavljaju konkretnija pitanja o aspektima oblika ili pojave ako ih djeca nisu sama pronašla, pitanja o dijelovima, konstrukciji, materiji, boji i si.

Dječje verbalne odgovore ne bismo smjeli korigirati, nego ih primati takvima kakvi jesu. Automatski i naučeni odgovori i reakcije te besmisleni odgovori, postupno će otpasti. Time ćemo ujedno izbjeći povređivanje pojedinog djeteta, osobito kada nam se čini da je njegov odgovor besmislen, a kasnije se pokaže da je bio pun smisla.

Sve to ne znači da dijete mora verbalno odgovoriti. Njegov odgovor, odnosno znak njegove pažnje i interesa može biti dodir, osmijeh, raširene oči, čuđenje.

Pošto dijete na taj način upozna i doživi neki oblik ili pojavu, ono će ih lako i originalno izraziti likovnim medijem. Vrijeme potrebno da dijete nešto percipira i doživi obično je kratko. Ponekad je to samo trenutak intenzivnog interesa i koncentracije koji donosi neočekivane uvide. Promatranje oblika i pojava i njihovo izražavanje likovnim radom, dva su odvojena procesa. Promatranjem dijete otkriva i pamti oblike i pojave, njihove odnose i značenja, da to kasnije i prerađeno iskaže likovnim jezikom. Isti se proces odvija kada dijete npr. crta nešto što se u tom času nalazi pred njim, samo je ukupni proces vremenski vrlo skraćen.

Drugim riječima, djeca ne crtaju ono što konkretno vide, nego ono što izdvajaju, pamte i poimaju o nekom obliku ili pojavi.

Aktiviranje sjećanja. Drugi način pokretanja interesa i likovnog izražavanja djece je razgovor o nečemu što su spontano vidjela i doživjela prije kraćeg ili dužeg vremena. Time se aktivira i učvršćuje njihovo sjećanje, odnosno čuva bogatstvo doživljavanja i znanja. Djeca su npr. bila na izletu u šumi i sigurno su mnogo toga vidjela i doživjela, više ili manje svjesno. Sve se to smišljeno postavljenim pitanjima može obnoviti i u vidu slike pojaviti u njihovoj svijesti, a od toga do likovnog izraza je malen korak. Kao i pri usmjeravanju opažanja, djeci najprije postavljamo pitanje o tome što su sve vidjela, i uporno ponavljamo - što su još vidjela, čula, što se još dogodilo. Kada iscrpimo dječja sjećanja

potaknuta tim pitanjima, postavljamo određenija pitanja o prostoru, oblicima, bojama, materiji, vremenu itd. Dok u likovne radove koji nastaju nakon usmjerenog promatranja djeca općenito unose više pojedinačnih podataka, u likovne radove nastale prema sjećanju djeca češće unose značenja i odnose među oblicima te širinu i cjelovitost događanja. Tako se ta dva načina dopunjuju i čine komplementarnu cjelinu.

Maštanje, ilustracije. Maštanje se u likovnom izrazu djece, najčešće javlja kao stvaranje novih varijanti i slika na osnovi poznatih događaja ili pojava. Najobičniji primjer toga je ilustriranje različitih priča i pjesama, zamišljenih događaja, događaja iz prošlosti ili budućnosti. Dijete npr. ilustrira priču »Djed i repa«. Ono takav događaj nije nikad vidjelo, nego ga sastavlja od poznatih podataka - od repe, niza ljudskih figura te mačke i miša. To ne znači da neka djeca neće poći sasvim drugim putem i baviti se nekim dubljim slojevima te priče, dorađivati i prerađivati prijašnja iskustva. Bogatstvo i originalnost dječje mašte uvjetovani su slobodnim, spontanim i osmišljenim vođenjem u likovnom izražavanju svega što čini okolinu i život djece. Tada ona imaju od čega tkati svoje vizije i ideje.

Zamišljanje. Druga viša razina stvaranja slika ili imaginacije jest sposobnost djece da različite predodžbe i pojmove iz sfera nevidljive stvarnosti transponiraju u likovni izraz, odnosno u slike i trodimenzionalne oblike, kao što smo vidjeli u primjerima potaknutima nevizualnim sadržajima. Takve stvaralačke sposobnosti možemo poticati ako su djeca navikla da se slobodno i neometano likovno izražavaju. Pri tome gotovo za svaku pojavu, pojam, osjećaj, za riječi kojima ne znaju stvarna značenja, glazbu o kojoj nemaju nikakvih podataka, djeca će pronaći likovni ekvivalent, odnosno likovno tumačenje.

Igre s likovnim materijalima. Igre s likovnim materijalima i sredstvima - olovkom, glinom i bojom imaju više namjena. To djeci najprije donosi osjećaj slobode, a zatim ih potiče na upoznavanje i ispitivanje svojstava i mogućnosti pojedinog likovnog sredstva. Treća, najvažnija namjena je izražavanje sadržaja kojima se neko dijete svjesno ili podsvjesno bavi. Ti sadržaji mogu biti konkretni, a mogu potjecati iz neodređenijih osjećajnih i spoznajnih sfera. Dok kroz ranije oblike potičemo djecu na izražavanje danih i određenih sadržaja a ona potpuno slobodno odabiru način kako će ih izraziti, u ovim su igrama djeca slobodna u oba smisla - slobodno iskazuju što žele i kako žele, odnosno na njima svojstven i prirodan način.

U početku tih igara djeca će nesvjesno ponavljati uobičajene sadržaje, stoga ih je dobro više puta potaknuti da se igraju novih igara, no ne smijemo im davati nikakve ideje.

Posebna su varijanta igre građenja. Od oblikovanih i neoblikovanih materijala i elemenata te crtanjem i slikanjem djeca kroz igru stvaraju različite strukture i prostorne organizacije.

Izvorna viđenja i stvaralaštvo djece, najuspješnije se potiče putem novih sadržaja za koje djeca nemaju nikakvih predložaka, pa im ne ostaje drugo nego da sami pronađu i stvore svoje oblike. Osim poticanja na izražavanje, izvanredno je važno poticati djecu da i sama pronalaze nove sadržaje, jer se time upotpunjuju i osamostaljuju njihove stvaralačke sposobnosti.

Potvrđivanje. Nenametljivo potvrđivanje vrijednosti svakog dječjeg likovnog rada, njegove uspješnosti ili ljepote, djetetu znači orijentaciju i potvrdu da je na dobrom putu, da je sposobno, da može i zna, a sve mu to daje osjećaj sigurnosti i slobode, i tada dijete **stvarno može**, tada može pokrenuti svoje potencijale, ideje i vizije. Prirodan i nenametljiv interes za djetetova tumačenja vlastitih radova još je jedan oblik komunikacije s njim koji pridonosi našem potpunijem razumijevanju njegova viđenja i shvaćanja svijeta. U takvoj atmosferi likovno stvaralaštvo može postati stalni i aktivni dio dječjeg življenja i događati se prirodno i lako poput gledanja, udisanja, trčanja. Tada bi se vjerojatno otvarali daljnji i danas nezamislivi potencijali tih sposobnosti u djece.

OMETANJE DJEČJEG LIKOVNOG STVARALAŠTVA (prema Belamarić, 1986)

Do ometanja likovnog stvaralaštva, odnosno likovnog jezika djece dolazi najčešće zbog nepoznavanja i nerazumijevanja uloge i funkcije te sposobnosti u razvoju djece, odnosno zbog želje okoline da podučiti dijete kako će nešto nacrtati, naslikati ili napraviti. Time se nehotice postiže upravo obrnut

učinak, pa, umjesto razvoja i interesa za likovni rad, dijete obično odustaje od svojih oblika i prelazi na više ili manje uspješno oponašanje danih naturalističkih ili shematskih predložaka. Načini ometanja kreativnosti mogu se podijeliti u dvije skupine. Prvu čine svi oblici izravnog miješanja i interveniranja u likovne radove djece.

Crtanje djeci je najdrastičniji primjer negativnog uplitanja u razvoj dječjih likovnih sposobnosti. Nacrane oblike, iako ih mogu prepoznati, djeca u biti ne razumiju, no zbog autoriteta odraslih ona ih pokušavaju oponašati. Time se ugrožavaju i prekidaju prirodni i svrhoviti načini opažanja, shvaćanja i stvaranja oblika u djece i navikava ih se na pasivnost.

Ispravljanje dječjih oblika izravnim »popravljanjem« ili usmenim uputama djeluje jednako negativno kao i crtanje predložaka. Svako podučavanje djece kako da nešto nacrtaju, naslikaju ili naprave, pa i ako je onaj tko ili ispravlja u tome priznato sposoban ili kada to radi u igri, narušava vlastita viđenja djece, stvara u njih nepovjerenje u vlastite oblike i u njima budi osjećaj nemoći i nesigurnosti.

Slikovnice za bojenje. Nacrani oblici u tim slikovnicama obično su pojednostavljenog shematskog ili za djecu složenog, naturalističkog karaktera. Dok prvi tip oblika djeca automatski ispunjavaju, oni se zbog svoje jednostavnosti relativno lako urezuju u dječje pamćenje i otuda se vraćaju kad god im zatreba sličan oblik. Time se stvara zatvoreni krug koji isključuje daljnja dječja opažanja. Nasuprot tome, ispunjavanjem naturalističkih oblika dijete postaje svjesno njihove složenosti i njihove prividne realističnosti, koje su njemu nedostupne, iz čega slijedi njegovo uvjerenje da uopće nije sposobno za likovni rad. Osim toga, bojenje tih slikovnica daje djeci lažni dojam da sami nešto pridonose inače njima nedostižnim oblicima. Slično negativno djelovanje imaju sve vrste loših slikovnica, stripova, crtanih filmova, shematskih aplikacija i dekoracija te naturaslični oblici igraćaka.

Izlaganje dječjih radova. Često pojavljivanje i izlaganje dječjih radova na svim mjestima, a osobito stalna prisutnost u njihovoj okolini čini da ih djeca, htjela ili ne, moraju percipirati. Kada kasnije sama žele nešto izraziti, viđeni im se primjeri nesvjesno nameću i zastiru njihova vlastita viđenja i oblike.

Širenje shematskih oblika među djecom. U općem nerazumjevanju likovnog jezika djece sve je češća pojava, osobito u većim grupama djece, da shematske oblike preuzimaju jedni od drugih. Sve to dovodi do masovne pojave uniformnih, neinventivnih i praznih oblika u likovnim radovima djece odnosno do umrtvljivanja jednog dijela njihovih sposobnosti i duha. Drugu skupinu ometanja dječje kreativnosti čine neki odgojni postupci i stavovi.

Vrednovanje i procjenjivanje likovnih radova djece. Svaka ocjena, procjena, vrednovanje, ili uspoređivanje likovnih radova djece pred njima samima prije ili kasnije blokira njihov osjećaj slobode, a time i spontanost, odnosno sposobnost stvaralaštva. Ako je neki djetetov likovni rad pozitivno ocijenjen, ono će se dobro osjećati i željeti da nastavi. No, ako sljedeći rad ne dobije istu ili bolju ocjenu, zadovoljstvo djeteta naglo pada. Ako se to ponovi više puta, ono će se sve više povlačiti i odustajati od likovnog rada. To je osobito uočljivo u skupini djece, gdje je uvijek netko pozitivno a netko negativno ocijenjen. Tako nastaje uobičajena podjela na »talentiranu« i »netalentiranu« djecu. Ni jedan ni drugi atribut ne odgovara pravoj istini, što ne znači da te sposobnosti nisu različito raspoređene. Međutim, kao što svako dijete bez ozbiljnijih mentalnih oštećenja može naučiti čitati i pisati, isto tako, odnosno još mnogo lakše i prirodnije, ono može govoriti likovnim jezikom, kojega ne mora učiti i koji izvire iz njega samog. Isticanje i natjecanje među djecom nametnuli smo mi odrasli. Sama djeca imaju prirodan osjećaj za balansiranje međusobnih odnosa, za socijalizaciju. Sjetimo se da su u cijelom svijetu djeca stvarala i stvaraju brojalice da bi pri izboru onoga koji počinje igru svi imali jednake šanse. Trebali bismo češće »oslušivati« djecu i svoje postupke usklađivati s njihovim prirodnim sposobnostima i osjećajima. Ocjenjivanje i procjenjivanje likovnih radova djece uveliko pogoršava, često potpuna neupućenost u njihov likovni jezik, što dovodi do apsurdnih pojava da se stvaranje izvornih oblika proglašava kao nesposobnost a imitiranje naturalističkih oblika i shema, zbog toga što su prepoznatljiviji, kao vrijednost.

Komentiranje i prigovaranje. Jednako kao i ocjenjivanje, svaki komentar ili prigovor, pokazano ili prikriveno nezadovoljstvo, potcjenjivanje i si. pozljeđuje dijete, ono postaje nesigurno ili pruža otpor, a sve to remeti njegovu sposobnost i interes za likovni rad.

Prenaglašavanje vrijednosti. Prenaglašavanje vrijednosti, odnosno pretjerana pohvala djece ubrzo dovodi do zamjene ciljeva. Umjesto likovnog jezika i onoga što on znači za razvoj različitih sposobnosti u djeteta, odnosno umjesto uživanja u njemu samom, cilj djeteta postaje pohvala, što, osobito u grupi djece, često rezultira nezdravim odnosima.

Urednost i preciznost. Insistiranje na »čistoći i urednosti« dječjeg likovnog rada obično postiže suprotan učinak. Strah da ne zamrlja papir ili okolinu koči dijete i izaziva njegovu nespretnost, pa upravo zato ono sve umrlja i prolije. Ne moramo ni govoriti da takav zahtjev pretežno ili potpuno blokira dječje ideje. Osim toga, djeca obično »mrljaju« kada im nije jasno što od njih tražimo. Slučajne mrlje ne umanjuju vrijednost likovnog rada, jer on i nije sam sebi cilj, nego su cilj unutrašnji procesi i svojstva koje je taj rad u djetetu potakao što nikakva mrlja ne mijenja. Precizno crtanje oblika samo po sebi nije nikakva vrijednost. Međutim, kada je ono svojstveno nekom djetetu, onda je to sastavni dio njegova likovnog izraza i jednako je vrijedno kao i dinamičnost i neodređenost oblika drugog djeteta. Sve te načine ometanja dječjeg likovnog stvaralaštva relativno je lako ukloniti, a time se uvelike oslobađa njihovo stvaralaštvo.

Stvaralaštvo= Kreativnost podrazumijeva razvoj nečeg originalnog, kao što su inovacije koje za društvo imaju povijesno i razvojno značajne. Ono nije jednostrana pojava te postoje mnoge definicije:

Guilfordova (1950) teorija kreativnosti zasniva se na strukturalnom modelu inteligencije pa je kreativnost definirana kao nova i efektivna metoda rješavanja problema bez presedana.

Kreativnost je proces stvaranja ideja ili proizvoda koji su originalni i efektivni, odnosno novi i inovativni, a da pritom društvo ili određena grupa ljudi u određenom periodu smatra proizvod kreativnog rada primjenjivim, korisnim ili održivim u praktičnim situacijama (**Stein, 1953**).

Gardner (1993) definira kreativnost kao proces na koji utječu inteligencija, osobnost i podrška okoline, a riječ je o višestrukom konceptu s obzirom da se može manifestirati u različitim područjima ovisno o razvoju višestrukih inteligencija (npr. Vizualno-prostorna inteligencija može se kreativno manifestirati u umjetničkom području).

Csikszentmihalyi (1996) definira kreativnost kao trostrani fenomen koji uvjetuju osobni čimbenici, područja kreativnosti i podrška okoline.

Kreativnost je mišljenje ili ponašanje kojim se dolazi do originalnog i korisnog proizvoda, a kreativno izražavanje specifično je u različitim područjima, uključujući psihologiju, fiziku, biologiju, brojeve, lingvistiku, glazbu i estetiku (**Feist, 2004**).

Svojstvena osobina svim kreativnim osobama je divergentno mišljenje koje se očituje i kroz umjetničko- likovno stvaranje.

Divergentno mišljenje prema Guilfordu podrazumijeva:

Redefinicija- nova uporaba likovnih sadržaja, promijeni boju, promijeni ritam, poredaj dijelove drugačije, dodaj ili oduzmi, promijeni materijal, promijeni veličini, promijeni strukturu, promijeni teksturu...

Osjetljivost na probleme- sposobnost otkrivanja likovnih problema

Fluentnost- raspolaganje bogatstvom ideja

Originalnost- sposobnost da se otkriju potpuno nove ideje

Elaboracija- razrađivanje originalne ideje u detalje

Flexibilnost- lako napuštanje uhodanih puteva

Divrgentno mišljenje obuhvaća dva usko vezna ali ne i idnetična pojma proces i produkt.

Divrgentno mišljenje podrazumijeva dolaženje do novih ideja, novog originalnog likovnog djela.

Kod djece možemo očekivati kreativan proces , ali manje kreativno realiziran likovni produkt toj je **kreativnost prvi put viđenog i izraženog.**

U likovnosti razlikujemo i **razvojne stupnjeve kreativnosti prema Tayloru** koji je kreativnost razvrstao u pet stupnjeva prema doprinosu originalnosti (Grgurić, Jakubin, 1995):

1. **Kreativnost spontane aktivnosti (1-6-god.)** – samostalno izražavanje i spontan djetetov izraz
2. **Kreativnost usmjerene aktivnosti (7-10 god.)**- spontano izražavanje uz svjesno nastojanje za poboljšanjem, postizanjem „sličnosti“ s realnim objektom
3. **Kreativnost invencije (11-15 god.)**- opažanje i izražavanje novih likovnih odnosa
4. **Kreativnost inovacije (16-17 god.)**- donošenje značajnih promjenau likovnom izrazu unošenjem složenijih likovno-jezičnih i tehničkih mogućnosti
5. **Kreativnost stvaranja (18+)**- stvaranje potpuno novih likovno –pojmovnih sustava-stilova

Taylor (1960.) smatra da se kreativnost razlikuje po dubini, a ne po tipu. Neopravdano je razlikovati znanstvenu od umjetničke kreativnosti jer je kreativnost određen pristup problemu.

Dječja kreativnost i kreativnost odraslih ne mogu se procjenjivati istim kriterijima jer one ne polaze iz istih misaonih i iskustvenih pretpostavki. Dok kreativnost odraslog procjenjujemo prema konačnom djelu, a najvažniji aspekt dječje kreativnosti je proces.

Faze misaonog i likovnog razvoja djeteta i stupnjevi kreativnog (stvaralačkog) procesa (Grgurić, Jakubin, 1995.)

Godine starosti	1, 2, 3	4, 5, 6	7, 8, 9, 10	11, 12, 13, 14, 15	16, 17
mišljenje	predpojmovno	konkretno predoperacijsko	konkretno operacijsko	apstraktno	
pristup okolini	spontani			intelektualno vizualni	
faze likovnog razvoja	faza izražavanja primarnim simbolima	faza izražavanja složenim simbolima (faza sheme)	faza intelektualnog realizma	faza vizualnog realizma	likovni pojmovni sustavi
stupnjevi kreativnosti	1. kreativnost spontane aktivnosti		2. kreativnost usmjerene aktivnosti	3. kreativnost invencije	4. kreativnost inovacije

Metode u vizualno-likovnom odgoju i obrazovanju (Grgurić, Jakubin, 1995)

Metode su načini uvođenja djeteta u svijet likovnog stvaralaštva i obično je prilikom provođenja likovnih aktivnosti prisutno više metoda, a dijelimo ih na:

Analitičko promatranje- dijete promatra i analizira konkretan predmet, motiv.

Metoda likovnog scenarija- temelji se na problemskoj situaciji. Odgojitelj sam kreira likovni scenarij koji će potaknuti dijete na likovno stvaralaštvo, a pritom koristi riječ, glazbu, pokret, sliku itd...

Metoda razgovora- sastoji se od dijaloga između djeteta/djece i odgojitelja, temelji se na pitanju i odgovorima.

Metoda demonstracije-pokazivanje djetetu svega što se doživljava percepcijom.

Metoda rada s tekstom- uključuje čitanje djetetu teksta po kojem on stvara ilustracije i sl.

Metoda usmenog izlaganja uključuje pripovijedanje, opisivanje s naglaskom na likovnosti, razlaganje likovne strukture i tumačenje likovnih problema.

Građenje likovnim elementima- likovne elemente slažemo jedan do drugog u različitim pravcima.

Kombiniranje -kombiniranje različitih likovnih elemenata.

Variranje- obrćemo jedan likovni element ili motiv na različite načine.

Razlaganje- razlažemo gotove strukture i ponovno ih komponiramo u nove likovne vrijednosti.

Primjenom više metoda postiže se u likovnoj aktivnosti dinamika i stvaralaštvo

Načela u vizualno- likovnom odgoju i obrazovanju (Grgurić, Jakubin, 1995)

Primjerenost sadržaja i metode- trebamo polaziti od poštivanja slijeda djetetovih faza razvoja i prema tome uskladiti programe, postupke i zahtjeve prema mogućnostima djece i pristup treba biti holistički, uključiti aktivno dijete. Načelo primjerenosti odnosi se da aktivnost koju provodimo s djecom i stupanj zahtjevnosti nije ispod njihovih psihofizičkih mogućnosti, već mora biti stupanj iznad kako bi zadatak pobudio interes i psihički napor, ali da dijete to može ostvariti

Aktivni odnos prema okolini podrazumijeva da djeci omogućimo istraživanje okoline diranje, kušanjem, guranjem, vučenjem, slušanjem uspoređivanjem. Znanje i pojmovi stvoreni su na osnovi aktivnog zadiranja u strukturu okoline te doživljavanjem te okoline kroz što veći broj osjetila. Unutar tog načela leži i potreba za korelacijom i integracijom različitih sadržaja kako bi se postigao cjelovitiji, potpuniji likovni doživljaj.

Primjena stečenih iskustva u toku likovnih aktivnosti najvažnije je djetetu omogućiti da se likovno izraze unutar svojih mogućnosti čak i onda kada taj izraz nije razumljiv odraslima. Djeci se treba omogućiti istraživanje nepoznatog...

Igra kao metoda i stav- pobuđivanje dječje motivacije i znatiželje kroz igru

Sloboda od uzora -izbjegavanje precrtavanja, imitacije treba poticati dijete za samostalni slobodan pristup koji će poticati njegovu originalnost.

Prožimanje intrinzičnog i ekstrinzičnog cilja- uživanje u samoj aktivnosti zbog aktivnosti primjer je intrinzične motivacije i bilo bi pogrešno i nasilno odvratiti dijete od takvog zadovoljstva, bitan je proces, a ne produkt.

Individualizacija- poticanje djeteta na individualna samostalna rad u skladu s njegovim sklonostima i mogućnostima

Uloga odgojitelja je poticati i motivirati dijete na likovno stvaranje. Treba preuzeti ulogu "zainteresiranog odraslog" intervenirajući samo kad vidi kod djeteta neodlučnost. Intervencija je uglavnom predočavanje alternativa djetetu. ("A što s ostalim djelovima slike?" "Ne bi li bilo bolje tankim kistom? Što ćeš kao sljedeće napraviti?") itd. Takva komunikacija usmjerena je prema ciljevima i potrebama samog djeteta i nema značajku ni ocjenjivanja ni naređivanja, što bi dječju angažiranost smanjivalo. Odgojitelj treba upoznati raznovrsnost poticaja i metoda i biti kompetentan i znati osjetiti kakve su izražajne mogućnosti djeteta ga usmjeriti prema individualnom načinu izražavanja. Ujedno treba biti likovno obrazovan kako bi mogao tolerirati i ispravno vrednovati djetetov individualni likovni izraz jer inače postoji opasnost sugeriranja, što koči, čak blokira izvornost dječjeg likovnog izraza. Prema tome, poznavanje raznih likovnih mogućnosti u odnosu prema stvarnosti mora biti obogaćeno specifičnim likovnim senzibilitetom, koji odgojitelju omogućuje ulaženje u bit dječjeg likovnog stvaralaštva.

Pri odabiranju poticaja treba voditi brigu o psihofizičkom razvoju djece, o likovnim tehnikama, likovno-tehničkim sredstvima koja odgovaraju pojedinoj razvojnoj fazi likovnog izraza i zadacima iz pojedinog likovnog područja.

PROJEKT U PODRUČJU DJEČJEG LIKOVNOG STVARALAŠTVA

Projekt čini sklop aktivnosti u kojima jedno ili više djece dublje proučavaju neku temu ili problem. Projekt je noviji je didaktički oblik rada u praks predškolskih ustanova osmišljeno se počeo koristiti u Italiji unutar Reggio pedagogije.

Reggio odgajatelji smatraju rad djece na projektu okosnicom stjecanja iskustva učenja djece i odgajatelja. Prema Reggio pristupu tijekom rada na projektu nije moguće unaprijed planirati, nije ga moguće ranije strukturirati, nije unaprijed određena duljina trajanja, niti se zna smjer u kojem će se razvijati, ono što se zna je da će sadržavati straživanje, rasprave, ponovno istraživanje...

U radu na likovnom projektu dolazi do isprepletanja i povezanosti niza praktičnih i intelektualnih aktivnosti koje potiču gotovo sva područja dječjeg razvoja. Osnovna mu je pretpostavka da će, radeći na nekom projektu, promatrajući, pitajući, istražujući i poduzimajući određene aktivnosti vezane uz određenu temu, dijete širiti svoja znanja do krajnjih granica svojih mogućnosti, aktivirajući pritom sve svoje potencijale razvijajući mnoge sposobnosti.

Osnovni zadatak projekta je razvijanje misaonih procesa u djece.

Osnovni cilj projekta: pomoći djetetu da produbi razumijevanje vlastitog iskustva ili okruženja u kojem živi.

U radu na projektu ističe se važnost prava djeteta na izbore. Dijete ima kroz projekt mogućnost izbora: što će raditi, čime će se baviti, što i kako će istraživati s obzirom na svoje ranije iskustvo i kognitivni stil, ujedno odabiru kada će se uključiti u aktivnost i koliko dugo će u njoj ostati, te gdje će raditi: na stolu, svjetlom dijelu prostorije, podu...

Etape projekta: 1. planiranje i započinjanje projekta, 2. razvoj projekta, 3. refleksija s evaluacijom

1. faza: što znamo o ... ? saznajemo kroz pitanja i odgovore (potrebno ih je ili snimati ili direktno bilježiti jer su nam smjernica za daljnji rad).

2. faza : što želimo znati o ... – kako to možemo saznati – što nam je potrebno....

Kad skupimo odgovore djece o tome što žele saznati, dobro je djecu pitati kako do tih informacija možemo doći i pomoći im u nalaženju odgovora. Odgovore djece potrebno je zapisivati s naznakom tko je dao odgovor (npr. na pitanje što želimo saznati) - takvi odgovori postaju sadržaji našeg projekta. Nakon dobivenog sadržaja, potrebno je izraditi plan aktivnosti u kojem navodimo o kojim temama ćemo razgovarati, gdje ćemo ići u potragu za odgovorima, koje igre igrati, što ćemo crtati, modelirati, hoćemo li izraditi neku slikovnicu, priču ili sl. , koji su nam poticaji potrebni, koga ćemo uključiti... Cjelokupni plan aktivnosti ne treba unaprijed postaviti jer djeca tijekom provedbe projekta stalno nadodaju nove ideje koje se i naknadno mogu uvrstiti u plan.

3. faza: rezimiranje onoga što smo naučili

U suradnji s djecom, odgojitelj procjenjuje dječje znanje, vještine i sl. koje su usvojili kroz provođenje projekta. Odgojitelj, procjenjujući faze projekta, analizira aktivnosti koje mu daju smjernice za daljnji rad, ispravke onoga što nije bilo dobro i sl.

Kod izbora teme projekta možemo se voditi:

1. *Interesom djece* što izaziva veću motivaciju i uspješnije učenje, te je taj put sigurniji za uspjeh, iako je moguće da za odgojitelja bude i teži jer djecu danas zanimaju mnoge stvari o kojima odrasli nemaju ni bazična znanja.

2. *Interes odgojitelja* – pritom je moguće da nama zanimljiva tema uopće nije zanimljiva djeci, ne motivira ih na rad i projekt tada nema temelja za nastavak, ako se odgojitelj odluči za temu koju je on odabrao, potrebno je dobro motivirati djecu i ukazati im na za njih bitne i zanimljive dijelove projekta kako bi ga oni mogli prihvatiti. Svaka tema može biti zanimljiva djeci, ako odgajatelj osmisli dobru motivaciju.

Metode istraživanja prilikom rada na projektu

Primjerena metoda istraživanja rada na projektu:

Akcijsko istraživanje s elementima etnografskog istraživanja (dokumentacija)

Akcijsko istraživanje- izravno, participacijsko, suradničko promatranje i mijenjanje odgojne prakse, s namjerom stvaranja uvjeta, tj. Okruženja, koje će voditi emancipaciji, a ne manipulaciji djece i odgajatelja (Miljak, 2000.)

U akcijskim istraživanjima problem istraživanja se ne izabire, već se otkriva.

Načini praćenja i dokumentiranje (etnografski zapisi): - snimanje fotoaparatom, mobitelom, snimanje kamerom, snimanje ili zapisivanje sekvenci međusobnih razgovora djece, kao i interakcije odgajatelja s djetetom

Kako povećati uspješnost projekta (što je bitno da bi projekt uspio)

1. Tema projekta mora biti važna djetetu.
2. Dijete mora biti zainteresirano za ostvarenje cilja rada na projektu.
3. U ostvarenju cilja projekta djeca mogu koristiti i pomoć osoba izvan predškolske ustanove.
4. U ostvarenju cilja projekta korisno je organizirati posjete raznim mjestima.
5. Kako bi ostvarila cilj projekta, djecu treba motivirati kroz što je više moguće raznovrsnih aktivnosti.

Dječja pitanja i odgovori smjernica su za rad. Na osnovu dječjih odgovora i pitanja uviđamo što je to što djecu posebno zanima, za što pokazuju interes i koje su njihove ideje dolaska do rješenja. Odgojitelj je voditelj projekta, ali u svom radu on ne daje odgovore već djecu upućuje na načine na koje mogu doći do odgovora. Na taj način, on mijenja svoju ulogu u skupini, postavljaajući dijete u centar aktivnosti, a on dobiva ulogu aktivnog pomagača

U kontekstu metodike likovne kulture kod provođenja likovnih aktivnosti vodimo se projektnim pristupom iako on može trajati kraće (jedan, dva dana) ili duže (mjesec ili nekoliko mjeseci), ali planiramo i bilježimo tijek aktivnosti, motivaciju, odabiremo poticaje, biramo likovne tehnike, područja likovnosti, načine i metode rada.

Podjela likovnih tehnika prema likovnim područjima

CRTAČKE olovka, ugljen, tuš i pero, tuš i drvce, kreda, flomaster, lavirani tuš

SLIKARSKE pastel, akvarel, gvaš, tempera, kolaž, reklamni kolaž, vitraj, mozaik, batik

KIPARSKE glina, glinamol, plastelin, žica, masa izrađena od brašna i vode, kaširana papirplastika, papirna pulpa, kombinirane prostorne tehnike oblikovanja

GRAFIČKE monotipija, pečatni tisak, zrcalni tisak, gratž, karton tisak...

ARHITEKTONSKE izrada prostornih maketa, makete, tlocrti, građevine u vanjskom prostoru, građevine i objekti u prostoru vrtića, labirinti, planiranje vrta i okoliša

PRIMIENJENA UMJETNOST keramika, tkanje, slikanje na svili, oblikovanje lutaka, scenografija, kostimografija, ukrasi, šivanje, vezenje, Tekstilne: tehnike – šivanje, tkanje, vezenje, primjenjeno slikarstvo....

NOVI MEDIJI rad na računalu, video, fotografija Oblikovanje posredstvom računala, spoj tekstualnog i vizualnog, računalna grafika i crtež, plakati, čestitke, pjesmarice, slikovnice, kalendari, e-knjige

NASLOV LIKOVNOG PROJEKTA:

TEMA: _____

OSTALE TEME VEZANE UZ PROJEKT (navesti prema područjima) :

PRIPREMA za izvođenje aktivnosti iz **Metodike likovne kulture 1**

Student/ice:

Nositelj kolegija: doc.dr.sc. Marijana Županić Benić

Dobna skupina djece s kojom će se provoditi likovna aktivnost:

LIKOVNO
PODRUČJE _____

(ispunjava svaki student zasebno)

MOTIV UNUTAR TEME
LIKOVNA TEHNIKA
POTREBAN LIKOVNI PRIBOR I MATERIJAL
METODE RADA
MATERIJALI KOJE JE IZRADIO STUDENT/ICA (opisati, priložiti fotografije igre, igračke, didaktički materijal)
UVID U PRETHODNA ZNANJA DJECE VEZANA UZ TEMU (navesti 10-ak pitanja koja bismo mogli postaviti djeci kako bismo stekli uvid o njihovoj upućenosti u temu)
MOTIVACIJA DJECE ZA AKTIVNOST
ORGANIZACIJA RADA I OKVIRNI PLANIRANI TIJEK AKTIVNOSTI

Napisati što me je inspiriralo za temu.

Naveći primjerice literaturu, poveznice, fotografije i sl.

LITERATURA

Grgurić, N., Jakubin, M. (1995). Vizualno- likovni odgoj i obrazovanje. Zagreb: Educa.

Belamarić, D. (1986). Dijete i oblik. Zagreb: Školska knjiga

Jakubin, M. (1999). Likovni jezik i likovne tehnike. Zagreb, Educa.

Županić BeniĆ, M. (2019). Lutkarstvo i dijete. Zagreb, Leykam International.

Županić BeniĆ M. (2009). O lutkama I lutkarstvu. Zagreb, Leykam International.

Balić Šimrak, A. i suradnici (2015). Hrvatska tradicijska kultura i dječje likovno stvaralaštvo. Zagreb: Učiteljski fakultet.

Balić Šimrak, A. i suradnici (2017). Razvoj likovnosti u ranoj i predškolskoj dobi. Zagreb: Učiteljski fakultet.