

Mitološki motivi kao poticaj u radu izmišljanjem u Likovnoj kulturi

Radović, Antonia

Master's thesis / Diplomski rad

2021

Degree Grantor / Ustanova koja je dodijelila akademski / stručni stupanj: **University of Zadar / Sveučilište u Zadru**

Permanent link / Trajna poveznica: <https://um.nsk.hr/um:nbn:hr:162:395589>

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

Download date / Datum preuzimanja: **2025-01-15**



Sveučilište u Zadru
Universitas Studiorum
Jadertina | 1396 | 2002 |

Repository / Repozitorij:

[University of Zadar Institutional Repository](#)



Sveučilište u Zadru

Odjel za izobrazbu učitelja i odgojitelja - Odsjek za razrednu nastavu

Integrirani preddiplomski i diplomski sveučilišni studij / Učiteljski studij

Antonia Radović

**Mitološki motivi kao poticaj u radu izmišljanjem u
Likovnoj kulturi**

Diplomski rad

Zadar, 2021.

Sveučilište u Zadru

Odjel za izobrazbu učitelja i odgojitelja - Odsjek za razrednu nastavu

Integrirani preddiplomski i diplomski sveučilišni studij / Učiteljski studij

Mitološki motivi kao poticaj u radu izmišljanjem u Likovnoj kulturi

Diplomski rad

Student/ica:

Antonia Radović

Mentor/ica:

doc. dr. art. Marina Đira

Zadar, 2021.



Izjava o akademskoj čestitosti

Ja, **Antonia Radović**, ovime izjavljujem da je moj **diplomski** rad pod naslovom **Mitološki motivi kao poticaj u radu izmišljanjem u Likovnoj kulturi** rezultat mojega vlastitog rada, da se temelji na mojim istraživanjima te da se oslanja na izvore i radove navedene u bilješkama i popisu literature. Ni jedan dio mojega rada nije napisan na nedopušten način, odnosno nije prepisan iz necitiranih radova i ne krši bilo čija autorska prava.

Izjavljujem da ni jedan dio ovoga rada nije iskorišten u kojem drugom radu pri bilo kojoj drugoj visokoškolskoj, znanstvenoj, obrazovnoj ili inoj ustanovi.

Sadržaj mojega rada u potpunosti odgovara sadržaju obranjenoga i nakon obrane uređenoga rada.

Zadar, 6. listopada 2021.

SAŽETAK

Teorijski pristup temi ovog istraživanja obuhvaća definiranje motiva u likovnoj umjetnosti, određivanje onih najčešćih u figurativnim djelima te nabranje i opisivanje ikonografskih metoda, s naglaskom na narativnoj metodi. S obzirom na to da je tema diplomskog rada vezana uz mitološke motive, predstavljeni su neki mitološki motivi koji su se pojavljivali kroz povijest umjetnosti, od prikaza na pećinama, preko veličanstvenih kipova grčkih junaka i bogova pa sve do danas. Kako su mitološki motivi u uskoj vezi s čovjekovom sposobnošću za razvijanjem imaginacije, mašte, u radu se oni vežu uz specifičan način rada izmišljanjem u nastavi Likovne kulture u osnovnoj školi.

U praktičnom djelu rada osmišljene su i realizirane likovne aktivnosti koje uključuju staroslavenske mitološke motive iz djela *Priče iz davnine* Ivane Brlić Mažuranić, kao poticaj u načinu rada izmišljanjem, prikladne za realizaciju zajedno s učenicima razredne nastave na satovima Likovne kulture u razredu.

Ključne riječi: motivi, poticaji, figurativnost, vizualni motivi, način rada izmišljanjem, imaginacija, mitološki motivi, slavenska mitologija.

Mythological motifs as stimulus in a method based on fiction in Art education

ABSTRACT

The theoretical approach to the topic of this research includes defining motifs in fine arts, determining the most common ones in figurative works, and enumerating and describing iconographic methods, with an emphasis on the narrative method. Considering that theme of this thesis is related to mythological motifs, some mythological motifs that have appeared throughout art history are introduced, started with depictions in caves, magnificent statues of Greek heroes and gods, up to today. As mythological motifs are closely related to man's ability to develop imagination, in this work they are linked with a specific method based on fiction in Arts education in Primary school.

In the practical part of the work art activities that include Old Slavic mythological motives from the work *Stories from the past* written by Ivana Brlić Mažuranić are designed and realized, as a stimulus in a method based on fiction, which are suitable for realization together with primary school students in art classes.

Keywords: Stimuluses, motives, figurativism, visual motifs, method based on fiction, imagination, mythological motifs, Slavic mythology

SADRŽAJ

1. UVOD	1
2. MOTIVI U LIKOVNOJ UMJETNOSTI.....	2
2.1 Povezanost likovnih motiva i figurativnih likovnih djela	3
2.2 Načini prikazivanja i vrste likovnih motiva	4
2.3 Pripovijedanje likovnim motivima	7
3. MITOLOŠKI MOTIVI U LIKOVNOJ UMJETNOSTI.....	11
3.1 Mitološki motivi kao poticaj razvoju imaginacije kod učenika	17
3.2 Motivi staroslavenske mitologije prikladni za rad s učenicima u razredu	21
4. KAKO PRILAGODITI MITOLOŠKE MOTIVE I IMAGINACIJU METODIČKIM OKVIRIMA NASTAVNOG PREDMETA LIKOVNE KULTURE U OSNOVNOJ ŠKOLI	24
4.1 Motivi i poticaji u Likovnoj kulturi	24
4.2 Način rada izmišljanjem u Likovnoj kulturi	26
5. ISTRAŽIVANJE.....	29
5.1 Cilj istraživanja.....	29
5.2 Problem istraživanja	29
5.3 Sudionik istraživanja	29
5.4 Metodologija istraživanja	29
5.5 Opis praktičnog istraživanja	30
5.6 Likovne aktivnosti	34
6. RASPRAVA	44
7. ZAKLJUČAK	45
8. LITERATURA	46
9. POPIS TABLICA	51
10. POPIS SLIKA	52
11. ŽIVOTOPIS	54

1. UVOD

U ovom diplomskom radu istražuje se kako uklopiti staroslavenske mitološke motive kao poticaje u načinu rada izmišljanjem u nastavi Likovne kulture, poštujući kurikulumske ishode tog nastavnog predmeta i objektivne mogućnosti provedbe tih aktivnosti u razredu.

Rad se sastoji od teorijskog i praktičnog dijela. Na samom početku teorijskog dijela rada, na temelju dostupne literature istražuju se motivi u likovnoj umjetnosti, a s obzirom na to da je naglasak na mitološkim motivima, posebice se opisuju motivi u figurativnim djelima. Osim toga, opisuje se narativna ikonografska metoda u likovnoj umjetnosti, kao i njezina veza s mitološkim motivima.

Vodeći se idejom kako bi učitelji/ce razredne nastave trebali za motive i poticaje birati upravo one koji će učenicima omogućiti slobodu u stvaralaštvu, u nastavku teorijskog dijela rada, piše se o prednostima korištenja staroslavenskih mitoloških motiva u nastavi Likovne kulture, koji mogu biti poticaj razvoju imaginacije i originalnosti u dječjem stvaralaštvu. Ti staroslavenski mitološki motivi opisani su prema onome što piše u djelima hrvatske književnice Ivane Brlić Mažuranić, a koja se nalaze na popisu lektirnih djela za treće i četvrte razrede osnovne škole.

S obzirom na to da je Likovna kultura, kao svaki drugi nastavni predmet u osnovnoj školi, jasno strukturirana, posljednje stranice teorijskog dijela rada posvećene su njezinim metodičkim osobitostima koje se, kao i kod likovne umjetnosti, odnose na motive i poticaje te načine rada. Od motiva posebno se u tom smislu razmatraju vizualni motivi, a od načina rada u naslovu istaknuti način rada izmišljanjem.

Praktični dio osmišljen je u obliku četiriju likovnih aktivnosti koje bi se provodile u četvrtom razredu osnovne škole kao projekt tijekom četiri sadržajno povezana nastavna sata Likovne kulture. Način na koji su se aktivnosti osmislile, sam proces izvedbe likovnih radova i krajnji rezultati (likovni radovi), izvedeni od strane istraživačice, opisuju se i analiziraju u tekstu te se na temelju toga procjenjuje koliko su prikladne za izvedbu zajedno s učenicima u razredu.

2. MOTIVI U LIKOVNOJ UMJETNOSTI

Motiv (kasnolat. *motivus*: koji pokreće), u Hrvatskoj enciklopediji je definiran kao „svaka pobuda koja čovjekovo ponašanje usmjerava prema određenom cilju.“ Kako je motiv izuzetno važan pokretač u nastajanju likovnoumjetničkog djela, u enciklopediji o toj vrsti motiva posebno piše: „U likovnim umjetnostima, obilježje slikarskog ili kiparskoga djela prema prikazanom sadržaju (mitološki, biblijski, alegorijski, povijesni, pejzažni, pastoralni, ikonografski motiv i dr.); također, obilježje oblika ukrasne namjene, likovnih detalja (dekorativni, ornamentalni motiv).“¹

Likovni motivi su prema tome obilježje likovnog djela prema onome to djelo prikazuje. Bodulić u svom priručniku *Umjetnički i dječji crteži* tumači: „Svako likovno djelo, pa i crtež, bez obzira na tehniku, ima svoj motiv i likovni sadržaj. U svakom crtežu primarno je ono čime je i kako nacrtan, dok je sekundarno ono što je njime predstavljeno. [...] Motiv često očituje naklonjenosti i preokupacije, kao i osobine ličnosti i sredine.“ (Bodulić, 1982: 19)

Ono na što Bodulić ukazuje, je to da motiv nije najvažniji, a kamoli jedino na što treba obraćati pažnju u likovnom djelu, ali da unatoč tome motivi imaju bitnu ulogu u likovnoj umjetnosti, o čijoj važnosti govori i disciplina koja se njima bavi – ikonografija.

Ivančević u knjizi *Leksikon ikonografije liturgike i simbolike zapadnog kršćanstva* definira **ikonografiju**: „Utvrdjujući »tko je tko« i »što je što« u likovnom smislu, a ne uzimajući u obzir »kako« - ikonografija zapravo razmatra nelikovne komponente likovnog djela. Odričući se likovne analize, interpretacije i vrednovanja, ikonografska je analiza bliža tzv. literarnom pristupu likovnoj umjetnosti, narativnoj, tematskoj pa i idejnoj interpretaciji, toliko osporavanoj u razdoblju moderne umjetnosti, u vrijeme borbe za afirmaciju samostalnosti likovnog »govornog područja«, nezavisnog likovnog jezika.“ (Ivančević, 2006: 13)

Salamon, Vučković i Mišljenović u udžbeniku za srednju školu *Likovna umjetnost 3* poput Ivančevića ističu karakteristike ikonografije objašnjavajući podrobnije u čemu se sve može tražiti značenje na slici: „Predmet ikonografske analize slike može biti shema kompozicije, odnos veličina likova, ambijent, tipologija te odjeća likova, atributi, predmeti

¹ (<https://www.enciklopedija.hr/natuknica.aspx?id=42114>, 22. 4. 2021.)

prema kojima se likovi prepoznaju, te simbolične boje.“ (Salamon, Vučković, Mišljenović, 2020: 49)

Prema tome, može se zaključiti kako se u svakom likovnom djelu, osobito onom prije modernog doba, može tražiti značenje. Međutim, značenje se ne krije samo u jasnim prikazima ljudi, arhitekture, krajolika i slično, već i u odabiru boja kao i u načinu na koji je kompozicija postavljena, a što bi značilo da ni likovna djela avangarde prve polovice 20. stoljeća nisu izuzeta u tom smislu.

Uz ikonografiju slikom se bavi i **ikonologija**, metoda kojom se na temelju ikonografskih tumačenja utvrđuje povezanost motiva u umjetničkom djelu. Ikonološkom se metodom objašnjava i simbolika u umjetničkom djelu.²

2.1 Povezanost likovnih motiva i figurativnih likovnih djela

Damjanov u knjizi *Likovna umjetnost I* objašnjava kako za sliku koja je tematski određena, čija je tema stvar uobičajene vizualne realnost koju možemo prepoznati, kažemo da je **figurativna**. Ukoliko su se na slici izgubili svi elementi vizualne realnosti, ukoliko je umjetnik prešao granicu koja ga od predmeta dijeli, odstranivši sve pojedinosti koje se mogu prepoznati, dolazi do spajanja teme i forme. Za takvu sliku kažemo da je **apstraktna** (Damjanov, 1985).

U *Likovnom pojmovniku* Brešan apstrakciju opisuje na sljedeći način: „Čisti likovni govor koji se zasniva na kompoziciji linija i boja. Pramac u slikarstvu i plastici nastao oko 1910. Apstraktna umjetnost prekida s predočavanjem osjetilno-opažajne stvarnosti i teži djelovanju iz same sebe, oslobođene motivskih sadržaja.“ (Brešan, 2006: 13)

Slično te razlike objašnjava Bodulić (1982) koji figurativnim (figuralnim) crtežom naziva onaj crtež u kojem je prikazan motiv iz svijeta viđene stvarnosti, dok nefiguracija (nefiguralnost) obuhvaća sve vrste apstraktnog likovnog izražavanja. Nadalje pojašnjava kako se usporedo s likovno-estetskim sadržajem, na figurativnom crtežu uvijek pojavljuje motiv koji ukazuje na to što je crtač umjetnik nacrtao.

² (<https://loomen.carnet.hr/mod/book/view.php?id=597282>, 5.4.2021.)

Suprotno tome, na nefigurativnom – apstraktnom crtežu, literarni sadržaj ili motiv zamijenjen je isključivo likovno-estetskim sadržajima. Nekada se na crtežu koji je na granici između realizma i apstrakcije, naziru motivi ili likovi koji pobuđuju asocijacije, što je bila česta pojava kod kubista i futurista (Bodulić, 1982).



Slika 1. Wassily Kandinsky, Kompozicija VII, 1913., galerija Tretyakov (internetski izvor³).

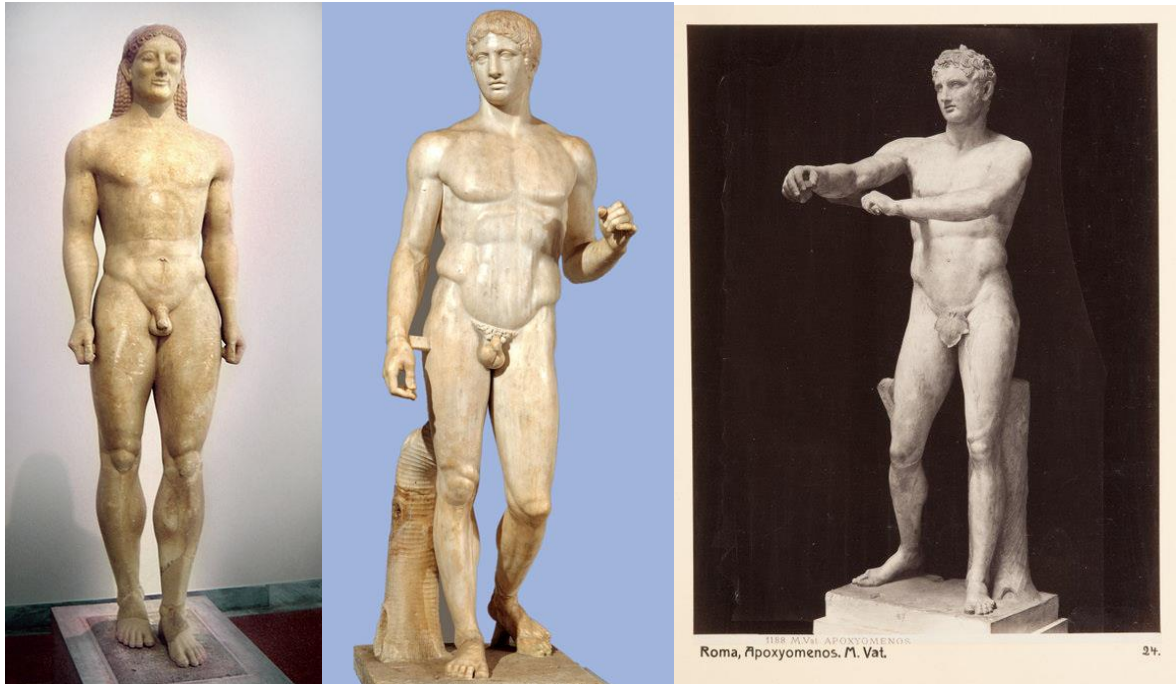
2.2 Načini prikazivanja i vrste likovnih motiva

Motivi u figurativnim likovnim djelima mogu biti razni, a u ovom će potpoglavlju biti navedeni i opisani oni najčešći. Ipak, prije toga pozornost treba obratiti na to kako se motivi u figurativnim likovnim djelima prikazuju. Košćec Bousfiel, Salamon i Vučković (2020) u udžbeniku za prvi razred srednje škole *Likovna umjetnost 1* razlikuju četiri načina na koje motiv u figurativnom likovnom djelu može biti prikazan; naturalističkim, realističnim, stiliziranim i idealiziranim oblikovanjem.

Naturalističko je oblikovanje objektivno i istinito uz težnju za što neposrednijim prikazom stvarnosti, a najčešće je prisutno u prikazivanju jednostavnih i svakodnevnih motiva. *Realistično* oblikovanje odgovara stvarnom izgledu nekog predloška, lika ili prizora u cjelini, no ne posvećuje se pozornost svakom detalju. *Stilizirano* je prikazivanje u skladu s nekim karakterističnim, najčešće geometrijskim uzorkom koji se u djelu ponavlja. *Idealizacija* je prikazivanje nečeg ljepšim nego što stvarno jest. Osim ovih poznati su još i izrazi za oblikovanje

³ (<https://www.thecollector.com/wassily-kandinsky-the-father-of-abstraction/>, 19.8.2021.)

kao što su ekspresivnost, sumarnost, sintetičnost, karikaturalnost, deformacija, geometrizacija, shematizacija, skicoznost i nedovršenost (Koščec Bousfiel, Salamon, Vučković, 2020).



Slika 2. (lijevo). Kouros Anavisos, oko 539. god. pr. Kr., Arheološki muzej, Atena. Primjer stiliziranog muškog akta, arhajsko razdoblje (stara Grčka), prikazan u krutom uspravnom položaju (internetski izvor⁴).

Slika 3. (sredina). Dorifor (Kopljonoša) u dinamičnom, nesimetričnom stavu kontraposta. Primjer realističnog muškog akta iz klasičnog grčkog razdoblja, 5. st. pr. Kr. (internetski izvor⁵).

Slika 4. (desno). Apoksiomen (rimska kopija), Lizip, oko 330. pr. Kr., mramor, 2,05 m, Vatikanski muzej, Rim. Primjer idealiziranog muškog akta početka helenističkog razdoblja, izduženija muška figura koja se doima elegantnijom (internetski izvor⁶).

Prema Boduliću (1982) figurativna likovna djela obilježena su motivima koji definiraju sljedeće likovne teme: portret, autoportret, skupni portret, obiteljski portret, asistencija (velike sakralne, mitološke ili povijesne kompozicije), karikatura, akt, figura, prikaz životinje (animalizam), krajolik (pejzaž), marina, veduta, mrtva priroda, herbarij, genre, ruina, iluminacija i ilustracija. U nastavku su opisani najčešći figurativni motivi.

Portret je likovno prikazan lik čovjeka sa svim individualnim karakteristikama, definira Bodulić (1982). U povijesti umjetnosti čovjek je bio ne samo jedan od najranijih nego i jedan od glavnih likovnih motiva uopće, ističe Peić u knjizi *Pristup likovnom djelu*: „On je privlačio slikara i kipara jednako licem i tijelom. Ljudska glava, naime, pruža bogatu mogućnost razvijanja likovnog teksta osnovanog na crti, boji i volumenu.“ (Peić, 1979: 184)

⁴ (<https://hr.wikipedia.org/wiki/Kouros>, 17.4.2021.)

⁵ (<https://nova-akropola.com/lijepe-umjetnosti/kiparstvo/polikleto-kanon/>, 17.4.2021.)

⁶ (<https://www.wikiwand.com/hr/Apoksiomen>, 17.4.2021.)

Prema Peiću „**autoportret** je likovna autobiografija, vlastiti portret samog umjetnika, umjesto riječima, stvoren crtama i bojama (slikarski autoportret) ili oblicima (kiparski autoportret)“ (Peić, 1979: 188). Bodulić (1982) karikaturu definira kao crtež koji prikazuje lice, pojave ili događaje na duhovit i šaljiv način naročito ističući njihove osnovne osobine.

Figura je takva vrsta motiva koja donosi kostimirani ljudski lik. Prema motivu figura se dijeli na: genre, historijsku, mitološku, religioznu i etnografsku, definira Peić (1979). Figura će se rjeđe naći kao samostalan motiv, već se češće pojavljuje u monumentalnom slikarstvu s povijesnim, mitološkim i religioznim sadržajima (Bodulić, 1982).

Akt je ljudsko tijelo nacrtano ili modelirano bez kostima, opisuje Peić: „Ljudsko tijelo svojom konstrukcijom privlači slikara i kipara. Ljudsko tijelo prvi je motiv u dječjim pokušajima crtanja. Ono je također prvi motiv likovnih početaka u djetinjstvu čovječanstva. Dokumenti najstarijih slikara i kipara vezani su za prikaz ljudskog tijela.“ (Peić, 1979: 196-197)

Genre je crtež ili slika iz svakodnevnog života, definira Bodulić: „U nedostatku fotografije umjetnik je želio zaustaviti jedan interval svakodnevnog života. Kada su univerzalije zamijenile realije, kada se čovjek udaljavao od mitološkog, religioznog i romantičnog, počeo se sve više zanimati za svakodnevni život.“ (Bodulić, 1982: 23)



Slika 5. Genre prizor nepoznatog autora, gvaš na papiru, 1915.-1916. (internetski izvor⁷).

Postoji vrsta slikarskih i kiparskih motiva kojima je naziv slikanje ili modeliranje životinja – **animalizam**, posebice onim umjetnicima kojima je glavna preokupacija životinjski divlji i neukroćeni pokret (Peić, 1979). Prikaz životinje se često pojavljuje u umjetnosti, a razlog

⁷ (<https://repozitorij.muio.hr/?pr=i&id=230114>, 6.5.2021.)

tome je upravo suživot ljudi sa životinjama od pamtivijeka, od prvotnog strahopoštovanja i izvora hranjenja pa do danas kada ljudi životinje nazivaju najboljim ljudskim prijateljima.

Prema Peiću „**pejzaž** je motiv koji predstavlja prirodu“, a koji „prema kraju u kojem je rađen može biti: planinski, šumski, poljski, riječni ili pejzaž mora zvan marina.“ (Peić, 1979)

Za motiv interijera Peić piše sljedeće: „Motiv **interijera** koji predstavlja unutrašnjost neke zgrade bio je u mnogim razdobljima sporednost, služio je kao pozadina portretu ili anturaža figuri. Slikarima baroka, kao i za pejzaž, pripada slava da su osamostalili interijer i stavili ga jednakopravno među ostale vrste motiva. Slika interijera je u raznim razdobljima slika o unutrašnjosti različitih zgrada.“ (Peić, 1979: 210)

Mrtva priroda je naziv za likovno oblikovanje predmeta nežive prirode, a najčešće prikazuje na slobodan način razmještene predmete bez neke stvarne ovisnosti i povezanosti. Ukoliko je riječ o nekoj povezanosti, onda se to odnosi na kompozicijsku cjelinu i međusobnu ovisnost likovnih elemenata (Bodulić, 1982).

2.3 Pripovijedanje likovnim motivima

U izvođenju likovnog rada umjetnik se opredjeljuje za figuraciju ili apstrakciju. Ako se opredijeli za figuraciju, otvara mu se mogućnost likovnim sredstvima prikazati mnoštvo motiva od kojih su tek neki, baš karakteristični, opisani u prethodnom potpoglavlju. Te i druge motive umjetnik može ne samo prikazati u svom likovnom radu, nego ih iskoristiti i kao sredstvo u pripovijedanju složenije koncepcije. Naravno da će se takvo pripovijedanje razlikovati od pripovijedanja jednog književnika, ali moći će se s njegovim riječima usporedno pratiti. Ivančević (2006) takav način prikazivanja u likovnoj umjetnosti opisuje kao jednu od ikonografskih metoda, **narativnu metodu**. Ona se razvija u 13. i osobito 14. stoljeću kao izraz gotičkog humanizma i okretanja umjetnika k stvarnosti, tumači Ivančević: „»Pričajući« opširno, opisujući u slici sve što je u tekstu navedeno ili samo natuknuto, pa i dodajući ono što se može pretpostaviti iako nije rečeno, ovim se načinom mnogo više kazuje o samom događaju, ali se istodobno i nerazmjerno povećava ono što ga okružuje. [...] Od detalja do kompozicije u cjelini naglo raste broj podataka. Povećava se broj likova, svaki od njih se detaljnije opisuje, osložnjuje se scenografija, ali se i nekadašnja pojedina scena razvija u niz sukcesivnih prizora, po principu »stripa«.“ (Ivančević, 2006: 82)



Slika 6. Giusto dei Menabuoi., Svadba u Kani prikazana narativnom metodom, 1375., krstionica katedrale u Padovi (Ivančević, 2006: 75).

Vezano uz narativnu metodu, treba istaknuti da ona nije jedina ikonografska metoda kao i to da su joj kronološki prethodile motivima jednostavniji pristupi. Konkretno, Ivančević (2006) uz narativnu metodu spominje još četiri ikonografske metode:

- **govor simbola** (odgovara tajnom govoru, blizak je metodi slikovnog pisma, ideogramima koji prenose šifrirane poruke onome koji poznaje značenje znaka (2.-6. st.)),
- **simbolički prizori** (temelji se na sljedećem načelu: ako je neki događaj manifestacija božanske moći ili volje, onda je dovoljna samo naznaka prizora da nas na to podsjeti (7.-12. st.)),
- **metoda redukcije** (scene se reduciraju na minimum likova, ambijentalnih oznaka i akcesorija (ono sporedno; dodatak) potrebnih da se sažeto ali cjelovito ispriča sadržaj priče (11. i 12. st.)),
- **narativna metoda** (tema je u prvom planu, opisi su detaljni, bogati i raskošni (13.-14. st.)),
- **metoda simulacije** (izražava renesansni otklon od religioznog poimanja svijeta k svjetovnome, a razlog prikazivanja nekog prizora nije događanja samo, već značenje koje se time iskazuje (15. i 16. st.) (Ivančević, 2006.)).



Slika 7. Riba kao simbol kršćanstva s mozaika u porečkoj Eufrazijevoj bazilici iz IV. st. (internetski izvor⁸).

Da naracija u likovnoj umjetnosti nije vezana samo uz pojedina povijesna razdoblja jasno je iz onoga što piše Šuvaković (2005) u svom *Pojmovniku suvremene umjetnosti*. On likovnu naraciju određuje kao „sažimanje tijeka događaja u prikaz jednog trenutka (jedne sekvence) događaja, iz kojeg se može rekonstruirati cijela priča ili simultano prikazivanje više karakterističnih trenutaka (sekvenci) događaja u okviru jedne slike ili nizom slika.“ (Šuvaković, 2005: 394)

Šuvaković (2005) navodi i neke karakterizacije narativnog prikaza kao što su „postojanje priče o događajima s realnim ili izmišljenim predmetima, bićima i situacijama“, te „specifični vizualno narativni karakter umjetničkog djela iz čijeg se izgleda prikazuje, iščitava ili rekonstruira priča“. Pritom je važno istaknuti kako postojanje narativnog sadržaja ne znači da umjetničko djelo pokazuje zbir predmeta, bića, situacija ili događaja nego smislenu i orijentiranu strukturu prepoznatljivih predmeta i bića u prostoru i vremenu.

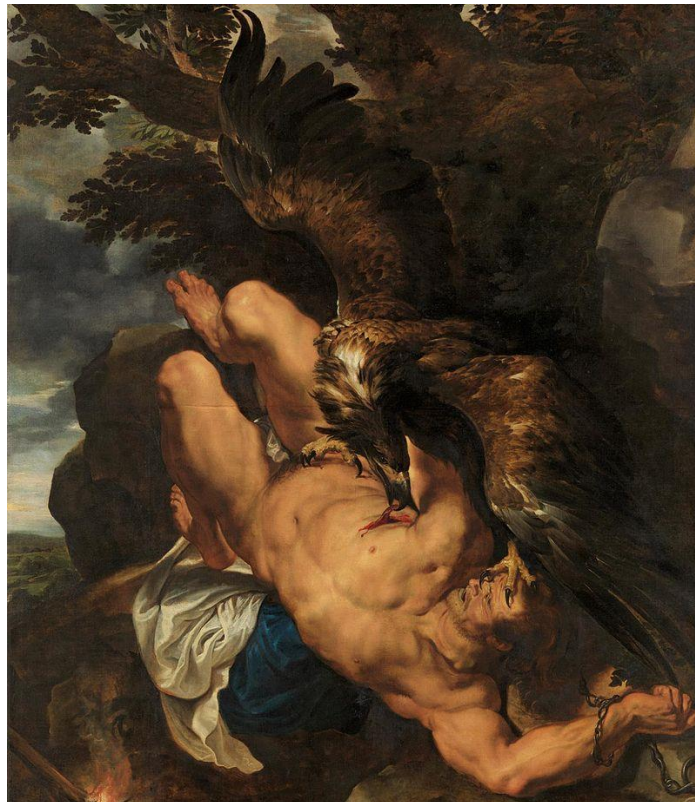
Kod narativnog sadržaja pažnju Šuvaković dalje usmjerava na „postojanje značenjskih odnosa, pri čemu se razlikuju smisljeni odnosi u okviru prikazane scene priče (logika priče, značenja elemenata umjetničkog djela koji podržavaju naraciju) i značenje djela kao cjeline, koje se ne mora podudarati s doslovnim značenjima prikazanog umjetničkog djela (pojedinačna ili doslovna značenja prikazane priče su osnova za izvođenje simboličkih, metaforičkih, alegorijskih ili metajezičkih značenja).“ (Šuvaković, 2005: 188)

Damjanov u knjizi *Vizualni jezik i likovna umjetnost* u narativnom pristupu vidi povezanost s mitskim koncepcijama, pri čemu se naslanja na Greimasa i njegovu strukturu logičnog kvadrata.

⁸ (<https://proleksis.lzmk.hr/32908/>, 3.9.2021.)

Takve kompozicije sačinjavaju grad kao simbol kulture, prirodu, junaka i neman, međusobno postavljene u različite odnose (Damjanov, 1991).

Općenito, mitski događaji i priče kroz povijest umjetnosti često su se prikazivali narativno, barem u nekoj mjeri. Kada vidimo umjetničko djelo, poput ove slike prikazane na kraju teksta slavnog umjetnika Petera Paula Rubensa, na kojoj je Prometej prikovan za stijenu, umjetnik nije samo naumio prikazati taj događaj. Iz jedne slike možemo iščitati cijeli mit o Prometeju i njegovoj ljubavi i privrženosti prema ljudskom rodu. Vratio je ljudima vatru, koju im je Zeus oduzeo, zbog čega je bio kažnjen. Zeus ga je okovao za stijenu u Kavkazu te mu poslao orla koji mu je ključao jetru, koja se preko noći uvijek nanovo obnavljala. Čak i osoba koja ne zna za mit o Prometeju, sama će pogledom na umjetničko djelo osmisliti priču, svoj vlastiti mit koji je odraz njezine nutrine.



Slika 8. Peter Paul Rubens, Okovani Prometej, ulje na platnu, 1611.-1612. (internetski izvor⁹).

⁹ ([https://en.wikipedia.org/wiki/Prometheus_Bound_\(Rubens\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Prometheus_Bound_(Rubens))), 7.5.2021)

3. MITOLOŠKI MOTIVI U LIKOVNOJ UMJETNOSTI

U prethodnom poglavlju opisana je narativna metoda u likovnoj umjetnosti, ali i naznačena njezina veza s mitološkim temama i motivima koji su u središtu ovog dijela teksta. U enciklopedijskoj natuknici o mitu piše: „**Mit** (grč. *μῦθος*: riječ, govor; basna, priča), u tradicionalnom značenju riječi, priča o nadnaravnim radnjama bogova ili junaka koje su utemeljile neku kulturu. Njegovo je prepričavanje u lancu usmene predaje prvobitnih zajednica bilo ritualni događaj sa svrhom obnavljanja kolektivnoga pamćenja i osjećaja pripadnosti matičnoj cjelini.“¹⁰

Solar u knjizi *Teorija književnosti* govori o važnosti mitova za kulturu naroda: „Mit kao književna vrsta označava takvu jezičnu tvorevinu koja na temelju mitskog iskustva oblikuje određenu priču redovno vezanu s porijeklom i nastankom svijeta u cjelini ili pojedinih pojava, osoba, ljudskih tvorevina ili čitavih naroda. [...] Mitovi o postanku svijeta, čovjeka, ljudskog društva, jezika ili nekih pojedinaca kao kraljeva, heroja i narodnih vođa, utkani su u kulturu svih naroda.“ (Solar, 1977: 161)

Nisu mitovi samo u književnosti objekti divljenja i proučavanja. Kroz povijest umjetnosti, još od prapovijesti, mitološki motivi se pojavljuju u svakom razdoblju, od prikaza na pećinama, preko veličanstvenih kipova grčkih junaka i bogova, sve do današnjeg *Fantasy arta*.

Već je neolitski čovjek vjerovao kako svaka prirodna pojava ima dušu koja upravlja protiv ili za njega, ističe Damjanov u knjizi *Likovna umjetnost II. dio*. U nemogućnosti objašnjenja svih prirodnih sila i pojava, povezujući ih sa životom i smrću, dolazi do njihove antropomorfizacije u mitove. Tako Sunce, Mjesec i zvijezde postaju bogovi i božice koji upravljaju ljudskom sudbinom. U željeznom dobu muško božanstvo postaje dominantno, a mitovi počinju pružati niz novih tema za plastično oblikovanje (Damjanov, 1982).

¹⁰ (<https://www.enciklopedija.hr/Natuknica.aspx?ID=41235>, 15.4.2021.)



Slika 9. Sirijski idol - bog s božicom koja izlazi iz njegova tijela (Damjanov, 1982: 23).

I egipatski i mezopotamski mitovi predstavljaju kontinuitet pretpovijesnih mitova u različitim varijacijama, najčešće su to antropomorfno predočavanje postanka svijeta te ciklične izmjene godišnjih doba te života i smrti (tzv. kozmogonijski mitovi). U Egiptu se stvaranje svijeta poistovjećuje s odvajanjem neba od zemlje. Nebo (Nut) predočuje se kao savijeni lik žene, a zemlja (Geb) kao muški lik koji leži, dok ih razdvaja uspravni muški lik boga Šu (personificirana atmosfera) (Damjanov, 1982).

Kod Grka je prevladala prirodna sklonost oblikovanju bogova što više nalik ljudima i u što je moguće ljepšem obliku. O mitovima i bogovima antike piše Barnett u knjizi *Bogovi i mitovi starog svijeta*. Prvi po važnosti bogova s Olimpa (smatran tradicionalnim domom bogova), je zasigurno Zeus. Homer ga naziva *ocem bogova*. Zeus i njegova dva brata, Posejdon i Had, dogovorno su vladali Olimpom i zemljom. Bacali su kocke oko vlasti, Zeusa je dopalo nebo, Posejdona more i Hada podzemni svijet. Grci su imali i svoje lokalne junake, najčešće mlade ratnike, polubogove, kojima je jedan od roditelja božanskog porijekla (najvažniji Heraklo) (Barnett, 2000).



Slika 10. Heraklo s istočnog zabata Afejina hrama, Egina (Janson, Janson, 1997: 125).

Na bogove i mitove Rima, osim grčkog utjecaja, bilo je i mnogih drugih. Najznačajniji mitovi o počecima Rima su priča o Eneji i Romulu i Remu, a najznačajniji im je bog Apolon. Preuzet od Grka, bio je povezan sa Suncem, kao simbolikom rađanja novog doba u Rimu (Barnett, 2000).



Slika 11. Apolon, Veii. Museo Nazionale di Villa Giulia, Rim (Janson, Janson, 1997: 173).

Starogrčka, pa onda i rimska mitologija, snažno su utjecale na motive u likovnoj umjetnosti, a tim su motivima obilježeni i renesansa i barok koji su uslijedili mnogo kasnije.

O mitologiji u renesansi i baroku pišu Prette i De Giorgis u knjizi *Povijest umjetnosti*. Pišu kako su slikari i književnici u to vrijeme inspiraciju pronalazili u starogrčkim mitovima. Vrlo poznata renesansna mitološka alegorija je ona Sandro Botticellija, nazvana *Proljeće*. U središtu je slike idealizirano oblikovani lik Venere, dok su joj s lijeve strane suputnice, tri gracije, alegorije triju odlika idealne ljepote. Pokraj njih je bog Merkur, Jupiterov glasnik, a s Venerine desne strane nalazi se Flora, personifikacija proljeća i novog života. Pokraj nje je nimfa Kloris, koju napada Zefir, bog zapadnog vlažnog vjetrova i smrti, a prema nekim tumačenjima ta scena simbolizira dušu koju demoni sprečavaju pri ulasku u raj. Iznad Venere, maleni je Kupid koji cilja u jednu od gracija (Salamon, et al., 2020).



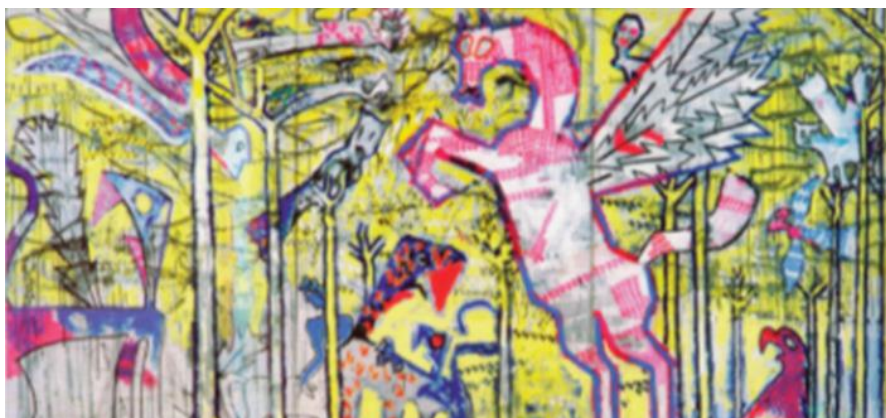
Slika 12. Sandro Botticelli, Proljeće (Prette, de Giorgis, 2003: 128).

I u baroku umjetnici nastavljaju tradiciju prikazivanja starogrčkih bogova, a primjer toga je jedna skulptura Gian Lorenza Berninija koja prikazuje boga Apolona i nimfu Dafne (Prette, de Giorgis, 2003).



Slika 13. Gian Lorenzo Bernini, Apolon i Dafne (Prette, de Giorgis, 2003: 152).

U 20. i 21. stoljeću umjetnici se koriste mitološkim motivima kao simbolima, najčešće kako bi vizualno izrazili vlastiti doživljaj stvarnosti, odraz duševnog stanja, a kasnije i u svrhu oglašavanja i promidžbe. Košćec Bousfield i suradnici (2019) ističu hrvatskog slikara Ferdinanda Kulmera čiji su likovni motivi povezani s mitologijom, s time da se on njima koristi u istraživanjima plošnih, pojednostavljenih, karikiranih i deformiranih likova u živim nerealnim bojama.



Slika 14. Ferdinand Kulmer, Pegazov vrt (Košćec Bousfield, et. al., 2019: 35).

Važno je istaknuti i Pabla Picassa koji je u svojim djelima često prikazivao Minotaura, grčko mitološko biće koje je polučovjek i polubik. Tako je u svojoj *Guernici*, iz 1937. koja je

vječiti podsjetnik na ratne tragedija, prikazao i lik Minotaura koji predstavlja simbol moći, čovjekove životinjski neobuzdane prirode.



Slika 15. Pablo Picasso, Guernica (internetski izvor¹¹).

Mitološki motivi u umjetnosti česti su i danas, posebno u stilu koji se zove *Fantasy art*. Fantasy art je umjetnost koja prikazuje drevne mitove i legende, božanstva, magijske i nadnaravne sile, često vrlo pedantno i detaljno.



Slika 16. Minuciozno izveden prikaz mitološkog bića, karakterističnog za *Fantasy art* (internetski izvor¹²).

¹¹ ([https://hr.wikipedia.org/wiki/Guernica_\(Picasso\)](https://hr.wikipedia.org/wiki/Guernica_(Picasso)), 27.5.2021.)

¹² (<https://www.pinterest.com/pin/262334747024484587/>, 28.5.2021.)

3.1 Mitološki motivi kao poticaj razvoju imaginacije kod učenika

Budući da se u ovom radu pojmovi poput motiva, figuracije, naracije, mita... razmatraju iz perspektive buduće učiteljice razredne nastave, njihovo je istraživanje prvenstveno u funkciji tog zanimanja, a čija je važna zadaća poticati učenike na različite načine u razvoju njihovih kompetencija. Kada je riječ o Likovnoj kulturi, a vjerojatno i nekim drugim nastavnim predmetima, postavlja se pitanje zašto brojni autori navode upravo mitološke motive kao one koji potiču jednu od važnih etapa na putu do kreativnosti – dječju imaginaciju. Finci u radu *Mit i imaginacija*, ističe ovisnost ova dva pojma:

„*Mit i imaginacija? Veznikom i stvari uvijek razdijelimo i postavimo u odnos. Tako i ovdje: razdijelili smo mit i imaginaciju i istodobno ih doveli u vezu, čak pretpostavili njihovu međusobnu ovisnost. Pitanje zato glasi: u kojoj mjeri mit stvara našu imaginaciju i koliko naša imaginacija transformira mit? Kada to pitam, imam u vidu da o mitu možemo govoriti na više načina: možemo govoriti o mitu kao nasljeđu, kao davno stvorenoj predaji i lijepoj priči, ali i kao onome što se tek stvara, kao o proizvedenom mitu, u čijem formiranju i sami sudjelujemo, možemo govoriti o stvarnosti koja postaje mit. I odmah tvrdim: mit i imaginacija oduvijek stvaraju jedno drugo. Naša stvarnost je rodila i stvorila našu imaginaciju, a onda je naša imaginacija oblikovala i dopunila našu stvarnost.*“ (Finci, 2017: 1488)

Primijenimo li Fincijevo razmišljanje na kontekst škole, može se zaključiti da zada li učitelj likovni zadatak na temu mita, učenici se u svojim likovnim radovima neće samo reflektirati na zadani mit, nego će samim činom stvaralaštva kreirati i svoj, oblikujući ga po svojoj želji, ne zamarajući se činjenicama i definicijama. Kako se u mitovima najčešće spajaju antropomorfni (ljudsko lice, figura), zoomorfni (životinje), ali i florealni (biljni svijet) motivi, oni podrazumijevaju brojne fantastične likove koji zasigurno potiču dječju imaginaciju u stvaralaštvu. Herkul iz grčke mitologije, Thor iz nordijske, sirene, vile, zmajevi... Sve su to likovi koje djeca dobro poznaju, ne samo iz literature nego i iz igranih i animiranih filmova, slikovnica i stripova.

Doduše, kod već postojećih vizualizacija mitoloških motiva u popularnoj kulturi problem može biti taj što su te vizualizacije često toliko atraktivne da učenike u smislu razvoja imaginacije mogu i zakočiti, odnosno navesti ih da prema njima ravnaju svoje doživljaje. Animirani film *Mala sirena* Walta Disneya tek je jedan od mnogo takvih primjera koji je sigurno utjecao na dječje predodžbe o sireni kao mitološkom biću općenito.



Slika 17. Disneyjeva Mala sirena (internetski izvor¹³).

Ovakav primjer nam poručuje da se danas, u doba zasićenosti slikom iz raznoraznih medija, nije dovoljno opredijeliti samo za mitološke motive želimo li kod učenika razviti stvaralačku imaginaciju. Potrebno je paziti koje mitološke motive odabrati i kako im u praktičnom likovnom zadatku uopće pristupiti.

Pogoditi mitološke motive koji će kod djece razvijati stvaralačku imaginaciju ipak nije tako teško jer je mit obilježje svakog naroda, ne samo Grka, Rimljana, nordijskih naroda... I Hrvatska tako baštini svoje mitove koji je istovremeno povezuju s drugim narodima (slavenskim), ali i od njih razlikuju. Staroslavenski mitološki motivi poput Svaroga, Peruna, Stribora, Mokoš podatni su u likovnom smislu i stoga što još nemaju svoje autoritativne vizualne reprezentacije u popularnoj kulturi. To bi značilo da bi ih učenici, ukoliko bi ih htjeli izraziti likovnim sredstvima, prvo trebali slikovito sebi predočiti u svojoj imaginaciji, ne oslanjajući se pritom na već gotova i dopadljiva komercijalna likovna rješenja. Njima bi to moglo predstavljati veliki izazov koji bi sigurno rezultirao originalnim i drugačijim likovnim radovima.

Naravno, opredjeljenje za staroslavenski mit donosi mnogo više od likovne raznovrsnosti. Sučić u knjizi *Hrvatska narodna mitologija* piše da je bitnost mitologije za jedan narod neupitna. Njegove misli su da je mitologija jedan od najvažnijih priloga za izučavanje i poznavanje psihe jednog naroda jer predstavlja riznicu narodnog mišljenja i vjerovanja (Sučić, 2013).

Mitologiju zato možemo odrediti kao bitnu sastavnicu kulturne baštine jednog naroda, a Pivac piše upravo o bitnosti kulturne baštine u poticanju dječjeg likovnog stvaralaštva i mašte.

¹³ (<https://novi.ba/clanak/2415/25-rodendan-male-sirene>, 10.6.2021.)

Ona ohrabruje korištenje raznih primjera iz kulturne baštine u Likovnoj kulturi, zato što se njima potiču neverbalni, verbalni, ali i likovni dijalog između umjetničkog djela i djeteta. Učenici stvaraju nova likovno-baštinska djela čiji su oni su-stvaratelji: „Na taj način ostvarena posredna komunikacija s baštinom potiče dječju maštu i divergentno mišljenje jer se temelji na slobodi likovne interpretacije, [...]“ (Pivac, 2016: 351)

Dakle, i kod mitoloških motiva kao poticaja, kao i kod odabira poticaja općenito, treba biti vrlo oprezan, odnosno pristupiti im s učenicima na način koji će njima omogućiti slobodu u stvaralaštvu jer jedino osoba koja može stvaralački misliti u mogućnosti je stvarati nove sustave koji djeluju na njezinu percepciju, mijenjaju joj perspektivu i proširuju iskustvo (Huzjak, 2008).

Da su mitološki motivi intrigantni u radu s učenicima, jasno je iz čestih likovnih natjecanja na tu temu namijenjenih njima. Među tim natjecanjima je i natjecanje iz Likovne kulture, koje se održalo 2018. godine, u organizaciji Ministarstva znanosti i obrazovanja i Agencije za odgoj i obrazovanje (LIK 2018). Natjecanjem se od učitelja i nastavnika tražilo da za svoje učenike, u skladu s propozicijama, osmisle likovne zadatke polazeći od mitoloških motiva za tri kategorije učenika:

- **učenici od 5 do 8 razreda osnovne škole:** tema – *Čudesni svijet mitskih bića*,
- **učenici od 1. do 4. razreda srednjih škola:** tema – *Slavenska mitologija – paralelni svijet naših pradjedova*,
- **učenici od 1. do 4. razreda srednjih škola likovnih i primijenjenih umjetnosti i dizajna i škola u kojima se provode umjetnički programi Likovne umjetnosti i dizajn:** tema – *Mitovi i legende*.¹⁴

U Gradskoj knjižnici Zadar, u organizaciji zadarske Škole primijenjene umjetnosti i dizajna i Zadarske županije, bili su predstavljeni najuspješniji likovni radovi sa županijske razine natjecanja LIK 2018, a u nastavku su izdvojeni neki od njih, i to u različitim likovnim tehnikama. Slike su preuzete iz galerije internetskog portala Zadarski list.¹⁵

¹⁴ (<https://www.azoo.hr/natjecanja-i-smotre-arhiva/natjecanje-izlozba-ucenika-osnovnih-i-srednjih-skola-iz-podrucja-vizualnih-umjetnosti-i-dizajna-lik-2018/>, 26.5.2021.)

¹⁵ (<https://www.zadarskolist.hr/clanci/26022018/u-gradskoj-knji%C5%BEnici-otvorena-izlo%C5%BEba-lik-2018>, 28.5.2021.)



Slika 18 (lijevo). Učenički rad (internetski izvor).¹⁶

Slika 19 (desno). Učenički rad (internetski izvor).¹⁷



Slika 20. Učenički rad (internetski izvor).¹⁸

¹⁶ (<https://www.zadarskilist.hr/clanci/26022018/u-gradskoj-knji%C5%BEnici-otvorena-izlo%C5%BEba-lik-2018>, 28.5.2021.)

¹⁷ (<https://www.zadarskilist.hr/clanci/26022018/u-gradskoj-knji%C5%BEnici-otvorena-izlo%C5%BEba-lik-2018>, 28.5.2021.)

¹⁸ (<https://www.zadarskilist.hr/clanci/26022018/u-gradskoj-knji%C5%BEnici-otvorena-izlo%C5%BEba-lik-2018>, 28.5.2021.)

3.2 Motivi staroslavenske mitologije prikladni za rad s učenicima u razredu

Botica u radu *Mitološki slojevi hrvatske usmene književnosti*, objašnjava korijenje hrvatske mitologije:

„Hrvati su svoju mitologiju, usustavljenu u priču, donijeli iz pradomovine, suprotstavili je onoj koja je već bila na ovim prostorima gdje su Hrvati došli. [...] Vjera Hrvata doseljenika bila je, vjerojatno, više manje slična praslavenskoj mitološkoj duhovnosti kakvu su rekonstruirali različiti slavenski mitolozi od Nestorove i Helmoldove kronike do najnovijih mitoloških krestomatija i studija. [...] Valja pretpostaviti da je na isti način na koji je došlo do stapanja Hrvata sa starosjediocima došlo i do stapanja mitoloških priča. Hrvati, tj. ovaj novi entitet: brojčano i životno jači postupno asimilira autohtono stanovništvo, vrlo brzo na ovim prostorima dolazi u doticaj s kršćanstvom, vjerom i ideologijom koja je a priori protiv poganskog elementa. Ali, stara se vjera/pravjera žilavo odupirala te se dugo, dugo sačuvala u životu i običajima Hrvata, kao što pokazuju svi relevantni zapisi do našega vremena.“ (Botica, 1993: 70)

Katičić u knjizi *Naša stara vjera. Tragovima svetih pjesama naše pretkršćanske starine* također piše kako su Hrvati po prihvaćanju kršćanstva i dalje vjerovali u svoje stare svete mitove, sveta mjesta i svete obrede koji su s vremenom postali narodni običaji, a kao takve su ih prihvatili i svećenici u kršćanstvu (Katičić, 2017). To bi značilo kako se u kršćanskim blagdanima i slavljinama mogu pronaći ostatci staroslavenskih vjerovanja.

Sve su to segmenti nečega što je nekad bilo cjelovito, a to navode i Belaj i Belaj u knjizi *Sveti trokuti* u kojoj pišu da ako želimo rekonstruirati hrvatske mitske predodžbe, potrebno je na temelju rasplnutih praslavenskih mitova, čije ostatke možemo pronaći u pučkoj predaji pojedinih slavenskih naroda, mukotrpno sastavljati razbijene i izbljedjele sličice (Belaj, Belaj, 2014).

U toj rekonstrukciji od pomoći nam mogu biti i književnici koji su se služili staroslavenskim motivima te ih vješto utkali u svoja literarna djela. Među njima je zasigurno najpoznatija Ivana Brlić Mažuranić čija lektirna djela učenici razredne nastave čitaju u trećem i četvrtom razredu osnovne škole. Na internetskoj stranici *e-lektire* navedeno je kako se u trećem i četvrtom razredu osnovne škole čitaju sljedeća djela Ivane Brlić Mažuranić: u trećem,

Basne i Čudnovate zgrade šegrta Hlapića, a u četvrtom razredu *Priče iz davnine*, od kojih su posebno istaknute *Regoč* te *Šuma Striborova*.¹⁹

Zahvaljujući filmovima i animiranim filmovima, o nekim likovima Ivane Brlić Mažuranić stvorene su već određene vizualne predodžbe, ali unatoč tome još uvijek nailazimo na brojne motive koji tek trebaju biti ispričani i likovno. Najpoznatiji takav hrvatski film je *Šuma Striborova*, nastao u produkciji Hrvatske televizije, u režiji Lukasa Nole iz 1991. godine.²⁰ Uz taj postoji još animirani film *Šuma Striborova* Bulaja naklade, u režiji škotskog autora Al Keddica.²¹



Slika 21. Kadar iz filma Lukasa Nole (internetski izvor²²).

Priče iz kojih su odabrani motivi za praktični rad u nastavku diplomskog rada su *Šuma Striborova* i *Kako je Potjeh tražio istinu*, iz Ivaninih *Priča iz davnine*. *Šuma Striborova* priča o majci, o njejoj neizmjerljivoj ljubavi i sposobnosti praštanja, a počiva na trokutu odnosa majke, sina i snahe. Grković- Janović piše poglavlje o osam mudrosti Ivane Brlić Mažuranić u njenim *Pričama iz davnine*: „Priča govori o ljubavi uopće, koja u samoj sebi nalazi razlog postojanja, ne mari za patnju i za sramotu, ni pod kojim uvjetima ne može i ne želi zaboraviti samu sebe.“ (Grković-Janović, 2004: 202)

Motivi koje je Brlić Mažuranić koristila u *Šumi Striborovoj*, a da potječu iz staroslavenske mitologije su motivi Domaćih i Stribora. Domaći su mali kućni duhovi koji se u priči, staroj majci, pojavljuju u trenu njene najveće patnje kako bi joj pomogli te je poslali kod šumskog starješine Stribora. Grković-Janović (2004) Stribora opisuje kao šumskog

¹⁹ (<https://lektire.skole.hr/popis-djela-osnovna-skola/>, 20.8.2021.)

²⁰ (<https://www.dailymotion.com/video/x54t33o>, 28.8.2021.)

²¹ (<https://www.youtube.com/watch?v=ECBr-pdpPBM>, 28.8.2021.)

²² <https://images.mubicdn.net/images/film/292342/cache-636882-1611475592/image-w1280.jpg?size=800x>, 29.8.2021.)

starješinu koji upravlja čudesima, mudraca koji pravedno sudi ljudskim djelima, a imao je i moć prenositi ljude iz jednog vremena u drugo.

Još jedna priča koja ostaje dugo u mislima je *Kako je Potjeh tražio istinu*. Priča o mladom Potjehu koji je žrtvovao čak i ljubav radi pronalaska istine, odnosno, pronalaska nečeg što će ga ispuniti, na kraju mu se obila o glavu. Grković Janović (2004) ovu priču opisuje kao jedinu koja priprema dječju dušu da se suoči s neminovnom nesavršenošću pravde i uopće ljudskog postojanja.

Od mnogih staroslavenskih motiva iz ove priče ističu se motivi Bjesomara i Svarožića koji su korišteni u praktičnom radu. Bjesomar je zli vladar šumskih bjesova koji je htio nauditi starom Vjestu (Potjehovom djedu) i navesti Potjeha i njegove ostale unuke na zlo, a u dodatku jednog izdanja *Priča iz Davnine* u svom ga tekstu, pod naslovom *Mitološka bića u Pričama iz davnine*, Diana Zalar, opisuje ovako: „Vladar svih šumskih bjesova, tj. zlih i opakih sila. Najviše od svega mrzi dim svetog ognja koji održava na svom ognjištu starac Vijest, jer od tog ognja Bjesomar ljuto kašlje.“ (Zalar, 2004: 218)

Na putu dječaka Potjeha prema dobroti i istini vodi ga Svarožić, simbol dobrote koja na kraju ipak pobjeđuje. U slavenskoj mitologiji poznat je kao slavenski bog mladog sunca, sin najvišeg božanstva svjetlosti u naših predaka – Svaroga i božice Vide (Zalar, 2004).

4. KAKO PRILAGODITI MITOLOŠKE MOTIVE I IMAGINACIJU METODIČKIM OKVIRIMA NASTAVNOG PREDMETA LIKOVNE KULTURE U OSNOVNOJ ŠKOLI

Likovna kultura je, iako otvorena bezbrojnim mogućnostima, nastavni predmet jasne strukture koji podliježe kurikulumskim dokumentima. Iz tog je razloga bitno za učitelje/ice, ukoliko će uvoditi mitološke motive, da ih uvode planski te ih prilagode metodičkim okvirima i radu s učenicima u razredu.

Uspješno održanom satu Likovne kulture prethodi priprema u kojoj su definirani odgojno-obrazovni ishodi, odgojno-obrazovna očekivanja međupredmetnih tema, odgojno-obrazovni ishodi drugih nastavnih predmeta, likovno područje i pojmovi, likovne tehnike i materijali, nastavne metode, nastavna sredstva i pomagala, a između ostalog i motivi i načini rada. Ukoliko se učitelj odluči za korištenje mitoloških motiva, velika je mogućnost da će se odlučiti za naglašenu upotrebu imaginacije u stvaralaštvu, odnosno na način rada izmišljanjem. Iz tog su razloga sljedeća dva potpoglavlja posvećena prvo motivima i poticajima u Likovnoj kulturi, onda i načinu rada izmišljanjem.

4.1 Motivi i poticaji u Likovnoj kulturi

Govoreći o motivima i poticajima u nastavi Likovne kulture, Grgurić i Jakubin u svom metodičkom priručniku *Vizualni-likovni odgoj i obrazovanje* ističu: „U uvođenju učenika u svijet likovne kulture, nastavna jedinica računa sa sljedećim: onim što oko sebe zapažamo (vizualno), s područjima ne-vizualnog i s likovnim i kompozicijskim elementima. Izmjenjivanjem pobrojenoga i tomu adekvatnih metoda razvijamo vizualno – likovni senzibilitet.“ (Grgurić, Jakubin, 1996: 109) Sukladno tome, autori navode i tri glavna izvora motiva u Likovnoj kulturi. „Svaki od triju izvora, naime:

- a) vizualno, kao poticaj,
- b) likovni i kompozicijski elementi, kao poticaj,
- c) ne-vizualno, kao poticaj,

zahtijevaju zaseban metodički pristup. Likovne probleme povezujemo didaktičkim metodama i načinima rada, s pomoću kojih možemo najbolje pojasniti, produbiti interes, maštu, emocije i želju za likovnim izražavanjem i stvaranjem.“ (Grgurić, Jakubin, 1996: 112).

Jakovljević u svom *Priručniku za učiteljice i učitelje za likovnu kulturu od 1. do 4. razreda osnovne škole*, opisuje vrste spomenutih motiva. Autorica navodi da su **vizualni motivi** oni motivi koji su djetetu prepoznatljivi, odnosno sve ono što je dijete vidjelo ili doživjelo. Za **nevizualne poticaje** ističe kako ih čini sve ono što dijete osjeća – emocije (ljubav, tuga, radost...), osjete (glatko, hrapavo, toplo, hladno, kiselo, slano, mirisno, tiho, bučno...), ilustracije glazbenih djela. Kao posljednji skup motiva i poticaja Jakovljević opisuje likovne i kompozicijske elemente kao poticaje kod kojih do izražaja dolazi njihova vrijednost nevezana uz određeni predmet (primjerice, ne zanima nas crta kao crta koja opisuje oblik boce, već nas zanima život crte na plohi) (Jakovljević, 2003).

Slično Jakovljević, Grgurić i Jakubin opisuju vizualne motive kao sve ono što okružuje dijete: „Motiv može biti sve što okružuje dijete. Na početku sata takve motive analiziramo i zajedno s učenicima otkrivamo likovnu vrijednost i određenje likovne probleme koji motiv karakteriziraju. Kod realizacije se služimo kombiniranjem, variranjem, građenjem i razlaganjem“ (Grgurić, Jakubin, 1996: 109)

S obzirom na spomenute opise vizualnih motiva, a koji kao da pretpostavljaju samo ono viđeno, postavlja se pitanje mogu li i mitološki motivi, koje nitko nikada nije vidio, biti vizualni, osobito ako smo skloni, npr. čitajući neko literarno djelo poput *Šume Striborove*, motive tog djela vizualizirati u svojoj imaginaciji. Odgovor na to pitanje daje Huzjak u svom priručniku *Učimo gledati 1-4*. Prema njemu su vizualni motivi svi motivi koji se vide ili mogu biti viđeni na ovaj ili onaj način. Da bi pojasnio svoj stav, daje primjer površine Marsa, koja je također vizualan motiv iako je nikad osobno vidjeli, zatim leptira iz mašte koji je, piše, isto vizualan jer je leptir vizualno različit od drugih životinja. Zapravo, Huzjak ističe kako je vizualni motiv obilježje svake figurativne slike (Huzjak, 2008).

Nedoumice oko vizualnih motiva vjerojatno proizlaze iz toga što su se kroz povijest likovne pedagogije najčešće vezali uz način rada po promatranju, tj. na likovno izražavanje onoga što vidimo, međutim vizualni se motivi, kako sugerira Huzjak (2008), ne odnose samo na takav način rada. Danas se među načinima rada u Likovnoj kulturi uz način rada prema promatranju i nakon promatranja prakticiraju još način rada po sjećanju, zamišljanjem i izmišljanjem (Grgurić, Jakubin, 1996).

4.2 Način rada izmišljanjem u Likovnoj kulturi

Bitno je da postoje, osim načina rada promatranjem, i drugi načini rada jer se tako poštuju faze razvoja dječjeg likovnog izraza koje nisu posve prikladne načinu rada promatranjem. Kod djeteta se izmjenjuje nekoliko faza, a njih nabrajaju Grgurić i Jakubin (uočava se osnovni Linquetov model – modifikacija po Wildcoecheru, kod Beisla, 1978):

- faza izražavanja primarnim simbolima (faza šaranja, od 1. do 4. godine) (u fazi šaranja prevladava psihomotorički i osjetilni djetetov doživljaj i užitak pri povlačenju linija),
- faza izražavanja složenim simbolima (faza sheme, od 4. do 6./7. godine) (okolina je na dječjim crtežima prezentirana, ali s egocentričnog stajališta, s izrazitim elementima i detaljima),
- faza intelektualnog realizma (od 6./7. do 10./11. godine) (dijete i dalje prikazuje okolinu, ali sada pokazuje da mu je znano bogatstvo sadržaja, informacija i spoznaja, te mnoštvo premeta i njihovih obilježja (znanje o predmetima, ne puko viđenje premeta), odnosi se na učenike razredne nastave),
- faza vizualnog realizma (od 10./11. do 14./15. godine) (ovo je faza zanemarivanja znanja o predmetima, udaljavanje od dječje faze),
- faza stvaranja likovnih pojmovnih sustava (od 14./15. godine pa nadalje) (približavanje izrazu odraslih) (Grgurić, Jakubin, 1996).

Dakle, dok maleno dijete uživa u jednostavnom povlačenju linija, nešto starije savladava lik čovjeka, a dijete u fazi intelektualnog realizma, a koje se poklapa s razdobljem razredne nastave, prikazuje svo bogatstvo sadržaja koje proizlazi iz njegovog iskustva, iz njegovog znanja o sebi i svijetu koji ga okružuje.

Da su znanje i iskustvo kod dječjeg likovnog izraza vrlo važni, primjećuje Arnheim koji u knjizi *Umetnost i vizualno opažanje* predstavlja svoju teoriju intelekta, ravnajući se prvo prema pretpostavki da su polazne točke za vizualni doživljaj optičke projekcije koje dobivamo preko očnih leća. U skladu s time, piše, očekivalo bi se da se najraniji pokušaji stvaranja likova što više drže tih projekcija. Suprotno tome, dječji crteži ne prikazuju realistički crtež niti prostorne projekcije, pri čemu naglašava kako je najstarije i najrasprostranjenije objašnjenje za to ono po kojem djeca ne crtaju ono što pretpostavljaju da vide, nego da njima tijekom crtanja upravlja neka druga mentalna aktivnost, ne opažanje. Od tuda, zaključuje, dolazi općepoznata teorija, da djeca crtaju ono što znaju, a ne ono što vide (Arnheim, 1981).

Više autora potvrđuju tu teoriju, među njima Grgurić i Jakubin (1996), naglašavajući kako se dječji likovni izraz razvija od simbolizacije, preko prikazivanja onog što dijete *zna* o okolini (intelektualni realizam), pa do prikazivanja onoga što stvarno može vidjeti u okolini (vizualni realizam). Ipak, fazu intelektualnog realizma ne treba šturo shvaćati kao razdoblje u kojem dijete crta samo ono što *zna*. To je faza tijekom koje se pojavljuju počeci apstraktnog mišljenja, djetetov verbalni izraz postaje bogatiji, a sposobnosti likovnog izražavanja mnogo veće nego u ranijim fazama. Svejedno, dijete još uvijek u toj fazi u svoje predodžbe upliće maštu (Grgurić, Jakubin, 1996), a takav spontani doživljaj svijeta u kojem se prožimaju stvarno i nestvarno čini učenike razredne nastave idealnima za vizualizaciju nečeg izmišljenog (za imaginaciju).

U skladu s time način rada izmišljanjem u Likovnoj kulturi odnosi se na dječje likovno stvaranje nečeg što ne postoji, nečeg izmišljenog, imaginarnog. Mišljenje je Bodulića (1982) kako su djeca i prije nego što su se psiholozi zainteresirali za njihov izraz, crtala izvan školskih prostora, spontano, na pijesku i zemlji ili na pločnicima ulica. Jedini izvor, od kojeg su djeca polazila i polaze, jest njihov osjećaj (emocionalni intenzitet), znanje o objektivnoj stvarnosti i motorička vještina. Djeca mogu crtati predmet i u odsustvu predmeta – po sjećanju, a mogu predmete crtati na osnovi slobodnog misaonog kolaža – po mašti. Dakle na taj slobodan, nesputan, stvaralački način, sva se djeca svijeta mogu likovno izražavati.

O dječjoj mašti piše i Tuan u radu *Realizam i fantazija u umjetnosti, povijesti i geografiji*, ističući kako se mlađa djeca nesputano koriste maštom, što je odlika njihove djetinje zaigranosti. Razigranost i maštovitost odlike su koje se mogu naći kod zdrave djece diljem svijeta te se ne očituju samo u području vizualnog i verbalnog. Kod djece se emocije obuhvatnije prožimaju potičući na spontan način javljanje sinestezije, odnosno miješanje osjetilnih iskustava. Na primjer, osjetilo sluha može aktivirati osjetilo vida, točnije vida u boji itd. Takav doživljaj djecu potiče da govore životopisnim metaforama te da se igraju višemodalno (pjevaju dok crtaju, plešu dok pjevaju i slično) (Tuan, 1990).

Ta višemodalnost može se iščitati i iz dječjih crteža koji ponekad sadržavaju elemente koji se odnose na zvuk. O tome pišu Grgurić i Jakubin (1996) ističući kako djetetovi pokušaji prikaza svari što ga okružuju često ne predstavljaju samo vizualne podatke, već i pokrete, dodir, a neki od simbola predstavljaju žurbu, skakanje, plesanje, zvukove i sl.



Slika 22. „*Moja sestra pleše*. Linije uz noge i ruke označuju plesne pokrete. Desno je gitara, a crte iznad nje označuju zvukove. Olovka (4 g.).“ (Grgurić, Jakubin, 1996: 48)

Baš zbog mogućnosti takvog bogatog doživljaja, šteta je što se kod učenika razredne nastave često pojavljuje šablonizirani način likovnog izražavanja. Zabrinutost za to iskazuje Pivac u svom radu *Poticanje dječjeg likovnog stvaralaštva i mašte u komunikaciji s kulturnom baštinom*: „Ta pojava ima značajan utjecaj na zatiranje mašte i kreativnosti. Ono banalno, već viđeno, preuzeto od drugoga u smislu imitiranja postaje dominantan obrazac izražavanja i u likovnom izričaju djece i mladeži.“ (Pivac, 2016: 349)

Slično Pivac, Grgurić i Jakubin (1996) pišu da zbog nekvalitetne dječje literature, neprimjerenih zadataka učitelja (nepoznavanja dječjih likovnih spoznaja i mogućnosti) i utjecaja masovnih medija, neka djeca gube originalni izraz i osjećaj za unutarnju napetost crteža, za likovnu ljepotu tvrdih i mekih, širokih i tankih linija.

Pivac nedvojbeno naglašava bitnost mašte u umjetnosti, ali i u ostalim područjima učenja i djelovanja: „Dosegnuti iskustvo ugodne u nekoj kreativnoj aktivnosti osigurava razvoj mašte i stvaralaštva koji se mogu potaknuti te potom ostvariti i u nekom drugom području učenja i djelovanja. Afirmirati metaforičko mišljenje mašte znači pokušati dovesti u ravnotežu divergentno i konvergentno, tj. racionalno mišljenje kao njegovu suprotnost. Jer, danas se na racionalnom mišljenju, gotovo isključivo, temelji obrazovanje, zanemarujući pritom moć slike kao provodnicu i zrcalo mašte.“ (Pivac, 2016: 349-350)

Ono što Pivac ističe je važnost upotrebe mašte, kako u umjetnosti, tako i u samom životu djeteta, počevši još od najranijih dana. Razvijajući maštu, u ovom slučaju vodeći se mitološkim motivima kao poticajem, dijete koristi osim racionalnog mišljenja i ono iracionalno, odnosno izmišlja ono neviđeno, nestvarno, nedodirljivo. Vježbajući tako korištenje različitih načina mišljenja, djetetu se otvaraju mogućnosti razvitka i u drugim područjima učenja i djelovanja.

5. ISTRAŽIVANJE

5.1 Cilj istraživanja

Cilj istraživanja je osmisliti i realizirati likovne aktivnosti koje uključuju staroslavenske mitološke motive iz djela *Priče iz davnine* Ivane Brlić Mažuranić kao poticaj i način rada izmišljanjem, prikladne za realizaciju zajedno s učenicima razredne nastave na satovima Likovne kulture u razredu.

5.2 Problem istraživanja

Problem je istražiti na koji način uklopiti staroslavenske mitološke motive iz djela *Priče iz davnine* Ivane Brlić Mažuranić kao poticaj i način rada izmišljanjem u nastavu Likovne kulture, poštujući kurikulumске ishode tog nastavnog predmeta i objektivne mogućnosti provedbe tih aktivnosti u razredu.

5.3 Sudionik istraživanja

Zbog nemogućnosti izvođenja planiranih likovnih aktivnosti zajedno s učenicima u razredu, sudionik istraživanja je autorica diplomskog rada.

5.4 Metodologija istraživanja

Metodologija teorijskog istraživanja provedena je kvalitativnom metodom, deskriptivnom analizom teorijske građe, dok se ovo praktično bazira na osmišljavanju, realizaciji i opisu realiziranih likovnih aktivnosti s procjenama njihove uspješnosti za provedbu u razredu u okviru rasprave.

5.5 Opis praktičnog istraživanja

Praktično istraživanje osmislila sam kao četiri likovne aktivnosti koje bi se provodile u četvrtom razredu osnovne škole u obliku projekta, odnosno kao četiri nastavna sata Likovne kulture povezana zajedničkim kontekstom koji bi se mogli opisati kao jedna tematska cjelina.

Ta bi tematska cjelina odgovarala temi *Slika, pokret, zvuk i riječ* koja predstavlja zadanu temu *Kurikuluma nastavnog predmeta Likovna kultura za osnovne škole i Likovne umjetnosti za gimnazije*. U okviru te teme „učenik istražuje različite odnose između slike i priče proizašle iz osobnih doživljaja. Kao poticaj koristi igru, umjetnička djela, literarne i glazbene predloške (ispričati priču kombinacijama boja, kontrasta, ritma itd.).“²³

Poticaj planiran ovim istraživanjem odnosi se na staroslavenske mitološke motive, a kao izvor za istraživanje tih motiva izabrala sam literarno djelo *Priče iz davnine* Ivane Brlić Mažuranić, preciznije ulomke iz *Šume Striborove* za motive Stribora i Domaćih, te ulomke iz *Kako je Potjeh tražio istinu* za motive Bjesomara i Svarožića.

Što se tiče odgojno-obrazovnih ishoda, u skladu s onime što je određeno Kurikulumom, usredotočila sam se na ishode domene A pod nazivom *Stvaralaštvo i produktivnost* čiji su sadržaji po aktivnostima navedeni u tablici (ishodi preuzeti iz kurikuluma za nastavi predmet Likovna kultura za osnovne škole iz 2019. godine).²⁴

²³ (https://narodne-novine.nn.hr/clanci/sluzbeni/2019_01_7_162.html, 15.5.2021.)

²⁴ (https://narodne-novine.nn.hr/clanci/sluzbeni/2019_01_7_162.html, 16.5.2021.)

Tablica 1. Odgojno-obrazovni ishodi domene A *Stvaralaštvo i produktivnost* koje je planirano ostvariti likovnim aktivnostima.

	Odgojno-obrazovni ishodi domene A <i>Stvaralaštvo i produktivnost</i> koje je planirano ostvariti likovnim aktivnostima		
	A.4.1.	A.4.2.	A.4.3.
Opis odgojno-obrazovnog ishoda	Učenik likovnim i vizualnim izražavanjem interpretira različite sadržaje.	Učenik demonstrira fine motoričke vještine upotrebom različitih likovnih materijala i postupaka u vlastitom likovnom izražavanju.	Učenik u vlastitome radu koristi tehničke i izražajne mogućnosti <u>novomedijskih tehnologija</u> .
Razrada odgojno-obrazovnog ishoda	Učenik u stvaralačkom procesu i izražavanju koristi likovni jezik (obvezni pojmovi likovnog jezika i oni za koje učitelj smatra da mu mogu pomoći pri realizaciji ideje u određenom zadatku), iskustvo usmjerenog opažanja, doživljaj temeljen na osjećajima, iskustvu, mislima i informacijama, slobodne asocijacije te razlikuje doslovne (stereotipi i šablone) i udaljene slobodne asocijacije (originalna rješenja i ideje).	Učenik istražuje likovne materijale i postupke u svrhu izrade likovnog uratka. Uočava i izražava osobitosti likovnih materijala i postupaka pri njihovoj upotrebi. Demonstrira fine motoričke vještine (preciznost, usredotočenje, koordinacija prstiju i očiju, sitni pokreti).	Učenik digitalnim fotoaparatom (digitalni fotoaparat, pametni telefon) bilježi sadržaje iz okoline koristeći znanje o likovnom jeziku i drugim likovnim pojmovima; zabilježene sadržaje interpretira u vlastitom vizualnom radu.
Nazivi likovnih aktivnosti	Sadržaji odgojno-obrazovnih ishoda domene A <i>Stvaralaštvo i produktivnost</i> koje je planirano ostvariti likovnim aktivnostima		
U sred šume u svom dvoru, <u>Stribor!</u>	Likovni pojmovi – prostor i ploha.	Kolaž (pop-up slikovnica).	
Skaču, cikću, urliču, Domaći!	Likovni pojmovi – tople i hladne boje.	Kolaž (pop-up slikovnica).	
Vladar svih šumskih bjesova, <u>Bjesomar!</u>	Likovni pojmovi – kompozicija, dominacija.	Kolaž (pop-up slikovnica).	
Prekrasno momče u blistavom odjelu, Svarožić.	Likovni pojmovi – komplementarni kontrast.	Kolaž (pop-up slikovnica).	

U osmišljavanje aktivnosti uklopila sam i odgojno-obrazovne ishode koji pripadaju domeni B *Doživljaj i kritički stav* te domeni C *Umjetnost u kontekstu*, ali zbog izostanka zajedničkog rada s učenicima, onda i interakcije, u realizaciji planiranih aktivnosti neki od tih ishoda nisu posve ostvareni.

Tablica 2. Odgojno-obrazovni ishodi domene B *Doživljaj i kritički stav* koje je planirano ostvariti likovnim aktivnostima.

	Odgojno-obrazovni ishodi domene B <i>Doživljaj i kritički stav</i> koje je planirano ostvariti likovnim aktivnostima	
	B.4.1.	B.4.2.
Opis odgojno-obrazovnog ishoda	Učenik analizira likovno i vizualno umjetničko djelo povezujući osobni doživljaj, likovni jezik i tematski sadržaj djela.	Učenik opisuje i uspoređuje svoj likovni ili vizualni rad i radove drugih učenika te opisuje vlastiti doživljaj stvaranja.
Razrada odgojno-obrazovnog ishoda	Učenik opisuje osobni doživljaj djela i povezuje ga s vlastitim osjećajima, iskustvom i mislima. Učenik opisuje materijale i postupke, likovne elemente i kompozicijska načela, tematski sadržaj djela (motiv, teme, asocijacije).	Učenik istražuje likovne materijale i postupke u svrhu izrade likovnog uratka. Uočava i izražava osobitosti likovnih materijala i postupaka pri njihovoj upotrebi. Demonstrira fine motoričke vještine (preciznost, usredotočenje, koordinacija prstiju i očiju, sitni pokreti).

Tablica 3. Odgojno-obrazovni ishodi domene C *Umjetnost u kontekstu* koje je planirano ostvariti likovnim aktivnostima.

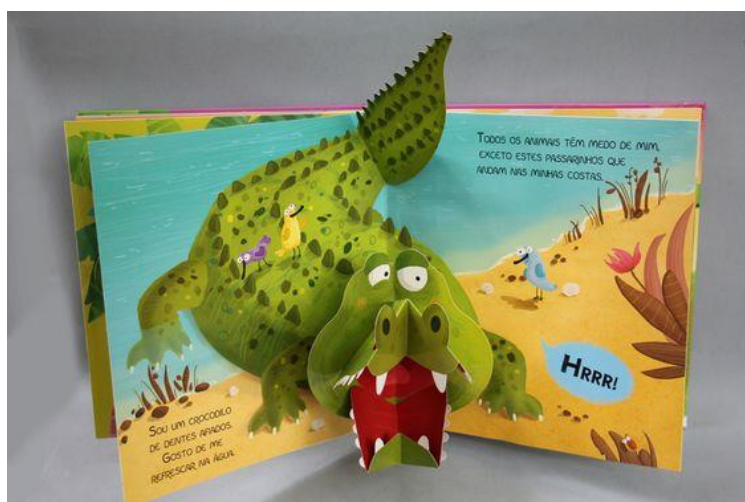
	Odgojno-obrazovni ishodi domene C <i>Umjetnost u kontekstu</i> koje je planirano ostvariti likovnim aktivnostima	
	C.4.1.	C.4.2.
Opis odgojno-obrazovnog ishoda	Učenik objašnjava i u likovnom i vizualnom radu interpretira kako je oblikovanje vizualne okoline povezano s aktivnostima i namjenama koje se u njoj odvijaju.	Učenik povezuje umjetničko djelo s iskustvima iz svakodnevnog života te društvenim kontekstom.
Razrada odgojno-obrazovnog ishoda	Likovnim i vizualnim izražavanjem učenik uspoređuje na koji način prostornom organizacijom čovjek prilagođava svoj životni prostor prirodnom okruženju i svojim potrebama, uspoređuje različite odnose slike i teksta te načine na koji taj odnos oblikuje poruku, u vlastitom radu koristi različite odnose slike i teksta u cilju postizanja jasnoće poruke i preglednosti sadržaja. Učenik opisuje materijale i postupke, likovne elemente i kompozicijska načela, tematski sadržaj djela (motiv, teme, asocijacije).	Učenik opisuje i uspoređuje umjetnička djela povezujući ih sa znanjima stečenim na drugim nastavnim predmetima te iskustvima iz svakodnevnog života (uzimajući u obzir različite društvene čimbenike). Učenik opisuje djela kulturne i tradicijske baštine različitih krajeva i kultura te nalazi poveznice s društvenim kontekstom u kojem su nastala (način života, običaji).

Uz odgojno-obrazovne ishode Likovne kulture spomenula bih ovdje još kako se zbog specifičnosti samih motiva planirane likovne aktivnosti i međupredmetno povezuju s Hrvatskim jezikom. Mogućnosti za povezivanje s tim nastavnim predmetom prvenstveno se očituju u sljedećim ishodima tog predmeta:

Tablica 4: Odgojno-obrazovni ishodi nastavnog predmeta Hrvatski jezik u 4. razredu osnovne škole s kojima se povezuje likovne aktivnosti iz praktičnog istraživanja.²⁵

OŠ HJ A.4.1.	Učenik razgovara i govori u skladu s komunikacijskom situacijom.
OŠ HJ B.4.1.	Učenik izražava doživljaj književnoga teksta u skladu s vlastitim čitateljskim iskustvom
OŠ HJ B.4.4.	Učenik se stvaralački izražava potaknut književnim tekstom, iskustvima i doživljajima.

Na kraju, kako sam se u izvedbi likovnih radova odlučila za kolaž koji se kao likovna tehnika Kurikulumom predviđa, ali u formi pop-up slikovnice ili *skočne* knjige koja Kurikulumom nije izričito predviđena, opisat ću u nekoliko riječi tu formu slikovnice. Naime, pop-up ili *skočne* slikovnice su slikovnice koje se mijenjaju iz dvodimenzionalne u trodimenzionalnu kako čitatelj okreće stranice, zbog čega njihovo osmišljavanje treba drugačije planirati nego obične slikovnice. Sam naziv takve slikovnice upućuje na to *iskakanje*. One mogu uključivati tekst, ilustracije te presavijene, lijepljene ili elemente koji se mogu povlačiti čineći je interaktivnom.²⁶



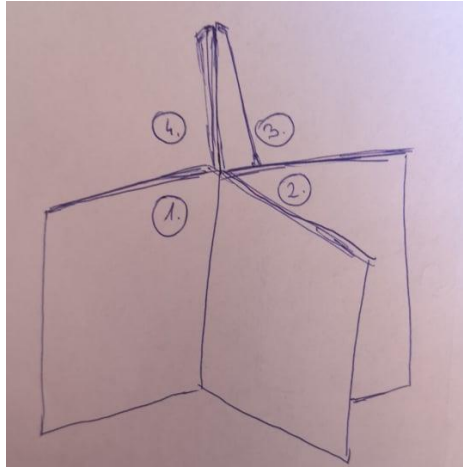
Slika 23. *Skočna* slikovnica (internetski izvor²⁷).

²⁵ (https://narodne-novine.nn.hr/clanci/sluzbeni/2019_01_10_215.html, 17.8. 2021.)

²⁶ (<https://www.encyclopedia.com/manufacturing/news-wires-white-papers-and-books/pop-book>, 13.6.2021.)

²⁷ (<https://www.pinterest.com/pin/518125132115047643/>, 15.7.2021.)

Istraživanjem je bilo planirano izvesti četiri elementa za pop-up slikovnicu koja bi funkcionirala kao četiri odvojene ili kao jedna složenija, izvedena tako da se kao skulptura ili objekt može postaviti da samostalno stoji u prostoru.



Slika 24. Skica slikovnice.

5.6 Likovne aktivnosti

A. U sred šume u svom dvoru, Stribor!

Planirana realizacija likovne aktivnosti u razredu

Nakon što bi učenici pripremili potreban pribor za tehniku kolaža, s njima bih pomoću demonstracije s papirom i podsjećanjem na sadržaje ishoda iz Matematike obradila pojmove plohe i prostora, nakon čega bih ih upoznala s pojmom pop-up slikovnice kao specifične forme na granici plohe i prostora. Upitala bih učenike koju bismo priču mi na taj način mogli obraditi čime bismo došli do njima poznatog lektirnog djela *Šuma Striborova*. Pročitala bih im ulomak iz tog djela ili zamolila nekoga od učenika da pročita:

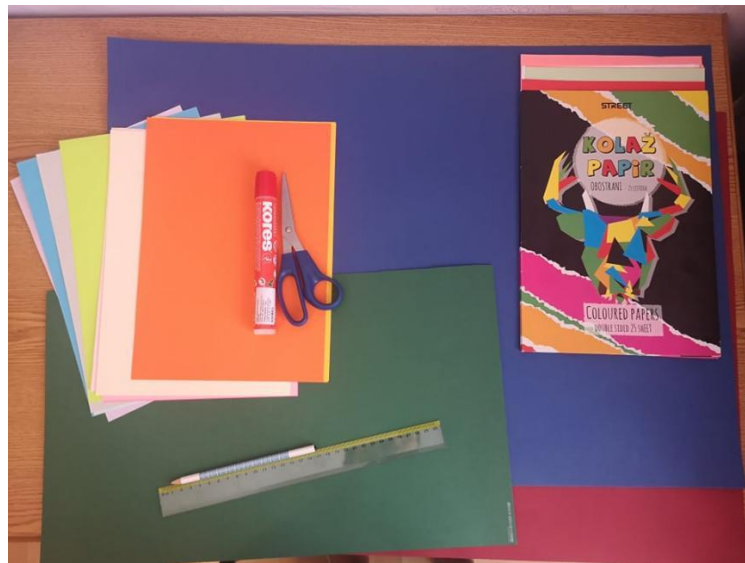
„Donese dakle jelen baku pred Stribora. Stribor pak bješe šumski starješina. Sjedio je sred šume, u dubu tako velikom, da je u njem bio sedam zlatnih dvorova i osmo selo, srebrnom ogradicom ograđeno. Pred najljepšim dvorom sjedio Stribor na stolici, u crvenoj kabanici.“
(Brlić Mažuranić, 2004: 91)

Zamolila bih učenike da prema literarnom predlošku pokušaju sebi vizualizirati mitološki lik Stribora, a i zamišljeni prostor te zbivanja na koje se ulomak odnosi, nakon čega bih ih podijelila u četiri grupe te im podijelila presavijene hamer papire. Najavila bih im zatim

praktični likovni zadatak, koji bi se odnosio na izvedbu pop-up slikovnice prema prethodnom ulomku s mitološkim likom Stribora u glavnoj ulozi.

Samostalna realizacija osmišljene likovne aktivnosti

Materijal koji mi je bio potreban za izradu svih četiriju likovnih radova odnosi se na hamer papir, kolaž papir, škare, ljepilo, ravnalo i olovka (zbog preciznosti).



Slika 25. Materijal korišten za likovne aktivnosti.

Za početak sam presavinula hamer papir u željenoj boji kako bih dobila osnovu za svoju pop-up slikovnicu. Zatim sam na temelju opisa lika iz ulomka prvo izradila Stribora i drvo koje simbolizira Striborov dub kao dva *skočna* elementa.



Slika 26. Tijek aktivnosti 1.

Zatim sam izradila *skočni* mehanizam. Izrezala sam tri jednake trake te ih presavila i zalijepila na način kako je pokazano na slikama ispod. Ovako savinute trakice tvore mehanizam koji mi je omogućio *iskakanje* drveta i Stribora iz slikovnice.



Slika 27. Skočni mehanizam 1.

Skočni mehanizam sam pažljivo zalijepila na prethodno izvedene elemente, dopunila stranice kolažem s još nekoliko likova te time dovršila svoj rad koji funkcionira kao pop-up slikovnica, odnosno jedan njezin dio.



Slika 28. Završni uradak 1.

B. Skaču, cikću, urliču, domaći!

Planirana realizacija likovne aktivnosti u razredu

Nakon što bi učenici pripremili potreban pribor za tehniku kolaža, s njima bih igrajući igru obradila pojmove kontrasta toplo-hladno. U igri koja se naziva *toplo-hladno* učenici bi tražili prethodno sakriven predmet, ravnajući se po uputama *toplo-hladno*. Upitala bih učenike kakav nas osjećaj obuzme kad smo u blizini predmeta kojeg tražimo. Nakon toga uslijedilo bi gledanje videozapisa ljeta i zime koje bismo popratili razgovorom o toplim i hladnim bojama. Konačno bih na ploču bih zalijepila Ittenov krug boja u svrhu sistematiziranja prethodnih učeničkih zapažanja o povezanosti boja s pojmovima topline i hladnoće.

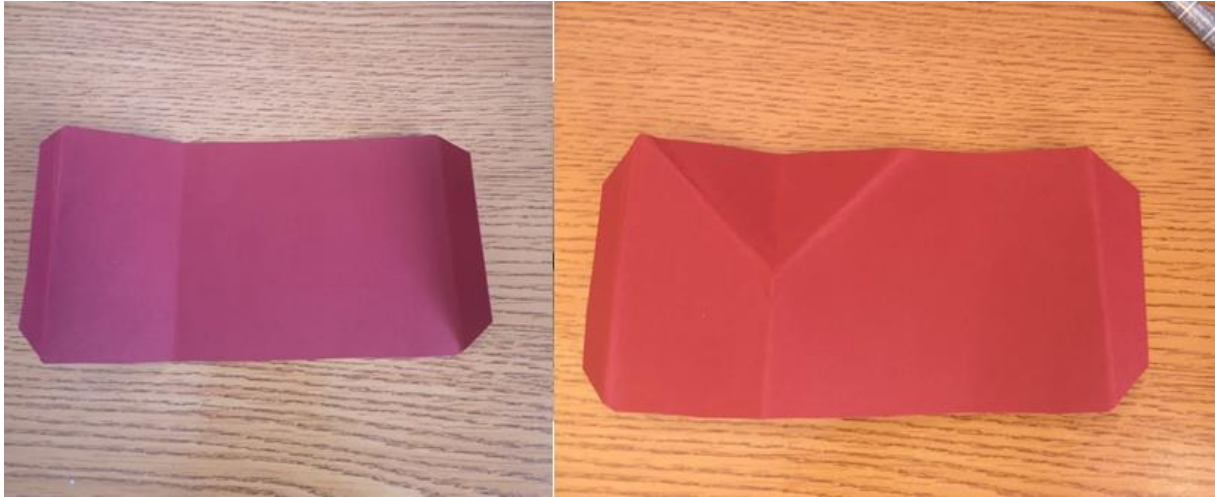
S obzirom na to da je Stribor likovno bio obrađen na prethodnom satu, pročitala bih ulomak u dijelu o Domaćima ili zamolila nekog od učenika da ga pročita:

„Dalo se baki na čudo, što je ovo ovako u noći, i ona uđe u kuhinju. Kad ona tamo, ali ono se na ognjištu istom rasplamsale luči, a oko plamena zaigrali kolo „Domaći“, sve sami mužići od jedna po lakta. Na njima kožusi, kapice i opančići crveni kao plamenovi, kosa i brada siva kao pepeo, a oči žarke kao živi ugljen. Izlazi ih njih sve više i više iz plamena, svaka luč po jednog daje. Kako izlaze, tako se smiju i vrište, prebacuju se po ognjištu, cikću od veselja i hvataju se u kolo.“ (Brlić Mažuranić, 2004: 85)

Zamolila bih učenike da prema literarnom predlošku pokušaju sebi vizualizirati Domaće kao mitološke likove, a i zamišljeni prostor na koji se ulomak odnosi te cjelokupni događaj, nakon čega bih ih podijelila u četiri grupe te im podijelila presavijene hamer papire. Najavila bih im zatim praktični likovni zadatak, koji bi se odnosio na izvedbu pop-up slikovnice prema prethodnom ulomku s Domaćima u glavnoj ulozi, izvedenima samo u toplim bojama kolaža.

Samostalna realizacija osmišljene likovne aktivnosti

Za ovaj rad koristila sam crveni hamer papir kao i kolaž papire u bojama toplog dijela spektra. Što se tiče same izvedbe, slična je onoj iz prve aktivnosti uz jednu novost – tzv. *pomičnu ruku* kao malo drugačiji skočni mehanizam. Izvela sam ga tako što sam uz presavijanje hamer papira još dodatno presavinula *trokutiće* koje sam potom na presavinutim krajevima zalijepila na hamer papir, po jedan na svaku stranicu.



Slika 29. Skočni mehanizam 2.

Dodani *trokutići* poslužili su mi za *iskakanje* Domaćeg.



Slika 30. Završni uradak 2.

C. Vladar svih šumskih bjesova, Bjesomar!

Planirana realizacija likovne aktivnosti u razredu

Nakon što bi učenici pripremili potreban materijal za tehniku kolaža, s njima bih pomoću analiziranja umjetničkih djela obradila pojmove kompozicije te pojam dominacije. Upitala bih učenike što im je na slikama privuklo pažnju, što po njima znači da nešto dominira. Razgovorom i poveznicom s lektirnim djelom *Kako je Potjeh tražio istinu* zaključili bismo da ćemo se kod ove likovne aktivnosti usredotočiti na mitološki lik Bjesomara. Pročitala bih im ulomak iz tog djela ili zamolila nekoga od učenika da pročita:

„Bijaše dobar komad puta do onog mjesta, gdje bijahu pčelci. No sva tri brata poznavahu šumske prolaze, zato uđoše sigurno i radosno u šumu. Nego u šumi bijaše nekud tamno i nemilo, jer sunce još ne bješe granulo, niti se čule ptice ili zvjerke. Zato postade braći nekako strašno u ovog tišini, jer se zorom prije sunca rado povlačio šumom, sve od krošnje do krošnje, zlobni Bjesomar, vladar svih šumskih bjesova.“ (Brlić Mažuranić, 2004: 19)

Zamolila bih učenike da prema literarnom predlošku pokušaju sebi vizualizirati Bjesomara kao mitološki lik, a i zamišljeni prostor na koji se ulomak odnosi te njihov doživljaj zore iz ulomka, nakon čega bih ih podijelila u četiri grupe te im podijelila presavijene hamer papire. Najavila bih im zatim praktični likovni zadatak, koji bi se odnosio na izvedbu pop-up slikovnice prema prethodnom ulomku s Bjesomarom u glavnoj ulozi, izvedenim tako da dominira u likovnom uratku (bojom, veličinom ili položajem u kompoziciji).

Samostalna realizacija osmišljene likovne aktivnosti

Za ovaj rad koristila sam plavi hamer papir kao pozadinu. Prvo sam uredila pozadinu, a zatim izradila plohe koje će *iskakati*. Skočni mehanizam koji sam u tu svrhu primijenila izrađuje se na sljedeći način: naprave se trakice kao sa slike, te se dijelovi koji su presavinuti zalijepe svaki na jednu stranu hamer papira.



Slika 31. Elementi koji će iskakati i skočni mehanizam 3.

Na takvu konstrukciju zalijepila sam Bjesomara i drveće.



Slika 32. Završni uradak 3.

D. Prekrasno momče u blistavom odjelu, Svarožić.

Planirana realizacija likovne aktivnosti u razredu

Nakon što bi učenici pripremili potreban materijal za tehniku kolaž, s njima bih obradila pojam komplementarnog kontrasta, koristeći sliku Ittenovog kruga boja koju bih zalijepila na ploču. Također bih pričvrstila kolaže u bojama te učenike upitala koja boja se nalazi jedna nasuprot druge na krugu boja, podsjećajući ih na miješanje boja. Prema učeničkim odgovorima bih kolaže u bojama s ploče sparivala zajedno s učenicima u komplementarne parove te ih pitala mogu li se sjetiti nekog snažnog kontrasta iz prirode. Osvrnula bih se potom na posljednji mitološki motiv koji bismo koristili, motiv Svarožića, te bih im pročitala ulomak iz djela *Kako je Potjeh tražio istinu*:

„Protrnuše braća od čuda, a ona svjetlost iščezne s brda i stvori se bliže povrhu jednog velikog kamena, zatim još bliže povrhu lipe i napokon zasjaji kao čisto zlato upravo pred njima. I ukaza im se prekrasno momče u blistavu odijelu, a oko njega zlatna kabanica trepti kao zlatan barjak. Ne mogu braća ni da pogledaju u lice momčetu, nego pokriše oči rukama od velikog straha.“ (Brlić Mažuranić, 2004: 20)

Upitala bih učenike, na koju ih boju podsjeća zlatna boja Svarožićeva plašta, na što bi odgovorili da ih podsjeća na narančastu ili žutu boju. Zamolila bih učenike da prema literarnom predlošku pokušaju sebi vizualizirati Svarožića kao mitološki lik, a i zamišljeni prostor na koji se ulomak odnosi, nakon čega bih ih podijelila u četiri grupe te im podijelila presavijene hamer papire. Najavila bih im zatim praktični likovni zadatak, koji bi se odnosio na izvedbu pop-up slikovnice prema prethodnom ulomku sa Svarožićem u glavnoj ulozi, izvedenim u bojama komplementarnog kontrasta.

Samostalna realizacija osmišljene likovne aktivnosti

Za ovaj rad koristila sam plavi hamer papir. Za početak izradila sam dijelove koji će *iskakati* te ih savinula na sljedeći način (slika). Ovaj skočni mehanizam jednostavniji je za korištenje i za izradu od prethodna tri. Potrebno je samo savinuti papir sa obje strane te zalijepiti svakog na svoju stranicu hamer papira.



Slika Oblaci i dvorac – skočni elementi (skočni mehanizam) 4.

Nakon što sam izvela skočni mehanizam, rad sam dovršila kolažem ispunjavajući lijevu i desnu stranu presavinutog hamer papira.



Slika 34. Završni uradak 4.

Nakon što su svi dijelovi slikovnice bili dovršeni, postavila sam ih tako da tvore samostojeći objekt koji bi učenicima poslužio u interaktivnim aktivnostima (npr. osmišljavanju novog mita, na način da bi jedan učenik započeo s pričom, drugi nastavio).



Slika 35. Samostojeća slikovnica

6. RASPRAVA

Sve četiri aktivnosti oduzele su mi zaista više vremena negoli što sam planirala, tako da izradu pop-up slikovnice u razredu treba pomno isplanirati i prilagoditi učenicima. Za prvu aktivnost *U sred šume u svom dvoru, Stribor!* koristila sam za izradu najzahtjevniji skočni mehanizam, koji je uključivao izradu trakica i lijepljenje pod određenim kutom kako bi mehanizam funkcionirao, stoga takav mehanizam ne bih koristila u razredu.

Skočni mehanizam druge aktivnosti *Skaču, cikću, urliću, Domaći!*, u kojem jedan od Domaćih iskače iz ognjišta mi je najdraži, a i ujedno i ne prezahtjevan za izradu pa bih ga svakako koristila s učenicima u razredu. U trećoj aktivnosti *Vladar svih šumskih bjesova* imala sam poteškoća s rasporedom likova i kompozicijom, zato što je skočni mehanizam izrađene likove usmjeravao u stranu, tako da bi u razredu učenike trebalo posebno uputiti i usmjeriti. U posljednjoj aktivnosti *Prekrasno momče u blistavom odjelu* koristila sam najjednostavniju tehniku za iskakanje, koju bi svakako koristila s učenicima u razredu.

S obzirom na to da sat traje četrdeset i pet minuta, kako bi se učenicima omogućilo da imaju vremena za izradu svega što su zamislili, trebalo bi na jednom od satova Likovne kulture prvo održati mali tečaj izrade pop-up slikovnica. Ta bi aktivnost bila u obliku proširene demonstracije likovne tehnike koja se i inače realizira na početku svakog uvoda u praktični likovni zadatak, ali s pripremljenom vježbom za učenike pomoću koje bi oni uz moje vodstvo svladali sve skočne tehnike. Također bih, imajući na umu motoričke mogućnosti učenika, osim kolaža, uvela i korištenje flomastera, koji bi olakšali učenicima izradu detalja za koje bi im s kolažom, škarama i ljepilom trebalo puno više vremena.

Iako sam za svoje praktično istraživanje preuzela formu pop-up slikovnice, svaki dio priča je za sebe. Razlog zbog kojeg nisam za ove likovne aktivnosti koristila samo jednu priču Brlić Mažuranić, a što bi omogućilo kontinuitet priče, je širenje znanja o mitološkim bićima iz naše starine, ali najviše razvoj imaginacije, izmišljanje različitih likova u različitim kontekstima i različitim prostorima, od šumskog, kućnog, pa sve do nebeskog ambijenta. Konačno, slobodnija kompozicija omogućila bi učenicima osmišljavanje neke nove priče mitološkog karaktera prema onome što bi prethodno izveli likovno.

7. ZAKLJUČAK

Vizualni motivi su se kroz povijest likovne pedagogije najčešće vezali uz način rada po promatranju, međutim danas se vežu i uz način rada izmišljanjem, pod pretpostavkom da su vizualni motivi i oni izmišljeni, ali koje si možemo vizualno predočiti.

Kako se u nastavi Likovne kulture od učitelja očekuje da birajući motive potiče upravo dječju imaginaciju i slobodu u stvaralaštvu, nije ni čudno što brojni autori navode upravo izmišljene motive iz mitologije, dobro poznate iz povijesti umjetnosti, kao izrazito uspješne u poticanju dječje imaginacije u stvaralaštvu, a o čemu svjedoče i česta natjecanja i natječaji iz Likovne kulture na temu mitova i legendi.

Sve spomenuto bilo je poticaj izvedbi ovog diplomskog rada čijim se teorijskim i praktičnim istraživanjem pokušalo osmisliti kvalitetne pristupe u obradi mitoloških motiva u nastavi Likovne kulture. To se postiglo korištenjem staroslavenskih mitoloških motiva u osmišljavanju i realizaciji likovnih aktivnosti, poput Domaćih, Stribora, Bjesomara ili Svarožića, učenicima poznatih iz lektirnog djela *Priče iz davnine* Ivane Brlić Mažuranić.

Takvim likovnim aktivnostima bilo je planirano da učenici te motive, na temelju literarnih predložaka, prvo sebi slikovito predoče u svojoj imaginaciji, ne oslanjajući se pritom na već gotova i dopadljiva komercijalna likovna rješenja (kakvi su prisutni u slučaju Disneyjeve Male Sirene ili Marvelovog Thora...), te da potom krenu u realizaciju praktičnih likovnih zadataka. Razvijajući maštu na taj način, likovnim kreiranjem nečega za što nemaju konkretni oslonac u stvarnosti, osim racionalnog mišljenja koristili bi i ono iracionalno, odnosno izmišljali ono neviđeno, nestvarno, nedodirljivo, a što bi sigurno rezultiralo originalnim i drugačijim likovnim rješenjima.

Način rada izmišljanjem u Likovnoj kulturi podrazumijeva upravo to te je stoga vrlo prikladan za ostvarivanje u kombinaciji s primjenom mitoloških motiva, osobito onih, poput staroslavenskih, koji su u popularnoj kulturi manje zastupljeni. Oni su podatan sadržaj i za međupredmetno povezivanje, kao što je u ovom radu slučaj bio s Hrvatskim jezikom, a u kontekstu Hrvatske pogodni su i stoga što predstavljaju dio hrvatske kulturne baštine, onda i kulturnog identiteta svakoga od nas koji se, poput imaginacije, itekako može razvijati.

8. LITERATURA

KNJIGE

1. Arnheim, R. (1981). Umetnost i vizuelno opažanje: Psihologija stvaralačkog gledanja. Beograd: Univerzitet umetnosti.
2. Badurina, A., et al. (2006). Leksikon ikonografije liturgike i simbolike zapadnog kršćanstva. Zagreb: Kršćanska sadašnjost.
3. Barnett, M. (2000). Bogovi i mitovi starog svijeta: Arheologija i mitologija Egipta, Grčke i Rima. Rijeka: Dušević i Kršovnik d.o.o.
4. Belaj, V., Belaj, J. (2014). Sveti trokuti; Topografija hrvatske mitologije. Zagreb: Ibis grafika d.o.o.
5. Belamarić, D. (1986). Dijete i oblik. Zagreb: Školska knjiga.
6. Bodulić, V. (1982). Umjetnički i dječji crteži. Priručnik za odgajatelje i nastavnike. Zagreb: Školska knjiga.
7. Brešan, D. (2006). Likovni pojmovnik. Priručnik likovnih pojmova za osnovnu i srednju školu. Zagreb: Naklada Ljevak
8. Brlić-Mažuranić, I. (2004). Priče iz davnine. Zagreb: Golden marketing- Tehnička knjiga.
9. Damjanov, J. (1991). Vizualni jezik i likovna umjetnost: uvod u likovno obrazovanje. Zagreb: Školska knjiga.
10. Damjanov, J. (1985). Likovna umjetnost. I dio. Zagreb: Školska knjiga
11. Damjanov, J. (1982). Likovna umjetnost II dio. Zagreb: Školska knjiga
12. Grgurić, N., Jakubin, M. (1996). Vizualno-likovni odgoj i obrazovanje. Zagreb: Educa.
13. Huzjak, M. (2008). Učimo gledati 1-4. Zagreb: Školska knjiga.
14. Jakovljević, S. (2003). Priručnik za učiteljice i učitelje za likovnu kulturu od 1. do 4. razreda osnovne škole. Zagreb: Profil.
15. Janson, H. W., Janson, A. F., Povijest umjetnosti (dopunjeno izdanje). Varaždin: Stanek d.o.o

16. Katičić, R. (2017). Naša stara vjera. Tragovima svetih pjesama naše pretkršćanske starine. Zagreb: Ibis grafika.
17. Šuvaković, M. (2005.), Pojmovnik suvremene umjetnosti; Horetzky, Zagreb
18. Petrač, L. (2015). Dijete i likovno-umjetničko djelo. Metodički pristupi likovno-umjetničkom djelu s djecom vrtićke i školske dobi. Zagreb: Alfa.
19. Peić, M. (1979). Pristup likovnom djelu. Zagreb: Školska knjiga.
20. Petz, B. (2005). Psihologijski rječnik. Jastrebarsko: Naklada slap.
21. Prette, M., C., De Giorgis, A. (2003). Povijest umjetnosti. Zagreb: Naklada Ljevak d.o.o
22. Solar, M. (1977). Teorija književnosti. Zagreb: Školska knjiga.
23. Sučić, N. (2013). Hrvatska narodna mitologija. Zagreb: Edicije Božićević.
24. Tanay, E. R. (2002). Valovi boja. Priručnik za likovnu kulturu, 1.-4- razred. Zagreb: Školska knjiga.

POGLAVLJE U KNJIZI

1. Grković – Janović S. (2006). Osam mudrosti Ivane Brlić Mažuranić. U: Ivana Brlić Mažuranić, Priče iz davnine (str. 191-217). Zagreb: Golden marketing- Tehnička knjiga.
2. Ivančević, R. (2006). Uvod u ikonologiju. U: Anđelko Badurina et al., Leksikon ikonografije liturgike i simbolike zapadnog kršćanstva (str. 13-83). Zagreb: Kršćanska sadašnjost.
3. Zalar, D. (2004). Mitološka bića u Pričama iz davnine. U: Ivana Brlić Mažuranić Priče iz davnine (str. 217-229). Zagreb: Golden marketing- Tehnička knjiga.

ELEKTRONIČKI IZVORI

1. Botica, S. (1993). Mitološki slojevi usmene hrvatske književnosti. Zagreb: Croatica, Vol. 23/24, No. 37-38-39.

(https://hrcak.srce.hr/search/?show=results&styp=1&c%5B0%5D=article_search&t%5B0%5D=mitolo%C5%A1ki+slojevi, 24.4.2021.)

2. Finci, P. (2017). Mit i imaginacija. In medias res: časopis filozofije medija, Vol. 6 No. 10., (str. 1487-1496) (https://hrcak.srce.hr/index.php?show=clanak&id_clanak_jezik=267594, 5.5.2021.)
3. Košćec Bousfield, G., Salamon, J., Vučković, M. (2020). Likovna umjetnost 1; Udžbenik likovne umjetnosti u prvom razredu srednje škole. Zagreb: Školska knjiga d. d. (preuzeto s e-sfere) (<https://www.e-sfera.hr/prelistaj-udzbenik/47e181d4-0fe8-45cb-b1d5-d50d212bf18b>, 10.6.2021.)
4. Pivac, D. (2016). Poticanje dječjeg likovnog stvaralaštva i mašte u komunikaciji s kulturnom baštinom. Školski vjesnik: časopis za pedagogijsku teoriju i praksu, Vol. 65 No., (str. 347-356). Split: Umjetnička akademija u Splitu.
(https://hrcak.srce.hr/index.php?show=clanak&id_clanak_jezik=236331, 2.4.2021.)
5. Salamon, J., Vučković, M., Mišljenović, V. (2020). Likovna umjetnost 3; Udžbenik likovne umjetnosti u trećem razredu srednje škole. Zagreb: Školska knjiga d. d. (<https://www.e-sfera.hr/prelistaj-udzbenik/6462a36b-5cf7-477e-b919-d57ca57002bc>, 10.6.2021.)
6. Tuan, Y. F. (1990). Realism and Fantasy in Art, History, and Geography. Annals of the Association of American Geographers, Vol. 80, No. 3., (str.435-446).
(www.jstor.org/stable/2563622, 7.5.2021.)

INTERNETSKE STRANICE

1. Wikiwand, Apoksiomen. (<https://www.wikiwand.com/hr/Apoksiomen>, 17.4.2021.)
2. Dailymotion, Šuma Striborova/1991 Domaći film.
(<https://www.dailymotion.com/video/x54t33o>, 28.8.2021.)
3. Dvadeset i peti rođendan Male Sirene.
(<https://novi.ba/clanak/2415/25-rodendan-male-sirene>, 10.6.2021.)
4. Indigo digitalni repozitorij, Genre prizor:slika. (<https://repozitorij.muio.hr/?pr=i&id=230114>, 6.5.2021.)
5. Kršćanski simboli. (<https://proleksis.lzmk.hr/32908/>, 3.9.2021.)

6. Loomen, Pojmovi, ikonografija i ikonologija.

(<https://loomen.carnet.hr/mod/book/view.php?id=597282>, 5.4.2021.)

7. Motiv, Hrvatska enciklopedija. (<https://www.enciklopedija.hr/natuknica.aspx?id=42114>, 22. 4. 2021.)

8. Mit, Hrvatska enciklopedija. (<https://www.enciklopedija.hr/Natuknica.aspx?ID=41235>, 15.4.2021.)

9. Narodne novine (2019). Odluka o donošenju kurikuluma za nastavni predmet Likovne kulture za osnovne škole i Likovne umjetnosti za gimnazije u Republici Hrvatskoj.

https://narodne-novine.nn.hr/clanci/sluzbeni/2019_01_7_162.html, 15.5.2021.)

10. Narodne novine (2019) Odluka o donošenju kurikuluma za nastavni predmet Hrvatski jezik za osnovne škole i gimnazije u Republici Hrvatskoj.

https://narodne-novine.nn.hr/clanci/sluzbeni/2019_01_10_215.html, 17.8. 2021.)

11. Pinterest. <https://www.pinterest.com/pin/262334747024484587/>, 28.5.2021.)

12. Pinterest. (<https://www.pinterest.com/pin/518125132115047643/>, 15.7.2021.)

13. Polikletov kanon. (<https://nova-akropola.com/lijepe-umjetnosti/kiparstvo/polikletov-kanon/>, 17.4.2021.)

14. Popis djela za osnovnu školu, e-lektire. (<https://lektire.skole.hr/popis-djela-osnovna-skola/>, 20.8.2021.)

15. Pop-up book. (<https://www.encyclopedia.com/manufacturing/news-wires-white-papers-and-books/pop-book>, 13.6.2021.)

16. Rezultati državnog Natjecanja-izložbe učenika osnovnih i srednjih škola iz područja vizualnih umjetnosti i dizajna-LIK 2020./ 2021.

(<https://www.azoo.hr/natjecanja-i-smotre-arhiva/natjecanje-izlozba-ucenika-osnovnih-i-srednjih-skola-iz-podrucja-vizualnih-umjetnosti-i-dizajna-lik-2018/>, 26.5.2021.)

17. Stribor's forest.

<https://images.mubicdn.net/images/film/292342/cache-636882-1611475592/image-w1280.jpg?size=800x>, 29.8.2021.)

18. Wassily Kandinsky: The Father of Abstraction. (<https://www.thecollector.com/wassily-kandinsky-the-father-of-abstraction/>, 19.8.2021.)

19. What is Narrative art? (<https://www.widewalls.ch/magazine/what-is-narrative-art>, 28.8.2021.)

20. Wikipedia, Kouros. (<https://hr.wikipedia.org/wiki/Kouros>, 17.4.2021.)

21. Wikipedia, Prometheus Bound (Rubens).
([https://en.wikipedia.org/wiki/Prometheus_Bound_\(Rubens\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Prometheus_Bound_(Rubens)), 7.5.2021)

22. Youtube, "Šuma Striborova", animirani film u režiji škotskog autora Al Keddica.
(<https://www.youtube.com/watch?v=ECBr-pdpPBM>, 28.8.2021)

9. POPIS TABLICA

Tablica	Stranica
Tablica 1. Odgojno-obrazovni ishodi domene A <i>Stvaralaštvo i produktivnost</i> koje je planirano ostvariti likovnim aktivnostima	31
Tablica 2. Odgojno-obrazovni ishodi domene B <i>Doživljaj i kritički stav</i> koje je planirano ostvariti likovnim aktivnostima	32
Tablica 3. Odgojno-obrazovni ishodi domene C <i>Umjetnost u kontekstu</i> koje je planirano ostvariti likovnim aktivnostima	32
Tablica 4: Odgojno-obrazovni ishodi nastavnog predmeta Hrvatski jezik u 4. razredu osnovne škole s kojima se povezuje likovne aktivnosti iz praktičnog istraživanja.	33

10. POPIS SLIKA

Slika	Stranica
Slika 1. Wassily Kandinsky, Kompozicija VII, 1913., galerija Tretyakov.	4
Slika 2. Kouros Anavisos, oko 539. god. pr. Kr., Arheološki muzej, Atena. Primjer stiliziranog muškog akta, arhajsko razdoblje (stara Grčka), prikazan u krutom uspravnom položaju.	5
Slika 3. Dorifor (Kopljonoša) u dinamičnom, nesimetričnom stavu kontraposta. Primjer realističnog muškog akta iz klasičnog grčkog razdoblja, 5. st. pr. Kr.	5
Slika 4. Apoksiomen (rimska kopija), Lizip, oko 330. pr. Kr., mramor, 2,05 m, Vatikanski muzej, Rim. Primjer idealiziranog muškog akta početka helenističkog razdoblja, izduženija muška figura koja se doima elegantnijom.	5
Slika 5. Genre prizor nepoznatog autora, gvaš na papiru, 1915.-1916.	6
Slika 6. Giusto dei Menabuoi, Svadba u Kani prikazana narativnom metodom, 1375., krstionica katedrale u Padovi.	8
Slika 7. Riba kao simbol kršćanstva s mozaika u porečkoj Eufrazijevoj bazilici iz VI. st.	9
Slika 8. Peter Paul Rubens, Okovani Prometej, ulje na platnu, 1611.-1612.	10
Slika 19. Sirijski idol - bog s božicom koja izlazi iz njegova tijela.	12
Slika 10. Heraklo s istočnog zabata Afejina hrama, Egina.	13
Slika 11. Apolon, Veii. Museo Nazionale di Villa Giulia, Rim.	13
Slika 12. Sandro Botticelli: Proljeće.	14
Slika 13. Gian Lorenzo Bernini: Apolon i Dafne.	15
Slika 14. Ferdinand Kulmer, Pegazov vrt.	15
Slika 15. Pablo Picasso, Guernica	16
Slika 16. Minuciozno izveden prikaz mitološkog bića, karakterističnog za <i>Fantasy art</i> .	16
Slika 17. Disneyjeva Mala sirena.	18
Slika 18. Učenički rad.	20
	52

Slika 19. Učenički rad.	20
Slika 20. Učenički rad.	20
Slika 21. Kadar iz filma Lukasa Nole.	22
Slika 22. „ <i>Moja sestra pleše</i> . Linije uz noge i ruke označuju plesne pokrete. Desno je gitara, a crte iznad nje označuju zvukove. Olovka (4 g.).“	28
Slika 23. Skočna slikovnica.	33
Slika 24. Skica slikovnice.	34
Slika 25. Materijal korišten za likovne aktivnosti.	35
Slika 26. Tijek aktivnosti 1.	35
Slika 27. Skočni mehanizam 1.	36
Slika 28. Završni uradak 1.	36
Slika 29. Skočni mehanizam 2.	38
Slika 30. Završni uradak 2.	38
Slika 31. Elementi koji će iskakati i skočni mehanizam 3.	40
Slika 32. Završni uradak 3.	40
Slika 33. Oblaci i dvorac – skočni elementi (skočni mehanizam) 4.	42
Slika 34. Završni uradak 4.	42
Slika 35. Samostojeća slikovnica.	43

11. ŽIVOTOPIS

OSOBNJE INFORMACIJE

Antonia Radović

📍 Put Mrviska 2, 23212 Tkon (Hrvatska)

☎️ +(385) 99 435 0600

✉️ antoniar176@gmail.com

Spol Žensko | Datum rođenja 17/06/1997 | Državljanstvo hrvatsko

OBRAZOVANJE I OSPOSOBLJAVANJE

09/20012–06/2016

Opća gimnazija Biograd n/M
Augusta Šenoa 29, 23210 Biograd n/M (Hrvatska)
ss-biogradnamoru.skole.hr

10/2016-

Integrirani preddiplomski i diplomski studij za učitelje, Sveučilište u Zadru

RADNO ISKUSTVO

- Stručna praksa u sklopu studija

- Volontiranje u programu „Mentori za čitanje" u ogranku Arbanasi, gradske knjižnice Zadar, 2019./2020. godine.

OSOBNJE VJEŠTINE

Materinski jezik

hrvatski

Ostali jezici

engleski

RAZUMIJEVANJE		GOVOR		PISANJE
Slušanje	Čitanje	Govorna interakcija	Govorna produkcija	
C1	B2	B2	B2	B2

Stupnjevi: A1 i A2: Početnik - B1 i B2: Samostalni korisnik - C1 i C2: Iskusni korisnik
Zajednički europski referentni okvir za jezike

Digitalna kompetencija Vješto korištenje Microsoft Office paketa (Word, Excel, Powerpoint)

Društvene vještine i kompetencije Komunikativna, pristupačna, kreativna, sklona timskom radu voljna naučiti nove stvari, prilagodljiva, empatična, iskusna u radu s djecom.