

Dr. Matjaž Duh, Univerza v Mariboru, Pedagoška fakulteta, matjaz.duh@uni-mb.si

*Jerneja Herzog, Univerza v Mariboru, Pedagoška fakulteta,
jerneja.herzog@uni-mb.si*

Lucija Gosak, Osnovna šola Radlje ob Dravi, gosak.lucija@gmail.com

Vloga likovne tehnike v likovnooblikovnih strategijah pri osnovnošolcih

Izvirni znanstveni članek

UDK 37.015.31:741/744

POVZETEK

V prispevku predstavljamo izsledke kvalitativne raziskave, v kateri smo ugotavljali likovnooblikovne strategije, ki jih uporabljajo učenci pri izdelavi risbe z različnimi risarskimi tehnikami. Raziskovalni vzorec je predstavljalo šest učencev, starih med 10 in 11 let. S pomočjo študije primera smo opazovali, analizirali in preučevali ustvarjalno delo učencev pri različnih risarskih tehnikah, in sicer z ogljem, flomastrom in računalnikom v programu Slikar.

Rezultati raziskave kažejo na to, da se likovnooblikovne strategije otrok spreminjajo glede na ponujeno risarsko tehniko. Spreminjale so se tako pri tradicionalnih risarskih tehnikah (oglje in flomaster) kot tudi pri bolj neobičajni risarski tehniki (računalnik). Razlike so se pojavljale med dečki in deklicami, predvsem se je to pokazalo pri tradicionalnih risarskih tehnikah, z ogljem in flomastrom, in sicer pri začetni fazi ustvarjalnega dela učencev.

Ključne besede: likovno izražanje, risanje, likovnooblikovne strategije otrok, likovni tipi otrok, risarske likovne tehnike, računalniška risba

The role of using art techniques for teaching art and design strategies to primary school children

ABSTRACT

The article presents the results of a qualitative study dealing with art and design strategies employed by pupils when drawing using different drawing techniques. The research sample consisted of six pupils aged 10 to 11. A case study was used to monitor, analyse and study the creative work of pupils while utilising different drawing techniques, i.e. drawing with charcoal, felt-tip pens and MS Paint computer software.

The results obtained indicate that children's art and design strategies differ in regard to the drawing technique employed. The strategies differed in both traditional drawing techniques (charcoal and felt-tip pen) as well as in more unusual drawing techniques (the computer). There were differences between the boys and girls, which were especially evident in traditional drawing techniques (charcoal and felt-tip pen) in the initial phase of creative work.

Keywords: artistic expression, drawing, art and design strategies of children, artistic types of children, drawing techniques, computer drawing

Uvod

Otroci se z likovnim izražanjem spoznavaajo s svetom in si ga na sebi lasten način razlagajo. »Na razvoj likovnega izraza otrok vplivajo sočasni procesi dozorenja in učenja, ki se kažejo v razvoju psihomotorike, spoznavanju in pridobivanju znanja o okolju ter razvoju sposobnosti in potrebe po prikazovanju znanja« (Duh in Zupančič, 2003, str. 16). Likovno ustvarjanje je pomembno pri otrokovem razvoju, skozi risbo lahko opazimo, kako raste njegovo izkustvo in kako se razvija. »Likovnooblikovni razvoj pri likovni vzgoji je pomemben dejavnik in s tem nujni sestavni del vsake didaktične enote likovnovzgojne dejavnosti« (Duh in Korošec, 2009, str. 35). Prav tako pa je likovnooblikovni razvoj otrok v veliki meri odvisen od dobre likovnopedagoške prakse. Oblikovni razvoj izhaja iz uporabe likovnih elementov in obvladovanja likovnega jezika (Duh, 2007). Na ta del likovnega razvoja otrok ima dobro pedagoško delo največji vpliv. Otroku je treba ponuditi veliko priložnosti, da se bo likovno izražal in razvijal svoje sposobnosti. Likovnovzgojno delo v naših šolah bo uspešno in kakovostno le, če bodo učitelji razvijali likovno ustvarjalnost in ustvarjalno mišljenje učencev (Herzog, 2009). Pri likovni vzgoji moramo otrokom omogočiti, da spoznajo različne likovne tehnike in ma-

teriale, ki jim omogočajo, da se likovno izražajo in sproščajo svojo domišljijo, obenem pa si pridobivajo najrazličnejše oblikovne izkušnje. Z različno uporabo likovnih tehnik si skušajo izoblikovati svoj individualni likovni izraz. Butina (1997) ugotavlja, kako pomembno je poznavanje likovnih tehnik in materialov za končni uspeh ustvarjalnega dela. Vsako likovno tehniko in material bi lahko uporabili za likovno delo, vendar moramo izbrati tisto, ki nam glede na izrazne in oblikovne možnosti najbolj ustreza. Gorjup (1999) svetuje, da je potrebno izbirati različne likovne tehnike, z njimi eksperimentirati in poskušati doseči zastavljene cilje. Hočevnar, Berce, Prestor (1980) menijo, da je likovno izražanje odvisno od otrokovega duševnega razvoja, saj ko likovno ustvarja, izraža svojo osebnost. Likovno ustvarjanje odraslega likovnega umetnika se bistveno razlikuje od otrokovega likovnega izražanja. Razlika je v tem, da se otrok ne zaveda svojega izražanja, likovni umetnik pa zavestno ustvarja likovno delo. Karlavaris (1991) trdi, da na likovni izraz otroka vplivajo tudi njegove karakterne značilnosti. Kadar govorimo o otrokovem likovnem razvoju, je pomembno omeniti, da se nekateri otroci razvijajo hitreje, drugi počasneje. Gerlovičeva (1976) pravi, da si otroške razvojne stopnje likovnega izražanja sledijo vedno v enakem zaporedju, vendar se ne pojavljajo vselej pri isti starosti in v vseh značilnih podrobnostih na enak način. Poleg tega Shatil (1995) meni, da otrok tako v predšolskem in osnovnošolskem obdobju uporablja sedem faz, ki jih združuje v kompleksno sestavo likovnega izdelka. Te faze so motorično risanje, krog, kvadrat, diagonalne in križne črte, trikotnik, montaža in igra oblik.

V osnovnih šolah postaja računalnik pri likovni vzgoji vse bolj prisoten. Zupančič (2001) meni, da je računalnik tako kot druge likovne tehnike samo orodje, ki nam omogoča nekatere nove postopke likovnega izražanja. Računalnik je medij prihodnosti in je pri otrocih močan motivacijski dejavnik. Uporaba računalnika pri likovni vzgoji pozitivno vpliva na likovno in splošno ustvarjalnost otrok (Duh, 2001). V šolah pri delu z računalniki večina otrok, ko likovno ustvarja, ob tipkovnici uporablja miško. Likovnoustvarjalno delo z miško je dovolj natančno in enostavno, torej je primerno za likovnoustvarjalno delo otrok v šolah.

V tuji literaturi je mogoče zaslediti veliko teorij in raziskav, ki so se razvijale na področju ustvarjalnosti, risarskih sposobnosti ter vizualno-spacialnih sposobnosti in inteligenc (Torrance, 1970, 1988; Clark in Zimmerman, 1984; Gardner, 1983, 1994, 2006). Nekaj od teh teorij je bilo preučevanih pri dijakih, predvsem v zahodnih državah (Baer, 1996; Carroll in Howieson, 1991; Clark in Zimmerman, 1984), manj pa je mogoče zaslediti teorij in raziskav, ki bi preučevala in se razvijala pri učencih predmetne stopnje na področju izražanja skozi risbo in likovnooblikovnih strategij.

Metodologija

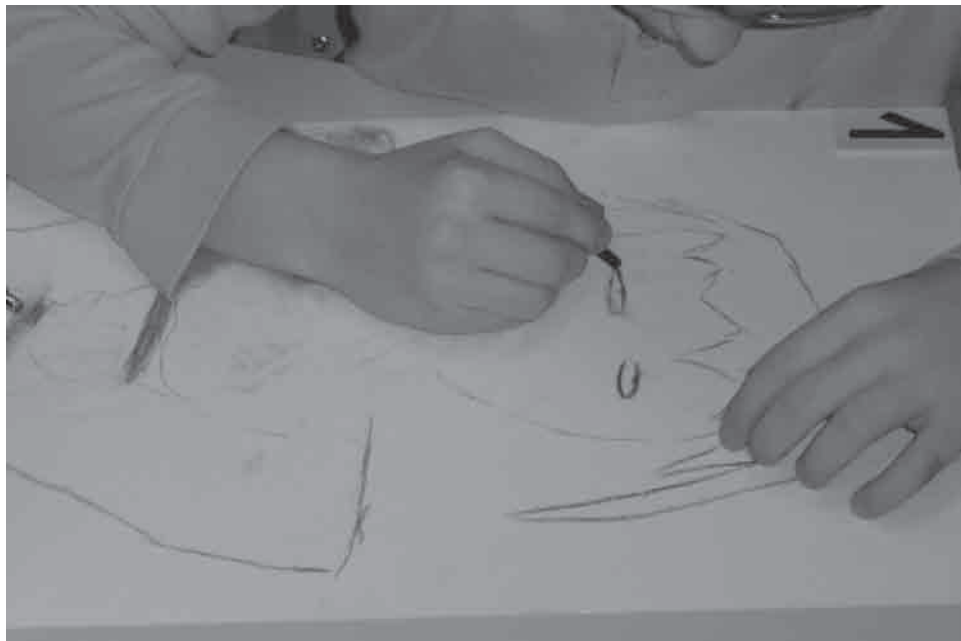
Namen raziskave je bil, ugotoviti, ali se likovnooblikovne strategije otrok spreminjajo glede na različne risarske tehnike. S študijo primera smo ugotavljali, ali se postopek dela, v našem primeru risanje portreta, razlikuje glede na to, katero risarsko tehniko je otrok uporabil. Ali se postopek izdelave risbe razlikuje, kadar otroku ponudimo oglje, flomaster ali računalniško miško? Pri raziskavi smo uporabili deskriptivno, komparativno in kvalitativno raziskovalno metodo. Uporabili smo kvalitativno paradigmo znanstvenega pedagoškega raziskovanja z aktivnim spremljanjem procesa likovnega ustvarjanja otrok. Ob tem smo upoštevali prednosti kvalitativne paradigme, in sicer povezanost raziskovanega in raziskovalca slednjemu omogoča kakovostno opazovanje preučevanega in raziskavo, pri kateri sestavljajo temeljno izkustveno gradivo, zbrano v raziskovalnem procesu, besedni opisi ali pripovedi (Duh, 2009). Raziskovalni vzorec je predstavljalo šest naključno izbranih osnovnošolskih otrok petega razreda devetletke, od teh trije dečki in tri deklice. Podatke smo pridobili z opazovanjem učencev med likovnim ustvarjanjem ter s primerjanjem njihovih izdelkov. Kot samostojno tehniko zbiranja podatkov smo izbrali analizo dokumentov, ki jo predstavljajo videoposnetki, posneti med likovnim ustvarjanjem otrok, in analizo fotografij, posnetih med postopkom dela učencev.

Pripravili smo podrobno pripravo učne ure, ki smo jo izvedli trikrat po dve učni uri v petem razredu devetletke. Tako smo od vsakega učenca pridobili po tri izdelke v treh različnih risarskih tehnikah (ogljje, flomaster in računalnik). Pri vseh treh risarskih tehnikah smo izbrali motiv človeške figure z namenom, da le-ta ne bi vplival na likovnooblikovne strategije otrok. Z risarsko tehniko oglje so učenci upodobili sošolca, z risarsko tehniko flomaster so upodobili obraz, ki izraža čustvo, z računalniško miško v programu Slikar pa so se učenci upodobili pri opravi, kot je česanje, umivanje zob ... Skupaj smo pridobili 18 likovnih izdelkov s področja risanja.

Rezultati in interpretacija

Prvi teden so učenci likovno nalogo izvedli tako, da so z risarsko tehniko oglje narisali portret sošolca. Pomembno je poudariti, da so se učenci pri tej učni uri prvič seznanili s to risarsko tehniko, saj z ogljem prej še niso risali. V razredu smo mize postavili tako, da so si učenci sedeli nasproti, kar jim je omogočilo, da so se med ustvarjanjem lahko opazovali. Pripravili smo podrobno pripravo učne ure, in sicer dvakrat po petinštirideset minut. V uvodni uri smo predstavili osnovne porpore obraza in si ogledali nekaj fotografij portretov učencev. Spoznali smo risarsko tehniko oglje in predstavili njene značilnosti, nato pa smo si ogledali še nekaj portretov znanih umetnikov, izdelanih z ogljem.

V nadaljevanju bomo predstavili dečka A, ki riše portret sošolca z ogljem, deklico A, ki riše avtoportret s flomastrom, ter dečka B, ki upodablja avtoportret z računalniško miško v programu Slikar.



Slika 1: Risba dečka A z ogljem

Deček A se je kljub do tedaj nepoznani risarski tehniki risanja lotil hitro in za razmislek ni porabil veliko časa. Fotografija (slika 1) prikazuje risbo, ki je nastala po približno devetih minutah dela. Z zelo nežno potezo oglja je učenec začel risati ramena in trup, ki ga je od ramen navzdol zožil. Črte, ki jih je narisal, je prevlekel z močnejšo potezo oglja. Trupu je dodal ozek vrat, nato pa se posvetil oblačilu. Na sredino spodnje strani oblačila je narisal krog; na zgornji in na spodnji strani kroga je dodal poševni črti in ju zapolnil s temno ploskvijo. Krog in črti je povezal z rameni, da je dobil globok dekolte. Na vratu je narisal dve koničasti cikcak črti, eno pod drugo. Nato je levo stran ramen zapolnil s temno ploskvijo in narisal obraz. Ni oblikoval cele glave, ampak le spodnji del obraza, z lasmi v zgornjem delu. Iz video-posnetka je razvidno, da je učenec med risanjem risalni list obračal v vse smeri. Lase je začel risati na levi strani glave in jih zaključil na desni. Moč šablon lahko zasledimo v laseh, ki jih je dodal figuri.



Slika 2: Risba dečka A z ogljem

Risba na fotografiji (slika 2) je nastala po sedemindvajsetih minutah. Deček se je po kratkem premisleku ponovno posvetil oblačilu. V krog na njem je vrisal črte in vse skupaj poudaril s temnejšo linijo. Na desno stran obleke je narisal nekakšno značko z dvema visečima trakovoma. Na vsaki strani ramen je z dvema črtama nakazal roki, črte pod nosom pa še močneje poudaril, da delujejo kot brki. Nato je na vsako stran glave dodal levo in desno uho in s temno ploskvijo zapolnil lase. Levo uho je povsem prekril z lasmi, ki jih je s temnimi črtami še potemnil. V ozadju je na desno stran rahlo narisal nekaj linij, ki so slabo vidne in ne moremo določiti, kaj predstavljajo. Belo ploskev v ozadju je nato potemnil.

Z ozirom na likovnooblikovne strategije in osebne likovne značilnosti smo dečka A označili kot analitični likovni tip, ki izhaja iz detajlov in oblikuje celoto (Karlavaris, 1991).

Na sliki 3 vidimo končne izdelke dečka A, ki jih je narisal z ogljem, flomastrom in računalnikom v programu Slikar. Pri tradicionalnih risarskih tehnikah oglje in flomaster je učenec upodobil doprsni portret, z risarsko tehniko računalnik pa je narisal portret, na katerem je viden obraz in del vratu, trupa ni upodabljal.



Slika 3: Končni izdelki dečka A z ogljem, flomastrom in računalnikom v programu Slikar

Zanimalo nas je zaporedje, ki ga je deček uporabil za upodobitev portreta pri treh različnih risarskih tehnikah. Predstavljamo ga v tabeli 1. Vrstni red je ponazorjen s številkami od 1 do 4.

DEČEK A	obris glave	oči	nos	usta
OGLJE	/	2	3	4
FLOMASTER	1	2	3	4
RAČUNALNIK	1	2	4	3

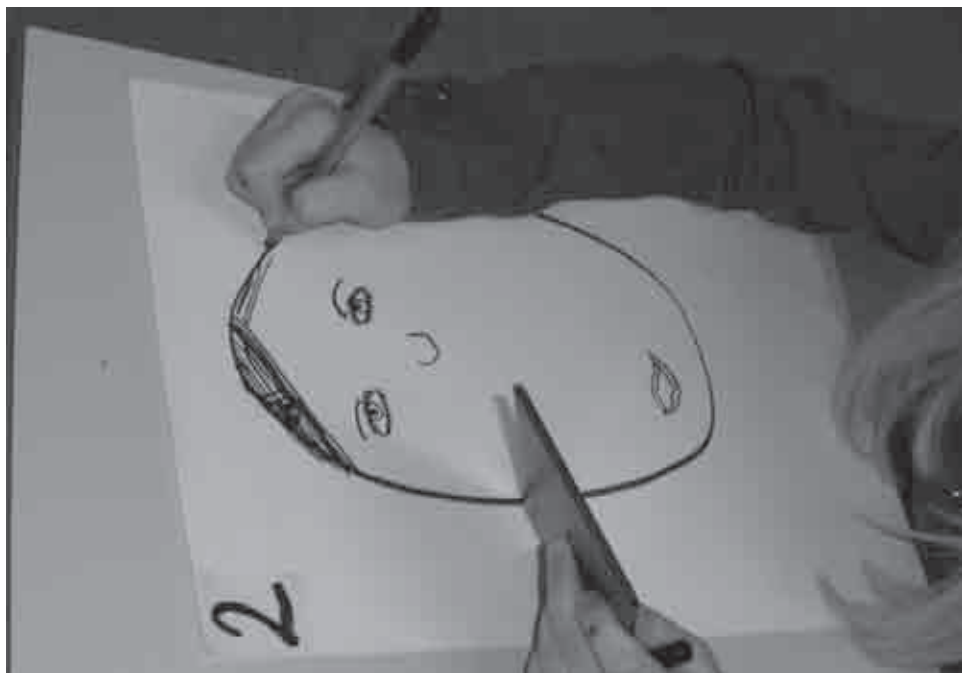
Tabela 1: Postopek upodobitve portreta dečka A v treh risarskih tehnikah

Iz tabele 1 je razvidno, kateri vrstni red je deček A uporabil pri upodobitvi portreta z risarskimi tehnikami oglje, flomaster in računalnik (v programu Slikar). Rezultati v tabeli pokažejo, da učenec z risarsko tehniko oglje portreta ni začel upodabljati z obrisom glave, ampak je najprej narisal ramena in nato dodal glavo, v katero je vrisal oči, nos in usta. Risbe s flomastrom se je lotil nekoliko drugače – tokrat je najprej narisal obris glave in v istem zaporedju kot pri risarski tehniki oglje dodal ostale elemente. Pri risbi z računalnikom je najprej oblikoval glavo, nato je elemente v obraz vrisal v nekoliko drugačnem zaporedju; nos je narisal pred usti. Oči je v

vseh treh risarskih tehnikah dodal takoj po obrisu glave. Na učenca fizična bližina sošolke, ki je sedela poleg njega, ni vplivala. Popolnoma sam se je odločal, po kakšnem zaporedju bo elemente vnašal v risbo.

Pri vseh risarskih tehnikah je začel risati na levi strani formata. Z risarsko tehniko oglje je oblikoval ramena – najprej na levi strani in jih zaključil na desni, enako je storil pri risarski tehniki s flomastrom in računalnikom; obris glave je začel risati z leve proti desni. Tudi pomembne elemente na risbi, kot so oči, ušesa, očala, je učenec vedno narisal z začetkom na levi strani obraza in nato dodal desno oko, desno uho ...

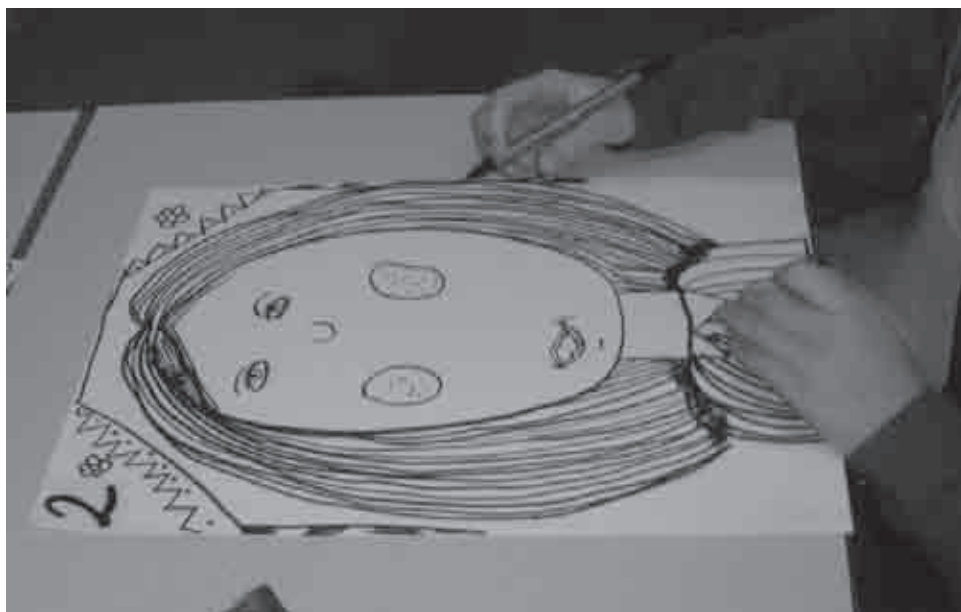
Naslednji teden smo izvedli pripravo učne ure, prav tako dvakrat po petinštirideset minut, pri kateri so učenci upodabljali avtoportret, ki izraža določeno čustvo. Učence smo motivirali tako, da smo si ogledali reprodukcije kipov Messerschmida, ki prikazujejo različne izraze na obrazu. Pri likovnem ustvarjanju so učenci uporabljali ogledala, v katera so se lahko gledali.



Slika 4: Risba deklice A s flomastrom

Na fotografiji (slika 4) je deklica A s flomastrom risala lastno podobo in se med risanjem gledala v ogledalo. Risba je nastala v šestih minutah po prejemu risalnega lista. Učenka je najprej narisala jajčasto glavo, v zgornjem delu je s črtami na levi

strani narisala lase in jim s kratkimi črticami dodala lasno sponko. V spodnjem delu je narisala odprta usta, ki so majhna glede na obraz. Kljub temu da so usta odprta, zob ni narisala. Nato je oblikovala dve elipsasti obliki za oči, najprej levo in nato desno. V oči je vrisala krogce s piko na sredini, na vsaki strani je s kratkimi črticami dodala trepalnice. Z upognjenima črtama nad očmi je narisala obrvi in majhen nos v obliki črte U. Osnovnih proporcev obraza ni upoštevala.



Slika 5: Risba deklice A s flomastrom

Čez približno dvaindvajset minut je nastala risba, ki jo prikazuje fotografija (slika 5). Učenka je dodala lase na levi in na desni strani obraza ter jih podaljšala z navpičnimi črtami, ki se prilegajo obrazu. Na koncu je lase še zgostila z majhnimi črticami. Nato je glavi dodala ozek vrat in ramena, ki jih je ločila z vodoravno črto. Dodala je ovratnik in iz sredine povlekla dve navpični črti, med kateri je nanizala štiri gumbke. Ramena, ki jih je narisala, so preozka, zato jih je razširila. Ker risbe ni mogla brisati (saj tega risarska tehnika flomaster ne omogoča), se je znašla tako, da je v bluzo vrisala navpične črte, ki so skrile napako. Nato je po premisleku dodala koticke ust in črto na bradi. Da bi zapolnila prazno površino obraza, je narisala dva krogca za lička, s pikami na sredini. Zopet je nekaj časa premišljevala, nato je začela krasiti ozadje – zapolnila ga je s črtami, cikcak črtami, pikami in rožicami na vsaki strani avtoportreta. Ozadje je gradila simetrično in dekorativno. S področja nagnjenosti k likovnoizraznim sredstvom smo deklico A označili kot izrazito dekorativni likovni tip (Karlavaris, 1991).

Na sliki 6 vidimo končne izdelke deklice A, ki jih je narisala z ogljem, flomastrom in računalnikom v programu Slikar. Pri tradicionalni risarski tehniki oglje je učenka upodobila celopostavni portret sošolke, pri risarski tehniki flomaster pa doprni avtoportret. Z risarsko tehniko računalnik je narisala portret v ogledalu ter se bolj posvetila prostoru zunaj ogledala.



Slika 6: Končni izdelki deklice A z ogljem, flomastrom in računalnikom v programu Slikar

Tabela 2 prikazuje zaporedje, ki ga je deklica uporabila za upodobitev portreta pri treh različnih risarskih tehnikah. Vrstni red je ponazorjen s številkami od 1 do 4.

DEKLICA A	obris glave	oči	nos	usta
OGLJE	1	2	4	3
FLOMASTER	1	3	4	2
RAČUNALNIK	1	2	4	3

Tabela 2: Postopek upodobitve portreta deklice A v treh risarskih tehnikah

Iz tabele 2 je razvidno, kateri vrstni red je uporabila deklica A pri risanju portreta z risarskimi tehnikami oglje, flomaster in računalnik (v programu Slikar). Rezultati v tabeli pokažejo, da je učenka v vseh treh risarskih tehnikah začela upodabljati portret tako, da je najprej upodobila obris glave. Pri risarski tehniki oglje in računalnik je nato narisala oči, usta in nos, pri tehniki s flomastrom pa je vrstni red nekoliko zamenjala – po narisanim obrisu glave je najprej dodala usta, nato oči in nos. Nos je vsakič narisala nazadnje, ko je že oblikovala glavo, oči in usta. Na učenko fizična bližina sošolca ni imela vpliva, saj se je učenec, ki je sedel poleg nje, risbe lotil povsem drugače. Učenka je portret oz. obris glave pri vseh risarskih tehnikah začela risati na levi strani formata. Prav tako je začela risati na levi strani obraza tudi pomembne elemente na risbi, kot so oči, ušesa, lasje.

Tretji teden smo izvedli pripravo učne ure, dvakrat po petinštirideset minut, pri kateri so učenci upodobili svoj avtoportret v ogledalu. Tokrat so risali na računalniku z računalniško miško v programu Slikar. Računalnik sam je bil za učence veliko motivacijsko sredstvo. V uvodnem delu smo se pogovarjali o programu Slikar ter spoznali nekaj osnovnih zakonitosti programa.



Slika 7: Risba dečka B z računalnikom



Slika 8: Risba dečka B z računalnikom

Deček B je z računalnikom veliko eksperimental, risal je čačke, najrazličnejše spake in obraze, ki jih vidimo na slikah 7 in 8. Risbo na sliki 7 je izdelal v dveh minutah. Z računalniškim orodjem čopič je oblikoval človeka z velikimi prsti na rokah in čevlji na nogah. Risati je začel okroglo obliko glave, v katero je vrisal pike za oči in tri pike, ki jih je med seboj povezal v usta. Nato je z eno potezo narisal vrat, roke in trup, kateremu je s tanjšo črto dodal štirikotni nogi. K desni in nato levi roki je narisal štiri velike prste. Na nogah je najprej na desni in nato na levi strani dodal velike podolgovate čevlje. Risbo je zatem izbrisal.



Slika 9: Risba dečka B z računalnikom

Risba na sliki 9 predstavlja končni izdelek dečka B. Risati jo je začel po tridesetih minutah; za njeno izdelavo je porabil dvanajst minut. Učenec je z računalniškim orodjem (svinčnik) narisal okroglo obliko glave, v katero je vrisal levo in nato desno oko. Oči je delno izbrisal in jih z debelejšo črto popravil, nato pa jim z računalniškim orodjem (čopič) na sredino dodal veliko piko. Nos je narisal podolgovat in na koncu odebeljen. Ker mu oblika ni bila všeč, ga je izbrisal in oblikoval nos v obliki črke U, ki se je zaključil z dvema nosnicama. Glavi je dodal vrat, ki ga je podaljšal do spodnjega roba ekrana. V obraz je vrisal velika okrogla široko odprta usta, jih zbrisal in jih ponovno narisal, tokrat v obliki elipse. Dodal jim je črto na sredini in nato z leve proti desni nanizal navpične črte, ki predstavljajo zobe. Lase je začel risati na levi strani glave. Počočkal jih je s tanko sivo črto in jih prevlekel z debelejšim čopičem. Čez sive lase je z računalniškim orodjem (svinčnik) narisal tanke črte v črni barvi. V levi spodnji kot risbe je dodal dva zaobljena pravokotnika, v katera je napisal svoje ime in priimek. Preden je risbo shranil, je oboje izbrisal in pravokotnika pustil prazna.

Na sliki 10 vidimo končne izdelke dečka B, ki jih je narisal z ogljem, flomastrom in računalnikom v programu Slikar. Pri vseh risarskih tehnikah je učenec upodobil dopsni portret.



Slika 10: Končni izdelki dečka B z ogljem, s flomastrom in z računalnikom v programu Slikar

Tabela 3 prikazuje zaporedje, ki ga je deček uporabil za upodobitev portreta pri treh različnih risarskih tehnikah. Vrstni red je ponazorjen s številčkami od 1 do 4.

DEČEK B	obris glave	oči	nos	usta
OGLJE	/	2	3	4
FLOMASTER	1	2	3	4
RAČUNALNIK	1	2	3	4

Tabela 3: Postopek upodobitve portreta dečka B v treh risarskih tehnikah

Iz tabele 3 je razvidno, kateri vrstni red je uporabil deček B pri upodabljanju portreta z ogljem, flomastrom in računalnikom (v programu Slikar). Rezultati v tabeli kažejo, da je učenec elemente oči, nos in usta – v vseh treh risarskih tehnikah – razporedil v enakem zaporedju. Pri risarski tehniki oglje je portret začel upodabljati tako, da je najprej narisal ramena in nato obris glave. S flomastrom in računalnikom pa je najprej upodobil glavo.

Deček je risbo pri vseh risarskih tehnikah začel risati na desni strani formata. Z risarsko tehniko oglje je ramena oblikoval najprej na desni strani in jih zaključil na levi, enako je storil pri risarski tehniki s flomastrom in računalnikom; obris glave je začel risati z desne proti levi. Pomembne elemente na risbi, kot so oči, ušesa in lasje, je pri risarski tehniki oglje začel risati na desni strani. Z risarsko tehniko računalnik pa je to storil obratno, elemente je v obraz najprej narisal na levo stran.

V nadaljevanju bomo predstavili končne izdelke deklice B in C ter dečka C.



Slika 11: Končni izdelki deklice B z ogljem, flomastrom in računalnikom v programu Slikar

Tabela 4 prikazuje zaporedje, ki ga je deklica B uporabila za izdelavo portreta pri treh različnih risarskih tehnikah. Vrstni red je ponazorjen s številkami od 1 do 4.

DEKLICA B	obris glave	oči	nos	usta
OGLJE	1	2	3	4
FLOMASTER	1	2	3	4
RAČUNALNIK	1	2	4	3

Tabela 4: Postopek upodobitve portreta deklice v treh risarskih tehnikah

Iz tabele 4 je razvidno, kateri vrstni red je uporabila deklica B pri risanju portreta z risarskimi tehnikami oglje, flomaster in računalnik (v programu Slikar). Rezultati v tabeli prikazujejo, da je učenka v vseh treh risarskih tehnikah portret začela izdelovati tako, da je najprej oblikovala obris glave in nato dodala oči. Pri risarskih tehnikah oglje in flomaster je uporabila enako zaporedje elementov. Po narisanim obrisu glave je dodala oči, nos in usta. Iz tega lahko sklepamo, da je deklica B pri tradicionalnih risarskih tehnikah, kot sta oglje in flomaster, izbrala enak postopek izdelave portreta kot pri računalniku.

Učenka je na vseh treh risbah upodobila doprski portret, ozadju se ni pretirano posvečala. Pri risbi na računalniku okvira ogledala ni narisala. Človeško figuro je pri vseh risarskih tehnikah začela risati na desni strani formata. Elemente, kot so oči, ušesa, pa je v obraz vedno dodala najprej na levi in nato na desni strani.



Slika 12: Končni izdelki deklice C z ogljem, flomastrom in računalnikom v programu Slikar

Tabela 5 prikazuje zaporedje, ki ga je deklica C uporabila za upodobitev portreta pri treh različnih risarskih tehnikah. Vrstni red je ponazorjen s številkami od 1 do 4.

DEKLICA C	obris glave	oči	nos	usta
OGLJE	1	2	3	4
FLOMASTER	1	2	3	4
RAČUNALNIK	1	2	4	3

Tabela 5: Postopek upodobitve portreta deklice v treh risarskih tehnikah

Iz tabele 5 je razvidno, kateri vrstni red je uporabila deklica C pri risanju portreta z risarskimi tehnikami oglje, flomaster in računalnik (v programu Slikar). Rezultati v tabeli pokažejo, da je učenka v vseh treh risarskih tehnikah portret začela upodabljati tako, da je najprej oblikovala obris glave in nato dodala oči. Pri tradicionalnih risarskih tehnikah oglje in flomaster je uporabila enako zaporedje elementov – obrisu glave je dodala oči, nos in usta. Pri risbi na računalniku pa je usta narisala, preden je dodala nos.

Na deklico C je imela fizična bližina sošolke velik vpliv – risbo z ogljem je skoraj povsem kopirala od nasproti sedeče deklice B. Tudi pri risbi s flomastrom se je v veliki meri zgledovala po sošolki, vsaj na začetku upodobitve portreta. Risbo z računalnikom je učenka narisala v nekoliko drugačnem zaporedju kot risbo z ogljem in flomastrom. Tokrat ne moremo reči, da je kopirala deklico B – vsaj iz videoposnetka to ni razvidno. V tem primeru je risbo oblikovala povsem samostojno, vendar je kljub temu dosegla enake rezultate kot deklica B. Kot pri deklici B lahko sklepamo, da je tudi deklica C zaradi tradicionalne risarske tehnike, kot sta oglje in flomaster, elemente razporedila v enakem zaporedju, medtem ko je pri risbi na računalniku uporabila nekoliko drugačno zaporedje (risanje z računalniško miško omogoča povsem drugačen pristop kot risanje z ogljem in flomastrom).



Slika 13: Končni izdelki dečka C z ogljem, flomastrom in računalnikom v programu Slikar

Tabela 6 prikazuje zaporedje, ki ga je deček uporabil za upodobitev portreta pri treh različnih risarskih tehnikah. Vrstni red je opazorjen s številčkami od 1 do 4.

DEČEK C	obris glave	oči	nos	usta
OGLJE	/	2	3	4
FLOMASTER	/	2	3	4
RAČUNALNIK	/	2	3	4

Tabela 6: Postopek upodobitve portreta dečka C v treh risarskih tehnikah

Iz tabele 6 je razvidno, kateri vrstni red je uporabil deček C pri upodabljanju portreta z risarskimi tehnikami oglje, flomaster in računalnik (v programu Slikar). Rezultati v tabeli kažejo, da se je učenec portreta pri vseh treh risarskih tehnikah lotil tako, da je najprej narisal ramena in nato glavo, v katero je vrisal oči, nos in usta. Elemente je v obraz dodal vedno po istem vrstnem redu. Izhajal je iz popolnoma svoje likovnooblikovne strategije, ki jo je uporabljal ne glede na to, s katero risarsko

tehniko je risal. V tem primeru ne bi mogli reči, da je risarska tehnika vplivala na učenca. Omeniti je potrebno, da je deček risal povsem samostojno in se ni oziral na risbe drugih učencev. Zvest je ostal svojemu principu vnašanja elementov v risbo, ne glede na to, da je isti motiv risal s tako različnimi risarskimi tehnikami, kot sta npr. oglje in računalnik.

Z risarsko tehniko oglje je ramena oblikoval najprej na levi strani formata in jih zaključil na desni, enako je storil tudi pri risarski tehniki računalnik. Tudi obris glave je začel risati z leve proti desni. Pri risarski tehniki flomaster je ramena narisal obratno (z desne proti levi). Vse preostale elemente na risbi, kot so oči, ušesa, lasje, je učenec narisal najprej na levi strani obraza.

Sklep

Namen raziskave je bil, ugotoviti, ali se postopek upodobitve človeške figure razlikuje glede na uporabljeno risarsko tehniko. Zanimalo nas je, ali se postopek izdelave risbe razlikuje, kadar otroku ponudimo oglje, flomaster ali računalniško miško. Ugotovili smo, da so se likovnooblikovne strategije otrok spreminjale tako pri uporabi tradicionalnih risarskih tehnik kot pri uporabi risarske tehnike računalnik. Večje razlike smo med samim delom učencev, v primerjavi z risarskima tehnikama oglje in flomaster, opazili pri risanju z računalnikom. Učenci so bili pri risanju z računalnikom veliko manj zadržani kot pri prej omenjenih tradicionalnih tehnikah. Pri delu z računalnikom niso bili obremenjeni s tem, da se lahko zmotijo. Veliko so eksperimentirali, na začetku so začeli čečkati in preizkušati različne možnosti, ki jim jih je nudil nov medij. Z risanjem na računalniku so začeli takoj, medtem ko so pri risarski tehniki z ogljem in flomastrom oklevali in za premislek porabili kar nekaj časa. Nekateri učenci so se celo bali začeti risati z ogljem oz. flomastrom in so želeli risbo najprej narisati s svinčnikom ter jo nato prevleči. Menili so, da se bodo zmotili in potem risbe več ne bodo mogli izbrisati ali je popraviti. Skozi potek opazovanja ustvarjalnega procesa otrok smo ugotovili, da so učenci v večini primerov v vseh treh risarskih tehnikah risbo začeli risati na levi strani formata in tudi elemente oči, ušesa, očala, lase so v risbo vnesli najprej na levo stran. Ugotovili smo, da je pri nekaterih učencih mogoče zaznati vpliv bližine sošolca. Ugotovitve smo primerjali z ugotovitvami ene izmed prejšnjih raziskav (Duh, 2009), v kateri sta »/.../ oba otroka ne glede na fizično bližino in isto izhodišče gradila svoje likovno delo glede na individualne likovno-oblikovne strategije. Rezultat individualnih pristopov sta, z vidika likovne realizacija, dva povsem različna likovna dela« (str. 94).

Med primerjanjem deklic z dečki je najbolj izstopalo, da so opazovane deklice človeško figuro vedno začele upodabljati z obrisom glave, opazovani dečki pa so vsaj enkrat začeli z risanjem ramen, katerim so šele nato dodali glavo. Lahko bi rekli, da so bili dečki bolj ustvarjalni kot deklice in so poskusili drugačen način upo-

dobitve človeške figure, deklice pa so se raje držale istega vzorca. Drugi element, ki je bil za učence najbolj pomemben, so bile oči. Vsakič, ko so narisali obris glave, so najprej dodali oči – to so storili vsi opazovani učenci pri vseh treh risarskih tehnikah. Izjema je bila le deklica A, ko je risala s flomastrom (po narisnem obrisu glave je dodala usta in nato oči). Nihče od opazovanih učencev ni začel risati elementov v obraz, preden ni narisal oblike glave. Strnemo lahko, da je pri načrtovanju likovnih nalog s področja risanja pomembno, kakšno likovno tehniko izberemo za določen likovni motiv. Ob tem pa se moramo zavedati, tako Horowitz (1967), da večina otrok razvije svoje risarske sposobnosti postopoma.

LITERATURA

- Butina, M. (1997). *Prvine likovne prakse*. Ljubljana: Debora.
- Baer, J. (1996). Does artistic creativity decline during elementary school? *Psychological Report*, 78, 927–930.
- Carroll, J. in Howieson, N. (1991). Recognizing creative thinking talent in the classroom. *Roeper Review*, 14(2), 68–71.
- Clark, G. in Zimmerman, E. (1984). *Educating artistically talented students*. Syracuse, NY: Syracuse University Press.
- Duh, M. (2001). *Računalnik pri likovni vzgoji*. Ljubljana: Zavod Republike Slovenije za šolstvo.
- Duh, M. in Zupančič, T. (2003). *Likovna vzgoja v prvi triadi devetletne osnovne šole: priročnik za učitelje razrednega pouka*. Ljubljana: Rokus.
- Duh, M., (2007). Didaktična inovacija pri likovnem vrednotenju kot spodbuda pri likovno-oblikovnem razvoju otrok. *Pedagoška obzorja*, 22(1–2), 81–92.
- Duh, M. (2009). Likovno-oblikovne strategije predšolske djece. V: Vujičić, Duh (ur.) *Interdisciplinarni pristup učenju. Put kvalitetnijem obrazovanju djeteta*. Znanstvena monografija. Rijeka.
- Duh, M. in Korošec, R. (2009). Likovnooblikovni razvoj učencev v osnovni šoli. *Revija za elementarno izobraževanje*, 2(2–3), 33–41.
- Gerlovič, A. (1976). *Likovni pouk otrok*. Ljubljana: Mladinska knjiga.
- Gorjup, T. (1999). *Likovne zakonitosti in aktivnosti delovne terapije*. Ljubljana: Državna založba Slovenije.
- Gardner, H. (1983). *Frames of mind: The theory of multiple intelligences*. New York: Basic Books.
- Gardner, H. (1994). *The arts and human development*. New York: Basic Books.
- Gardner, H. (2006). *Multiple intelligences: New horizons*. New York: Basic Books.
- Herzog, J. (2009). Dejavniki likovne ustvarjalnosti in likovnopedagoško delo. *Revija za elementarno izobraževanje*, 2(2–3), 19–31.
- Hočevar, S., Berce, H. in Prestor, A. (1980). *Likovna vzgoja predšolskih otrok*. Ljubljana: Zavod SR Slovenije za šolstvo.

Horowitz, F. D. (1967). *Heard start evaluation and research center Report No. XI*. University of Kansas.

Karlavariš, B. (1991). *Metodika likovnog odgoja 1*. Rijeka: Hofbauer p.o.

Shatil, J. (1995). *The psychograph of the child: Development of the psychographic capacity from drawing to writing and the means for its improvement*. Lanham, MD: University Press of America, Inc.

Torrance, E. P. (1974). *Norms and technical manual: Torrance tests of creativity thinking*. Bensenville, IL: Scholastic Testing Service.

Torrance, E. P. (1988). *The nature of creativity as manifest in its testing*. V R. J. Sternberg (ur.), *The nature of creativity* (str. 43–75). New York: Cambridge University Press.

Zupančič, T. (2001). *Likovno-ustvarjalni razvoj otrok v predšolskem obdobju*. Ljubljana: De-bora.
