

RAZPRAVE – ČLANKI

Tomaž Zupančič

Pedagoška fakulteta Univerze v Mariboru

KAKOVOSTNA KNJIŽEVNA ILUSTRACIJA ZA OTROKE

V prispevku so poudarjene motivacijska, kognitivna, afektivna in estetska vloga kakovostne ilustracije v otrokovem razvoju. Omenjeni sta likovno didaktični načeli ustvarjalnosti in kakovosti. Razložena je razlika med človekovim prirojenim občutkom za likovni red in privzgojenim občutkom za lepo ter nekaj napotkov za pedagoško delovanje v funkciji ohranjanja in razvijanja obeh omenjenih sposobnosti. Predstavljeni so kriteriji za določanje likovne in vsebinske kakovosti ilustracij, namenjenih otrokom. Na likovnem področju so to: poznavanje likovnega jezika in kompozicijskih pravil ter občutek za likovno gradnjo, risarske sposobnosti ilustratorja, poznavanje anatomije in pravil upodabljanja prostora. Predstavljeni so prostorski ključni, ki so prisotni v kakovostnih ilustracijah. Kakovostna ilustracija vsebuje individualno noto avtorja in se osredotoča na likovno bistveno. Opisani so primeri kršenja likovnih zakonitosti v nekakovostni ilustraciji. Na koncu je predstavljeno nekaj tipičnih likovnih in vsebinskih banalnosti, ki se pojavljajo v slabih ilustracijah. Omenjena je negativna vloga vcepljanja družbenih, spolnih in estetskih stereotipov. Podana je shema likovnih in vsebinskih kriterijev za določanje kakovostne ilustracije.

The article points out the motivational, cognitive, affective and aesthetic role of quality illustration in child's development, mentioning the visually didactic principles of creativity and quality. It explains the difference between one's inborn sense of visual order and inbred feeling for the aesthetic, giving a couple of instructions for pedagogical work in the function of preservation and development of the two abilities. Also presented are criteria for defining the visual and conceptual quality of illustrations for children. In the field of visual arts these are: familiarity with visual language and rules of composition, sense of visual construction, illustrator's talent of drawing, knowledge of anatomy and the rules of depicting space. The article further describes the spatial keys, present in quality illustrations. The latter should be marked by author's individual note and the focus on the visually essential elements. There are also descriptions of violating visual laws in illustrations of bad quality. The final part presents a few typical visual and conceptual trivialities appearing in non-quality illustration, ending with the mention of the negative role of imparting social, sexual and aesthetic stereotypes. The paper also includes a scheme of visual and conceptual criteria for defining quality illustration.

Vloga in pomen kakovostne ilustracije za otrokov razvoj

V otroški literaturi je lahko ilustracija dodaten, enakovreden ali prevladujoč del knjižne celote. V predbralnem obdobju je njena vloga še toliko večja. Pisane

ilustracije med besedilom, oziroma *packami od črnila ali mušjimi pikami* (če si sposodimo izraz pri Kästnerjevem Malem možu) so tisto, kar pritegne otroka, ki še ne zna brati. Zaradi ilustracij otrok seže po knjigi, jo začne listati in si ogledovati slike, kar je tudi glavni namen tistega dela otroške literature, ki svojo namero izraža že z imenom – slikanica. V tem segmentu ilustracija odigra svojo prvo vlogo: je enkratno motivacijsko sredstvo za to, da otrok pokaže zanimanje za knjigo.

Otrok si ilustracije ogleduje, jih med seboj primerja; če vsebine ne pozna, poskuša iz zaporedja slik izluščiti, za kaj gre; ugotavlja, da se na nekaterih ilustracijah pojavljajo isti liki, da se tu in tam pojavlja tudi enako ali vsaj zelo podobno okolje, da se določeni elementi spreminjajo, razvijajo in tako dalje. Otrok ilustracije podrobno preučuje, se potaplja v njih in odkriva skrite, komaj opazne podrobnosti. Ob tem uživa in se uči. V tem delu ilustracija opravlja svojo kognitivno funkcijo. Otroku pomaga pri spoznavanju sveta, s čimer zadovoljuje svojo izvorno poslanstvo. Beseda ilustracija izhaja iz latinske besede *illustrare*, kar pomeni osvetliti, *Slovar slovenskega knjižnega jezika* (1995: 294) pa izraz razlaga kot risbo ali sliko, ki pojasnjuje, krasi tiskano besedilo in kot nekaj, kar zaradi svoje nazornosti pripomore k boljšemu razumevanju obravnavanega.

»Dobra slikanica je tista, ki ponudi oporo otrokovi prirojeni in še ne obremenjeni domišljiji« (Pregl Kobe 2011: 14), obenem pa otrok ob ogledu ilustracij srka vzdusje, ki ga premorejo dobra likovna dela. Premišljena, subtilna uporaba likovnih elementov deluje na otrokova čustva. Načini upodobitve, risba, barve, kompozicije, ritmi, ravnovesja in sorazmerja, odnosi med svetlim in temnim so tisto, zaradi česar postane svet ilustracij vesel, zabaven ali pa žalosten, mračen in grozljiv. Barve in njihovi odnosi, ki so »likovni element z največjo čustveno valenco oziroma nabojem« (Trstenjak 1978: 140–141), odigrajo najpomembnejšo vlogo. Preko svoje likovno formalne govornice odigra kakovostna ilustracija svojo tretjo – emotivno vlogo in poskrbi tudi za afektivno plat otrokovega razvoja.

Načelo kakovosti

Pomen dobre, kakovostne ilustracije za otrokov razvoj je primerljiv s pomenom kakovostnega literarnega ali glasbenega dela. Pri branju (ali poslušanju) literarnega besedila si otrok bogati besedni zaklad, razvija čut za skladnjo, za literarni slog, dramaturgijo zgodbe in ostalo, kar tvori dobro literaturo. Pri poslušanju kakovostne glasbe uživa v melodiji, morda v subtilno petem besedilu, ritmu, dinamiki, tempu, kompoziciji in ostalem, kar tvori dobro glasbo. Pri ogledovanju kakovostne ilustracije pa si ostri čut za likovno estetske vrednosti.

Specialne didaktike, ki se ukvarjajo s tako imenovanimi estetskimi oziroma umetniškimi področji, poudarjajo dvojje specifičnih načel (Zupančič 2001: 42, 48). Prvo je načelo ustvarjalnosti, ki govori o tem, da je posebno skrb potrebno posvečati razvijanju ali vsaj ohranjanju otrokovih ustvarjalnih potencialov na različnih področjih. V skladu z načelom ustvarjalnosti se spodbuja samostojnost pri razvijanju idej, sprejema se še tako »čudne« otroške izdelke, otrokovo pozornost se usmerja na posebnosti, različnosti, poudarja se svobodna igra z likovnimi materiali, v likovno delo se vpleta raznorazne ustvarjalnost spodbujajoče igre in podobno.

Drugo načelo je načelo kakovosti in izhaja iz otrokovega okolja. Načelo kakovosti govori o tem, da je le najboljše za otroka dovolj dobro. Na likovnem področju zajema skrb za uporabo kakovostnih materialov (recimo barv, risal, podlag, gnetljivih materialov), pripomočkov (čopičev, trsk za risanje, peres) ter orodij (škarij, nožkov). Načelo kakovosti skrbi tudi za urejenost otrokovega vsakdanjega okolja, recimo za barve sten v igralnici ali razredu, za vizualne aplikacije (vabila, plakate, diagrame, obvestila), krasitve ob različnih priložnostih in podobno. Največjo pozornost pa posveča stiku otroka z likovno umetnostjo. Obiski galerij, prirejanje razstav v vrtcih s pomočjo kakovostnih reprodukcij, aktivno ogledovanje likovnih katalogov in umetniških monografij so najpogostejše aktivnosti, ki jih v tem segmentu uporablja likovna didaktika. Otroška knjižna ilustracija igra tukaj posebno vlogo. Kakovostna ilustracija vsebuje vse likovno formalne parametre, ki določajo »pravo« umetnino, razlikuje se le v vsebini. Rečemo lahko: dobra ilustracija je kakovostno umetniško delo, ki se s svojo ikonografsko platjo priklanja otroku, njegovim zanimanjem, dojemljivosti in predstavljenosti.

Skrb za kakovostno otrokovo okolje, v našem primeru vizualno in likovno, ni samo zahteva stroke, ampak tudi obveza institucionalne vzgoje in izobraževanja. Načelo kakovosti govori tudi o tem, da si lahko otrok razvije čut za lepo, estetsko oziroma kakovostno likovno (ali glasbeno ali literarno) sporočilo le v neposrednem stiku s tem istim. Otroku nima razvitega občutka za likovno (ali glasbeno ali literarno) dobro, vredno in kakovostno. Žal je ravno obratno. Otroka pritegnejo osladnost, barvna prenasičenost, zunanji blišč, pretirano krašenje, nepotrebni dodatki, svetleči elementi, skratka vse, kar z bohotenjem zunanjega videza zakriva izpraznjenost vsebine. Prazna, zlagana in pretirano načičkana lupina, za katero se ne skriva nič, je klasična definicija kiča.

Za stik z likovno (ali glasbeno ali literarno) nekakovostnim poskrbi otrokovo vsakdanje okolje samo od sebe. V nakupovalnih centrih, zabaviščnih središčih, na policah z igračami, na televiziji, internetu, v precejšnjem delu otroških publikacij in drugje se otroku ponujajo banalne podobe, infantilne popevke, izpraznjene zgodbe. Obratno žal ne velja. Vsakdanje okolje ne skrbi za otrokov stik z likovno (ali glasbeno ali literarno) kakovostjo. Mnogi otroci dobijo to možnost le v vrtcu ali šoli.

Likovni red in čut za lepo

Kurikulum za vrtce v petem odstavku prvega poglavja področja umetnost poudarja, da se pri otrokovem estetskem doživljanju »odražata otrokov prirojeni občutek za likovni red in privzgojeni občutek za lepo« (Bahovec 1999: 38). Gre za dva med seboj podobna, a vseeno različna pojma (*občutek za likovni red* in *čut za lepo*).

Občutek za elementarni likovni red, ki se kaže recimo v tem, da intuitivno, brez razmisleka postavljamo vazo na sredino mize oziroma, povedano z likovnimi termini, da dosegamo osnovni likovni red med likom in ozadjem, je otroku prirojen. Nosi ga v sebi od rojstva, od življenjske poti vsakega posameznika pa je odvisno, v kolikšni meri se bo ta dodatno razvil. Dokaz za povedano je znan vsem, ki delamo z otroki. Ko se otrok znajde pred zahtevo, naj iz kosa barvnega papirja izreže majhen krog, bo vzel risalo, narisal krog na sredini lista, si s škarijami utrl pot do njega, ga izrezal, ostalo pa zavrzel. Ko bo s strani odraslega okregan, da ne ravna

varčno z materialom, bo začuden, saj je samo izpolnil zadano nalogo, ob tem pa se ravnal po svojem prirojenem občutku za likovni red. Narisati je moral majhen lik na veliki podlagi. Umestil ga je na sredino. Bolj jasnega, čistega, razumljivega in harmoničnega odnosa med podlago in likom na njem ne bi mogel ustvariti.

Občutek za lepo, za likovno (ali glasbeno ali literarno) kakovost pa nam ni prirojen, ampak je sad dolgotrajnega privzganjanja, ostrenja, razvijanja občutljivosti, kar je možno samo v neposrednem stiku z umetniškim delom. Tega odnosa ne more nadomestiti nič drugega. Likovna didaktika razvija specifično likovno didaktično metodo, metodo estetskega transferja (Duh, Zupančič 2011), v kateri se skozi stik otroka z umetnino in uporabo posebnih didaktičnih prijemov omogoča transfer specifičnih estetskih vrednosti v otrokovo zavest in občutljivost. Gre za to, da so v umetniškem delu zakodirana določena estetska sporočila, ki jih neumetniški pojavi ne vsebujejo. Prenašajo se skozi umetniško celoto likovno formalnega jezika, vsebine, likovne tehnike, uporabljenih materialov in tako dalje. Estetskega sporočila se ne da razumeti, spoznati, videti in razumsko dojeti, moč ga je le začutiti. Likovna umetniška dela, kamor sodijo tudi ilustracije, so pogoj za uspešen estetski transfer, svojo vlogo pa opravljajo le, če so kakovostna.

Kriteriji za določanje kakovostne ilustracije

Kakšna bi naj bila dobra ilustracija? Kaj jo odlikuje in kaj je, na drugi strani, tisto, zaradi česar lahko trdimo, da je ilustracija slaba? Tako kot pri analizi *kla-sičnega* umetniškega dela lahko tudi pri analizi ilustracij za otroke uporabimo likovno formalno in ikonografsko analizo. Ilustracije, namenjene otrokom, bomo torej poskušali ovrednotiti z likovnega in vsebinskega vidika.

Likovni kriteriji

Dobra ilustracija je v prvi vrsti likovno kakovostna. To pomeni, da je likovni jezik, kot osnovno izrazno sredstvo likovne umetnosti uporabljen s poznavanjem zakonitosti likovne teorije, likovne abecede in sintakse, obenem pa vsebuje avtorjevo likovno občutljivost. Govorica črt, oblik, barv in njihovih odnosov, svetlo temnega, tekstur in njihovih sorazmerij mora biti urejena in uravnotežena. Likovno kakovostna ilustracija spretno uporablja načela likovne gradnje. Kompozicije, likovni ritmi, ravnovesja, sorazmerja in kontrasti delujejo skladno, celostno. Barve so ubrane, barvni skladi temeljijo na kontrastih ali harmoniji (Itten 1987: 19–22), risba je jasna in razpoznavna, čeprav ne nujno tudi enostavna. Dobra ilustracija je likovno prečiščena, kar pomeni, da ne vsebuje nepotrebnih likovnih elementov. Lep primer osredotočenosti na likovno bistveno je upodobitev pismonoše Marjana Mančka (slika 1). Na likovnem delu je upoštevano tisto, kar je pomembno, značilno, tako z vsebinske kot tudi z likovne plati. Vsebinsko se je avtor osredotočil na temeljno pismonoševsko oziroma poštarjevo opravilo: ljudem prinaša pisma. Tudi likovna govornica je osredotočena na bistvene elemente. Risba je prečiščena, opazen je avtorjev premislek, kaj prispeva k izrazu in kaj ne. Vse, kar ne pripomore k razumevanju narisane, postane skozi ustvarjalni proces obsoletno in slej kot prej odpade. Kolesa motocikla ostanejo brez naper, oblačila brez žepov, našitkov in

gumbov, na krmilu ni zavor in stikal. Vse naštetu je morda nujno v realnem svetu, a popolnoma nepotrebno v reduciranem svetu Mančkove likovne pripovedi. Prav zaradi likovne minimalizacije je risba razumljiva in razločno berljiva.

Anatomija in prostor

Različni literarni liki, »človeški, antropoforni, mitološki in drugi« (Haramija 2012: 13), ki nastopajo v pravljicah, se pojavljajo tudi v ilustracijah. Nasploh so ilustracije, namenjene otrokom – z redkimi izjemami – figurativne, kar pomeni, da se na njih pojavljajo ljudje, živali, rastline, lahko pa tudi sanjska bitja, raznorazni stvori, palčki, škrati in podobno. Ne glede na to, ali so bitja realna ali ne, so pri njihovi upodobitvi pomembne risarske sposobnosti ilustratorja. Živa bitja, upodobljena realistično, karikaturno ali kakorkoli drugače samosvoje, so podvržena risarskim zakonitostim, prvenstveno anatomskim in konstrukcijskim pravilom. Odnosi med deli telesa so upodobljeni v smiselnih sorazmerjih, skrajšave se podrejajo zakonitostim prostorskega upodabljanja, pregibi teles in udov so anatomsko pravilni. Cefizelj Zvonka Čoha (slika 2) je hudo karikirana spaka s preveliko glavo, predolgim vratom in ogromno spodnjo čeljustjo, vseeno pa figura deluje celostno, kompaktno in anatomsko logično. Čeprav je skelet, ki ga je čutiti v notranjosti figure, nesorazmeren, pa je vseeno anatomsko in konstrukcijsko pravilen. Dlan, s katero Cefizelj razteguje prazen žep, je sicer zelo robustna, a anatomsko popolnoma pravilna. Prav tako so anatomsko ustrezni pregibi rok v ramenih, komolcih in zapestjih.

A da ne bo napačno razumljeno. Marsikje – v umetnosti pa še posebej – velja, da so pravila tudi zato, da se kršijo. Anatomске nepravilnosti imajo lahko tudi močan izrazni naboj, ki ni moteč, ampak je lahko bistven nosilec izraza. Recimo, noge iz goreče hiše bežečih staršev z dojenčkom v naročju Petra Škerla (slika 3), so bolj podobne upognjenim kuhanim špagetom kot anatomsko zgrajenim udom, a zato ilustracija, njena risba in občutek, ki ga izraža, nista nič manj enkratna in občudovanja vredna. Seveda je ob takšnih kršitvah in odstopanjih od pravil potrebno ločiti, kdaj so odstopanja posledica nepoznavanja likovno formalnih pravil in pomanjkljivih risarskih sposobnosti, kdaj pa njihova estetska nadgradnja. Pravila je moč kršiti le po predhodnem obvladovanju le-teh, nikakor pa ne namesto njih.

Dogajanje v ilustracijah je praviloma umeščeno v tak ali drugačen prostor. Njegovo prikazovanje, pa najsi gre za realno ali izmišljeno okolje, se ravna po zakonitostih upodabljanja prostora. Klasični problem likovnega izražanja na ploskvi (risanje, slikanje), ki se vleče skozi celotno zgodovino likovne umetnosti, je vprašanje: kako na dvodimenzionalni površini upodobiti tridimenzionalni prostor? Kako na papirju pričarati občutek globine in upodobiti zakonitosti, ki veljajo v tridimenzionalnem evklidskem prostoru? Likovna umetnost pozna mnogo načinov dojetanja in upodabljanja tretje dimenzije. Imenuje jih prostorski ključi ali globinska vodila. Binokularni prostorski ključi oziroma dvoočesni vid, kamor sodijo konvergenca oči, binokularna paralaksa ali akomodacija leč (Butina 2000: 92) so uporabni pri stiku s pravim tridimenzionalnim svetom, v umetnosti pa pri kiparstvu in arhitekturi. Za dojetanje globine pri umetnosti na ploskvi pa pridejo v poštev monokularni prostorski ključi. To so: nagnjenost linij, ploskev in oblik; velikost, kjer velja, da bližje deluje večje in obratno; tekstura, ki je v prvem planu

razločna in polna podrobnosti, v oddaljenosti pa zabrisana; barvna in zračna perspektiva; ostrina prikazovanja, po kateri obrisi in detajli postajajo z oddaljenostjo nejasni; svetlost, kjer se nam svetlejši predmeti zdijo bliže in prekrivanje, kjer bližji predmeti prekrivajo bolj oddaljene (Butina 2000: 92–94).

V kakovostni ilustraciji deluje upodobljeni prostor realno, možno. Upoštevana je eno ali dvoočiščna linearna perspektiva, uporabljeni so prostorski ključni, najpogosteje zmanjševanje motivov glede na oddaljenost, prekrivanje in barvna ali zračna perspektiva. Zračna ali atmosferska perspektiva upošteva plasti zraka med bolj ali manj oddaljenimi predmeti, zato oddaljene predmete slika svetleje, z barvno *ubitimi* toni, sivkasto. Barvna perspektiva izrablja fiziološke značilnosti toplih in hladnih barv. Tople in intenzivne barve nam optično približujejo, hladne dajejo občutek oddaljenosti. Obenem so bližnje barve intenzivnejše od oddaljenih. Na ilustraciji slovenske ljudske pravljice *O dečku, ki je imel rad oblake* (slika 4) je Alenka Sottler dosegla občutek globine z zračno perspektivo, pojemanjem intenzivnosti barve v daljavi in zmanjševanjem velikosti ovc na paši. Ilustracija je krasen primer enostavnega, a zelo učinkovitega podajanja prostorske globine z niansiranjem in svetlenjem barve.

Kakovostna ilustracija vsebuje zanimive kote gledanja, recimo poudarjeno *žabjo perspektivo* oziroma pogled od spodaj, ali *ptičjo perspektivo* oziroma pogled od zgoraj. Pomembno je, da je vse, kar je upodobljeno in se nahaja na isti ilustraciji, postavljeno v enoten prostor in upošteva pogled iz istega gledišča. Vsi predmeti in osebe na ilustraciji se morajo ravnati po isti prostorski logiki. Le tako si otrok lahko razvija sposobnost za dojemanje zakonitosti prostora, v katerem živi in v katerem se odvijajo tudi zgodbe, ki mu jih pripovedujejo ilustracije. Ponesrečeno simultano upodabljanje predmetov iz različnih perspektiv otroku ne nudi zadovoljlive informacije o prostoru, v takšno ilustracijo se ne more vživeti, prostora ne začuti.

Na nadrobno opisni ilustraciji prereza skozi otroško bolnišnico Janka Testena (slika 5) se vse upodobljeno podreja točno določenemu kotu gledanja. Na vprašanje: v katerem nadstropju nasproti stoječe hiše se nahajaš, ko opazuješ dogajanje v bolnišnici, oziroma, kje je očišče te ilustracije, je odgovor enostaven in enoznačen. Očišče se nahaja na spodnji tretjini predzadnjega nadstropja. Vse, kar se nahaja pod očiščem, je upodobljeno s ptičje, vse, kar je nad njim, pa z žabje perspektive.

Odstopanja so možna tudi tukaj. Občutljiva likovna govorica se ne oklepa pravil likovne teorije, ampak le-te tudi krši. Včasih se v prostor umeščen predmet ne uklanja pravilom prostorskega upodabljanja, barvni skladi niso v predpisanih količinskih odnosih in podobno. Površina mize, za katero sedi Pepe in na kateri poseda Ostržek na ilustraciji Marlenke Stupice (slika 6), je upodobljena v nasprotju z zakonitostmi linearne perspektive, po kateri se silnice, ki tečejo v prostor, v njem slej ko prej tudi srečajo. Zaradi celotne zasnove likovnega dela deluje linearno prostorska »napaka« kot dodaten izrazni moment, ki ilustraciji prida pridih simpatične naivnosti.

Razpoloženje in slog

Kakovostnim ilustratorjem uspeva upodobiti razpoloženje besedila, ki ga ilustrirajo. Besedilo in ilustracije se zlijejo v enovito čustveno in ambientalno celoto. V tem primeru igra pomembno vlogo ustrezna izbira likovne tehnike, materialov

in izraznih načinov, kakor tudi individualna nota ilustratorja/ke oziroma njegov/njen slog. Recimo: figuralne upodobitve Marjana Mančka so humorne, njegove živali ali ljudje pa upodobljeni izredno karakterno in simpatično. Živali, ljudje in situacije, v katerih se nahajajo, so v ilustracijah Zvonka Čoha mnogokrat ne samo karikirani, ampak celo ironični. Mojco Cerjak odlikuje posebna poetičnost prostorov in Liljana Praprotnik Zupančič je razvila samosvoj, prepoznaven slog, ki temelji na estetiziranih, stiliziranih ploskovnih upodobitvah, poudarjenih z uporabo likovne tehnike slikanja s pasteli na črno podlago (Zupančič 2011: 84). Slogovno različne ilustracije lahko temeljijo na realističnih osnovah, kot recimo ilustracije Rudija Skočirja, lahko pa »ustvarjajo prasketove, stkane iz čistih sanj in nenavadne fantastike, ki se odpirajo v vse smeri neskončnega vesolja« (Premrov 2008: 10), kot na primer pri Štefanu Planincu. Ilustracije so lahko likovno reducirane ali polne nadrobnosti, kot na primer serija *Škrat Zguba* Jelke Godec Schmidt (slika 7). Slednje s svojimi nešteti podrobnostmi nudijo otroku v predbralnem obdobju še posebno zadovoljstvo ob poglobljenem *branju* podob.

Likovno neakovostna ilustracija

Za slabo ilustracijo je značilno obratno od zgoraj opisanega. Pri neakovostni ilustraciji je likovni jezik črt, barv, ritmov in ostalega uporabljen brez poznavanja zakonitosti likovne gradnje in brez avtorjevega likovnega občutka. Takšne ilustracije so mnogokrat likovno prenasičene, polne podrobnosti, ne upoštevajo odnosa med praznim in zapolnjenim prostorom na likovnem delu oziroma so brez likovnega kontrasta polno–prazno. Tako kot stene umetniških galerij in muzejev niso polepljene s pisanimi tapetami in bogatimi vzorci, ampak so enobarvne, da razobešana likovna dela pridejo do izraza, tudi znotraj samega likovnega dela velja podobno. Likovno bogato členjena površina zahteva okrog sebe prazen prostor in obratno, likovno prazen lik dovoljuje vzorčenje okrog sebe. Prazni deli likovne ploskve so nujni, na njih si oko odpočije med prebijanjem skozi likovne podrobnosti, obenem pa praznina dodatno poudarja likovno členjene površine, ki jih oklepa.

Odstopanja so tudi tukaj seveda možna. Izjema so že omenjene nadrobno opisne ilustracije, kjer je likovna pripoved zgoščena in zavestno nasičena z informacijami. V tem primeru se kontrasti, ki likovno delo naredijo likovno berljivo, pojavljajo na mikro ravni. Jelka Godec Schmidt pri *Škratu Zgubi* gradi izraz na majhnih kontrastih, ki se pojavljajo med posameznimi podrobnostmi. Včasih je to ritmiziranje toplih in hladnih barvnih tonov, včasih nizanje bolj in manj risarsko zgoščenih ploskev, včasih so to smeri in podobno (slika 7). Na drugi strani kakovostnega spektra, na primer pri tipični Barbie pobarvanki, ki je prav tako nasičena z likovnimi informacijami, pa ne gre za nadrobno opisno ilustracijo, ki bi zavestno kršila pravilo kontrasta, ampak za prenasičenost. Človeška figura (Barbie) je ponavadi postavljena v bogato okrašeno okolje, polno podrobnosti, obenem pa so tudi figura, njena oblačila, frizura in dodatki členjeni na podoben način. Obleka je polna okraskov, vzorcev, črt, krogecev. Ozadje je likovno razdrobljeno na enak način kot lik, ki se nahaja pred njim, zato lik ne izstopi, ampak se utaplja v ozadju. Zaradi umanjkanje likovnih kontrastov podoba ničesar ne pojasnjuje, ampak opazovalca bega, oči pa utruja. Nikjer ni praznine, na kateri bi si oko lahko odpočilo. V tem

primeru gre za nekritično prenatrpanost s kvazi likovnimi informacijami. Likovni izraz ni osredotočen na likovno bistveno, ampak na likovno nepotrebno.

V likovno slabi ilustraciji so barve nametane brez upoštevanja barvnih prostorskih ključev. Intenzivne tople barve se pojavljajo na predmetih v ozadju namesto v ospredju. Temnejše, manj intenzivne in kakovostno *ubite* barve (kakovost barve je količina sivine v barvi, več je sive, manj kakovosten je barvni ton) zavzemajo prve plane, čeprav dajejo občutek oddaljenosti. V slabi ilustraciji na predmete v ozadju ne vpliva zračna perspektiva, čeprav bi morala. Trava za *devetimi gorami* ne more biti enake barve kot travnik v prvem planu. Kadar drugi prostorski ključ, recimo prekrivanja, zmanjševanja, stikanja silnic pri linearni perspektivi in podobno, gledalcu sporočajo eno, kršena pravila barvne in zračne perspektive pa nekaj drugega, je posledica zbežanost. Glede na velikost in prekrivanje bi predmet moral biti v daljavi, glede na barve, s katerimi je poslikan, deluje, kot da je v ospredju. Takšna ilustracija ne oblikuje prostora, ki bi otroka posrkal vase, ampak ostaja zaprta dvodimenzionalna površina, poččkana z babilonsko mešanico likovnih pisav, ki se medsebojno izključujejo.

Risba na slabi ilustraciji je anatomsko napačna, razmerja med deli telesa so porušena. Stopala velikana so lahko prevelika in čeljust Cefizlja ogromna (slika 2), a to ne moti, kadar je celotna risba karikaturna, stopnjevana. Pretiravanje je v celotni podobi uporabljeno kot princip in ni moteče, saj gre za zavestno kršenje pravil. In obratno: premajhna (ali prevelika) stopala glede na ostale dele telesa pri ilustraciji, ki želi biti narisana v realistični maniri, je težko videti drugače kot napako. Spet gre za dvoje različnih načinov sporočanja, na eni strani za poskus realnega upodabljanja in na drugi za izkrivljanje realnosti na podlagi neznanja.

Prostor v ilustraciji je vedno definiran, četudi ni vedno podrobno narisan. Figure se lahko nahajajo celo na prazni podlagi, v tem primeru je prostor definiran le z njihovo upodobitvijo. Ne glede na to, ali je prostor podan ali ne, prisoten je vedno (razen morda na izrazito ploskovnih ilustracijah, recimo Lile Prap ali Urške Stropnik, pa še takrat so prisotni določeni prostorski ključ). Mnogokrat je prostor zelo učinkovito in precizno nakazan z minimalnimi sredstvi, kot na primer na ilustraciji enega od Emilovih detektivov, malega Dienstag, na ilustraciji Walterja Trierja (slika 8). Prostorska risba fotelja že sama po sebi določa prostor, dodane tri vzporedne črte, ki nakazujejo kos pohištva, predalnik, polico ali nizko omaro, pa prostor definirajo v celoti. Začutimo sobo meščanskega stanovanja in vzdušje, ki vlada v njej, naša domišljija pa zapolni praznino precej bolje, kot bi jo dodatne ilustratorjeve intervencije. Še en primer pravila *manj je več*.

Ena od značilnosti slabe ilustracije je, da je prostor nedefiniran, praznine okrog narisanih motivov pa zapolnjene s površnimi čačkami ali barvnimi packami. Takšno nasilno polnjenje praznine ne nudi nobene prostorske informacije niti ne izpolnjuje krasilne, dekorativne vloge. Podobno prostorsko nedorečeno deluje tako imenovano vinjetiranje, kjer se upodabljanje prostora okrog osnovnega motiva sicer širi, a se nelogično konča v maniri okroglih ali ovalnih vinjet, recimo v maniri starinskih fotografij. Risba prostora kot likovne informacije se pri kakovostni ilustraciji konča šele takrat, ko trči ob prepreko. To je lahko konec prostora, ki ga orisuje (zaokrožena risba notranjega prostora), lahko se izgubi v daljavi (kot železniški tiri pri linearni perspektivi) ali pa pride do roba formata (pregiba knjige ali konca lista papirja).

Problem umanjkanja individualne note ima za posledico ilustracijo, ki je ni moč doživeti. To je še posebej vidno v ilustracijah (in drugih izdelkih) korporacije Disney. Risarske sposobnosti risarjev, ki v Disneyevih studiih masovno ustvarjajo značilne *diznijske* podobe, so na zadovoljivem nivoju, obenem pa so te ilustracije zaradi izgube (oziroma zavestnega negiranja) avtorskih pristopov izrazno prazne in neživljenjske. Podobno brezizrazno delujejo ilustracije, ki uporabljajo zbirke računalniško pred-ustvarjenih podob za vsakdanjo rabo (in so seveda nekaj drugega kot bogato izrazno področje, ki ga tudi na področju ilustracije ponuja računalnik kot orodje).

Banalni elementi in družbeni stereotipi

Na nekakovostnih ilustracijah se pojavljajo mnogi banalni elementi, tako likovni kot vsebinski. Med likovne, povezane z barvo, štejemo pretirano svetlikajoče se barve, preko določenih delov prilepljen svetleč prah in uporabo posebnih barvnih učinkov. Sicer precej popularna *Mavrična ribica* avtorja Marcusa Pfisterja se v svojem likovnem delu ne izkaže najbolje. Njene ilustracije ob navadnih barvah vsebujejo tudi srebrni pretisk, na aluminijasto folijo spominjajočo, svetlikajočo se barvo. Le-ta na ilustracijah deluje slogovno neenotno, kot tujek. Razliko med pisanim in nepisanim motivom bi bilo ustrezneje poudariti znotraj likovnega jezika samega. Barvna sistematika ponuja v ta namen več kot primeren fenomen pestrih in nepestrih barv. Negativni vpliv omenjenih ilustracij se je žal razširil tudi na praktične likovne dejavnosti v vrtcih in šolah. Kar nekaj časa so se na likovnih delih otrok pojavljali nalepljeni koščki srebrnih folij, s čimer so se uničevala sicer čisto solidna in pošteno naslikana otroška likovna dela.

Pri figuralnih upodobitvah so banalni elementi tudi obvezne (tri) trepalnice na očeh, nepotrebni šopki (treh) las na sredini glav živali, ki so drugače brez griv, nepotrebne pentlje na repih, pretirano zardela lica, kadar tega ne narekuje pripoved, ki jo ilustracija spremlja, po prostoru lebdeči srčki, pretirano velike oči (bambi efekt), risarsko nabuhla personificirana sonca in podobno.

Med vsebinsko spornimi elementi omenimo še negativno poudarjanje družbenih stereotipov. Po vsebinski plati smo analizirali eno izmed odlično prodajanih pobarvank Barbie. Zanimalo nas je, kaj takšna zbirka podob, ob katerih med barvanjem nešteti podrobnosti preživi otrok precej časa, le-temu sporoča tudi ikonografsko. Analizirali smo vsebino, početje figur, prostorske situacije, objekte zanimanja in podobno. Ugotovili smo naslednje: Pobarvanka je vsebovala 64 risb. Na vseh je bila glavna oseba Barbie. Na 16 risbah se je nahajala v stiku z živalmi, na primer ob akvariju, pestovala je mačke in (v glavnem majhne) pse. Na naslednjih 16 risbah se je ukvarjala s športom, igrala tenis, jadrala, plesala, smučala na snegu in vodi, telovadila na različnih orodjih in podobno. V 5 primerih se je lepotičila, po enkrat pa telefonirala, izstopala iz kabrioleta, vozila skuter in nakupovala (v butiku). V nobenem primeru pa ni, na primer, brala knjig, ni sedela za računalnikom, ni bila v stiku z umetnostjo (ogled razstave, igranje inštrumenta, poslušanje koncerta) ali počela karkoli, kar zahteva bolj kompleksno miselno aktivnost. Kar v 21 primerih ni počela ničesar, le stala ali sedela je v takšnem ali drugačnem (bogatem) okolju. Oblečena je bila v svečana oblačila in pozirala. Sporočilo deklicam o njihovi bodoči pričakovani vlogi v družbi bi težko bilo drugačno. Korporacija

Mattel preko Barbie sveta ženskemu spolu nedvoumno sporoča: vaše osnovno življenjsko poslanstvo je, da ste lepe in neumne.

Ker se Barbie na večini podob ukvarja z dragimi športi (jadranje, vožnja v športnem avtomobilu), poseduje drage stvari (konja, jadralsko desko, popolno smučarsko opremo) in se nahaja v bogatem okolju (razkošna stopnišča, balkoni z idiličnimi razgledi), življenjski vsakdan večine med nami pa je precej drugačen, je pretirano ponikanje v Barbie svet lahko tudi vzrok za duševna neugodja, pogojena z nasprotji med željami in možnostmi, ki jih nudi okolje, oziroma na kratko za frustracije. Pretirano suhljato, v pasu preščipnjeno, dolgonogo in ozkoudno upodabljanje ženskih (v glavnem dekleških) figur v tovrstnih ilustracijah lahko prida svoje k estetskemu diktatu podhranjenosti z zahodnjaških modnih pist in reklamnih kampanj ter vodi v anoreksijo. Manj zdravju škodljivo, a še vedno prisotno, je tudi poudarjanje barvnih spolnih stereotipov, ki se kaže v tipični fantovski barvi, ki je sinje modra, in tipični barvi za deklice, ki je roza.

Tabela 1: Kriteriji za določanje kakovostne ilustracije

Dobra ilustracija		Slaba ilustracija
jasno, likovno urejeno	Likovni kriteriji	prenasičeno, likovno neurejeno
poudarjeno likovno bistvo, odsotnost nepotrebne		likovni klišeji, šablone, stereotipi, prisotno nebistveno
anatomsko pravilna risba, upoštevani prostorski ključji, enovito upodobljen prostor		anatomsko zgrešena risba, neupoštevanje ali nekompatibilnost prostorskih ključev, nelogično upodobljen prostor,
prisotna individualna nota		neosebna upodobitev
namenu ustrezna upodobitev (humorna, karikaturna, tragična, zlovešča, žalobna ...), brez vsebinskih nepotrebnosti	Vsebinski kriteriji	kičasta, osladna upodobitev (solzavo, patetično, idealizirano ...), banalni vsebinski dodatki
ustrezna vsebina: didaktično premišljena, poučna, razumljiva		sporna vsebina: poudarjeni družbeni, spolni, estetski stereotipi, žaljiva vsebina

Zaključek

V članku smo razmišljali o pomenu kakovostne ilustracije za otrokov razvoj, in sicer o njeni motivacijski, spoznavni, čustveni in estetski vlogi. Poudarili smo tudi uporabo ilustracije v skladu s sodobnim kurikulumom in učnimi načrti za likovne šolske predmete. Predstavili smo nekatere kriterije za določanje kakovostnih in zavračanje nekakovostnih ilustracij. Na to, kakšne vsebinske pasti tičijo v površni, potrošniško usmerjeni ilustraciji in drugih kakovostno spornih likovnih podobah za otroke, smo, vsaj delno, opozorili. A vpliv kakovostne ilustracije, namenjena otrokom, je lahko tudi širši. Tudi ilustracija lahko vpliva in sooblikuje sodobno umetnost. Na ta vidik je v spremnem besedilu k 5. Slovenskemu bienalu ilustracije opozorila Judita Krivec Dragan. Tako pravi:

V slovenski umetnosti, kjer še zmeraj prevladujejo resnobne, eksistencialistične in reševanju vsakdanjih problemov posvečene rešitve, je očitno ilustracija tisti realni in imaginativni prostor, v katerem se lahko današnji, z globalizmom zaznamovani, a v duhu, domišljiji in davnim spominom lastnega *genius loci* predani umetnik včasih še najlažje znajde. Raznoliki svet pravljič, zgodb in poezije bo nedvomno spet veselje za dušo in oči prenekaterega obiskovalca, lahko pa bi bil tudi drobno opozorilo vsem tistim, ki odločajo o podobi slovenske knjige (Krivec Dragan 2002: 3–4).

Naj bo torej kakovostna ilustracija prisotna v otrokovem okolju ne samo zaradi njih, ampak tudi zaradi nas samih. Odrasli si jih ne ogledujemo le zaradi otrok, ampak skupaj z njimi. Tudi nam odraslim lahko kakovostna ilustracija pove in odkrije marsikaj, česar ne poznamo, ali pa smo to že zdavnaj pozabili.

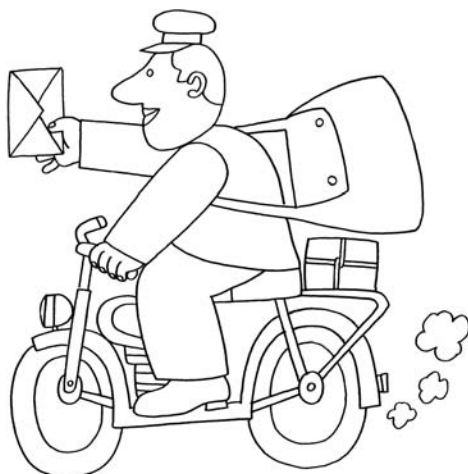
Literatura

- Anton Bajec (idr.) (ur.), 1995: *Slovar slovenskega knjižnega jezika*. Ljubljana: DZS.
- Eva D. Bahovec (idr.) (ur.), 1999. *Kurikulum za vrtce*. Ljubljana: Zavod Republike Slovenije za šolstvo.
- Milan Butina, 2000: *Mala likovna teorija*. Ljubljana: Debora.
- Judita Krivec Dragan, 2002: *5. Slovenski Bienale Ilustracije*. Ljubljana: Zveza društev likovnih umetnikov v sodelovanju s Cankarjevim domom.
- Matjaž Duh, Tomaž Zupančič, 2011: The method of aesthetic transfer an outline of a specific method of visual arts didactics. *Croatian journal of education* 13, 1, 42–75.
- Dragica Haramija, 2012: Tipologija pravljič na Slovenskem. *Otrok in knjiga* 83, 12–23.
- Johannes Itten, 1987: *Kunst der Farbe*. Ravensburger Buchverlag Otto Maier GmbH.
- Tatjana Pregl Kobe, 2011: Umetnost Lile Prap. V: *Lila Prap, Pravljičarka, ki misli v podobah in zapisuje v znakih*. Celje: Zavod Celeia, Center sodobnih umetnosti, Galerija sodobne umetnosti, 13–80.
- Iztok Premrov, 2008: Štefan Planinc. V: Nina Pirnat Spahič, 2008: *Podoba podob / 8. Slovenski bienale ilustracije*. Ljubljana: Cankarjev dom.
- Anton Trstenjak, 1978: *Človek in barve*. Ljubljana: Dopisna delavska univerza – Univerzum.
- Tomaž Zupančič, 2001: *Likovno-ustvarjalni razvoj otrok v predšolskem obdobju*. Ljubljana: Debora.

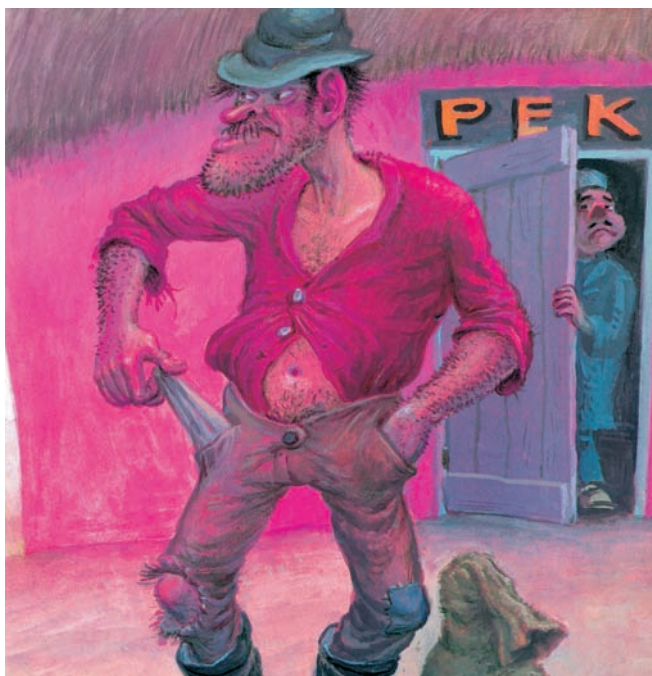
Tomaž Zupančič, 2003: Dobra ilustracija – pot k lepemu. *Za starše, priloga revij Ciciban in Cicido*. Februar, 8–9.

Tomaž Zupančič, 2011: Likovni svet Liljane Praprotnik Zupančič. V: *Lila Prap, Pravljičarka, ki misli v podobah in zapisuje v znakih*. Celje: Zavod Celeia, Center sodobnih umetnosti, Galerija sodobne umetnosti, 81–94.

PISMONOŠA



Slika 1: Marjan Manček: Pismonoša (vir: Marjan Manček, 1995: *Kaj boš, ko boš velik*. Ljubljana: Mladinska knjiga, str. 15)



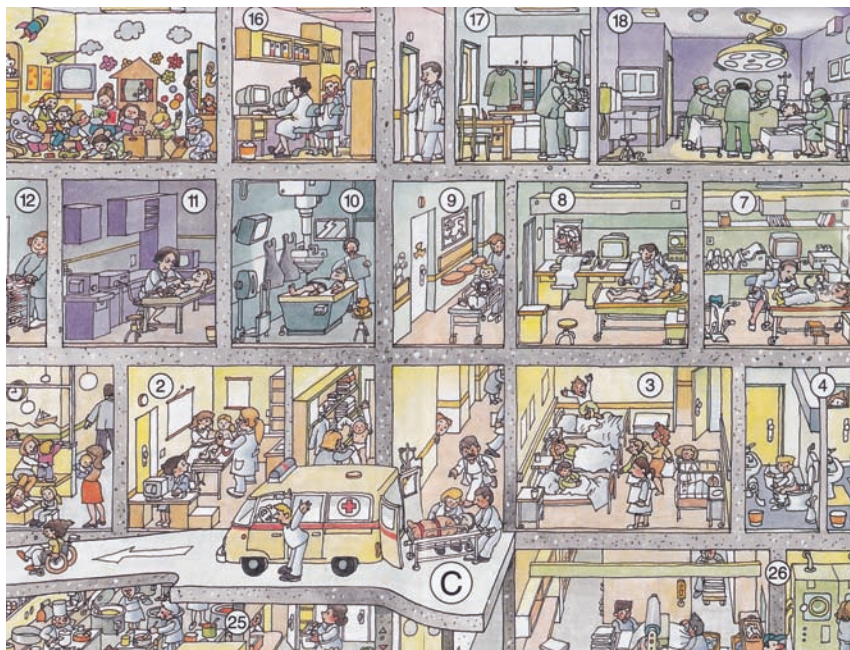
Slika 2: Zvonko Čoh: Pa se je zgodilo in je razbojniku Cefizlju pošel denar (vir: Fran Milčinski, 2000. *Razbojnik Cefizelj in občinska blagajna*. Ljubljana: Mladinska knjiga, str. 5)



Slika 3: Peter Škerl: Ježek Snežek in požar (vir: Tanja Novak, 2006: *Ježek Snežek in požar*. Ljubljana: Mladinska knjiga, str. 7)



Slika 4: Alenka Sottler: O dečku, ki je imel rad oblake (vir: *Cicido*, september 2012, str. 18)



Slika 5: Janko Testen: Bolnišnica (detajl)
 (vir: CVŠ – Cici vesela šola – v prilogi revije *Ciciban*)



Slika 6: Marlenka Stupica: Ostržek (vir: Carlo Collodi, 2012:
Ostržek. Ljubljana: Mladinska knjiga, str. 23)



Slika 7: Jelka Godec Schmidt: Škrat Zguba in kameleon na snemanju (vir: *Ciciban*, marec, 2011, str. 58–59)



Slika 8: Walter Trier: Mali Dienstag (vir: Erich Kästner, 1972: *Emil in detektivi*. Ljubljana: Mladinska knjiga, str. 85)