

# Pogled iz zatvorenih očiju

---

**Kladarin, Marija**

**Master's thesis / Diplomski rad**

**2023**

*Degree Grantor / Ustanova koja je dodijelila akademski / stručni stupanj:* **University of Zagreb, Academy of Fine Arts / Sveučilište u Zagrebu, Akademija likovnih umjetnosti**

*Permanent link / Trajna poveznica:* <https://um.nsk.hr/um:nbn:hr:215:408168>

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

*Download date / Datum preuzimanja:* **2024-08-28**



*Repository / Repozitorij:*

[Repository of the Academy of Fine Arts in Zagreb](#)



SVEUČILIŠTE U ZAGREBU  
AKADEMIJA LIKOVNIH UMJETNOSTI  
Diplomski sveučilišni studij  
Nastavnički odsjek, Likovna kultura

DIPLOMSKI RAD

**POGLED IZA ZATVORENIH OČIJU**

Marija Kladarin

Mentor: dr. art. Ivan Fijolić

Studijski program: Diplomski sveučilišni studij Likovna kultura

Zagreb, rujan 2023.

## SAŽETAK

Rad *Pogled iza zatvorenih očiju* nastao je kao rezultat crtanja sa zatvorenim očima, jedne od vježbi za poticanje kreativnosti. Skulpturalno oblikovanje tih crteža u obliku plišanih igračaka nadovezuje se na problematiku nostalgije za djetinjstvom kao vremena bezbrižnosti te prijelaznih predmeta koji osobama pružaju emocionalnu podršku tijekom prijelaznih razdoblja.

Apstraktni crteži rađeni tehnikom pastela i kreda predstavljaju spontani izraz umjetnikove psihe, od oblika koje *vidi* kada zatvori oči do psihičkog stanja i nagona za stvaranje oblika koji se u tom trenutku čine ispravnim. Transformacijom tih dvodimenzionalnih crteža u trodimenzionalne oblike dobivene su apstraktne skulpture koje nalikuju likovima kakve bi djeca crtala, a njihovo oblikovanje spužvom i filcom, poput plišanih igračaka, dodatno naglašava želju za povratkom u djetinjstvo i odvajanjem od života odraslosti.

Ključne riječi: kreativnost, djetinjstvo, nostalgija, prijelazni objekti, apstraktna skulptura.

## SUMMARY

The work *View Behind Closed Eyes* was created as a result of drawing with closed eyes, one of the exercises to stimulate creativity. The sculptural design of these drawings in the form of plush toys is connected to the issue of nostalgia for childhood as a time of carelessness and transitional objects that provide people with emotional support during transitional periods.

Abstract drawings made with the pastel and chalk technique, represent a spontaneous expression of the artist's psyche, from the form that can be seen when he closes his eyes to the mental state and the urge to create forms that seem correct at that moment. By transforming these two-dimensional drawings into three-dimensional shapes, abstract sculptures were obtained that resemble characters that children would draw, and their shaping with sponge and felt, like stuffed toys, further emphasizes the need to return to childhood and separate from life's adulthood.

Keywords: creativity, childhood, nostalgia, transitional objects, abstract sculpture.

## SADRŽAJ

UVOD.....	1
1. VJEŽBE ZA POTICANJE KREATIVNOSTI.....	2
1.1. Crtanje zatvorenim očima.....	3
2. NOSTALGIJA.....	4
3. PRIJELAZNI OBJEKTI.....	5
4. POVIJEST PLIŠANIH IGRAČAKA.....	6
5. POGLED IZA ZATVORENIH OČIJU.....	7
5.1. Inspiracija.....	7
5.2. Opis i izrada rada.....	12
6. ZAKLJUČAK.....	17
7. LITERATURA.....	18
8. POPIS REPRODUKCIJA.....	20

## UVOD

Spontano bavljenje umjetnošću svojstveno je samo ljudima. Od svojih ranih početaka umjetnost je bila, i nastavlja biti, komunikacijski sustav između umjetnika i gledatelja, predstavljajući iskustvene događaje i referencijalno prenoseći ideje. Ključ spontanog stvaranja umjetnosti je simbolička i apstraktna spoznaja, koja je obilježje ljudskog uma.

Umjetnost je samo jedan primjer gdje ljudi pokazuju sposobnost kreativnosti. Možemo ju vidjeti u znanosti, inženjerstvu, tehnologiji, poslovanju, obrazovanju i brojnim drugim područjima. Kreativnost je sposobnost razvijanja ideja korištenjem originalnog, novog ili nekonvencionalnog pristupa, sposobnost rješavanja postojećih problema na nove načine.

Ideja podučavanja nekoga da bude kreativan može se dojmiti kao nemoguć zadatak. No, postoje mnoge vježbe kojima se može potaknuti kreativnost, a jedna od njih je crtanje zatvorenim očima. Naime, kada osobe gledaju ono što crtaju, one neprestano prilagođavaju svoje stvaranje na temelju vizualne povratne informacije okoline koju crtaju. Zbog ograničenih informacija koje su dostupne u ovoj tehnici, crtanje sa zatvorenim očima omogućuje umjetniku da se koncentrira na njegove unutarnje senzacije i pruža mu priliku za istraživanje nesvjesnog stanja.

Uz pojam djetinjstva koje definiramo kao bezbrižno, nevino i slobodno često pridodajemo i pojam igre. Povezivanje s osobnim predmetima iz djetinjstva, a pogotovo igračkama, potiče nostalgiju kojom se naglašava vrijednost izgubljenog vremena ranog iskustva življenja, tražeći u prošlosti vrijednosti koje nedostaju u prostoru sadašnjice. Tada preslagujemo krhotine sjećanja i oblikujemo ih u narativne cjeline kojima prenosimo i emocije, čime pridonosimo idealizaciji prošlosti na temelju koje se uspostavljaju vrijednosna mjerila za trenutno bivanje.

# 1. VJEŽBE ZA POTICANJE KREATIVNOSTI

Kreativnost je u 21. stoljeću postala ključan resurs, te kao jedna od najpotrebnijih sposobnosti u društvu može potaknuti ekonomski, umjetnički, akademski i osobni rast. Kao takvo, poboljšanje kreativnosti često je u središtu obrazovanja, terapija i stručnog usavršavanja. Nastojanja da se poboljša kreativnost nalaze se u mnogim istraživanjima, školama, u obiteljima i organizacijama.

Kreativnost je dinamičan i višedimenzionalan konstrukt koji uključuje kognitivne čimbenike vezane uz osobnost i okolinu, stoga je teško dati jedinstvenu i općepriznatu definiciju.<sup>1</sup> Unatoč tome, Guilford (1975.) definira kreativnost kao *sposobnost ili sposobnost generiranja alternativa iz danih informacija, s naglaskom na raznolikost, količinu i relevantnost rezultata*.<sup>2</sup> Stoga bi se čin kreativnog stvaranja mogao definirati kao proces generiranja originalnih, neobičnih, jedinstvenih i učinkovitih ideja ili proizvoda.<sup>3</sup>

Mnogi autori ističu da je kreativnost urođena ljudska osobina, ali da ju je potrebno njegovati, jer njezino poboljšanje ovisi o znanju, vještinama i stavovima. Na kreativno razmišljanje utječu evolucijski, društveni i obrazovni čimbenici, no to nisu jedini čimbenici koji uvjetuju razvoju kreativnog mišljenja. Na novo i originalno rješavanje problema utječu kognitivni procesi koje svatko posjeduje, afektivni čimbenici, pa čak i motivacijski aspekti koji pokreću kreativni napor.

Postoje dokazi koji sugeriraju da se kreativnost može razviti kroz obuku i olakšati kroz kreativno okruženje i intervencije.<sup>4</sup> U tom smislu, pragmatičan pristup kreativnosti pojavio se 1980-ih promicajući razvoj kreativnosti unutar obrazovnog konteksta. Od tada je interes za kreativnost u školama porastao do točke u kojoj je prepoznata kao bitna sposobnost za poboljšanje učinka i produktivnosti u različitim životnim domenama.

U svom Priručniku s vježbama za poticanje kreativnosti<sup>5</sup> Jasna Cvetković Lay navodi mnoge vježbe kojima se potiče kreativnost s djecom u učionici, no kvalitetne rezultate postigle bi i

---

<sup>1</sup> Said-Metwaly, S., Fernández-Castilla, B., Kyndt, E. (2021.), *Does the Fourth-Grade Slump in Creativity Actually Exist? A Meta-analysis of the Development of Divergent Thinking in School-Age Children and Adolescents*. *Educ Psychol Rev* 33 <https://doi.org/10.1007/s10648-020-09547-9>

<sup>2</sup> Guilford, J. P. (1975.), *Creativity: A quarter century of progress*. In *Perspectives in creativity*, Routledge, str. 40.

<sup>3</sup> Runco, M. A., & Jaeger, G. J. (2012). *The standard definition of creativity*. *Creativity research journal*, 24(1).

<sup>4</sup> Gutman, L. M., & Schoon, I. (2013). *The impact of non-cognitive skills on outcomes for young people*

<sup>5</sup> Cvetković Lay, J. i Pečjak, V. (2004). *Možeš i drukčije: Priručnik s vježbama za poticanje kreativnog mišljenja*, Zagreb, Alinea: Centar za poticanje darovitosti djeteta „Bistrić“

odrasle osobe. Neke od vježbi odnose se na dopunjavanje crteža, neobičnu uporabu običnih predmeta, neobične problemske situacije, obrnute situacije/apsurdnosti itd.

## 2.1. Crtanje zatvorenim očima

U svijetu umjetnosti i umjetničke terapije postoji ograničena literatura o procesu i stvaranju crteža nastalih zatvorenih umjetnikovih očiju. Postoje vježbe crtanja koje su slične metodama konture ili slijepe konture gdje je fokus umjetnika usmjeren na taktilne podražaje, a ne na tradicionalni vizualni unos.<sup>6</sup> U ovim vježbama za poticanje kreativnosti umjetnici zatvaraju oči i postavljaju svoju nedominantnu ruku na predmet koji namjeravaju nacrtati. Cilj je poboljšati komunikaciju između obje ruke i stvoriti sliku na temelju taktilnih informacija. Vježba se također može provesti bez određenog predmeta, već kroz namjeru crtanja unutarnjih osjećaja i trenutnih nagona.

Umjetnik Willem de Kooning u svom je opusu stvorio niz crteža zatvorenih očiju i naveo kako mu je ovaj postupak omogućio da se koncentrira na unutarnje osjete.<sup>7</sup> Dobiveni crteži opisani su kao nepovezani, ali zadivljujući. Pri stvaranju ovakvih crteža umjetnička pažnja, koja se obično pridaje stvaranju estetike, usredotočena je na predstavljanje doživljenog iskustva. Na kraju krajeva, nacrtana linija služi za predstavljanje energije.<sup>8</sup> Možda se uklanjanjem vizualnog unosa u procesu crtanja olakšalo izražavanje unutarnjih stanja ili unutarnje energije.

Ovakvim se crtežima dobiva uvid u spontani umjetnički izraz. Pod spontanom umjetničkim izražavanjem podrazumijeva se kreativna aktivnost koja nije izravno ili namjerno potaknuta od strane druge osobe. Riječ je o impulsu koji proizlazi iz unutarnjih potreba osobe koja odlučuje kreativno i umjetnički odgovoriti na vanjske i unutarnji podražaj. Spontani izraz je vezan uz umjetnikov odnos prema stvarnosti, te zato ne zahtijeva preciznost niti poštivanje proporcija i kompozicijskih načela. Ovdje se također radi o mogućnosti dosezanja vlastitih dubokih osjećaja i iskustva. U tom se trenutku umjetnik autentično posvećuje sebi, svojim vlastitim percepcijama i umjetničkoj formi. Umjetnik se prvenstveno fokusira na svoje trenutačno psihičko stanje,

---

<sup>6</sup> Maslen, M., & Southern, J. (2011). *Drawing projects: An exploration of the language of drawing*. London, England: Black Dog Publishing Limited.

<sup>7</sup> Shiff, R. (2002). "With closed eyes": De Kooning's twist. *Master Drawings*, 40(1), 73-88. Retrieved from <http://0-www.jstor.org/mercury.concordia.ca/stable/1554555>

<sup>8</sup> Ien, P. B. (1995). *Art is a way of knowing: A guide to self-knowledge and spiritual fulfillment through creativity*. Boston, MA: Shambhala Publications Inc.



dojmove, osjećaje i raspoloženja, misli ili stavove. Kroz ovakav autentičan izraz kojim se stvaralac otkriva, otvara svijet i ponajviše upoznaje sebe.

## 2. NOSTALGIJA

Riječ nostalgija nastala je kombinacijom grčkih riječi *nostoc* (povratak kući) i *algos* (bol), koje bi u doslovnom prijevodu značile bol uzrokovana čežnjom za domom. Nostalgija je sentimentalna čežnja za vlastitom prošlošću.<sup>9</sup> Nostalgija se obično odnosi na važne događaje iz prošlosti (npr. godišnjice, rođendani, diplome) koji se dijele s bliskim ljudima. Kao takva, nostalgija podrazumijeva toplinu, nježnost, zadovoljstvo i radost, ali i mjeru čežnje i tuge za nepopravljivim prolaskom dragocjenih događaja.<sup>10</sup>

Istraživanje o utjecaju nostalgije na kreativnost pokazalo je da stanje nostalgije povećava kreativnost, budući da nostalgично iskustvo izaziva emocije i aktivira kognitivni proces prisjećanja i rekonstrukcije informacija u sjećanju.<sup>11</sup>

Nostalgija se može povezati s djetinjstvom i čežnjom za povratkom u izmaštano stanje nevinosti. Još i danas, u dominantnoj popularnoj zapadnoj mašti, djetinjstvo se shvaća kao vrijeme prije odgovornosti, prije životnih problema, nasilja i prije spoznaje o gubitku i smrti. Predmeti za igru namijenjeni djeci također su vođeni nostalgijom. Igračke mogu reći isto toliko o čežnjama odraslih za djetinjstvom koliko i o djeci kojoj su namijenjene. Isto tako, materijalni predmeti poput fotografija, igračkaka, knjiga i odjeće ali i mirisi, okusi i sl. koji su povezani s djetinjstvom, mogu zadobiti neočekivano poseban status u pamćenju i naraciji o njemu. Oni mogu postati okidači uz pomoć kojih se nanovo može prizvati prošlost. Ta je prošlost u nostalgичnim narativima uobličena uz pomoć prisjećajnog i emotivnog sukoba prošlosti i sadašnjosti. U nostalgичnim pričama djetinjstvo je primarno definirano predodžbama o nevinosti, bezbrižnosti i potpunoj odvojenosti djetinjstva od odraslosti.<sup>12</sup>

---

<sup>9</sup> Pearsall, J. (1998). *The new Oxford dictionary of English*, Oxford University Press

<sup>10</sup> Sedikides, C., & Wildschut, T. (2016). *Nostalgia: A bittersweet emotion that confers psychological health benefits*. *The Wiley handbook of positive clinical psychology*, 125-136.

<sup>11</sup> Ye, S., Ngan, R. Y. L. & Hui, A. N. N. (2013). *The State, Not the Trait, of Nostalgia Increases Creativity*. *Creativity Research Journal*, 25, 317-323.

<https://doi.org/10.1080/10400419.2013.813797>

<sup>12</sup> Dimkov, M., & Marković, J. (2015). *Nostalgia as [Un]Serious Emotion: Games and Toys in Everyday Narrative Practices about Childhood*. *Poznańskie Studia Slawistyczne*, (9), 223–238.

<https://doi.org/10.14746/pss.2015.9.13>

### 3. PRIJELAZNI OBJEKTI

Mnoga djeca stvaraju snažnu emocionalnu privrženost prema plišanim medvjedićima, dekama ili jastucima zbog čega postaju uznemirena ako se od njih razdvoje. Donald Winnicott prvi je opisao ove objekte kao *prijelazne*, zaključujući iz svoje psihoanalitičke perspektive da ti predmeti služe kao mehanizam koji omogućuje djetetu da razvije emocionalnu distancu od majke. Stoga je odvajanje od objekta bilo simbolično odvajanje od majke. Velik dio ranih teoretiziranja i istraživanja u ovom području bio je usredotočen na ulogu prijelaznih objekata u pružanju osjećaja sigurnosti maloj djeci dok teže uspostavljanju autonomije i samoregulacije.

Novija istraživanja proširila su proučavanje prijelaznih objekata na bilo koji objekt za koji se osoba veže, bez obzira igra li objekt ulogu u razvojnim prijelazima ili ne. U daljnjem proširenju istraživanje je također pokazalo da privrženost objektima nije ograničena na prve godine života, već postoji u svim dobima djetinjstva.

Odrasli također mogu koristiti takve objekte. Mnogi odrasli smatraju udobnost koju deke pružaju ključnom za njihovu mentalnu i emocionalnu dobrobit. U tim objektima osobe mogu tražiti i dobiti emocionalnu podršku tijekom prijelaznih razdoblja, kao što je asimilacija na novo mjesto stanovanja ili gubitak bliske osobe.

Nekoliko istraživanja ispitalo je odnos između prijelaznih objekata i mentalnog zdravlja kasnije u životu. Dok neka istraživanja ukazuju da je normalno imati prijelazni objekt, postoje ona koja ukazuju da nesposobnost odbacivanja prijelaznog objekta u tinejdžerskom i odraslom dobu ukazuje na probleme kao što su visoki stres, pomanjkanje samopoštovanja i problemi suočavanja sa stresom, traumom ili teškim situacijama.<sup>13</sup> Članak Ritve Erkolahti i sur. (2016) ukazuje da postoje značajne razlike između djece koja su imala prijelazni objekt i one koja nisu. I drugi istraživači pronašli su neke probleme koje pokazuju pojedinci s prijelaznim objektima, kao što su nevolja, nesposobnost za kontrolu emocija, nezrelost, teškoće u suočavanju sa stresom i nisko samopoštovanje.<sup>14</sup>

Neki pojedinci mogu biti privrženiji prijelaznim objektima od prosjeka populacija. Konok i sur. (2016) ispitali su vezanost za telefone kao prijelazni objekt i pronašli da su osobe s

---

<sup>13</sup> Erkolahti, R., Nyström, M., Vahlberg, T., & Ebeling, H. (2016). Transitional object use in adolescence: A developmental phenomenon or a sign of problems? *Nordic Journal of Psychiatry*, 70(7), 536–541. <https://doi.org/10.1080/08039488.2016.1179339>

<sup>14</sup> Bonne, O., Canetti, L., Bachar, E., De-Nour, A. K., & Shalev, A. (1999). Childhood imaginary companionship and mental health in adolescence. *Child Psychiatry and Human Development*, 29(4), 277–286. <https://doi.org/10.1023/A:1021345015520>

visokim anksioznim stilom privrženosti, kao rezultat straha od odbijanja ili napuštanja, bile puno više vezane za svoje telefone nego pojedinci s različitim stilovima privrženosti.<sup>15</sup> Pojedinci koji zadržavaju svoj prijelazni objekti nakon točke kada bi ih inače trebali napustiti obično su vrlo nesigurni, s tjeskobnim stilom privrženosti i imaju averziju prema traženju pomoći.<sup>16</sup> Ovi će se pojedinci vjerojatno bojati napuštanja ili odbacivanja i nisu dobili odgovarajuću podršku tijekom svog djetinjstva. Stil privrženosti obično se formira stilom roditeljstva i ponašanjem u odgoju djece. Kao rezultat toga, budući da se prakse odgoja djece razlikuju među kulturama, različite kulture će vjerojatno vidjeti različite trendove u vezi s prijelaznim objektima.

#### 4. POVIJEST PLIŠANIH IGRAČAKA

Povijest plišanih igračkaka seže do drevnih civilizacija. Igračke su se u starom Egiptu izrađivale od platna i punile papirusom ili drugim materijalima. Ti su darovi obično bili u obliku lutaka ili životinja i davani su djeci. Plišane su životinje također bile omiljene u Kini. Ljudi su izrađivali plišane životinje od svile i drugog tekstila tijekom razdoblja Han (202. g. pr. n. e. – 220. g. n. e.). Smatralo se da te igračke, često u obliku životinja ili fantastičnih bića, donose sreću.

U Europi su plišane životinje prvi put stekle popularnost u 19. stoljeću. Industrija igračkaka značajno se proširila početkom 20. stoljeća. Godine 1903. Richard Steiff dizajnirao je mekanog plišanog medu koji se razlikovao od ranijih tradicionalnih krpenih lutaka jer je bio izrađen od plišane tkanine nalik krznu.<sup>17</sup> U isto vrijeme, u Sjedinjenim Američkim Državama, Morris Michtom stvorio je prvog plišanog medvjedića nakon što ga je inspirirao crtež predsjednika *Teddyja* Roosevelta s medvjedom.

Plišane igračke u početku su izrađivane od raznih materijala: slame, krpa ili drugih ostataka tkanine, te su time činile najranija preparirana stvorenja. Nedugo nakon toga slijedili su materijali poput filca, baršuna ili mohera koji su bili punjeni slamom, konjskom dlakom ili

---

<sup>15</sup> Konok, V., Gigler, D., Bereczky, B. M., & Miklósi, Á. (2016). Humans' attachment to their mobile phones and its relationship with interpersonal attachment style. *Computers in Human Behavior*, 61, 537–547. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2016.03.062>

<sup>16</sup> Stagg, S. D., & Li, Y. C. (2019). Transitional object use, attachment, and help-seeking behaviour in Taiwanese adolescents. *Asian Journal of Social Psychology*, 22(2), 163–171. <https://doi.org/10.1111/ajsp.12352>

<sup>17</sup> Gary S. Cross (1999). *Kids' Stuff: Toys and the Changing World of American Childhood*. Harvard University Press. str. 93–94.

piljevinom.<sup>18</sup> Nakon Drugog svjetskog rata proizvođači su počeli koristiti više sintetičkih materijala, a 1954. godine proizveden je prvi plišani medvjedić napravljen od lako perivih materijala. Moderne plišane igračke obično se izrađuju od vanjskih tkanina poput pliša, frotira ili ponekad čarapa. Uobičajeni materijali za punjenje uključuju sintetička vlakna, vatu, pamuk, slamu, drvenu vunu, plastične pelete ili grah.

Prodaja plišanih igračaka se smanjila tijekom Prvog svjetskog rata. Umjesto proizvodnje plišanih životinja, mnogi proizvođači igračaka počeli su proizvoditi vojne igračke. Ipak, kada je rat završio, potražnja za plišanim igračkama ponovno je porasla. Plišane životinje stekle su popularnost i među djecom i odraslima tijekom 1920-ih i 1930-ih zahvaljujući stvaranju brojnih inovativnih i maštovitih rješenja. Proizvodnja plišanih igračaka postala je automatizirana 1950-ih i 1960-ih. Proizvođači igračaka tada su izradili plišane životinje od sintetičkih tkanina, poput poliestera što je povećalo brzinu i učinkovitost proizvodnje plišanih igračaka, a istovremeno smanjilo njihovu cijenu.

---

<sup>18</sup> Soft toys. (2003). In J. Miller (Ed.), *Miller's antiques encyclopedia* (2nd ed.). Mitchell Beazley.

## 5. POGLED IZA ZATVORENIH OČIJU

### 5.1. Inspiracija

Djetinjstvo smatram najljepšim dijelom svoga života. Barem do sada. Ne znam je li to zbog osjećaja bezbrižnosti, slobode u stvaranju, razmišljanju ili je pak to samo obmana koju sam naslijedila i konstantno dobivala od strane odraslih. U razbolju pandemije koronavirusa mnogo sam promišljala o svom životu, mojim navikama, budućnosti, no uvijek bi me uhvatila čežnja za prošlim vremenom u kojemu sam bila potpuno drugačija nego sada.

U mom opusu kreativnog rada taj je period označilo crtanje i stvaranje poput djeteta. Stvarala bih crteže i slike nalik na dječje, a u procesu rada dostigla sam slobodu kakvu dugo nisam osjetila. To me navelo da i dalje istražujem te zapravo temeljne i vrlo jednostavne načine izražavanje, iz želje za ponovnim stvaranjem kao u razdoblju djetinjstva, te iz želje za stvaranjem novih i originalnih ideja.

Biti umjetnik u 21. stoljeću vrlo je teško. Osjećaj da je u umjetničkom svijetu sve već napravljeno i izumljeno je konstantan, a time i volja za radom postaje sve manja. Prilikom početka osmišljavanja diplomskog rada željela sam da on bude nešto s čime se još nisam bavila i da ne bude nalik ni na što do sada. U procesu rada radila sam mnoge vježbe za poticanje kreativnosti od kojih mi se najviše dojmila vježba crtanja sa zatvorenim očima. Imala sam osjećaj da sam se uistinu povezala s tim načinom crtanja zbog nedostatka vida u mom desnom oku. Često sam zatvarala *zdravo* oko i promatrala boje i oblike koje bih *vidjela* u toj tami nedostatka vida. Te sam oblike odlučila nacrtati zatvorenih očiju uz dodatni umjetnički nagon koji je stvarao nove oblike i bez gledanja ih smještao u zamišljenu kompoziciju u glavi. Iako zamišljena kompozicija iz glave nikada nije tako izgledala na papiru, upravo je to čar ove vježbe u kojoj je završni rezultat nešto potpuno neočekivano.

Iako se nekolicina umjetnika bavila crtanjem sa zatvorenim očima, najčešće su to figuralni crteži, a ne apstraktni oblici. Jedan od njih je umjetnik Willem de Kooning koji je stvorio niz crteža nacrtanih zatvorenih očiju, te naglasio kako mu je ovaj postupak omogućio da se koncentrira na unutarnje osjete.<sup>19</sup> Dobiveni crteži opisani su kao nepovezani, ali zadivljujući. Iako figure nisu vjerne ljudskom tijelu, one sugeriraju pokret i duh. U stvaranju ovih crteža umjetnička pažnja koja se obično pridaje stvaranju estetike (vizualni unos) bila je umjesto toga usredotočena na predstavljanje doživljenog iskustva. Umjetnik je vjerovao da se *crteži mogu*

---

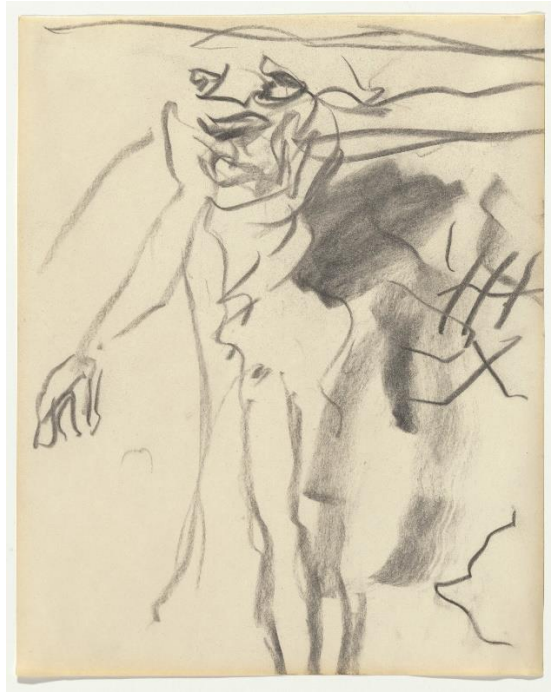
<sup>19</sup> Shiff, R. (2002). *With closed eyes: De Kooning's twist*. *Master Drawings*, 40(1), 73-88.  
<http://0-www.jstor.org.mercury.concordia.ca/stable/1554555>

napraviti, a možda i bolje napraviti, bez pridavanja vizualne pozornosti modelu u trenutku crtanja. Kao kontrolirani gubitak kontrole, metoda je uzrokovala da vještine i promjene postanu nerazlučive.<sup>20</sup>



Slika 1

Willem de Kooning, Bez naziva, 1966.,  
ugljen na papiru, 25.4 x 20.3 cm,  
Museum of Modern Art, New York



Slika 2

Willem de Kooning, Bez naziva, 1966.,  
ugljen na papiru, 25.4 x 20.3 cm,  
Museum of Modern Art, New York

Upotreba spužve i tekstila kao materijala za skulpture, dodatno je naglasila povezanost s djetinjstvom i igrom. Taj način oblikovanja, poput plišanih igračkama, inspiriran je radovima umjetnika Mikea Kellyja koji u mnogim ranim skulpturama koristi rabljene lutke i plišane životinje. Iskorištene, zaprljane i odbačene, njegove igračke narušavaju sentimentalnu povezanost mladosti s nevinošću. *Eviscerated Corpse* (slika 3), iz njegove serije *Half a Man*, jedan je od umjetnikovih najpoznatijih objekata. Također, rad *More Love Hours Than Can Ever Be Repaid and The Wages of Sin* (slika 4) kaotičan je skup ručno izrađenih lutaka i deka koje je Mike Kelley pronašao u trgovinama rabljenom robom. Ova dvodijelna instalacija uključuje pravokutnu zidnu vješalicu optočenu pronađenim domaćim plišanim igračkama, lutkama od pređe i ručno izrađenim držačima za lonce i dekama za bebe; dva svežnja osušenih klasova

<sup>20</sup> Shiff, R. (2002). *With closed eyes: De Kooning's twist*. str. 74.

ukrašavaju gornje uglove. Stojeći u blizini, stol podupire gotovo geološku formaciju napola otopljenih novinskih svijeća. Naslov priziva asocijacije krivnje: kada roditelji i rodbina stvaraju te igračke i dekice, jesu li bezbrojni sati šivanja, pletenja i heklanja svojevrsna pokora i za što? Očekujemo li da će djeca uzvratiti za vrijeme i ljubav koju su im posvetili? Koristeći velike kapajuće slike Jacksona Pollocka kao svoj kompozicijski model, Kelley je transformirao napuštene rukotvorine u uskovitlanu masu neuzvrćene ljubavi koja je izvan ljudskog uzvrćanja.



Slika 3

Mike Kelly, *Eviscerated Corpse*, 1989., nađene plišane igračke, 67.7 × 198.2 × 292.1 cm, The Art Institute of Chicago, Chicago



Slika 4

Mike Kelly, *More Love Hours Than Can Ever Be Repaid and The Wages of Sin*, 1987., Punjene igračke od tkanine na platnu sa suhim kukuruzom; voštane svijeće na drvenoj i metalnoj podlozi, 306.7 × 385.4 × 80.6 cm, Whitney Museum of American Art, New York



## 5.2. Opis i izrada rada

Tijelo ovog diplomskog rada nastaje kroz tehniku crtanja zatvorenih očiju. Crteži rađeni pastelom i kredom (slika 5, slika 6, slika 7 i slika 8), tehnikom u kojoj je vrlo važno da su oči cijelo vrijeme zatvorene te da se u niti jednom trenutku ne vide boje koje se koriste. U ograničenim informacijama koje su dostupne prilikom upotrebe ove tehnike, crtanje zatvorenih očiju omogućuje umjetniku da se koncentrira na unutarnje senzacije. Stvaranje umjetnosti pomoću ove meni nove tehnike poslužilo je u mnoge svrhe. Prvo, smanjenje pažnje na vizualne podražaje omogućilo mi je da se više koncentriram na svoja unutarnja iskustva. Crteži su nacrtani dok sam *gledala* unutra, pazeći na razne poznate emocije koje sam proživljavala u tom trenutku, pri čemu je rezultat crteža često otkrio elemente mog iskustva kojih nisam bila ni svjesna u periodu crtanja. Ova je tehnika također smanjila moju sposobnost da kontroliram cjelokupnu kompoziciju crteža, već je ona bila prepuštena slučaju. Iako sam svaki put koristila otprilike jednake vrste linija i poteza, svaki je crtež jedinstven.

Znajući da crtanje zatvorenih očiju također smanjuje moju kontrolu nad konačnim crtežom utjecalo je i na moju otvorenost i sposobnost prihvaćanja svakog crteža. Ova je metoda smanjila pritisak za stvaranjem crteža koji su zadovoljili moje estetske ideale.

Koliko su ovi crteži zapravo odražavali moje nesvjesno *ja* teško je utvrditi. No, potaknuli su me da razmislim o tome koja su to iskustva unutar mog dana možda pridonijela crtežu. Unatoč tome, mnogo sam puta bila iznenađena crtežima i uživala u održavanju osjećaja znatiželje o prikrivenoj poruci iza kompozicije. Vjerujem da je ovakav način rada također pridonio mojoj sposobnosti da sa znatiželjom promatram vlastito životno i umjetničko iskustvo.



Slika 5



Slika 6



Slika 7



Slika 8

Sljedeći dio postupka rada odnosio se na pretvaranje dvodimenzionalnih crteža zatvorenih očiju u trodimenzionalne oblike koji su poslužili kao skice za skulpture. Kako se nisam znala koristiti naprednim aplikacijama i programima za 3D modeliranje, pronašla sam internetsku stranicu *Monster Mash* koja skicu pretvori, odnosno napuše, u 3D model nalik na oblike rađene u balonima. Na taj sam način dobila temelj za trodimenzionalne skice (slika 9, slika 10, slika 11 i slika 12) koje sam kasnije uz pomoć profesora Antonia Kutleše isprintala 3D printerom.



Slika 9



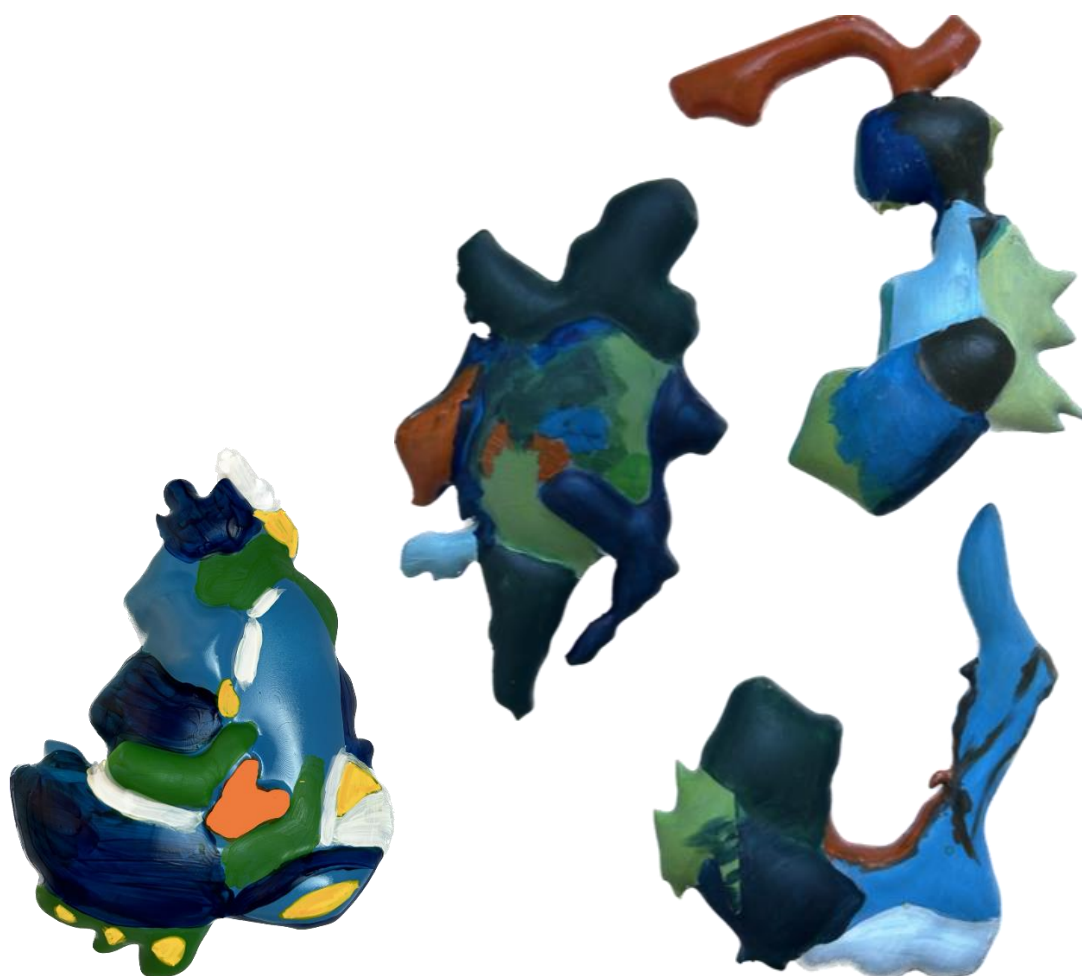
Slika 10



Slika 11



Slika 12



Slika 13

Prilikom izrade samih skulptura, kako bih postigla što vjerniji prikaz onima s crteža, pomoću projektora sam prenijela crtež u željenu visinu od jednog metra. Za konstrukciju sve četiri skulpture korištena je spužva od tri centimetara debljine koju sam, nakon što sam odrezala željene oblike, spajala šivanjem. Sljedeći materijal koji je korišten u izradi je filc koji mi se činio najpogodnijim za ovakvu vrstu skulpture. Izrezivanje ovog materijala u oblike sa skica rezultiralo je plohamama koje su se također spajale šivanjem ili ljepilom u spreju. Završni potezi su se odvijali pomoći debljih konaca ili vuna za heklanje kojima su spojeni pojedini dijelovi filca ili su dodani kako bi stvorili dinamičnu kompoziciju. Dinamici još pridodaju i dijelovi obojani akrilom koji čine treću teksturu unutar skulptura.



Slika 14

## 6. ZAKLJUČAK

Stvarnost na koju se nostalgija vraća, ostaje u nama u obliku sjećanja samog sjećanja. Iako je ono promijenjivo, u nama ostaje nepromijenjiva emocija. Emocionalna važnost sjećanja na svijet igara i igračaka kao materijalnih objekata najbolje se očituje kroz umjetnost i kreativnost. Kao fenomen koji potiče kreativnost i otvorenost, nostalgija nas potiče da promislimo o sebi, da upoznamo sebe u cijelosti. Upoznavanjem djeteta u sebi, svih njegovih dobrih, ali i loših iskustava razvit ćemo bolji odnos sa sobom u odrasloj dobi.

Iako ovaj rad prikazuje dio mog djetinjstva, čini mi se važnim ostalim osobama prenijeti potrebu za sjećanjem na jedinstveni svijet igre i na ponovno razmatranje materijalnih ostataka života. Igra, kao čin u kojem se ostvaruju ideali ljudske egzistencije, i čin koji široko definira djetinjstvo u vizualnom svijetu, kao i sjećanja koja se evociraju u odrasloj dobi, ispunjavaju emocionalnu prazninu često dominantnu u sadašnjosti.

## 7. LITERATURA

1. Bonne, O., Canetti, L., Bachar, E., De-Nour, A. K., & Shalev, A. (1999). *Childhood imaginary companionship and mental health in adolescence*. *Child Psychiatry and Human Development*, 29(4), 277–286. <https://doi.org/10.1023/A:1021345015520>
2. Cvetković Lay, J. i Pečjak, V. (2004). *Možeš i drukčije: Priručnik s vježbama za poticanje kreativnog mišljenja*, Zagreb, Alinea: Centar za poticanje darovitosti djeteta „Bistrić“
3. Cross, G. S. (1999). *Kids' Stuff: Toys and the Changing World of American Childhood*. Harvard University Press. str. 93–94.
4. Dimkov, M., & Marković, J. (2015). *Nostalgia as [Un]Serious Emotion: Games and Toys in Everyday Narrative Practices about Childhood*. *Poznańskie Studia Slawistyczne*, (9), 223–238. <https://doi.org/10.14746/pss.2015.9.13>
5. Erkolahti, R., Nyström, M., Vahlberg, T., & Ebeling, H. (2016). *Transitional object use in adolescence: A developmental phenomenon or a sign of problems?* *Nordic Journal of Psychiatry*, 70(7), 536–541. <https://doi.org/10.1080/08039488.2016.1179339>
6. Guilford, J. P. (1975.), *Creativity: A quarter century of progress*. In *Perspectives in creativity*, Routledge
7. Gutman, L. M., & Schoon, I. (2013). *The impact of non-cognitive skills on outcomes for young people*
8. Ien, P. B. (1995). *Art is a way of knowing: A guide to self-knowledge and spiritual fulfillment through creativity*. Boston, MA: Shambhala Publications Inc.
9. Konok, V., Gigler, D., Bereczky, B. M., & Miklósi, Á. (2016). *Humans' attachment to their mobile phones and its relationship with interpersonal attachment style*. *Computers in Human Behavior*, 61, 537–547. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2016.03.062>
10. Maslen, M., & Southern, J. (2011). *Drawing projects: An exploration of the language of drawing*. London, England: Black Dog Publishing Limited.
11. Miller, J. (2003). *Soft toys*. In J. Miller (Ed.), *Miller's antiques encyclopedia* (2nd ed.). Mitchell Beazley.
12. Pearsall, J. (1998). *The new Oxford dictionary of English*, Oxford University Press
13. Runco, M. A., & Jaeger, G. J. (2012). *The standard definition of creativity*. *Creativity research journal*, 24(1).

14. Said-Metwaly, S., Fernández-Castilla, B., Kyndt, E. (2021.), *Does the Fourth-Grade Slump in Creativity Actually Exist? A Meta-analysis of the Development of Divergent Thinking in School-Age Children and Adolescents*. *Educ Psychol Rev* 33  
<https://doi.org/10.1007/s10648-020-09547-9>
15. Sedikides, C., & Wildschut, T. (2016). *Nostalgia: A bittersweet emotion that confers psychological health benefits*. *The Wiley handbook of positive clinical psychology*, 125-136.
16. Shiff, R. (2002). "With closed eyes": *De Kooning's twist*. *Master Drawings*, 40(1), 73-88. <http://0-www.jstor.org/mercury.concordia.ca/stable/1554555>
17. Stagg, S. D., & Li, Y. C. (2019). *Transitional object use, attachment, and help-seeking behaviour in Taiwanese adolescents*. *Asian Journal of Social Psychology*, 22(2), 163–171. <https://doi.org/10.1111/ajsp.12352>
18. Ye, S., Ngan, R. Y. L. & Hui, A. N. N. (2013). *The State, Not the Trait, of Nostalgia Increases Creativity*. *Creativity Research Journal*, 25, 317-323.  
<https://doi.org/10.1080/10400419.2013.813797>



## 8. POPIS REPRODUKCIJA

### Slika 1

Willem de Kooning, Bez naziva, 1966., ugljen na papiru, 25.4 x 20.3 cm, Museum of Modern Art, New York

<https://www.moma.org/media/W1siZiIsIjI2MDU1OCJdLFsicCIsmNvbnZlcnQiLCItcXVhbG10eSA5MCAbcmVzaXplIDIwMDB4MTQ0MFx1MDAzZSJdXQ.jpg?sha=3d54b75389a94158>

### Slika 2

Willem de Kooning, Bez naziva, 1966., ugljen na papiru, 25.4 x 20.3 cm, Museum of Modern Art, New York

<https://www.moma.org/media/W1siZiIsIjI2MDU3MSJdLFsicCIsmNvbnZlcnQiLCItcXVhbG10eSA5MCAbcmVzaXplIDIwMDB4MjAwMFx1MDAzZSJdXQ.jpg?sha=311749337ca073e4>

### Slika 3

Mike Kelly, *Eviscerated Corpse*, 1989., nađene plišane igračke, 67.7 × 198.2 × 292.1 cm, The Art Institute of Chicago, Chicago

<https://www.artic.edu/iiif/2/93e5ef51-348c-bde4-f0f7-7431809fef0e/full/843,/0/default.jpg>

### Slika 4

Mike Kelly, *More Love Hours Than Can Ever Be Repaid and The Wages of Sin*, 1987., Punjene igračke od tkanine na platnu sa suhim kukuruzom; voštane svijeće na drvenoj i metalnoj podlozi, 306.7 × 385.4 × 80.6 cm, Whitney Museum of American Art, New York

[https://whitneymedia.org/assets/artwork/7317/89.13a-e\\_Kelley.jpeg](https://whitneymedia.org/assets/artwork/7317/89.13a-e_Kelley.jpeg)

### Slika 5

Crtež nacrtan zatvorenim očima, pastele na ljepenci, 70 x 50 cm

### Slika 6

Crtež nacrtan zatvorenim očima, pastele na ljepenci, 70 x 50 cm

### Slika 7

Crtež nacrtan zatvorenim očima, pastele na ljepenci, 70 x 50 cm

### Slika 8

Crtež nacrtan zatvorenim očima, pastele na ljepenci, 70 x 50 cm

**Slika 9**

3D model crteža

**Slika 10**

3D model crteža

**Slika 11**

3D model crteža

**Slika 12**

3D model crteža

**Slika 13**

Isprintani i obojani 3D modeli, visina 15 cm

**Slika 14**

Skulpture od spužve i tekstila, visina 1 m