

Publikacije za poticanje kreativnosti

Potočki, Andrija

Undergraduate thesis / Završni rad

2020

Degree Grantor / Ustanova koja je dodijelila akademski / stručni stupanj: **University North / Sveučilište Sjever**

Permanent link / Trajna poveznica: <https://um.nsk.hr/um:nbn:hr:122:536588>

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

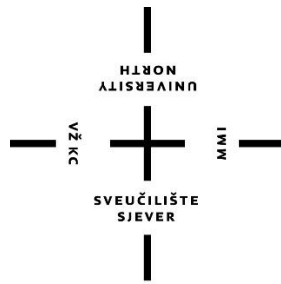
Download date / Datum preuzimanja: **2024-11-23**



Repository / Repozitorij:

[University North Digital Repository](#)





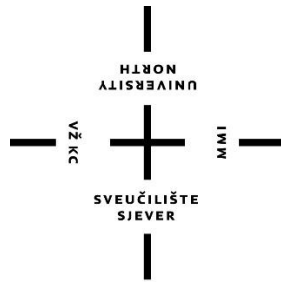
Sveučilište Sjever

Završni rad br. 123/MED/2020

Publikacija za poticanje kreativnosti

Andrija Potočki, 2678 / 336

Koprivnica, rujan 2020. godine



Sveučilište Sjever

Medijski dizajn

Završni rad br. 123/MED/2020

Publikacija za poticanje kreativnosti

Student

Andrija Potočki, 2678 / 336

Mentor

Niko Mihaljević, doc. art.

Koprivnica, rujan 2020. godine

Prijava završnog rada

Definiranje teme završnog rada i povjerenstva

ODJEL	Odjel za umjetničke studije		
STUDIJ	preddiplomski sveučilišni studij Medijski dizajn		
PRISTUPNIK	Andrija Potočki	MATIČNI BROJ	2678/336
DATUM	15. 9. 2020.	KOLEGIJ	Kreativni proces
NASLOV RADA	Publikacija za poticanje kreativnosti		
NASLOV RADA NA ENGL. JEZIKU	Publication for encouraging creativity		
MENTOR	Niko Mihaljević	ZVANJE	doc. art.
ČLANOVI POVJERENSTVA	1. doc. Andro Giunio, predsjednik 2. doc. Igor Kuduz, član 3. doc. Niko Mihaljević, član 4. doc. Luka Borčić, zamjenski član 5.		

Zadatak završnog rada

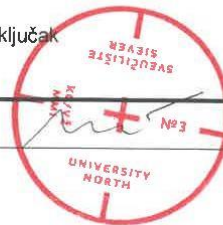
BROJ	123/MED/2020
OPIS	<p>Izrada publikacije koja se sastoji od niza zadataka/vježbi koji potiču vizualnu kreativnost, a koji su osmišljeni posebno za tu svrhu. Svaki vizualni umjetnik (slikar, grafički dizajner, itd.) u nekom trenutku dođe do kreativne barijere, kada nema ideja ni vizualnih rješenja. Ova publikacija korisniku daje mogućnost da se opusti kroz igru i odmakne od svoje kreativne barijere rješavajući jednostavne, izazovne, a zabavne vizualne zadatke. Svaki je korisnik prepušten samom sebi i ima kreativnu slobodu bez obzira na opis zadatka. Zadaci će bit podijeljeni po vrsti i zahtjevnosti. Predviđeno je da se svaka grupa zadataka sastoji od pet ili više varijacija zadataka/vježbi.</p> <p>U radu je potrebno:</p> <ul style="list-style-type: none">— istražiti i definirati pojam kreativnosti— objasniti tehnike divergentnog razmišljanja— osmisliti niz kreativnih zadataka i vježbi— ostvariti autorsku publikaciju za poticanje kreativnosti— pomoću publikacije provesti istraživanje na ciljanoj skupini i iznijeti zaključak

ZADATAK URUČEN

16/9/20

POTPIS MENTORA

SVEUČILIŠTE
SJEVER



Predgovor

U svijetu vizualnih umjetnika (slikari, grafički dizajneri, itd.) kreativnost je glavna alatka i osobina koja im je potreba kako bi nešto stvorili. Svaki vizualni umjetnik u nekom trenutku dođe do kreativne barijere i ne može smisliti nešto odgovarajuće i prikladno za njemu dodijeljeni ili samoinicijativno dodijeljeni projekt, nešto što ima smisla. Svima nama bi dobro došla publikacija, odnosno, knjižica koja bi nam dala mogućnost da se malo opustimo kroz neku igru i zabavu te da se malo odmaknemo od problema koji nas sprječava u daljnjem kreativnom procesu i radu. Rješavanje jednostavnih, izazovnih, a zabavnih vizualnih zadataka bi to svakako pospješilo. Svaki je korisnik prepušten samom sebi i ima kreativnu slobodu, a opisi zadataka su tu da pospješe proces. Ovaj rad se bavi baš time, istraživanjem pojma kreativnosti i utvrđivanje njene definicije, te izradom publikacije, odnosno knjižice koja se sastoji od niza zadataka/vježbi koji potiču vizualnu kreativnost, a koji su osmišljeni posebno u svrhu. Ti zadaci su tipološki podijeljeni u sedam grupa koji su posloženi po težinskoj hijerarhiji. Također, ovaj rad se bavi i istraživanjem problematike kreativnosti i kako je potaknuti.

Sažetak

Teorijski dio bavi se istraživanjem pojma kreativnosti, zašto je kreativnost bitna za vizualnog umjetnika i njegov razvoj, što potiče kreativnost i što potiskuje kreativnost. Svi umjetnici teže da kreiraju nešto originalno i vrijedno razmatranja. Neki umjetnici imaju poteškoća s izradom originalnog, zadovoljavajućeg sadržaja i iz tog razloga se bore sa samim sobom. Pogotovo danas, u suvremenom razdoblju, informatičko doba, gdje je količina kreativnog sadržaja neograničena i lako dostupna. Laka dostupnost kreativnog sadržaja nije nužno loša stvar, iz razloga jer lakše potakne kreativnost i ideje, ali loša strana lake dostupnosti kreativnog sadržaja ograničava originalnost vlastitog rada, te stjecanje osobnog umjetničkog identiteta.

Ovaj rad predlaže moguću metodologiju poticanja originalne vizualne kreativnosti kroz crtanje. Kroz razne izazovne i zabavne zadatke, a time se bavi praktični dio ovog rada, gdje će biti prikazani različiti primjeri rješenja od korisnika, od određenih zadataka.

Ključne riječi: kreativnost, kreativno mišljenje, likovna umjetnost, poticanje kreativnosti, kreativna barijera

Abstract

The theoretical part deals with the research of the concept of creativity, why creativity is important for a visual artist, and his development, what encourages creativity, and what suppresses creativity. All artists strive to create something original and worth considering. Some artists have difficulty creating original, satisfying content and for that reason struggle with themselves. Especially today, in the modern period, the information age, where the amount of creative content is unlimited and easily accessible. Easy availability of creative content is not necessarily a bad thing, because it stimulates creativity and ideas more easily, but the downside of easy availability of creative content limits the originality of one's work and the acquisition of personal artistic identity.

This paper suggests a possible methodology for encouraging original visual creativity through creative drawing which is encouraged by various challenging and fun tasks. The Practical part of this paper will present different examples of solutions that users created while practicing fun tasks that I designed.

Keywords: creativity, creative thinking, fine arts, creative encouragement, creative barrier

Popis korištenih kratica

SCAMPER – tehnika osmišljena tako da se nešto već postojeće razmatra pod drugim kutom

LB – Lotus Blossom tehnika

TCT - DP – *Test for creative thinking – drawing production*

Sadržaj

1.	Uvod.....	1
2.	Definicija kreativnosti.....	2
2.1.	Eksplcitne definicije kreativnosti	2
2.2.	Implicitne definicije kreativnosti	4
2.3.	Konvergentno i divergentno razmišljanje	5
2.3.1.	<i>Konvergentan način razmišljanja.....</i>	5
2.3.2.	<i>Divergentan način razmišljanja</i>	6
2.5.	Tehnike divergentnog načina razmišljanja.....	7
2.5.1.	<i>Brainstorming tehnika.....</i>	7
2.5.2.	<i>SCAMPER tehnika</i>	7
2.5.3.	<i>Lotus Blossom tehnika.....</i>	9
2.6.	Što označava kreativne individualce	11
2.7.	Mjerenje vizualne kreativnosti	12
2.7.1.	<i>Vizualni ispit sa kružnicama.....</i>	12
2.7.2.	<i>Test za kreativno mišljenje (TCT – DP)</i>	14
2.8.	Kreativna barijera	16
3.	Praktični dio rada	17
3.1.	Opis sadržaja publikacije	17
3.1.1.	<i>Prva grupa zadataka „Razni oblici“</i>	17
3.1.2.	<i>Druga grupa zadataka „Sve što nas okružuje“</i>	19
3.1.3.	<i>Treća grupa zadataka „Glavni likovi“</i>	20
3.1.4.	<i>Četvrtka grupa zadataka „Izazovni izazovi“</i>	22
3.1.5.	<i>Peta grupa zadataka „Pismeno izražavanje“</i>	24
3.1.6.	<i>Šesta grupa zadataka „Točke, Točkice“</i>	26
3.1.7.	<i>Sedma grupa zadataka „Ilustriraj poslovice“</i>	27
4.	Zaključak.....	28
5.	Literatura.....	30
6.	Popis slika	31
7.	Prilozi	33

1. Uvod

Kreativnost je karakteristika svakog čovjeka. To je nešto što treba razvijati, to je karakteristika koja je ključna za poslovni i tržišni uspjeh svakog vizualnog umjetnika današnjice. Današnje društvo, suvremeno društvo je karakteristično zbog brzih promjena. Obrazovni sustav djelomično je odgovoran za razvoj kreativnog razmišljanja pošto kreativnost očito ima važnu ulogu u razvoju društva i razvoju tehnologije kao takve, te bi bilo potrebno pružiti tu mogućnost svakom učeniku, mladom individualcu svježeg uma, da razmišlja što pametnije, plodnije i kreativnije [1]. Najveći izazov današnjeg školstva je potaknuti učenike na kreativno stvaralaštvo, škola bi trebala biti mjesto koje će pripremati učenika baš za to, kako bi što bolje djelovali u suvremenom društvu. Moderni obrazovni sustav, odnosno škola je zajednica koja je prilagođena potrebama učenika, s namjerom da potiče učenika na ostvarivanje, slobodno izražavanje, prilagodljivost, originalnost i kreativno razmišljanje. Suvremeno društvo gladije za nekom neobičnom, domišljatom ili originalnom idejom, koja je neviđena. Zbog toga jedan od glavnih ciljeva obrazovanja suvremenog školstva bi trebao biti učenje učenika kako da uči, te s time učeniku pospješi lakše upijanje znanja i vlastito stvaralaštvo na temelju istog. Problem današnjice je taj da ako osoba nema dobre početne temelje, neće se moći, ili će se kasnije teže snalaziti u rješavanju raznih problema. U ovom slučaju kreativnih problema. Djeca s razlogom razvijaju svoje sposobnosti pomoću raznih bojanke i zadataka koji se tiču vizualnih izražavanja i sposobnosti. Odrasli ljudi često zaboravljaju da je ponekad potrebno nešto tako bazično kako bi se pokrenulo nešto puno veće. Tako smatram da i ova „Teka“, koja možda podsjeća na dječju igru, jest zapravo baza za nešto mnogo više [2].

Tehnologija se rapidno razvija iz dana u dan, a s time se i razvijaju kreativne mogućnosti, ograničenosti gotovo da i nema. Sve ovisi o pojedincu i koliko je osoba spremna široko razmišljati i uzeti najbolje od onoga što se nudi. Količina informacija, raznih teorija i kojekakvih filozofija koje danas možemo pronaći na internetu nas preplavljuje. Zbog tolike količine informacija je bitno prepoznati kvalitetne podatke od kojih ćemo zapravo imati koristi i koje ćemo moći upotrijebiti za naš daljnji kreativni razvoj. Na tržištu rada kreativnost je ključ koji otvara vrata za poslovni uspjeh. „Inovacija i kreativan pristup problemima temeljni su pokretači napretka“ kaže Velimir Srića [3]. Stoga, ljudi koji imaju sposobnosti inovativnog i kreativnog pristupa problemu su istaknuti individualci i potrebni su suvremenom društvu jer su efikasniji i uspješniji u rješavanju problema. Zbog takvih individualaca, razvoj kreativnosti je jako potrebit u suvremenom društvu jer se tehnologija također, više i brže razvija i to dovodi do viših i bržih problema koje treba savladati, odnosno uz razvijene kreativne sposobnosti takvi problemi bi bili lakši za savladati [1].

2. Definicija kreativnosti

Prema leksikografskom zavodu „Miroslav Krleža“ Kreativnost se definira kao „spodobnost stvaranja jedinstvenoga i novoga rješenja, ideja, proizvoda i slično“. Ishodi kreativnosti moraju biti originalni i inovativni, odnosno, rijetko viđeni. Smatram da je teško definirati ili utvrditi točnu definiciju, jer svaka osoba ima svoj poseban način razmišljanja koji je ta osoba oblikovala iz osobnog iskustva, te shvaćanje kreativnosti varira, stoga i sama definicija kreativnosti varira. Svaka osoba ima drugačiju perspektivu i način razmišljanja, npr. stručnjaci i laici. Ishodi kreativnosti moraju biti originalni i inovativni, odnosno, rijetko viđeni [4]. Sa znanstvenog pogleda, smatra se kako proizvodi kreativnih misli (ponekad zvanih divergentnim mislima) sadrže originalnost i primjerenost. Najjednostavnija definicija pojma kreativnosti jest jednostavno – stvaranje nečeg novog [5].

Prema članku „Priroda kreativnosti“. Kreativnost nije karakteristika osobnosti ili opća mogućnost već karakteristika ponašanja koje je produkt posebnih međudnosa karakteristika osobnosti, kognitivnih sposobnosti i socijalnog okruženja [6]. Postoji opća podjela definicije kreativnosti, a to je eksplicitna definicija kreativnosti i implicitna definicija kreativnosti [1].



slika 1

2.1. Eksplicitne definicije kreativnosti

Kroz razna razdoblja pristupi kreativnosti su se mijenjali. U 19. stoljeću, za kreativne individualce su smatrali da su genijalci, te su kreativnost kao pojam smatrali osobinom koja je bila karakteristična samo za odabrane pojedine ljude, ljude koji su imali „odmaknuti“ način razmišljanja. Znanstvena istraživanja o kreativnosti su se počela razvijati 1950-ih. Što je bilo potaknuto zbog predavanja američkog psihologa J.P. Guilforda pod nazivom „Creativity“ na

državnom fakultetu Pennsylvania. Danas se više ne smatra da je kreativnost osobina odabranih pojedinaca, jer prošlo je već 70 godina i naše shvaćanje psihologije čovjeka je uznapredovalo. Danas se kreativnost smatra ljudskim potencijalom [1].

Najčešće dodijeljena značenja kreativnosti su kreativnost kao stvaralaštvo, odnosno stvaranje novog i originalnog, te kreativna osobina koja omogućava ili potiče ideju za proizvod. Prvo značenje pojma kreativnosti koje je spomenuto je orijentirano na produkciju novih proizvoda za društvo. Drugo značenje pojma kreativnosti je potencijal za kreativno stvaranje s obzirom na okolinu koja potiče kreativno stvaranje [1].

Kreativnost ne znači nužno smišljanje novih ideja, važno je da uz unikatnost ideje ta ideja bude značajna za društvo i da ima komponente koje se mogu istaknuti. Društvo ima najveću ulogu u procjeni i ocjeni kreativnosti, jer skeptičnost i zatvorenost prema novim idejama često sprječavaju provedbu ideje. Upravo zbog inovativnosti ideje društvu je teško pojmiti te prihvatiti ideju i njenu korist u društvu. Zato je jako bitno znati prezentirati svoju ideju tako da to društvu bude prihvatljivo. Dobra komunikacija je također bitna za kreativnu realizaciju [1].

Osim kvalitete i inovativnosti kreativne ideje kao ključne komponente kreativnosti, također bitna komponenta je i fleksibilnost. Fleksibilnost kreativnom individualcu omogućava sposobnost da se prilagodi okolnostima u kojima se nalazi, s obzirom na nove tehnologije i svakodnevne promjene [1].

Kreativnost se najčešće proučava kroz dva konceptijska okvira. Prvi je kao kreativni potencijal, odnosno sposobnost da se stvori nešto svježije i iskoristivo, ta sposobnost se mjeri testom divergentnog mišljenja. Drugi konceptijski okvir se proučava kao kreativno postignuće, ostvarivanje zamisli kao upotrebljivost, najčešće se mjeri kroz samoprocjenu postignuća kroz svakojaka područja ljudskog djelovanja [1].

Kreativnost je usko povezana s pojmom inovativnosti, a posrednik ta dva pojma je nauka. Dakle, možemo reći da se kreativnost temelji na razmatranju već postojećeg znanja. Kreativac koji ne zna ništa o drugim kreativcima, inovatorima, izumiteljima samo može nanovo kreirati nešto što već postoji. Zato vrijedi jednostavno pravilo da je inovacija ustvari informacija. Pojam inovativnosti nije u potpunosti sličan kao i pojam kreativnosti. Kreativnost je mogućnost izrade svježih ideja, bez obzira na to je li primjenjivo ili ne, a inovativnost je mogućnost pretvorbe svježih ideja u proizvode koji koriste nekoj svrsi. Dakle, za kreativnost možemo reći da je to prava faza inovacijskog procesa. Može se rezimirati da je kreativnost uvjet inovativnosti, te da je inovativnost posljedica primijenjene kreativnosti, no treba uzeti u obzir da nije svaka kreativna akcija inovacija [1].

2.2. Implicitne definicije kreativnosti

Implicitna definicija o pojmu kreativnosti je zamisao koju individualac ima o kreativnosti. To je definicija koju je moguće proširiti i dodatno protumačiti. Implicitne definicije o kreativnosti pokrivaju intelektualne, emocionalne, društvene i motivirajuće osobine. Implicitne definicije kreativnosti su od iznimne važnosti, pogotovo kad je u pitanju procjena određenog kreativnog proizvoda. Prosudba dali je nešto kreativno ili ne, jako ovisi o osobnom stavu i mišljenju o kreativnosti individualca. Stručnjaci koji proučavaju kreativnosti i koji se bave implicitnom definicijom kreativnosti se uvijek poistovjećuju s implicitnim definicijama [1].

Stručnjaci su uspjeli razviti teorijski model koji pojašnjava kako implicitna uvjerenja utječu na prosudbe kreativnih individualaca. Može se reći da su Implicitne definicije podijeljene u dvije sekcije. *Fundamentalna* sekcija, dakle tvrdi se da su odlike osobnosti individualaca urođene odlike, te da nisu sklone promjenama. One uvjetuju kako će se individualac ponašati. Zatim slijedi *razvojna* sekcija prema kojoj su odlike individualaca sklone promjenama, što znači da je te odlike moguće razvijati. Promatrajući iz didaktičkog kuta, bilo bi dobro da učitelji, profesori i mentori potiču razvojne implicitne definicije kreativnosti, jer će to zasigurno potaknuti studente da budu kreativno izražajni. Na taj način postoji mogućnost da bi se radi toga u svakome individualcu mogla vidjeti kreativna strana i jedinstveni potencijal. Učitelji koji imaju esencijalno shvaćanje kreativnosti smatraju da je kreativnost osobina koja nije podarena svakome, stoga neće se potruditi poticati kreativnost kod svakoga, pogotovo ne kod onih individualaca koji možda nisu sposobni na prvu odati što nose u sebi. Obrazovni sustav bi trebao biti više upoznat sa suvremenim stajalištem o kreativnosti i shvatiti da kreativnost nije uvijek urođeni dar, nego da je kreativnost sposobnost koja se može i treba razvijati kod svakoga, a ne samo kod onih koji imaju istaknutu kreativnost. Svatko posjeduje dar kreativnosti [1].

Stav učitelja prema kreativno istaknutim učenicima koji su upečatljivi je drugačiji. Istraživanjima stručnjaka zaključeno je da učitelji kreativno istaknute učenike smatraju smetnjom na nastavi, ponekad čak i oni učitelji koji podržavaju kreativnost [1]. To je razumljivo jer je nastavni kurikulum takav kakav je. Nastavnici se moraju pridržavati programa nastave koji bi generalno trebao biti prilagođen za sve učenike. Kreativci često ne pripadaju u takav program, jer imaju drugačiji, ponekad istaknutiji način promišljanja koji možda ne odgovara nastavnom pristupu i zbog toga kreativno istaknuti učenici „ometaju“ profesore. Pošto profesorima ne odgovaraju „smetnje“ kreativaca, kreativci s vremenom suzbijaju svoj kreativni potencijal zbog prisile da se prilagode zahtjevima obrazovnog kurikuluma.

2.3. Konvergentno i divergentno razmišljanje

Kreativni individualac može razmišljati *divergentno* ili *konvergentno*. Razmišljanje je najkompleksnija mogućnost ljudske psihološke aktivnosti. Razmišljanje je kognitivni proces koji obrađuje sve što vidim u svojoj okolini, a to uključuje razne ideje, slike, simbole, riječi koje čujemo, pojave koje vidimo, ljude koje vidimo, itd. U koncept razmišljanja spadaju razni procesi, a to su mogućnost asocijacije, sjećanje, maštanje, logičko zaključivanje, fiktivno razmišljanje i naravno kreativno razmišljanje [7].

U 20. stoljeću uveden je pojam „divergentno mišljenje“, taj pojam je osmislio Joy Paul Guilford. J.P. Guilford je bio američki psiholog koji se bavio istraživanjem divergentnog i konvergentnog mišljenja. On prepoznaje divergentno razmišljanje kao osnovnu karakteristiku za istaknutu kreativnost, odnosno, što je divergentan način razmišljanja kod individualaca razvijeniji to je dotični individualac kreativniji [7].



slika 2

2.3.1. Konvergentan način razmišljanja

Kao što je već napomenuto, način razmišljanja možemo podijeliti na dva načina, a to su konvergentan način razmišljanja i divergentan način razmišljanja. U osnovi, konvergentan način razmišljanja je logičan i sklon kritičkom prosuđivanju hipoteza. Konvergentan način razmišljanja odbacuje sve što je neodrživo i što je nemoguće obrazložiti. U principu takav način razmišljanja

sužuje više mogućih rješenja na jedno rješenje problema koje je najprihvatljivije, najtočnije i najpravilnije, dakle, u konvergentnom načinu razmišljanja sve se usmjeri na jedno jedino moguće rješenje problema [7].

2.3.2. Divergentan način razmišljanja

Divergentno mišljenje je osnovna karakteristika stvaralaštva, odnosno kreativnosti. Suprotno od konvergentnog načina razmišljanja, divergentan način razmišljanja je poseban po tome što istražuje što raznovrsnija rješenja za problem koji je razmatran. Dakle, kod divergentnog načina razmišljanja misli nisu fokusirane na samo jedno moguće rješenje, nego su vrludave i istražuju što više mogućih rješenja zbog čega je broj rješenja nema granica. Možemo reći da je divergentan način razmišljanja izrazita vještina koja omogućava smišljanje originalnih ideja.

Divergentno razmišljanje je posebno zbog svoje fluentnosti, fleksibilnosti i originalnosti. Fluentnost je sposobnost smišljanja raznolikih rješenja, fleksibilnost divergentnog razmišljanja se odnosi na mogućnost pronalaženja raznih rješenja za predstavljeni problem. Originalnost kod divergentnog načina razmišljanja se shvaća kao mogućnost razmišljanja na istaknuti i inovativan način koji omogućava nove ideje [7]. Dolje u priloženom je tablica koja prikazuje usporedbu između konvergentnog i divergentnog načina razmišljanja

Konvergentno	Divergentno
Traži se točnost.	Primljena informacija se vrednuje s obzirom na njenu mogućnost da kreira nove ideje.
Jedno rješenje pravilno i točno, stoga ostali koji se smatraju nevažnim se odbacuju.	Postoje mnoga rješenja, nevažna se smatraju kao potencijalna rješenja
Vodi se logičkim slijedom.	Više se vodi intuicijom nego logikom.
Vodi prema dobrom odgovoru.	Neophodno je za odlične odgovore.

Tablica 1. usporedba divergentnog i konvergentnog načina razmišljanja [7].

2.5. Tehnike divergentnog načina razmišljanja

2.5.1. Brainstorming tehnika

Brainstorming je svjetski poznati izraz, a ujedno brainstorming je najstarija tehnika divergentnog načina razmišljanja. Brainstorming tehniku je osmislio Alex Osborn 1953. godine, a tehniku je usavršio Charles Hutchison Clark [9]. Glavna čar u ovoj tehnici je da se skupi grupa kreativnih individualaca i da se u kratkom vremenskom roku pokuša osmisliti što više rješenja za priloženi problem uz grupnu raspravu o dotičnom problemu. Brainstorming tehnika ima glavno pravilo, a to je da se međusobno ne kritiziraju ideje, jer to može utjecati na kreativni moral, sve ideje su dobrodošle, a čak i one bizarne i apsurdne koje nemaju previše smisla. Ideja ove tehnike je stvaranje kreativne atmosfere koja će potaknuti, te stimulirati kreativne mozgove kako bi se lakše došlo do idealne ideje. Postoji sedam koraka za uspješnu *Brainstorming* diskusiju [10], a to su:

- I. *Zajednička složnost i spremnost o određenom problemu.*
- II. *Okupiti prave ljude za koje se smatra da su idealni za rješavanje određenog problema i prikupljanje podataka koji su potrebni za rješavanje određenog problema.*
- III. *Po mogućnosti da se problem što više moguće pojednostavi.*
- IV. *Po mogućnosti, predlaganje ideja u velikoj količini.*
- V. *Nije dopušteno kritiziranje tuđih ideja.*
- VI. *Kombinacija više ideja kako bi se formirala u jednu novu ideju.*
- VII. *Pravedno procijeniti koja ideja najviše odgovara za rješenje dotičnog problema.*

Problem kod *Brainstorming* diskusije može biti da učesnici diskusije ne koriste sve korake ispravno. Slučaj može biti da učesnici koriste samo četvrti korak pravilno, a to je stvaranje što više ideja. Dok je prvi korak zapravo najvažniji, a to je utvrđivanje predstavljenog problema. Ako se ne utvrdi predstavljeni problem i ako se ne komunicira od predstavljenom problemu, svi ostali koraci su suvišni [10].

2.5.2. SCAMPER tehnika

SCAMPER tehnika je osmišljena da se ono što je već postojeće razmatra pod drugim kutom, na taj način se kreira nešto što će po mogućnosti biti potrebno u budućnosti. Ova tehnika je prilagođena za studente, zato jer studenti ne moraju biti kreativni na mjestu, nego moraju

proučiti problem pomoću **SCAMPER** pitanja. Dotičnu tehniku je također osmislio Alex Osborne jer je zamijetio da je većina kreativnih noviteta, odnosno inovacija, zapravo reciklaža nekog proizvoda koji već postoji. **SCAMPER** je zapravo skraćenica od prvih poletnih slova engleskih riječi, dakle: Substitute, odnosno zamijeniti ili promijeniti. Combine, odnosno, kombinirati ili spojiti. Adapt, što znači prilagoditi. Minimize ili Maximize, što znači minimalizirati ili maksimizirati. Put to other use, upotrijebiti za nešto drugo. Eliminate, dakle, eliminirati, ukloniti i Rearrange ili Reverse što znači presložiti ili preokrenuti [10].

Kod primjene ove tehnike divergentnog načina razmišljanja, postavljaju se pitanja koja su vezana uz priloženi problem koji treba riješiti. Pitanja su dakle:

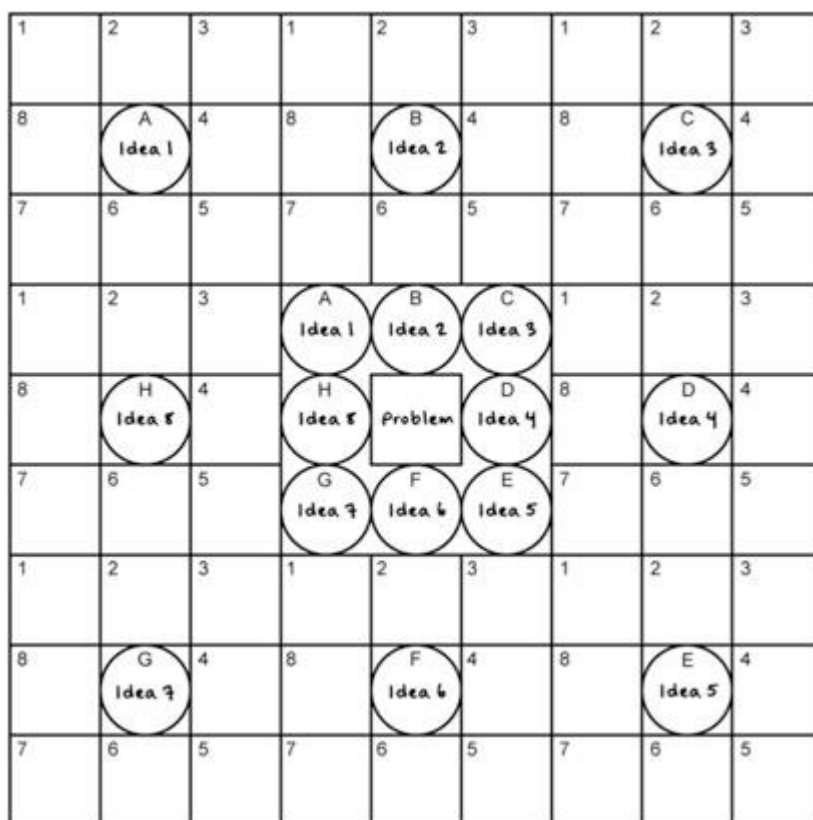
- I. Promijeniti (Substitute): Koji elementi određenog proizvoda se mogu promijeniti?
- II. Kombinacija (Combine): Dali je priloženi proizvod moguće kombinirati ili spajati sa drugim proizvodom?
- III. Prilagodna (Adapt): Dali je prilagodna drugih proizvoda moguća?
- IV. Minimalizacija ili Maksimalizacija (Minimize or Maximize): Kako smanjiti određeni proizvod ili povećati, odnosno kako smanjiti ili povećati komponente određenog proizvoda?
- V. Primjena za nešto drugo (Put to other use): Za koju još primjenu se može upotrijebiti određeni proizvod?
- VI. Eliminacija (Eliminate): koji elementi određenog proizvoda su višak, koji elementi se mogu eliminirati da proizvod bude bolji?
- VII. Preslagivanje ili preokretanje (Rearrange or Reverse): Kako se određeni proizvod može presložiti da bude bolji?

Pravila **SCAMPER** tehnike koja treba uzeti u obzir kako bi tehnika bila što efektivnija su:

- I. Izolacija predstavljenog problema o kojem se promišlja.
- II. Postavljati **SCAMPER** pitanja što češće unutar procesa rješavanja problema kako bi bolje omogućilo stvaranje novih ideja i inovacija koje se naknadno mogu razmatrati [10].

2.5.3. Lotus Blossom tehnika

Lotus Blossom (**LB**) je tehnika kreativnog razmišljanja koje omogućava lakše promišljanje koje je izvan konvencionalnih načina razmišljanja. Tehnika **LB** se koncentrira na kreativni potencijal *Brainstorminga*. **LB** tehnika to čini pomoći vizualnog prikaza kreativnih ideja i noviteta, a analogija sugerira cvijet koji razvija svoje latice. Kreativni proces započinje u centru „cvijeta“ gdje se navodi glavna tema ili problematika, a nastavlja se tako da se navede još osam pod tema ili problema. Sljedeći korak je odabir svake od određenih pod tema ili problema, te daljnji razvoj u još osam ideja [10].



slika 3: primjer Lotus Blossom tehnike.

Kako bi bolje shvatili primjenu **LB** tehnike divergentnog načina razmišljanja moramo imati na umu da postoji nekoliko koraka kojih se treba pridržavati kako bi primjena dotične tehnike bila što uspješnija. Dakle, sljedeći koraci su:

- I. Možemo nacrtati ili isprintati predložak koji možemo vidjeti na slici 3 gore, zatim zapisati problematiku, temu ili ideju u središte predloška.
- II. Napišemo važne sastavnice koje su vezane za glavnu temu ili ideju u krugove koji okružuju središte predloška i koji su naznačeni sa slovima od A do H.

- III. Da bi se lakše odabrala pod tema ili ideja trebamo si postaviti pitanja kao naprimjer: Koji je cilj, koja je problematika i kako je riješiti?
- IV. Treba koristiti podteme ili ideje koje su navedene u krugovima koje se nalaze oko središnjeg problema. Na taj način će ideja koja se zapiše u naprimjer u F kružnici postati središnja tema za donju kružnicu kao što se vidi na slici 3 gore i ta tema postaje nova središnja tema na koju se stvara novih osam podtema ili ideja.
- V. Gore navedeni postupak se ponavlja dok se cijeli predložak „lotosovog cvijeta“ ne ispuni.

U **LB** tehnici ideje se unapređuju i pretvaraju u nove ideje ili nove primjene. Čar kod primjene ove tehnike je to što se percepcija o priloženom problemu i njegovim veznicima može proširiti i na taj potaknuti nove ideje [10].



slika 4



slika 5

Gore u priloženim *slikama 4 i 5* su vizualni primjeri primjene Lotus Blossom tehnike kreativnog razmišljanja. Kao što se vidi iz priloženog glavna ideja, odnosno tema koja se nalazi u središtu predloška je čokolada visoke kvalitete. Kružnice koje okružuju tu glavnu temu su ideje koje su potaknute središnjom temom. Dakle, zapitamo se kako možemo iskoristiti priloženi proizvod ili kako ga možemo primijeniti u ovom slučaju u središte LB predloška je zapisana čokolada visoke kvalitete, zatim u kružnice koje okružuju središnju temu zapisujemo razne moguće ideje ili primjene. *Slika 5* gore prikazuje odabranu ideju iz *slike 4* koja se nalazila u A kružnici, ta ideja je postala nova središnja tema kao što se vidi na *slici 5* na koju se razgranuju nove ideje koje su se razgranale iz središnje teme i tako se ponavlja proces dok se ne dođe do idelane ideje ili rješenja.

2.6. Što označava kreativne individualce

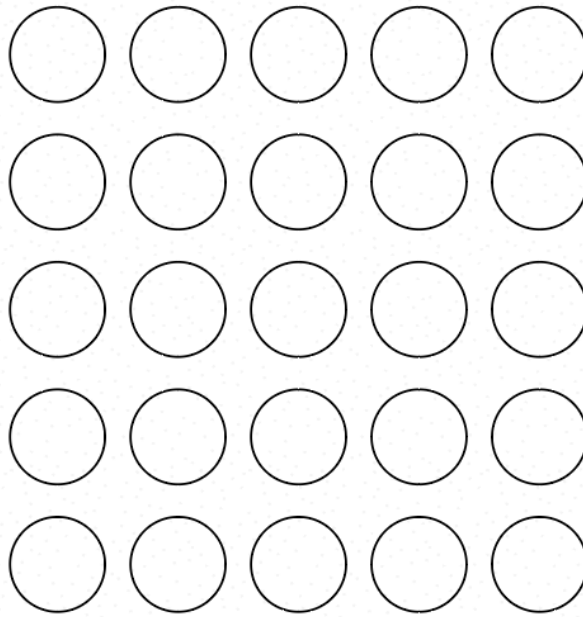
Kreativne individualce označava mogućnost fleksibilnosti, i divergentan način razmišljanja, drugim riječima da se osmisli više rješenja na jedan problem. Kreativci imaju potrebu osmišljavati i kreirati za razliku od manje kreativnih individualaca i zbog toga, kreativci postižu poprilično dobre rezultate na vizualnim rješenjima, također i na testovima kreativnosti čija je svrha da izmjere raznolikost i točnost odgovora na pitanja ili zadatke koji su prilagođeni za tu svrhu. Intrigantno je da postoje i neurološke raznolikosti između kreativnih individualaca i onih koji su manje skloni kreativnosti. To se očituje u kognitivnim mogućnostima, kao naprimjer, trajna koncentriranost, zdravo pamćenje i fleksibilnost uma, odnosno kognitivna fleksibilnost. Kreativni individualci su istaknuti u određenim područjima koji zahtijevaju kreativno izražavanje, a to se najviše iskazuje u njihovim karakteristikama ponašanja i razmišljanja, jer nisu svi kreativno jednaki, svaki kreativac je individualan na svojstven način. Kreativnost ovisi o osobini individualca i njegovom temperamentu. Kreativne individualce najviše ocrta to što su odmaknuti od konzervativnosti, dakle otvoreni su prema raznim iskustvima, skloni su trudu, osobnoj disciplini i intenzivnom načinu razmišljanja koji je logičan, kreativni individualci su također spremni za osobni razvoj i rast. Nedostaci kreativnih individualaca su ponekad, nemogućnost u nekim društvenim situacijama zbog povišene introvertnosti [8]. Introvertnost kod kreativnih individualaca naravno nije uvijek slučaj, introvertnost može biti prisutno kod bilo kojeg individualca, jer nije svatko socijalno spretan, a neki jednostavno nemaju potrebu biti društveno aktivni jer ne vide smisao u tome, radije bi se bavili svojim osobnim interesima.

2.7. Mjerenje vizualne kreativnosti

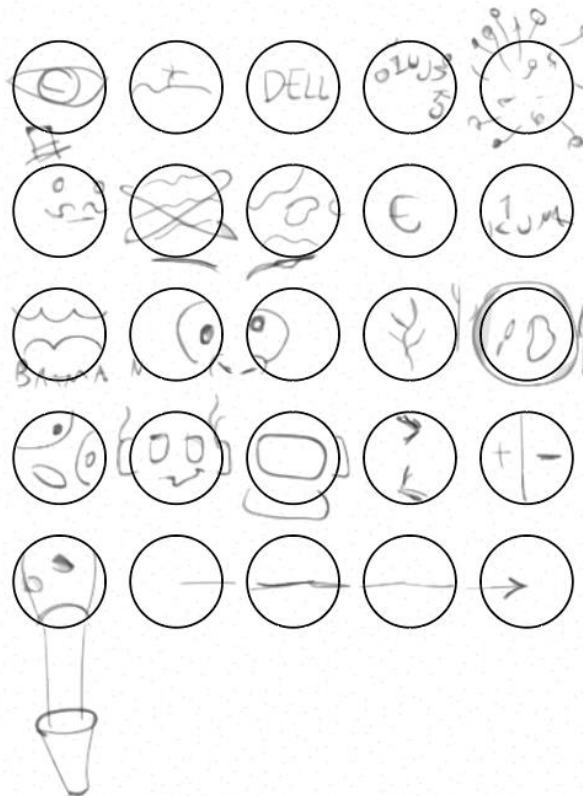
S obzirom da se kreativni način razmišljanja smatra procesom razmišljanja ili kao skup kognitivnih karakteristika, ispitivanje opće kreativnosti obično se provodi kognitivnim ispitima ili ispitima karakteristika osobnosti. Jedan od prvih ispita za mjerenje kreativnosti je bio ispit koji je izmislio američki psiholog J. P. Guilford. Ispit se zove „test spajalice“. Potrebno je u dvije minute, osmisliti što više načina primjene nekog predmeta kojim se koristimo svakodnevno, naprimjer spajalice za papir. Dotični ispit omogućava mjerenje divergentnog načina razmišljanja prema određenim kategorijama, dakle, Fluentnost – količina funkcija određenog predmeta, u ovom slučaju spajalice; Originalnost – netipičnost funkcija, naprimjer korištenje spajalice za pritiskanje tipke restart od routera ili po novom, vađenje kartice iz smartphona; Fleksibilnost – primjena dotičnog predmeta u drugim područjima, naprimjer, spajalice je moguće koristiti kao vješalice za sat ako spajalice objesiš na špagu, zatim sat na spajalicu; Elaboracija – razina detalja u odgovoru, naprimjer kad bi rekli da spajalica „onemogućava slušalice da se zapetljaju“ je detaljniji i razumniji odgovor nego naprimjer, „bookmark“ [11].

2.7.1. Vizualni ispit sa kružnicama

Najistaknutiji ispit za mjerenje vizualne kreativnosti je Bob Mckimov ispit kreativnosti je test kružnica. Ispit se sastoji od trideset kružnica i dotične kružnice unutar tri minute treba ispuniti sa apsolutno bilo čime. Bob McKim je rekao da je stvaranje samog ispita inspiriralo to što većina ljudi kad vide praznu kružnicu ucrtaju smajlića. Smajlic u kružnici je u društvu toliko popularan da se pretvorio u tako reći vizualnu šablonu, ovaj ispit potiče ispitanike da se odmaknu od same šablone [11]. Dolje u priloženom su slike koje prikazuju primjere dotičnog ispita, doduše ovi primjeri se sastoje od dvadeset i pet kružnica, a ne od trideset. Primjeri su preuzeti iz mojeg završnog rada. Iz osobnog iskustva, rješavajući ovaj zadatak mogao bih reći da sam po nekoj intuiciji crtao stvari kojima sam okružen, odnosno vizuali su bili potaknuti nekim osobnim asocijacijama koje sam vidio u svojoj okolini čiji je osnovni oblik kružnica.



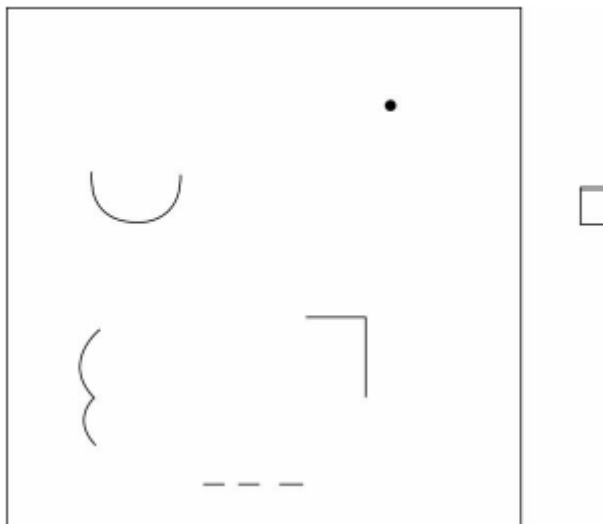
slika 6: primjer sa praznim kružnicama.



slika 7: primjer sa ispunjenim kružnicama.

2.7.2. Test za kreativno mišljenje (TCT – DP)

Navodno najistaknutiji ispit za kreativnost, koji se zove **TCT – DP** što je skraćena za *Test for creative thinking – drawing production*, razvijen je na sveučilištu u Hannoveru od strane Klaus Urbana i Hans Jellena. Test je dizajniran da bude univerzalan s obzirom na godišnju dob i na moguću raznolikost kultura iz koje ispitanici mogu potjecati. Ispit se može priložiti dobnim ispitanicima od 5 godina pa do 95 godina, unutar petnaest minuta ispitanici moraju nacrtati proizvoljan crtež, dakle od ispitanika se očekuje da dovrše crtež od predloška kao što se može vidjeti na primjeru *slike 8*. Sadržaj papira se sastoji od okvira i šest vizualnih elemenata čija je svrha da budu temelj iz kojeg ispitanici izrađuju svoja rješenja [11].



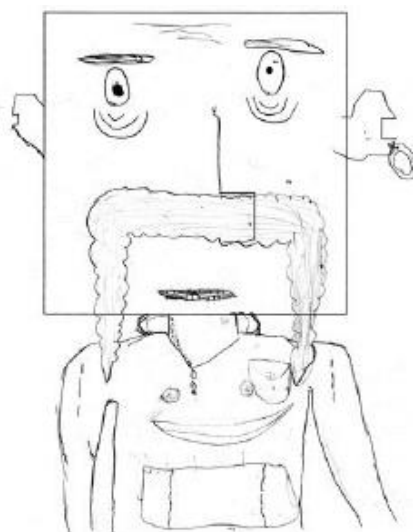
slika 8: Primjer Klausovog i Jellenovog TCT - DP testa

Ocjenjivanje rješenja obavlja se putem navedenih jedanaest kriterija a to su:

1. *Kontinuiranost*: Dakle, ispitanik primjenjuje i razvija sve likovne elemente koji su priloženi u predlošku.
2. *Dovršavanje*: Ispitanik nadopunjava, odnosno upotpunjava priložene elemente u dovršene osnovne likovne elemente kao što su linije i kocke, te ostale geometrijske likove.
3. *Novi elementi*: Iz već postojećih elementa nastaju novi, inovativni elementi, simboli, znakovi ili oznake.

4. *Poveznice elemenata s linijom:* Linijom se spajaju ostali elementi koji se nalaze u predlošku.
5. *Poveznice elemenata čine temu crteža:* Elementi koji se nalaze u predlošku su uklopljeni i sačinjavaju određenu tematiku.
6. *Crtanje izvan okvira ovisno o likovnom elementu:* Element koji se nalazi van okvira u predlošku je primijenjen u rješenju.
7. *Crtanje izvan okvira neovisno o elementu*
8. *Perspektiva:* Ispitanik izvodi trodimenzionalni prostor.
9. *Humor i afektivnost:* Crtežem se iskazuje komični moment ili emotivni moment.
10. *Nekonvencionalnost:* Kod nekonvencionalnosti postoje četiri izražena aspekta.
 - a) Ispitanik se poigrava sa papirom.
 - b) Ispitanik barata apstraktnim motivima ili tematikama.
 - c) Ispitanik upotrebljava svakakve likove i simbole.
 - d) Ispitanik se odmiče od konvencionalnih rješenja, naprimjer, većina ispitanika bi od kružnice napravila smješka ili sunce.
11. *Brzina:* Vrijeme rješavanja nije uvjet, ali se uzima u obzir za davanje ocjene.

Stručnjaci koji zadaju zadatak ocjenjuju navedene komponente po skali od 1 do 6. Konačni rezultat je dobiven zbrojem ocjena navedenih komponenata [11]. Stručnjaci su stekli standarde testa ispitujući učenike u Njemačkoj, Koreji i poljskoj, količina ispitanika je više od sto tisuća, različitih dobnih skupina. Zbroj stečenih bodova na ispitima raste ovisno o godinama od 11. do 12. godine. Ispitanici koji su stariji od 12 godina daju uglavnom linearne rezultate [11]. Dolje u priloženom je slika 9 koja je preuzeta iz članka koji su napisali M. Huzjak i M. Ž. Benić [11]. prikazuje riješeni primjer uspješnog rezultata iz TCT – DP ispita.



slika 9: primjer uspješnog rezultata iz TCT – DP ispita

2.8. Kreativna barijera

Kako prebroditi kreativnu barijeru bio je jedan od glavnih motiva za izradu ovog završnog rada. Kreativnost je najvažnija karakteristika svakom vizualnom umjetniku, a najveći neprijatelj svakog vizualnog umjetnika je kreativna blokada ili ti kreativna barijera. Uvijek je teško odrediti točni izvor kreativne blokade, ali smatra se da su najveći uzročnicu kreativne blokade strah i stres, te svakodnevna pre zadržanost zbog užurbanog tempa života na koji smo danas u suvremenom razdoblju prisiljeni. Postoji nekoliko mogućnosti za koje se smatra da suzbijaju kreativnu barijeru. No, na individualcu je da odredi koja mu najviše odgovara. Pošto su individualci različiti ne može se niti za jednu tehniku sa sigurnošću tvrditi da je to idealna tehnika i da će imati jednaki utjecaj na svakoga.

Bitno je da se ponekad pokušamo odvojiti od realnoga svijeta i da se utopimo u vlastitim idejama i mislima. Kada nas pogodi kreativna barijera osakaćeni smo od inspirativnih misli, i izgubimo volju i energiju za stvaranje. To je najgora stvar koja se može dogoditi svakom kreativnom individualcu, a pogotovo kad nam je najpotrebitija i to zna biti poprilično frustrirajuće. Uvijek je bitno imati na umu da smo svi mi ljudi i da se kreativna blokada može dogoditi bilo kome i da će eventualno proći.

Treba pokušati odrediti koji je izvor naše kreativne blokade, dakle što to koči našu kreativnost, naše stvaralaštvo. To mogu biti vanjski problemi ili negativni ljudi koji nas utapaju sa negativnim komentarima ili mislima. To može biti strah. Strah od ne prihvaćenosti ili da nismo dovoljno adekvatni ili sposobni ili zanimljivi kao vizualni umjetnici. Trebalo bi prihvatiti da na svijetu uvijek postoji kritičar koji će popljuvati tvoj rad, a opet postoje i neki kojima će tvoj rad biti odličan. Bitno je steći sigurnost u svoj rad i bitno biti sposobna prihvatiti tuđu kritiku te od dotične kritike pokušati nešto naučiti.

Stvaranje zdravoga i kvalitetnoga života je također jedan od poprilično bitnih aspekata za otklanjanje kreativne barijere. Dakle, treba voditi brigu o svojem psihofizičkom stanju i pokušati ukloniti loše navike. San, prehrana i vježba su bitni, zdravo tijelo zdrav um.

Pokret je prvi korak do uspjeha, dakle trebamo krenuti nešto stvarati, odnosno pokušati steći neku rutinu stvaranja, disciplina je ključna, ako steknemo kreativnu disciplinu postat ćemo produktivniji i kreativniji.

Često će nađemo u situaciji da započnemo neki kreativni projekt, ali ga nikada ne dovršimo. Trebalo bi dovršiti ono što je započeto. Smatramo da naš projekt nije dovoljno dobar, nije uvijek bitno da završni rezultat bude odličan, bitno je da projekt bude dovršen do kraja [12].

3. Praktični dio rada

Praktični dio rada prikazuje proces osmišljavanja i izrade publikacije za poticanje kreativnosti. Objasniti ću zašto sam se odlučio za određene zadatke, zašto su baš ti zadaci odabrani i kako oni mogu potaknuti kreativnost. Glavni motiv za izradu ove publikacije je kreativna barijera koja zna prisutna u nekom stadiju rada kod mnogih vizualnih umjetnika ili individualca koji su skloni kreativnom razmišljanju. Svjesnost o tom problemu bila je dovoljni poticaj da krenem u istraživanje o kreativnosti, te kako bi stekao što bolji uvid i razumijevanje za ovu temu. Na posljetku je bilo pitanje kako riješiti problem kreativne barijere i kako pomoći mnogim kreativcima. Izradio sam publikaciju za poticanje kreativnosti koja je jedna od mogućih metoda za poticanje kreativnost i rješavanje problema kreativne barijere.

3.1. Opis sadržaja publikacije

Publikacija za poticanje kreativnosti nosi naziv „*Teka*“. Sastoji se od sedam grupa zadataka/vježbi čija je svrha da potaknu vizualnu kreativnost i razvitak vizualne sposobnosti. Svaka grupa zahtjeva od korisnika drugačiji pristup rješavanja zadataka. Neki zadaci zahtijevaju od korisnika da razmišljaju, pošto su dizajneri, ilustratori... vizualni umjetnici općenito skloni razmišljanju, a stvarni projekti i razna idejna rješenja zahtijevaju da taj proces razmišljanja i istraživanja „teče“. U tom pogledu ovi zadaci mogli bi dobro doći kada je osoba preopterećena i želi malo odahnuti radeći nešto opuštajuće, a korisno.

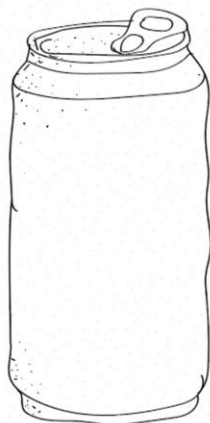
3.1.1. Prva grupa zadataka „Razni oblici“

Prva grupa zadataka je zamišljena kao lagani uvod u publikaciju. Zadaci nisu niti preteški, a nisu niti prelagani. To su prvi zadaci koje sam osmislio, iz tog razloga sam ih stavio u prvu grupu zadataka, a i savršeni su za uhadavanje za ono što slijedi. Njihov redoslijed je posložen po nekoj osobnoj intuiciji. Zadataka u prvoj grupaciji ukupno je pet. Svaki zadatak u grupi ima priloženi oblik koji predstavlja temelj i motiv za crtanje. U priloženim slikama 10 i 11 su primjeri mojih rješenja zadataka iz prve grupe. Ova rješenja su doduše digitalna, a medij kojim sam baratao je grafički tablet. Naravno moguće je koristiti i ostale medije za crtanje ili slikanje. Nekolicina ispitanika kojima sam podijelio zadatke rješavala ih je na papiru olovkom, rapidografom... po osobnom mišljenju ti rezultati su bolji nego digitalizirani rezultati.

3.1.2. Druga grupa zadataka „Sve što nas okružuje“

Druga grupa zadataka je najbogatija količinom zadataka u cijeloj publikaciji. Grupa se sastoji od ukupno sedam zadataka. Ova grupa zadataka potiče korisnika da osmišljava prirodu i stvari koje nas okružuju na dnevnoj bazi. Ideja je da korisnik svaki predmet dizajnira, odnosno, vizualno prezentira na svojevrsan i jedinstven način. Ova grupa zadataka je veoma zabavna, naravno, svaki korisnik je individua i ima drugačiji ukus i interese, ali osobno smatram da je tako jer korisnik mora kombinirati već postojeći stil i dizajn sa svojim stilom.

Osmisli vizual za limenku pive. Napiši slogan za to pivo.



Osmisli vizual za limenku pive. Napiši slogan za to pivo.



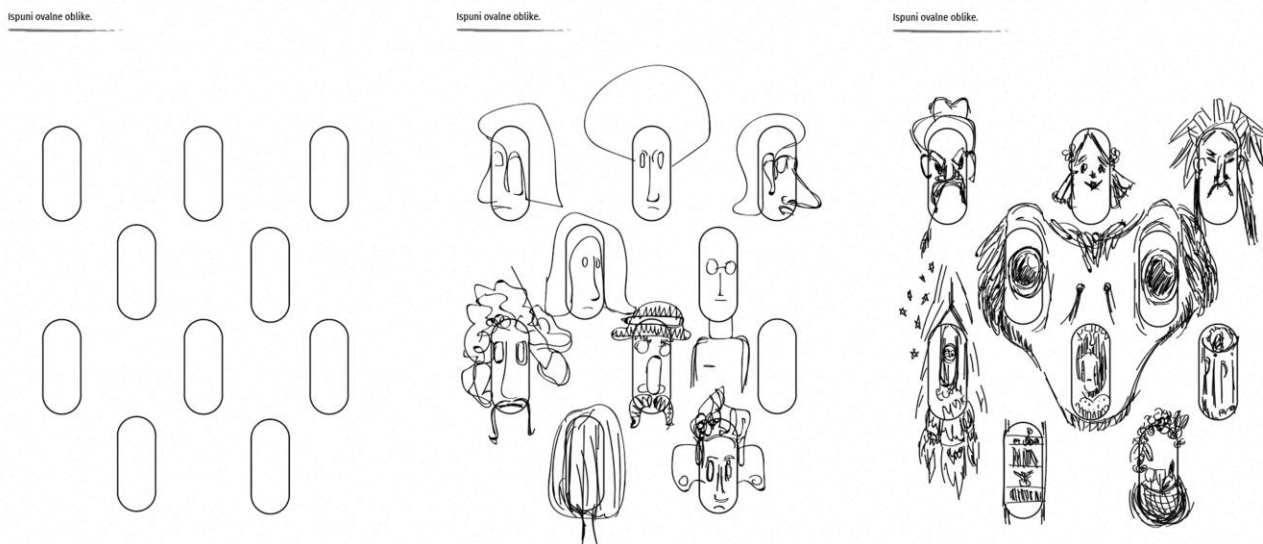
BOLJA OD
N AJBOLJIH

slika 12: primjer rješenja zadatka iz druge grupe

U priloženoj slici 12 je primjer rješenja jednog od zadataka iz ove grupe. Korisnik ima priliku osmisli vizualni dizajn za ambalažu od limenke za pivo kao što i sam zadatak diktira. Odlučio sam se za ovakvu vrstu zadatka jer je spektar rješenja za ovaj poprilično širok i otvara široko polje za zanimljiva rješenja. Naravno, to je poanta cijele publikacije, ali ovdje se u već napola gotov dizajn implementira još nešto, a to npr. dizajnerima otvara mogućnost da skiciraju vizualni dizajn ambalaže koji bi možda mogli primijeniti i prodati.

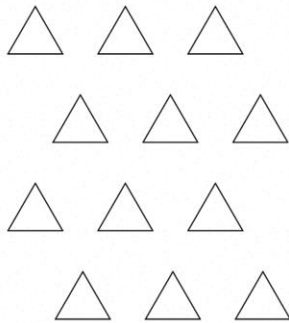
3.1.3. Treća grupa zadataka „Glavni likovi“

Najistaknutiji ispit za mjerenje kreativnosti je ispit koji je osmislio Bob Mckim, a to je test kružnica. U originalu ispit se sastoji od trideset praznih kružnica koje ispitanik treba ispuniti unutar tri minute. Ispit od Bob Mckima je bio glavni motiv i referenca za ovu grupu zadataka. Kao što je Bob Mckim tvrdio, motiv koji ga je potakao da osmisli ovakav tip zadatka je taj što većina ljudi kada vide praznu kružnicu ucrtaju smajlića, a ovaj tip zadataka je pokušaj poticaja za ispitanike da odmaknu od te šablone [11]. Ova grupa zadataka je inspirirana Mckimovim ispitom i iz dotičnog ispita su nastale razne izvedenice i varijacije, u ovom slučaju nije svrha da se mjeri kreativnost nego da se potiče kreativnost i zabava. Eliminirana je komponenta vremena, jer vremensko ograničenje nije potrebno. Po nekom osobnom iskustvo rješavajući ovu grupu zadataka došao sam do zaključka da su vizualna rješenja sklona asocijativnoj prirodi uzimajući u obzir priložene oblike.

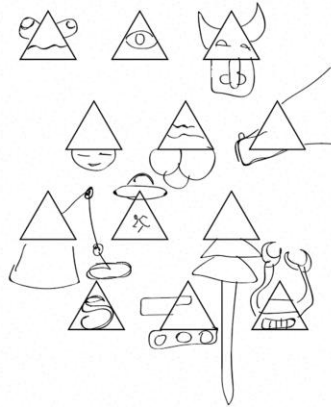


slika 13: primjer rješenja zadataka iz treće grupe; elipse

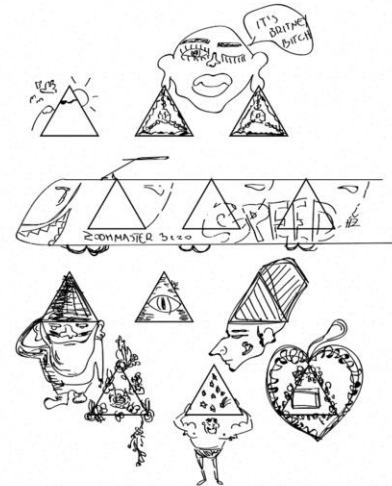
Ispuni prazne trokute.



Ispuni prazne trokute.



Ispuni prazne trokute.



slika 14: primjer rješenja zadatka iz treće grupe; trokuti

U priloženim slikama možemo vidjeti primjere dvaju rješenja. Jedno rješenje je moje, a drugo rješenje je od ispitanika. Kao što sam već rekao, rješenja ovih grupa zadataka su sklona asocijaciji. Dakle, motivi su uglavnom izvedeni iz sličnosti prirodne okoline. Kao što se vidi u primjeru s elipsama (slika 13), elipsa je oba ispitanika asocijala na oblik glave. Drugi ispitanik s obzirom na prvog, se pak odmakao od motiva glave i nacrtao je drugačije motive, što je dobar indikator istaknute kreativnosti i mogućnosti kreativnog promišljanja.

U drugom priloženom primjeru (slika 14) su trokuti koji također pokazuju rješenja oba ispitanika. Može se primijetiti razlika u stilu crtanja i na primjerima slike 12 i slike 13. Kod prvog ispitanika se vidi puno očitih mogućih rješenja, motiva koji su svakodnevnica i koje često vidamo. Kod drugog ispitanika možemo također vidjeti da je jedan trokut riješen jako slično, odnosno gotovo isto, samo sa više detalja, a to je oko u trokutu. Kod drugog ispitanika i dalje možemo vidjeti istaknutiju kreativnost.

3.1.4. Četvrtka grupa zadataka „Izazovni izazovi“

Ova grupa zadataka se sastoji od niza zadataka koji diktiraju da korisnik promjeni fizički pristup zadatku, dakle crtanje bez gledanja, crtanje suprotnom rukom, crtanje u jednom potezu, itd. Ovi zadaci daju priliku korisniku da se iskuša u nekim izazovima i sa time istraži svoje mogućnosti i crtačke sposobnosti. Odlučio sam se za ovakav tip zadataka jer izazivaju i potiču korisnika da pokušaju riješiti zadatak sa drugačijim pristupom.

Nacrtaj nešto iz jednog poteza / jedne linije.

Nacrtaj nešto iz jednog poteza / jedne linije.



slika 15: primjer rješenja zadatka iz četvrte grupe

Iz priložene slike se vidi rezultat crtanja iz jednog poteza ili linije, prikazano rješenje sam ja nacrtao i poprilično sam zadovoljan sa rezultatom. Ovo rješenje otvara mogućnosti za daljnje aplikacije, naprimjer ovo vizualno rješenje bi se moglo aplicirati na majice, šalice, maske za mobitel, platnene vrećice, itd. Pošto je apstrakcija i minimalizam u modernom dizajnu popularna. Dakle mogućnosti su stvarno široke. Siguran sam da će svaki dizajner uvidjeti potencijal svojeg rješenja za daljnji razvoj.

Nacrtaj nešto suprotno rukom od one kojom inače pišeš.

Nacrtaj nešto suprotno rukom od one kojom inače pišeš.



slika 16 primjer rješenja zadatka iz četvrte grupe

Još jedan primjer rješenja zadatka iz četvrte grupe. Ideja je da rezultat bude neočekivan i zanimljiv, što naravno ne može uvijek biti slučaj, ali smatram da je vjerojatnost velika. Rezultati ovog zadatka također mogu stvoriti potencijal za daljnju primjenu i aplikaciju na razne proizvode. Zbog nespretnosti crtanja sa suprotnom rukom može doći do slučajnog rezultata koji daje apstraktno vizualno rješenje, nešto što je neviđeno, zanimljivo i ugodno oku.

3.1.5. Peta grupa zadataka „Pismeno izražavanje“

Ova grupa zadataka je nastala kroz istraživanje kako savladati kreativnu blokadu i kako osloboditi um od toksičnih i nepotrebnih misli. Glavni motiv za ovu grupu zadataka je tehnika „Free writing“, odnosno, tehnika slobodnog pisanja. Kod tehnike slobodnog pisanja, osoba kontinuirano piše unutar određenog vremenskog perioda o bilo čemu bez tematskog ograničenja. Bitno je samo da se piše jer to korisniku omogućava da svoje misli izbaci na papir i procesira ih u potpuno drugačijem svijetlu. Čisti um korisniku ostavlja više prostora za kreativnost i kreativno mišljenje [13], [14].

Ispiši tok svojih misli.

Malo sam umoran, a i malo mi je
zlo... Možda je od kave kao
svega ovako nakon PWE.
Sutra bi mi trebali javiti ovi za
posao. Kao neki probni projekt.
Nadam se da neće biti nezanimljivo,
a i nadam se da će dobiti posao
dobro bi mi to bilo i malo
parica. Sada se nadam da
ću imati Womena za izradu
završnog rada. Nadam se
da će mi Nita sutra
odgovoriti na poruku
za konzultacije. Ne znam
tako ovaj završni projekt uopće ima
smisla. Sveom Dara je tu
da me potiče. Možda sam nešto
zanimljivije odabrati.
Biće sve OK nadam se.

slika 17 Primjer slobodnog pisanja

Eventualno iz tehnike slobodnog pisanja je izašla ideja za Haiku i njenu implementaciju u ovu grupu zadataka. Haiku je kratka poezija o prirodi i stvarima koje nas okružuju, ima jednu kiticu i sastoji se od tri stiha (5 -7 -5) odnosno, prvi i treći stih imaju pet slogova, a drugi ima sedam [15]. Ljudi često zaboravljaju koliko je priroda oko nas bitna i regenerativna. I kod kreativne blokade ključno je da ponekad izađemo van u prirodu i udahnemo svjež zrak, nije dobro previše razbijati glavu oko iste stvari. Na tu činjenicu sam se simbolično nadovezao sa Haiku poezijom.

Napiši Haiku, možeš i dva, probaj i tri.

Gledam i mislim
mislim i gledam, si⁷ sedam
glavu si bijelim.

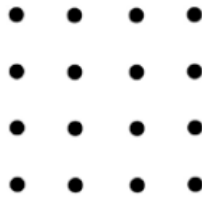
Dolaze gosti
bole me kosti, postim
more ju postim

s⁵ jesim, ⁷ am ⁵ sumi
rijeka ⁵ am ⁷ sumi
kaman me glebi

slika 18 primjer Haiku poezije

3.1.6. Šesta grupa zadataka „Točke, Točkice“

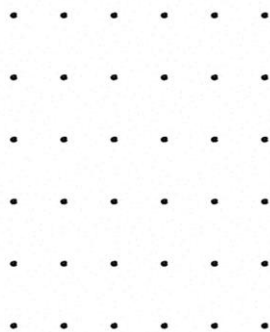
Ova grupa zadataka je izvedena iz već postojećeg testa, koji je svojevrsna zagonetka za ispitivanje konvergentnog i divergentnog mišljenja. Temeljna svrha ovog zadatka je da ispitanik napusti konvergentno mišljenje, te da se prikloni divergentnom načinu razmišljanja, odnosno da razmišlja van okvira i što raznovrsnije. Radi se o testu gdje je priloženo šesnaest točkica koje je potrebno spojiti u jednom potezu bez podizanja olovke unutar određenog vremenskog perioda (*slika 19*) [7].



slika 19 zadatak, 16 točkica

Meni je to zanimljiv pristup ispitivanja i poticanja divergentnog načina razmišljanja, te me je to potaklo da napravim svoje izvedenice toga zadataka. Doduše ja nisam napravio zagonetke, ali potreba za razmišljanjem kod ove grupe zadataka je i dalje prisutna. Zadaci su izvedeni na način da budu u potpunosti suprotni od referentnog zadatka, eliminirane su komponente vremena i enigme, te ne zahtjeva da se izvrši u jednom potezu. Ova grupa zadataka je izvedena da bude zabavna i da potiče kreativno izražavanje. U primjeru koji sam priložio (*slika 20*) se može vidjeti vizualna sličnost, ali primjena je u potpunosti različita. Zadatak se ne sastoji od 16 točkica nego od 36 točkica i zadatak nameće da se točkice ne dodiruju.

Pokušaj nacrtati nešto bez da dodiruješ točkice.



Pokušaj nacrtati nešto bez da dodiruješ točkice.



slika 20 primjer rješenja iz šeste grupe zadataka

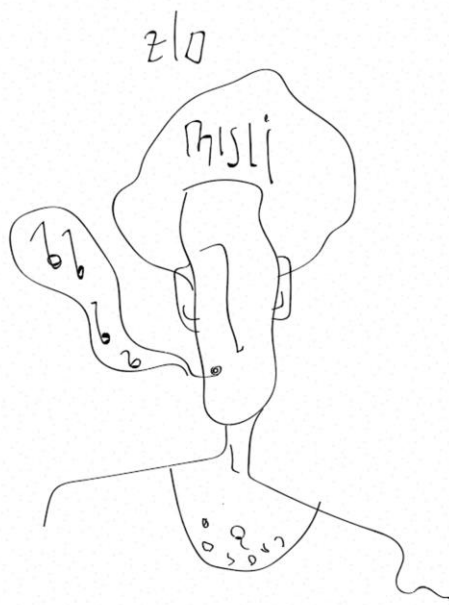
3.1.7. Sedma grupa zadataka „Ilustriraj poslovice“

Zadnja grupa u ovoj publikaciji ujedno je i najteža. Ova grupa zadataka sastoji od sedam zadataka koje čine najpoznatije narodne poslovice. Neke od njih mogli smo čuti od naših baka i djedova, a neke su koristimo u gotovo svakodnevnom rječniku. Ideja je da se poslovice pokušaju vizualno, a ako je korisniku zgodno i nekako drugačije, interpretirati. Ovim načinom potiče se korisnika na nešto kompleksnije razmišljanje i da pomiče imaginacijske sposobnosti do granica. Svaka osoba ima subjektivno shvaćanje određenih poslovice i ovi zadaci otvaraju mogućnost za subjektivnu i osobnu vizualizaciju interpretacije tih poslovice. Iz priloženih primjera (*slika 21*) se može vidjeti da zadaci potiču maštovitost i da rješenje zadataka nije uvijek sklono doslovnoj interpretaciji samih poslovice nego je otvoreno za vizualnu šaljivost.

Jezik nema kosti, ali može bosti.



Tko pjeva zlo ne misli.



slika 21 primjer rješenja iz sedme grupe zadataka

4. Zaključak

Kreativnost je definitivno nešto što bi se u obrazovnom kurikulumu trebalo izrazito poticati, a ne potiskivati. Kreativnost je potencijal svake osobe i smatram da se nalazi u svakom individualcu. Danas je ljudima dostupna velika količina informacija i od ljudi se očekuje da znaju puno činjenica, ali ne uspijevaju svi od njih izvući ono što bih znanje zapravo trebalo biti. Ono što danas kompletno čovječanstvu nedostaje je poticanje kreativnosti i kreativnog razmišljanja. Kreativno razmišljanje ne znači isključivo kreativnost u umjetničkom smislu. Kreativnost je most koji povezuje i spaja činjenice, koja nas uči baš to, odnosno, kako kreativno razmišljati. Kreativnost stvara kompletniju osobnost. Kreativnost se može potaknuti istraživanjem, prikupljanjem što veće količine informacija. Svaka osoba, individualac, ima svoj istaknuti način razmišljanja koji je ta osoba oblikovala iz osobnih iskustva, iskustva koja su izgradila posebnu perspektivu i shvaćanje okoline.

Jedan od ciljeva ove publikacije bilo je eliminiranje kreativne barijere. Ne postoji idealna formula za postizanje toga, ali iz osobnih istraživanja mogu reći da najbolja formula za eliminaciju kreativne barijere je jednostavno, zdrav um, dakle pokušati izbaciti stres iz svojega života koliko god je to moguće. Svaka osoba treba biti u mogućnosti održavati svoj um zdravim i stabilnim. Treba se naučiti odmaknuti od problema, pustiti da se „ohladi“ i nakon toga pokušati nastaviti dalje.

Rezultati ispitanika koji su riješili moju publikaciju za poticanje kreativnosti potvrđuju prethodno navedeno. Rezultati su izrazito zanimljivi i uspješni. Svaki ispitanik je to riješio na svojevrsan način. Rješenja koja sam dobio uspjela su me iznenaditi jer su riješena na meni do tada nezamisliv način, a to je baš ono što sam i priželjkivao, a to je dovoljna potvrda da je kreativnost drugačija kod svakog individualca. Rezultati drugih ispitanika potvrđuju da je ova publikacija, „*Teka*“, funkcionalna i uspješno izvedena u potpunosti.

U Koprivnici, 28. rujna 2020.

Potpis: _____

—
HNBON
ALIFBRAINN

Sveučilište
Sjever

—
VE KC



—
IMI

SVEUČILIŠTE
SJEVER
—

**IZJAVA O AUTORSTVU
I
SUGLASNOST ZA JAVNU OBJAVU**

Završni/diplomski rad isključivo je autorsko djelo studenta koji je isti izradio te student odgovara za istinitost, izvornost i ispravnost teksta rada. U radu se ne smiju koristiti dijelovi tuđih radova (knjiga, članaka, doktorskih disertacija, magistarskih radova, izvora s interneta, i drugih izvora) bez navođenja izvora i autora navedenih radova. Svi dijelovi tuđih radova moraju biti pravilno navedeni i citirani. Dijelovi tuđih radova koji nisu pravilno citirani, smatraju se plagijatom, odnosno nezakonitim prisvajanjem tuđeg znanstvenog ili stručnoga rada. Sukladno navedenom studenti su dužni potpisati izjavu o autorstvu rada.

Ja, Andrija Potočki (*ime i prezime*) pod punom moralnom, materijalnom i kaznenom odgovornošću, izjavljujem da sam isključivi autor/ica završnog/diplomskog (*obrisati nepotrebno*) rada pod naslovom Publikacija za poticanje kreativnosti (*upisati naslov*) te da u navedenom radu nisu na nedozvoljeni način (bez pravilnog citiranja) korišteni dijelovi tuđih radova.

Student/ica:
(*upisati ime i prezime*)

A. Potočki
(*vlastoručni potpis*)

Sukladno Zakonu o znanstvenoj djelatnosti i visokom obrazovanju završne/diplomske radove sveučilišta su dužna trajno objaviti na javnoj internetskoj bazi sveučilišne knjižnice u sastavu sveučilišta te kopirati u javnu internetsku bazu završnih/diplomskih radova Nacionalne i sveučilišne knjižnice. Završni radovi istovrsnih umjetničkih studija koji se realiziraju kroz umjetnička ostvarenja objavljuju se na odgovarajući način.

Ja, Andrija Potočki (*ime i prezime*) neopozivo izjavljujem da sam suglasan/na s javnom objavom završnog/diplomskog (*obrisati nepotrebno*) rada pod naslovom Publikacija za poticanje kreativnosti (*upisati naslov*) čiji sam autor/ica.

Student/ica:
(*upisati ime i prezime*)

A. Potočki
(*vlastoručni potpis*)

5. Literatura

- [1] Kunac, S. (2015). 'Kreativnost i pedagogija', Napredak, 156(4), str. 423-446. Preuzeto s: <https://hrcak.srce.hr/166211> (Datum pristupa: 08.08.2020.)
- [2] Koludrović, M., i Reić Ercegovac, I. (2010). 'POTICANJE UČENIKA NA KREATIVNO MIŠLJENJE U SUVREMENOJ NASTAVI', Odgojne znanosti, 12(2 (20)), str. 427-439. Preuzeto s: <https://hrcak.srce.hr/68283> (Datum pristupa: 07.08.2020.)
- [3] V. Srića: Kako postati pun ideja : menadžeri i kreativnost. Zagreb: M.E.P. (2003)
- [4] *Kreativnost*. S interneta, Hrvatska enciklopedija, mrežno izdanje. Leksikografski zavod Miroslav Krleža 2020. <http://www.enciklopedija.hr/Natuknica.aspx?ID=33832>. (Datum pristupa) (Datum pristupa: 10. 8. 2020.)
- [5] *Kreativnost*, s interneta, <https://hr.wikipedia.org/wiki/Kreativnost> (Datum pristupa: 10.08.2020)
- [6] Arar, L., & Rački, Ž. (2003). Priroda kreativnosti. Psihologijske teme, 12(1), 3-22. Preuzeto s: <https://hrcak.srce.hr/166211> (Datum pristupa: 08.08.2020.)
- [7] Kadum, S. (2019). 'Divergentno mišljenje u procesu suvremenoga odgoja i obrazovanja', Metodčki ogledi, 26(1), str. 81-98. <https://doi.org/10.21464/mo.26.1.7>. Preuzeto s <https://hrcak.srce.hr/220878> (Datum pristupa: 14.08.2020.)
- [8] *Što obilježava kreativne individualce*. S interneta, <https://www.krenizdravo.hr/zdravlje/psihologija/divergentno-misljenje-i-kreativnost-sto-obiljezava-kreativne-pojedince> (Datum pristupa: 16.08.2020)
- [9] *Brainstorming autori*. S interneta, https://hr.wikipedia.org/wiki/Oluja_mozgova.
- [10] M. Perčić: Divergentno mišljenje, Esej, FSB, Zagreb, 2019.
- [11] Huzjak, M., i Županić Benić, M. (2017). 'Mjerenje kreativnosti u metodici likovne kulture', Croatian Journal of Education, 19(Sp.Ed.3), str. 43-59. https://hrcak.srce.hr/index.php?show=clanak&id_clanak_jezik=296451 (Datum pristupa: 16.08.2020.)
- [12] <https://mixmagadria.com/feature/kako-savladati-kreativnu-blokadu> (Datum pristupa: 16.08.2020.)
- [13] https://en.wikipedia.org/wiki/Free_writing (Datum pristupa: 26.08.2020.)
- [14] <https://www.themuse.com/advice/freewrite-way-out-career-slump-5-prompts-get-started> (Datum pristupa: 26.08.2020.)
- [15] <https://hr.wikipedia.org/wiki/Haiku> (Datum pristupa: 26.08.2020.)

6. Popis slika

Slika 1: *primjer kreativnosit*

Slika 2: *kreativnost*

Slika 3: *primjer Lotus blossom tehnike*

Slika 4: *primjer primjene Lotus Blossom tehnike*

Slika 5: *primjer primjene Lotus Blossom tehnike*

Slika 6: *primjer praznih kruznica*

Slika 7: *primjer ispunjenih kruznica*

Slika 8: *primjer Klausovog i Jellenovog TCT - DP ispita*

Slika 9: *primjer uspješnog rezultata TCT -DP ispita*

Slika 10: *primjer rješnja zadataka iz prve grupe*

Slika 11: *drugi primjer rješnja zadataka iz prve grupe*

Slika 12: *primjer rješnja zadatka iz druge grupe*

Slika 13: *primjer rješnja zadataka iz treće grupe; elipse*

Slika 14: *primjer rješnja zadataka iz treće grupe; trokuti*

Slika 15: *primjer rješnja zadatka iz četvrte grupe*

Slika 16: *primjer rješnja zadatka iz četvrte grupe*

Slika 17: *primjer tehnike slobodnog pisanja*

Slika 18: *primjer Haiku poezije*

Slika 19: *primjer zadataka, 16 točkica*

Slika 20: *primjer rješnja iz šeste grupe zadataka*

Slika 21: *primjer rješnja iz sedme grupe zadataka*

Izvori:

Slika 1:

<https://blog.bannersnack.com/collaboration-and-creativity/>

Slika 2:

<https://www.krenizdravo.hr/zdravlje/psihologija/divergentno-misljenje-i-kreativnost-sto-obiljezava-kreativne-pojedince>

Slika 3:

<https://5by5design.com/index.php/advice/lotus-blossom-technique>

Slika 4:

<https://5by5design.com/index.php/advice/lotus-blossom-technique>

Slika 5:

<https://5by5design.com/index.php/advice/lotus-blossom-technique>

Slika 8:

Huzjak, M., i Županić Benić, M. (2017). 'Mjerenje kreativnosti u metodici likovne kulture', Croatian Journal of Education, 19(Sp.Ed.3), str. 43-59.

https://hrcak.srce.hr/index.php?show=clanak&id_clanak_jezik=296451

Slika 9:

Huzjak, M., i Županić Benić, M. (2017). 'Mjerenje kreativnosti u metodici likovne kulture', Croatian Journal of Education, 19(Sp.Ed.3), str. 43-59.

https://hrcak.srce.hr/index.php?show=clanak&id_clanak_jezik=296451

7. Prilozi

Uz završni rad prilažem dvije publikacije, jedna koja je ispunjena i druga koja je prazna.