

Suvremena interaktivna slikovnica

Friš, Hana

Undergraduate thesis / Završni rad

2022

Degree Grantor / Ustanova koja je dodijelila akademski / stručni stupanj: **University of Rijeka, Faculty of Teacher Education / Sveučilište u Rijeci, Učiteljski fakultet**

Permanent link / Trajna poveznica: <https://um.nsk.hr/um:nbn:hr:189:944306>

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

Download date / Datum preuzimanja: **2025-03-20**



Repository / Repozitorij:

[Repository of the University of Rijeka, Faculty of Teacher Education - FTERI Repository](#)



SVEUČILIŠTE U RIJECI
UČITELJSKI FAKULTET U RIJECI

Hana Friš

Suvremena interaktivna slikovnica

ZAVRŠNI RAD

Rijeka, 2022.

SVEUČILIŠTE U RIJECI

UČITELJSKI FAKULTET U RIJECI

Preddiplomski sveučilišni studij Rani i predškolski odgoj i obrazovanje

Suvremena interaktivna slikovnica

ZAVRŠNI RAD

Predmet: Dječja književnost s medijskom kulturom

Mentor: izv. prof. dr. sc. Maja Verdonik

Student: Hana Friš

Matični broj: 0299013678

U Rijeci, srpanj, 2022.

IZJAVA O AKEDEMSKOJ ČESTITOSTI

Izjavljujem i svojim potpisom potvrđujem da sam završni rad izradila samostalno, uz preporuke i savjetovanje s mentorom. U izradi rada pridržavala sam se Uputa za izradu završnog rada i poštivala odredbe Etičkog kodeksa za studente/studentice Sveučilišta u Rijeci o akademskom poštenju.

Hana Friš

ZAHVALA

Zahvaljujem od srca svojoj mentorici Maji Verdonik na neizmjerne podršci, pomoći i savjetima tijekom pisanja završnog rada.

Također, želim zahvaliti svojoj obitelji, bliskim prijateljima i Romanu koji su me podržali tijekom upisa ovog fakulteta, pružili mi beskrajnu podršku tijekom studiranja i uvidjeli koliko mi ovo znači.

Ovaj rad posvećujem svojim kolegicama, ali prije svega prijateljicama Matei M., Matei R., Marti, Lei i Nives, koje su zaslužne za to da su protekle godine studiranja bile posebne i nezaboravne. Hvala vam što ste bile dio ove životne priče.

SAŽETAK

Rad se sastoji od teorijskog dijela u kojem se opisuje i objašnjava slikovnica, njezina odgojno obrazovna uloga te tradicionalno i suvremeno shvaćanje slikovnice. Poseban naglasak stavlja se na interaktivnu slikovnicu te se shodno tome u radu analizira i interpretira jedanaest interaktivnih slikovnica na način da se ispituje njihova primjerenost djeci rane i predškolske dobi. Također, kroz ovaj rad ispituje se koje sve mogućnosti interaktivna slikovnica pruža čitatelju. Slikovnice koje se analiziraju su slikovnice iz serijala *Priče iz Žirove šume* autorice teksta Julie Donaldson i ilustratora Axela Schefflera, slikovnice više autorica tekstova i ilustratora Zdenka Bašića i Manuela Šumberca *Snjeguljica*, *Pinokijeve pustolovine* i *Alisa u Zemlji čudesa* te slikovnice iz serijala *Orkestar priča priču* više autorica tekstova i ilustratorice Jessice Courtney-Tickle. Analizom slikovnica zaključuje se da su slikovnice iz serijala *Priče iz Žirove šume* primjerene djeci rane dobi, slikovnice ilustratora Zdenka Bašića i Manuela Šumberca primjerene su djeci predškolske dobi, a slikovnice iz serijala *Orkestar priča priču* primjerene su, osim djeci predškolske dobi, i djeci rane dobi uz prilagođavanje teksta. Interaktivne slikovnice nude čitatelju novi i posebniji doživljaj slikovnice jer one nemaju samo verbalnu i vizualnu dimenziju, nego i taktilnu i auditivnu.

Ključne riječi: suvremena slikovnica, interaktivna slikovnica, djeca rane i predškolske dobi

SUMMARY

The paper consists of a theoretical part in which the picture book is described and explained, its educational role and the traditional and contemporary understanding of the picture book. Special emphasis is placed on the interactive picture book, and accordingly, the paper analyses and interprets eleven interactive picture books in a way that examines their suitability for children of early and preschool age. Also, this paper examines all the possibilities that an interactive picture book provides to the reader. The picture books that

are analyzed are picture books from the series *Priče iz Žirove šume* by Julie Donaldson and illustrator Axel Scheffler, picture books by several authors of text and illustrators Zdenko Bašić and Manuel Šumberac *Snjeguljica*, *Pinokijeve pustolovine* and *Alisa u Zemlji čudesa* and picture books from the series *Orkestar priča priču* by several authors of text and illustrator Jessice Courtney-Tickle. The analysis of the picture book concludes that the picture books from the series *Priče iz Žirove šume* are suitable for young children, the picture books from illustrators Zdenko Bašić and Manuel Šumberc are suitable for preschool children, and the picture books from *Orkestar priča priču* are suitable for children other than preschool and young children with story adjustment. Interactive picture books offer the reader a new and special experience of the picture book because it has not only a verbal and visual dimension, but also a tactile and auditory.

Keywords: contemporary picture book, interactive picture book, children of early and preschool age

SADRŽAJ

1. UVOD	1
2. SLIKOVNICA	2
2.1 Tradicionalna shvaćanja slikovnice	4
2.2 Suvremena shvaćanja slikovnice	6
2.3 Odgojno-obrazovna vrijednost slikovnice	8
3. INTERAKTIVNA SLIKOVNICA	10
4. SLIKOVNICE IZ SERIJALA <i>PRIČE IZ ŽIROVE ŠUME</i>	11
4.1 O Juliji Donaldson i Axelu Scheffleru.....	11
4.2 <i>Bosnogi lisac</i>	12
4.3 <i>Gospa Zečić drijema</i>	14
4.4 <i>Prase se igra skrivača</i>	15
4.5 <i>Poštar Medo</i>	17
5. SUVREMENA INTERPRETACIJA KLASIČNIH BAJKI I FANTASTIČNIH PRIČA	19
5.1 O Zdenku Bašiću i Manuelu Šumbercu	19
5.2 <i>Snjeguljica</i>	20
5.3 <i>Pinokijeve pustolovine</i>	22
5.4 <i>Alisa u Zemlji čudesa</i>	24
6. GLAZBENE SLIKOVNICE <i>ORKESTAR PRIČA PRIČU</i>	27
6.1 O Jessici Courtney-Tickle.....	27
6.2 <i>Četiri godišnja doba</i>	27
6.3 <i>Orašar</i>	29
6.4 <i>Labuđe jezero</i>	32
6.5 <i>Karneval životinja</i>	34

7. Zaključak.....	37
8. Literatura.....	39

1. UVOD

Slikovnica je prvo književno djelo s kojim se dijete rane i predškolske dobi susreće, zato je važno ponuditi djeci kvalitetne i raznolike slikovnice koje će poticati njihov razvoj te širiti i upotpunjavati njihove spoznaje i iskustva. Važnost ovog rada upravo je u shvaćanju značenja slikovnice u odgoju i obrazovanju djece te poticanja na korištenje suvremenih oblika slikovnice. Upravo ti suvremeni oblici slikovnice, kao što je interaktivna slikovnica, nude nove dimenzije u shvaćanju i interpretaciji slikovnice. Ovu temu odabrala sam zbog vlastite zainteresiranosti za interaktivne slikovnice te sam ovim radom htjela ukazati na značaj i mogućnosti koje nudi interaktivna slikovnica. Također, ovim radom želim potaknuti druge buduće odgajatelje i odgajateljice da koriste različite interaktivne slikovnice u svom odgojno-obrazovnom radu.

U ovom radu koristi se metoda analize književnog djela, to jest u radu se analizira i interpretira jedanaest suvremenih interaktivnih slikovnica na temelju tri kategorije. Prva kategorija odnosi se na tekst i ilustracije slikovnice te njihov međusobni odnos, druga kategorija odnosi se na interaktivne sastavnice koje slikovnica sadrži, a posljednja se odnosi na odgojno-obrazovnu vrijednost slikovnice i primjerenost slikovnice djeci rane i predškolske dobi. Cilj ovog rada je ispitati i uočiti što to interaktivne slikovnice nude čitatelju i jesu li one primjerene djeci rane i predškolske dobi. Slikovnice koje se analiziraju su slikovnice iz serijala *Priče iz Žirove šume* autorice Julie Donaldson i ilustratora Axela Schefflera, slikovnice više autorica tekstova i ilustratora Zdenka Bašića i Manuela Šumberca *Snjeguljica, Pinokijeve pustolovine i Alisa u Zemlji čudesa* te slikovnice iz serijala *Orkestar priča priču* više autorica tekstova i ilustratorice Jessice Courtney-Tickle.

2. SLIKOVNICA

Kako bi dijete moglo funkcionirati u društvu te kako bi usvajalo nove spoznaje i iskustva važno je da ono usvoji govor, to jest da ima razvijene jezično-komunikacijske sposobnosti. Dijete je od svoje najranije dobi okruženo govorom, bilo to kroz slušanje govora svojih roditelja, slušanjem glazbe, razgovorom ili čitanjem. Razvoj govora potiče i slikovnica, koja je zapravo prvi čitateljski materijal, odnosno književno djelo s kojim se dijete susreće u svojoj najranijoj dobi (Martinović i Stričević, 2011). Slikovnica je jedan od najvažnijih izvora u djetetovom otkrivanju svijeta, društvenih odnosa, ponašanja u društvu, ona potiče i izražavanje emocija te razvija i bogati govor djeteta (Majhut i Zalar, 2012). Također, slikovnica ima veliku simboličku vrijednost za svakog čitatelja jer mu omogućuje da upoznae fiktivni svijet, da razvija svoju maštu te da uz zabavu usvaja nove spoznaje i iskustva, što rezultira lijepim uspomena i pozitivnom konotacijom knjige (Zalar, Balić Šimrak i Rupčić, 2014).

Najvažniji elementi slikovnice su tekst i slika, a s obzirom na to slikovnicu možemo svrstati i u dječju književnost i likovnu umjetnost (Narančić Kovač, 2015). Za djecu rane i predškolske dobi u knjigama nije dovoljan samo tekst, već veliku ulogu u interpretaciji i doživljaju priče ima ilustracija (Čačko, 2000). Zato je najvažniji odnos u slikovnici odnos teksta i slike, koji mora biti skladan kako bi svojim međusobnim upotpunjavanjem dali slikovnici pravu vrijednost (Hlevnjak, 2000). Tekst i slika svojim verbalnim i likovnim dimenzijama daju slikovnici značenje koje se ne može uspostaviti bez jedne dimenzije (Hameršak i Zima, 2015). Tekst u slikovnicama mora biti primjeren, jednostavan, jezično ispravan te se mora prilagođavati ovisno kojoj dobi djeci je slikovnica namijenjena. Tako bi za djecu najranije dobi tekst trebao biti jednostavniji, veći te u manjim količinama, dok za djecu starije dobi tekst može biti normalne veličine slova u početnici te količina teksta može biti veća. Također tekst slikovnice mora biti zanimljiv, jasan, moraju se koristiti riječi koje su djeci razumljive i koje su prilagođene djetetovim sposobnostima te prvenstveno bi tekst trebao biti kreativan i zabavan djeci (Šišnović, 2011). S obzirom na to da je slikovnica zbir malenih slika, to jest ilustracija, znači da je ilustracija dominantna u slikovnicama. Ilustracije su u skladu s pričom to jest tekstom koji slikovnica sadrži, što znači da ih ilustrator stvara na temelju inspiracije koju

dobiva iz riječi koje čine priču. Ilustracije koje slikovnica sadrži daju slikovnici karakter i vrijednost. Da bi se kod djece poticala mašta, kreativnost i apstraktno promišljanje važno je da su ilustracije jednostavne, ali da čitatelja potiču na promišljanje i da mu omogućuju da stvara svoje predodžbe i asocijacije (Hlevnjak, 2000). Kako bi ilustracije bile primjerene djeci rane dobi važno je da su one jednostavnije i da sadrže manje detalja jer se na taj način smanjuje odvlačenje pažnje. Dok su za stariju djecu primjerenije bogatije i složenije ilustracije prožete s više detalja (Šišnović, 2011). Ovisno o dječjoj dobi, to jest razvoju čitateljske sposobnosti, tekst i slika mogu imati drugačiju funkciju. Kada dijete ne zna čitati tada u njegovoj interpretaciji slikovnice glavnu ulogu ima ilustracija koju dijete promatra i na temelju nje shvaća slikovnicu. Isto tako kada dijete ne zna čitati najveći posrednik između djeteta i slikovnice je odrasla osoba, koja djetetu svojim čitanjem i interpretacijom prenosi priču slikovnice. Kada dijete razvije svoje čitateljske sposobnosti tada u njegovom doživljaju slikovnice i tekst ima funkciju, a ilustracije imaju funkciju bogaćenja doživljaja priče.

Kada govorimo o funkciji slikovnice onda možemo reći kako ona ima spoznajnu, informacijsko-odgojnu, iskustvenu, estetsku i zabavnu funkciju. Svaka od tih funkcija posjeduje određene značajke koje su bitne u dječjem razvoju. Spoznajna funkcija slikovnice omogućuje djetetu da putem slikovnice tumači i preispituje svoje spoznaje koje je prethodno steklo te istovremeno dobije potvrdu da su njegove spoznaje i znanja ispravna. Informacijsko-odgojna funkcija odnosi na razvijanje djetetova mišljenja, razumijevanja odnosa i veza te pronalaženja rješenja za probleme. Također dijete čitajući slikovnicu postavlja mnogobrojna pitanja, ali i dobiva odgovore te tako usvaja nove informacije i spoznaje. Iskustvena funkcija slikovnice omogućuje djetetu da stvara nova iskustva te da doživi ono što mu je možda u svakodnevnom životu nedostižno. Estetska funkcija slikovnice odnosi se na razvijanje djetetova ukusa i osjećaja za ljepotu, što pridonosi i razvoju ukusa za književna djela. Zabavna funkcija slikovnice je neizbježna jer prvenstveno djetetu čitanje slikovnice treba biti zanimljivo i zabavno. Ukoliko dijete uživa čitajući slikovnicu ono je intrinzično motivirano da usvaja nove spoznaje i iskustva i razvija svoju ljubav prema čitanju (Čačko, 2000). Funkciju slikovnice možemo podijeliti i na odgojno i razvojno-podupiruću, književno-pedagošku i estetsku. Odgojno i razvojno-podupiruća funkcija odnosi se na utjecaj slikovnice na razvoj djetetova ponašanja i

moralnih vrijednosti, to jest slikovnica odgaja djecu i potiče cjelokupni razvoj djeteta. S obzirom na to da je slikovnica prva knjiga bogata riječima s kojima se djeca susreću, književno-pedagoška funkcija slikovnice podrazumijeva utjecaj slikovnice na govorno-jezični razvoj djece i razvoj rane pismenosti. Također, književno-pedagoška funkcija odnosi se i na učenje djece kako aktivno slušati druge te na razvijanje književnog ukusa i mogućnosti razlikovanja različitih književnih vrsta. Estetska funkcija slikovnice odnosi se na umjetnički odgoj djece, to jest na razvijanje dječjeg smisla za ljepotu, kreativnosti i umjetnost uopće (Majhut i Batinić, 2017).

2.1 Tradicionalna shvaćanja slikovnice

Početak slikovnice smatra se 1658. godina kada Jan Amos Komensky objavljuje prvu edukativnu slikovnicu pod nazivom *Orbis sensualium pictus*, koja onda postaje temelj i inspiracija za daljnje stvaranje u 18. stoljeću. Slikovnica je tijekom 18. stoljeća bila shvaćena kao materijal za rano poučavanje djece preko slika, što je otac slikovnice Friedrich Justin Bertuch smatrao najadekvatnijom metodom poučavanja djece rane dobi (Čičko, 2000). Osim edukativne slikovnice J.A. Komenskog počecima slikovnice smatraju se i ilustrirane biblije, ilustrirane knjige o prirodi i umjetnosti te ilustrirana izdanja basni (Čičko, 2000, Batinić i Majhut, 2000).

Važno je spomenuti razvoj slikovnice u Njemačkoj dječjoj književnosti kako bi se bolje razumio razvoj hrvatske slikovnice. U Njemačkoj se prije druge polovice 19. stoljeća slikovnicom smatrala svaka knjiga sa slikama, dok se u drugoj polovici 19. stoljeća slikovnica definira kao knjiga u kojoj dominiraju ilustracije, a namijenjena je djeci. U Hrvatskoj se prvi puta riječ slikovnica pojavljuje u Hrvatsko-njemačkom rječniku iz 1869. godine, a prve slikovnice hrvatskih nakladnika se tek pojavljuju krajem sedamdesetih godina 19. stoljeća. O tome kako je slikovnica bila shvaćena prije govore teorijski radovi koji se u Hrvatskoj pojavljuju tek sredinom 20. stoljeća, dok se do tog razdoblja o slikovnicama pisalo u objavama i preporukama kao novih knjiga za djecu (Hameršak, 2014 prema Majhut i Batinić, 2017). Razvoj hrvatske slikovnice kroz povijest može se podijeliti na tri ključna razdoblja, od 1854. do 1880., zatim 1880. do 1918. te

1918. do 1945. godine. U razdoblju od 1854. do 1880. započinje tiskanje slikovnice na hrvatskom jeziku, ali slikovnica je shvaćena kao obična knjiga koja je bila teško dostupna svim građanima. U razdoblju od 1880. do 1918. dolazi do razvoja i oblikovanja slikovnice na način da su tekst i slika međusobno usklađeni. U ovom razdoblju slikovnice postaju tematske i pripovjedne te se po prvi puta pojavljuju u Hrvatskoj nepoderive i leporelo slikovnice. U posljednjem razdoblju od 1918. do 1945. dolazi do prvih hrvatskih slikovnica i velikih promjena u shvaćanju slikovnice (Majhut i Batinić, 2017).

U Hrvatskoj je prva sačuvana slikovnica iz 1885. pod nazivom *Domaće životinje* nakladnika Albrechta i Fiedlera (Batinić i Majhut, 2000). Na samom početku razvoja hrvatske slikovnice autori teksta su najčešće bili hrvati, dok su ilustratori bili inozemni, što dovodi do zaključka da je prva prava hrvatska slikovnica, slikovnica hrvatske autorice teksta Ivane Brlić-Mažuranić i ilustratora Vladimira Kirina pod nazivom *Dječja čitanka o zdravlju* iz 1927. (Zalar, 2013). Već spomenuti Vladimir Kirin smatra se i prvim hrvatskim ilustratorom koji je poznat, a još se ističu i ilustratori Andrija Maurović i Cornel pl. Becić (Batinić i Majhut, 2000). Tijekom 19. stoljeća slikovnice su u Hrvatskoj bile shvaćene kao materijal za edukaciju i zabavu te su one poticale stvaranje odnosa unutar obitelji. Teme koje su bile najzastupljenije tijekom pojave prvih slikovnica su o dječjem svakodnevnom životu, prijevoznim sredstvima, sportu, životinjama i bajkama (Miljan, 2013). Iako su navedene teme dio tradicionalnog shvaćanja slikovnice, one su i danas prožete u suvremenim slikovnicama, no pristup temama se promijenio (Batinić i Majhut, 2000). Tradicionalni odnos slike i teksta je bio takav da se na temelju slike stvarao tekst (Zalar, 2013). U većem dijelu tekst slikovnice činili su stihovi, to jest poezija, a karakterizacije stihova su bile metrička raznovrsnost i neinventivna rima. Razlikujemo i slikovnice gdje je tekst u prozi te slikovnice bez teksta ili s minimalnim tekstom. Ilustracije su u slikovnicama tijekom 19. stoljeća bile realistične, a tehnika koja se koristila je litografija u boji, fototipija i autotipija. Kako se tehnologija razvija tako su se i tehnike ilustracije mijenjale te su one s vremenom postale sve jednostavnije (Batinić i Majhut, 2000).

2.2 Suvremena shvaćanja slikovnice

Nove znanstvene spoznaje o djetetu, njegovu razvoju i potrebama dovele su do promjene u stvaranju i shvaćanju uloge knjiga za djecu rane i predškolske dobi. Danas se slikovnica može sagledati i definirati na brojne načine, zato i u literaturi ima mnogo različitih definicija i podjela slikovnica ovisno o elementima slikovnice koji se ispituju. Suvremenu slikovnicu možemo definirati i kao dvojni diskurzivni žanr, što znači da povezuje verbalnu i vizualnu umjetnost (Zalar, 2013).

Slikovnicu možemo sagledati i kroz njezinu dimenzionalnost te tako razlikujemo dvodimenzionalne i trodimenzionalne slikovnice. Dvodimenzionalna slikovnica je ona koja se sastoji od teksta i slike, a trodimenzionalna slikovnica je ona koja se uz tekst i sliku, sastoji i od taktilnih dijelova. Trodimenzionalnost slikovnice karakteristika je suvremene slikovnice u kojoj čitanje osim vizualne i verbalne predodžbe čitatelju daje i taktilnu, olfaktivnu i auditivnu predodžbu (Zalar, 2013).

Autori Kümmerling-Meibauer i Meibauer (2019) u svom radu stavljaju naglasak na djetetovo opažanje slikovnice kao predmeta te s obzirom na to ističu tri dimenzije slikovnice, koje povezuju s djetetovim razvojem. Prva dimenzija odnosi se na materijale od kojih je slikovnica izrađena, što je preduvjet za korištenje slikovnice ovisno o dobi djeteta i aktivnostima u kojim se slikovnica koristi. Najčešći materijal od kojeg se izrađuje slikovnica je papir različite kvalitete i debljine koja ovisi o dobi djece kojoj je slikovnica namijenjena. Tako za djecu rane dobi slikovnice trebaju biti izrađene od kartona jer njihova fina motorika nije dovoljno razvijena da bi djeca mogla okretati tanke listove papira. Za djecu rane dobi prigodne su i slikovnice izrađene od drva, plastike i tkanine jer se taj materijal ne može lako uništiti te je lakši za korištenje. Kada dijete ima iskustvo sa slikovnicama različitih materijala ono upoznaje i istražuje materijale te na posljetku može i razlikovati različite materijale. Druga dimenzija se odnosi na tip knjige, što također utječe na način korištenja slikovnice koje je povezano s razvojnim stupnjem djeteta. Izdanja slikovnica u mekom ili tvrdom uvezu su najčešća, ali suvremene vrste slikovnica potiču čitatelja na interakciju, odnosno na otvaranje preklopa, povlačenje konca, umetanje figurica u utore i slično. Tako razlikujemo pop-up slikovnice, slikovnice na

preklop te slikovnicu koja je istovremeno i igračka. Pop-up slikovnice karakteriziraju trodimenzionalne papirnate konstrukcije koje dolaze do izričaja kada se knjiga otvori te one omogućuju čitatelju da dožive knjigu s drugačije perspektive. Slikovnice na preklop omogućuju čitatelju da knjigu čita na različite načine, može čitati stranice pojedinačno ili rastvoriti cijelu knjigu kako bi pogledao cijeli niz slika. Slikovnica koja je istovremeno i igračka ima dvije funkcije, čitatelj je može koristiti kao slikovnicu i čitati ili je može koristiti kao igračku. Takva slikovnica osim dvojne funkcije omogućuje djetetu da razlikuje funkcije te dovede u odnos i razlikuje različite predmete. Treća dimenzija se odnosi na aktivnosti u kojima djeca koriste slikovnicu kao predmet. Prevladavajuća aktivnost u kojoj se koristi slikovnica je čitanje slikovnice koje se određuje pravilima ponašanja. Osim slušanja i čitanja slikovnice postoje i druge aktivnosti u kojima se slikovnica koristi kao predmet. Razlikujemo funkcionalno nenamjerne aktivnosti, kao što su korištenje slikovnica za građenje, slaganje knjiga po veličini i boji, prikupljanje slikovnica ili izrada popisa slikovnica te funkcionalno namjerne aktivnosti, koje se određuju kao aktivnosti koje sama vrsta slikovnice potiče (Kümmerling-Meibauer i Meibauer, 2019).

Slikovnice prema doživljaju i namjeni možemo podijeliti na umjetničke i poučne slikovnice. Umjetnička slikovnica stvara odnos između čitatelja i svijeta, njezin je cilj omogućiti da čitatelj doživi i osjeti svijet koji ga okružuje. Poučna slikovnica omogućuje čitatelju da upozna svijet, ali ne na način kao umjetnička već mu pruža informacije i mogućnosti da širi svoje spoznaje o prirodi, životinjama, zanimanjima i svemu što ga okružuje (Crnković i Težak, 2002).

Prema Hrvatskoj književnoj enciklopediji slikovnicu možemo podijeliti na temelju količine teksta kojeg sadrži, s obzirom na strukturu izlaganja, sadržaja koji nudi, forme slikovnice, likovne tehnike i sudjelovanja konzumenta. Prema količini teksta koji slikovnica sadrži ona može biti bez riječi, s minimalnom količinom teksta, piktografska, u stihovima ili prozi. S obzirom na strukturu izlaganja slikovnica može biti narativna i tematska, a s obzirom na sadržaj slikovnica može biti o životinjama, igrama, slovima, svakodnevnom životu i fantastiji (Zalar, 2012). Suvremeni sadržaji slikovnica omogućuju djeci i odraslima da se upoznaju s mnogo različitih životnih tema koje su dio svakodnevnog života djeca te ona daje dvojnu poruku, onu koju upućuje djeci te onu koju

upućuje odraslima (Narančić Kovač, 2015). Slikovnica također omogućuje da djeca kroz tekst i ilustraciju dožive život onakav kakav on zaista je, prepun lijepih trenutaka, ali i teških situacija s kojima se djeca susreću (Zalar, 2002). Takva slikovnica danas se naziva problemska slikovnica koja kroz dječju perspektivu govori o temama kao što su međuljudski odnosi, smrt, emocije, odnosi u obitelji i društvu, što su zapravo teme svakodnevice (Zalar, 2012). Slikovnica po svojoj formi može biti leporelo slikovnica, pop-up i nepoderiva slikovnica, zatim slikovnica-igračka i multimedijalna slikovnica. S obzirom na likovnu tehniku koja se koristi u slikovnici, ona može biti fotografska i lutkarska slikovnica, strip-slikovnica i slikovnica sa stvarnim dječjim crtežima ili crtežima umjetnika. Tijekom čitanja i korištenja slikovnice konzument na različite načine sudjeluje, pa tako razlikujemo slikovnice koje dijete može samostalno koristiti, slikovnice u kojima je tijekom čitanja potrebna pomoć odrasle osobe te interaktivne slikovnice, koje iziskuju veliku aktivnost tijekom korištenja slikovnice (Zalar, 2012).

Razvojem tehnologije te drugačijim i novim potrebama djece dolazi i do razvoja slikovnice, to jest novih multimedijalnih oblika slikovnice. Takvi suvremeni oblici slikovnice omogućuju djeci nove sadržajne mogućnosti, ali zadržavaju svoju odgojno-obrazovnu i zabavnu vrijednost. Multimedija omogućuje da se slikovnica nadopunjuje, što znači da osim teksta i slike, ona obuhvaća zvuk, animacije i film. Tako razlikujemo zvučne knjige koje omogućuju osobama koje ne znaju čitati ili ne mogu čitati, kao što su djeca ili slijepe osobe, da dožive slikovnicu i njezine posebnosti. Najnovija vrsta slikovnice je multimedijalna slikovnica koja se sastoji od teksta, slike, zvuka, animacija i interaktivnosti (Štefančić, 2000).

2.3 Odgojno-obrazovna vrijednost slikovnice

Dječji vrtić mjesto je gdje se djeca, osim u svojoj obitelji, po prvi puta susreću s novim predmetima, pojavama, situacijama te tako i slikovnicom. Zbog navedenog odgojno-obrazovna skupina mora biti ozračje koje će dijete poticati i motivirati na svakodnevnu uporabu slikovnice. Isto tako odgajatelj dobiva važnu ulogu posrednika između djeteta i slikovnice te ono svojim stavom i ljubavi prema knjizi kreira djetetov doživljaj knjige.

Odgajatelji trebaju djeci prikazati slikovnicu kao izvor zabave, potaknuti u njima ljubav prema slikovnici i intrinzičnu motivaciju za svakodnevno korištenje slikovnice u aktivnostima i igri (Halačev, 2000). Kada djetetu odgajatelj ili roditelj čita slikovnicu naglasak nije samo na priči, već je pripovijedanje uvelike vezano uz odnos koji imaju dijete i odrasla osoba. Proces čitanja slikovnice postaje i proces razvijanje odnosa i izražavanja međusobne ljubavi (Rose West i Sarosy, 2021).

U odgojno-obrazovnom radu odgajatelji planiraju brojne aktivnosti koje će poticati i motivirati djecu, ali one aktivnosti koje nastaju spontano i iz interesa djece imaju veliku odgojno-obrazovnu vrijednost. Sadržaji slikovnice trebaju se prenositi djetetu na temelju osnovnih pedagoških načela, na način da prenosimo sadržaj od poznatog prema nepoznatom i od jednostavnijeg prema složenijem, što omogućuje djetetu da na temelju već poznatih spoznaja i iskustva usvaja nova. Slikovnica koja je kvalitetno osmišljena i napravljena podrazumijeva skup odgojnih i obrazovnih sadržaja i vrijednosti koje međusobnim djelovanjem pružaju poticaj djetetu u njegovom razvoju (Šišnović, 2011).

Slikovnica ima važnu ulogu u razvoju pismenosti zato što je ona prvi čitateljski materijal bogat pisanom riječju s kojim se dijete susreće. Prema suvremenim shvaćanjima razvoj pismenosti započinje od djetetove najranije dobi, od samog rođenja, a ne od trenutka kada dijete uči čitati i pisati. Zbog navedenog važno je kod djece razvijati ranu pismenost koja podrazumijeva sva znanja i iskustva koje dijete ima u području čitanja i grafomotorike prije samostalnog čitanja i pisanja, što zapravo stvara preduvjet za razvoj pismenosti. Čimbenici koji utječu na razvoj rane pismenosti su model odrasle osobe, koji ima veliki utjecaj na razvoj djece rane i predškolske dobi, zatim poticaj odrasle osobe, koji je neizostavan dio djetetova razvoja jer odrasla osoba mora stvoriti okruženje koje će djetetu biti poticaj za usvajanje novih spoznaja i iskustva te dostupnost i izloženost djece čitateljskom materijalu, što im omogućuje brojna iskustva i samostalno korištenje (Martinović i Stričević, 2011).

3. INTERAKTIVNA SLIKOVNICA

Sve do 1945. godine nije postojala interaktivna slikovnica u niti jednom obliku, ali novim vremenom te razvojem i promjenom potreba društva slikovnica postaje i interaktivna (Batinić i Majhut, 2000). Kako bi se bolje razumjela interaktivna slikovnica potrebno je definirati interaktivnost. Interaktivnost je stupanj u kojoj komunikacijska tehnologija stvara okruženje u kojem sudionici imaju priliku komunicirati te ih se potiče na sudjelovanje u komunikaciji uz pomoć tehnologije (Kiousus, 2002 prema Batarelo Kokić, 2015).

Interaktivne slikovnice imaju različite vrste i razine zastupljenosti interaktivnosti pa ih dijelimo prema četiri razine zastupljenosti interaktivnih sastavnica. Prva razina zastupljenosti interaktivnih sastavnica je tiskana slikovnica bez interaktivnih sastavnica, a druga razina zastupljenosti je tiskana slikovnica s interaktivnim sastavnicama. Zatim je treća razina zastupljenosti proširena tiskana slikovnica koja uz tekst i sliku ima vizualne, zvučne glazbene i manipulativne interaktivne sastavnice. Posljednja razina zastupljenost interaktivnih sastavnica je digitalna slikovnica koja se može koristiti putem različitih medija i na različite načine, a sadrži animacije, zvuk, interaktivne vizualizacije i 3D grafike (Batarelo Kokić, 2015).

Interaktivne slikovnice pronalazimo u različitim oblicima, kao što su pop-up slikovnice, slikovnice-igračke, slikovnice preklopnice, zvučne slikovnice i digitalne slikovnice. Interaktivna slikovnica je trodimenzionalna, što znači da se ona za razliku od obične slikovnice sastoji od teksta, slike te taktilnih i auditivnih dijelova. Interaktivne slikovnice ističu svoju trodimenzionalnost na način da trodimenzionalni prizori ulaze u stvarni prostor kada se stranica otvori i da čitatelj podiže preklopne dijelove na stranici ili povlači poluge koja potiče kretanje slike. Takva slikovnica sama privlači pozornost te potiče i očekuje od čitatelja interakciju. Interaktivna slikovnica od čitatelja zahtjeva aktivno čitanje jer kako bi čitatelj u potpunosti doživio slikovnicu on mora postići interakciju sa slikovnicom (Narančić Kovač, 2015).

4. SLIKOVNICE IZ SERIJALA *PRIČE IZ ŽIROVE ŠUME*

4.1 O Juliji Donaldson i Axelu Scheffleru

Julia Donaldson autorica je brojnih slikovnica koje su omiljene i popularne među djecom. Prije nego što je započela pisanje knjiga, radila je na radiju, predavala engleski jezik u srednjoj školi te pisala pjesme za dječju televiziju. Godine 1993. objavljena je njezina prva slikovnica, koja se zapravo temelji na njezinoj pjesmi pod nazivom *A Squash and a Squeeze*, a ilustrirao ju je Axel Scheffler. Do sada je Julia Donaldson napisala 210 knjiga, od kojih je 90 moguće kupiti, a ostale se koriste kao materijal u školi. Julia Donaldson inspiraciju i ideje za svoje slikovnice pronalazi u svojem djetinjstvu i djetinjstvu svoje djece, u svakodnevnim događajima, razgovorima i odlaskom na nova mjesta. Osim knjiga, osmišljavala je i napisala kazališne predstave te ih je do sada objavila 46. Jedno od njezinih najpoznatijih djela je *The Gruffalo*, koje je objavljeno 1999. godine, a ilustrirao ga je Axel Scheffler.¹

Axel Scheffler je ilustrator brojnih omiljenih i poznatih slikovnica te je za to bio nagrađivan. Od svoje najranije dobi Axel Scheffler je volio crtati i uživao je u umjetnosti te je 1982. godine odlučio postati ilustrator. Godine 1988. objavljena je prva knjiga koju je Axel ilustrirao pod nazivom *The Piemakers* autorice Helen Cresswell, a 1992. objavljena je prva slikovnica *You're a Hero Daley B* s njegovim ilustracijama. Dugogodišnja suradnja Axela Schefflera i Julie Donaldson započinje objavom zajedničke slikovnice *A Squash and a Squeeze*. O tome koliko je slikovnica *The Gruffalo* poznata i omiljena među djecom govori i činjenica da je ta slikovnica kroz proteklih dvadeset godina postala film, kazališna predstava, opera i poštanska marka.²

Julia Donaldson i Axel Scheffler autori su serijala slikovnica pod nazivom *Priče iz Žirove šume*. Slikovnice tog serijala namijenjene su djeci rane i predškolske dobi, a njihova

¹ Julia Donaldson: About me. Pribavljeno 19.03. 2022., sa <https://www.juliadonaldson.co.uk/about-me/>

² Axel Scheffler: Who is he. Pribavljeno 19.03.2022., sa <https://axelscheffler.com/who-is-he>

karakteristika je interaktivnost, to jest one su slikovnice preklopnice u kojima je potrebno da čitatelj otklopi preklope i otkrije što oni skrivaju.

4.2 *Bosnogi lisac*

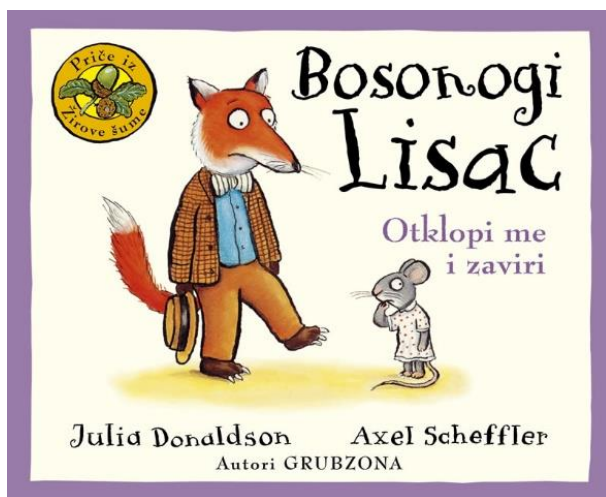
U slikovnici *Bosnogi lisac* priča započinje buđenjem staroga Lisca i njegovom potragom za nestalim čarapama. Lisac kroz cijelu priču traži svoje čarape, a usput pronalazi drugu odjeću koja mu je potrebna kako bi se obukao i započeo svoj dan. Prvo Lisac odlazi do škrinje u kojoj nalazi potkošulju, zatim odlazi ugrijati svoja stopala te u spremištu pronalazi plavu košulju. Bez obzira što je stari Lisac pronašao potkošulju i košulju i dalje se brine gdje su njegove čarape. U kredencu pronalazi leptir-kravatu, a u kupaonici pronalazi šešir. Lisac ističe kako su mu sve stvari koje je pronašao važne, ali i dalje razmišlja o svojim čarapama, koje napokon pronalazi u staroj uri i na tavanu u šarenoj kutiji. Kroz cijelu potragu za čarapama prati ga miš, koji mu pomaže u pronalasku.

Tekst slikovnice vrlo je jednostavan i razumljiv, a pisan je u rimi, što ga čini vrlo zanimljivim. Ilustracije dominiraju nad tekstom, a tekst se nalazi na dnu ili vrhu stranice te je u manjoj količini. Ilustracije u potpunosti prate radnju priče, omogućuju čitatelju da vizualno doživi tekst te da uoči raspoloženje i emocije Lisca kroz njegovu mimiku, što pridonosi suosjećanju čitatelja s njim i njegovim emocijama. Izraz lica Lisca kada se probudi govori čitatelju da je zabrinut i tužan, kao i svaki put kada je potraga neuspješna. Ilustracije također ukazuju na to da je Lisac sretan i uzbuđen svaki put kada pronalazi novo mjesto gdje čarapa može biti skrivena. Ilustracije sadrže brojne detalje, no oni ne ometaju čitatelja, već mu daju bolju predodžbu života i kuće starog Lisca. Interaktivne sastavnice slikovnice nalaze se na svakoj desnoj stranici te su uklopljene u ilustraciju i usklađenje s tekstom.

U cjelokupnu potragu za čarapama uključen je i čitatelj jer mu interaktivne sastavnice u ovoj slikovnici to omogućuju. S obzirom da je ovo slikovnica preklopnica, čitatelji kroz slikovnicu moraju otvarati i zatvarati preklope kako bi pomogli Liscu u potrazi. Interaktivne sastavnice ne ometaju čitanje slikovnice, već su dio čitanja slikovnice i daju joj novu dimenziju. Prvo gdje čitatelj ima mogućnost interakcije je otvaranjem škrinje,

zatim otvaranjem vrata spremišta, pa nakon toga otvaranjem kredenca i podizanjem prostirke u kupaonici te na samom kraju otvaranjem stare ure i šarene kutije. Čitatelj sudjeluje u pronalaženju nestalih čarapa zato što se svaki odjevni predmet skriva iza preklopnice koju čitatelj mora otvoriti.

Slika 1: Slikovnica *Bosonogi Lisac*



Slikovnica *Bosonogi lisac* svojom pričom daje poruku da je važno da svatko čuva predmete koji su im važni kako ih ne bi izgubili kao stari Lisac. Ova slikovnica zbog svojih interaktivnih dijelova omogućuje djeci da istražuju i samostalno zaključuju što se iza preklopa može nalaziti. Putem ove slikovnice djeca se upoznaju s odjevnim predmetima i za što služi koji odjevni predmet. Također, djeca mogu naučiti druge predmete i prostorije u kući te mogu naučiti boje i brojati jer se kroz priču ističu određene boje i brojevi. Sve navedeno, primjereno je djeci rane dobi, dok bi djeci predškolske dobi navedeni pojmovi već bili poznati. Ova slikovnica svojom je jednostavnošću teksta i ilustracija te manjom dimenzijom namijenjena djeci rane dobi.

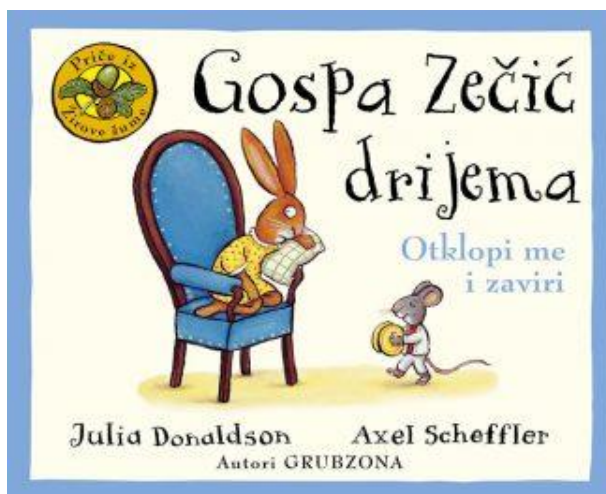
4.3 *Gospa Zečić drijema*

U slikovnici *Gospa Zečić drijema* priča započinje Zečićom koja u naslonjaču pokušava zaspati, ali kroz cijelu priču netko joj to onemogućuje. Prvo ju je u spavanju omeo Medo, zatim je gospa Zečić otišla na drugo mjesto u kući, ali i tamo joj san kvari mišja družba. U velikoj želji da zaspi i da se odmori Zečica odlazi u dvorište, gdje joj Lisac omete san. Pokuša Zečica ponovno zaspati, ali u to vrijeme dolazi Kornjača koja ju zvukom bicikla budi. Napokon se Zečica vratila kući, ali je začula zvono, na vratima su je čekali njezini prijatelji. Umorna Zečica i prijatelji uputili su se ka njezinoj spavaćoj sobi, gdje su joj prijatelji zapjevali uspavanku i Zečica je napokon zaspala.

Tekst slikovnice jasan je i primjeren dječjoj dobi te je količina teksta manja, svega dva reda na svakoj stranici. Zanimljivost teksta ove slikovnice je u tome što se u njemu nalazi onomatopeja, odnosno oponašaju se zvukovi koji ometaju Zečicu u spavanju, što daje poseban doživljaj u interpretaciji slikovnice. Ilustracije dominiraju nad tekstom, a tekst se nalazi na vrhu ili dnu stranice. Ilustracije su jednostavne, prožete detaljima koji ne oduzimaju pažnju čitatelja, već pridonose doživljaju priče. Ilustracije i tekst su u međusobnom skladu, što znači da ilustracije prate priču. Ilustracije omogućuju čitatelju da uoči raspoloženje Zečice koje se razlikuje ovisno o tome spava li ili ju netko budi. Interaktivne sastavnice dio su ilustracije te predstavljaju važan dio u čitanju i interpretaciji slikovnice.

Interaktivne sastavnice koje čine ovu slikovnicu su preklopnice koje čitatelj otvara i zatvara kako bi otkrio tko to Zečici krade san. Tako na samom početku iza prve preklopnice čitatelj može vidjeti Meda koji gradi, zatim može pronaći mišju družbu koja svira u ormaru. U dvorištu Zečice može pronaći Lisca i Kornjaču, a u kući Zečice na vratima prijatelje. Na samom kraju kada čuje zvukove disanja i spavanja ispod posteljine može vidjeti Zečicu kako spava. Sve interaktivne sastavnice ne ometaju čitanje i pažnju čitatelja, već one služe kako bi u čitanju slikovnice i čitatelj sudjelovao te imao važnu ulogu.

Slika 2: Slikovnica *Gospa Zečić drijema*



Slikovnica *Gospa Zečić drijema* svojom pričom može dati poruku kako će prijatelj uvijek pomoći prijatelju kada ima problem, kao što su ostale životinje iz Žirove šume pomogle Zečići da zaspi. Djeca kroz ovu slikovnicu mogu naučiti i raspoznavati različite životinje. Također, mogu iskusiti različite imitacije zvukova iz prirode, kao što je lupanje, zvuk glazbe, cijepanje drva, zvuk zvona bicikla, zvuk zvona na vratima i disanja. Ova slikovnica manjih je dimenzija, jednostavna je za čitanje i razumijevanje, zanimljiva je zbog onomatopeje i interaktivnih sastavnica pa je zbog svih navedenih elemenata primjerena djeci rane dobi.

4.4 *Prase se igra skrivača*

Slikovnica *Prase se igra skrivača* započinje dogovorom Koke i Praseta da se igraju skrivača. Tako kroz cijelu radnju Prase traži Koku na različitim mjestima te mu se u potrazi pridružuju i druge životinje iz Žirove šume. Na samom početku pronalazi Kosa, s kojim se upućuje ka šatoru u kojem nalazi Zeca. Zatim Zeko, Kos i Prase zajedno pronalaze Vjevericu, pa Puha. Pri kraju priče svi zajedno iza grma pronalaze Jazavca, ali Prase i dalje ne može shvatiti gdje je Koka. Kada svi zajedno odu na piknik, Koku dobro sakrivenu pronalaze u košari.

Tekst u ovoj slikovnici je jednostavan i pisan u rimi, što ju čini zanimljivom za čitanje. Kroz tekst se Prase obraća čitatelju postavljajući mu pitanja i na taj način ga poziva na pomoć u potrazi za Kokom. Teksta nema mnogo, nalazi se ili na dnu ili vrhu stranice, dok su ilustracije veće i oduzimaju veću pažnju. Ilustracije i tekst su u međusobnom skladu što omogućuje djetetu da putem vizualne i verbalne dimenzije donosi zaključke.

Čitatelj je putem interaktivnih sastavnica uključen u igru skrivača jer ono pomaže Prasetu pronalaziti životinje. Potrebno je da čitatelj otvara i zatvara preklopnice i otkriva iza njih nove životinje. Tako čitatelj dobiva mogućnost interakcije otvaranjem ograde, ulaženjem u šator, pomicanjem deke i kante te virenjem u grm i košaru. Zbog navedenog interpretacija slikovnice ne bi bila jednaka bez interaktivnih sastavnica, koje su važan dio ove slikovnice.

Slika 3: Slikovnica *Prase se igra skrivača*



Slikovnica *Prase se igra skrivača* zanimljiva je djeci upravo zbog igre skrivača koja je temelj ove slikovnice i koja im omogućuje da se i oni igraju čitajući slikovnicu. S obzirom da su preklopnice dio ilustracije, jedan dio životinje koja se sakriva može se vidjeti, što omogućuje djetetu da prije nego što otkrije tko se skriva, pogađa tko bi to mogao biti. Također, osim dijela životinje koji viri, pitanje koje se postavljaju djetetu potiču ga na promišljanje i istraživanje te na konačno zaključivanje tko se nalazi iza preklopnice. Ova slikovnica pruža djeci mogućnost učenja te razlikovanja životinja i njihovih karakteristika. Slikovnica je zbog svoje tematike i jednostavnosti interesantnija i

primjerenija djeci rane dobi te je manjih dimenzija i izrađena od kartona što omogućuje djeci rane dobi lakše rukovanje slikovnice.

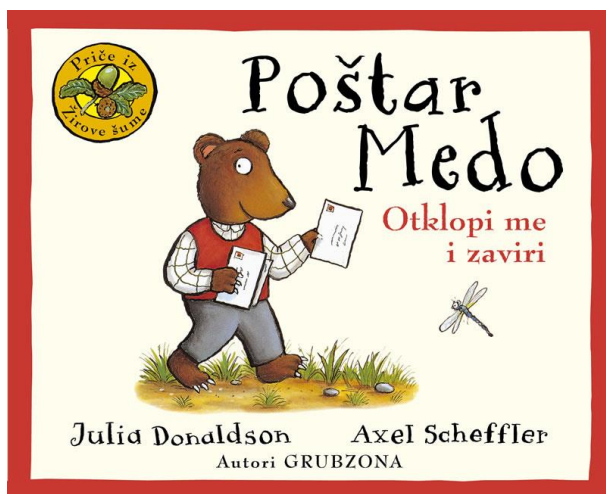
4.5 *Poštar Medo*

Slikovnica *Poštar Medo* započinje s Medom koji na svom radnom stolu piše pisma te zatim kreće svoja tri pisma podijeliti. Prvo pismo Medo donosi Vjeverici, zatim Žapcu te treće pismo daje Krtici. Kada su svi troje dobili pismo tek se onda saznaje što to pismo krije, a to je poziv na rođendan od Mede. Zatim Medo odlazi kući, gdje sprema nešto u kuhinji, a kasnije otkriva da je to rođendanska torta. Na samom kraju na vrata kucaju Medini prijatelji koji su došli na njegovu proslavu rođendana.

Tekst slikovnice jednostavan je te primjeren i razumljiv dječjoj dobi. Kroz tekst čitatelja se potiče na sudjelovanje, tako što se Medo obraća čitatelju i postavlja mu pitanja. Ilustracije dominiraju nad tekstem, koji se nalazi na dnu ili vrhu stranice, dok ilustracije zauzimaju veću površinu stranice. Ilustracije su jednostavne te zbog svojih interaktivnih dijelova potiču znatiželju i maštu kod čitatelja. Ilustracije i tekst međusobno se nadopunjuju tako što se otvaranje preklopnica i pronalaženja ilustracije nadopunjuje dodatnim tekstualnim razrješenjem.

Interaktivne sastavnice ove slikovnice su preklopnice, koje je potrebno otvoriti i zatvoriti kako bi se otkrilo kome to Medo nosi pismo, što to u pismu piše, kakvo Medo iznenađenje sprema za svoje prijatelje i tko to kuca na vratima. Interaktivne sastavnice ne odvlače pažnju čitatelja već mu pružaju novu razinu doživljaja slikovnice kao knjige. Također, interaktivne sastavnice su važne jer bi bez njih riječi korištene u slikovnici izgubile svoje puno značenje.

Slika 4: Slikovnica *Poštar Medo*



Slikovnica *Poštar Medo* djeci omogućuje interakciju sa slikovnicom i aktivno sudjelovanje u čitanju, zato što ona sadrži interaktivne sastavnice i pitanja koja potiču dijete na promišljanje i zaključivanje, ali i proširuju njegove spoznaje i iskustva. Ova slikovnica ne daje djetetu odmah gotova rješenja problema jer su odgovori skriveni iza preklopnice te mu na taj način daje priliku da ono samostalno dođe do rješenja. Tako djeca mogu naučiti gdje određene životinje stanuju, kao što su medvjed, žaba, krtica i vjeverica te ih na temelju izgleda i određenih životnih karakteristika mogu razlikovati. Također, dijete kroz ovu slikovnicu može naučiti brojati do tri, s obzirom da se kroz cijelu priču naglašava koliko Medo ima pisma u ruci. Tematika slikovnica vrlo je bliska djeci jer i ona slave rođendan i šalju pozivnice pa bi im zbog bliskosti svakodnevnog života ova slikovnica bila zanimljiva, a posebice jer im se pružaju brojne interaktivne mogućnosti u čitanju slikovnice. Slikovnica *Poštar Medo* je zbog svega navedenog i zbog svoje jednostavne vizualne i verbalne dimenzije namijenjena djeci rane dobi.

5. SUVREMENA INTERPRETACIJA KLASIČNIH BAJKI I FANTASTIČNIH PRIČA

5.1 O Zdenku Bašiću i Manuelu Šumbercu

Zdenko Bašić svjetski je poznat i nagrađivan ilustrator. Osim što je ilustrator knjiga za djecu, dječjih časopisa i naslovnica udžbenika i priručnika, njegovo primarno područje rada je animirani film. Također, 2004. godine pokrenuo je svoju suradnju s kazalištem u kojem postaje kostimograf, scenograf i dizajner. Koliko je njegov rad kvalitetan i drugačiji dokazuju i brojne nagrade i sudjelovanje na različitim izložbama. Od nagrada i izložbi treba istaknuti da je 2006. godine dobio nagradu Ovca u kutiji za slikovnicu pod nazivom *Priče o čokoladi* koju su i stručni i dječji žiri proglasili najboljom te je svoju prvu samostalnu izložbu otvorio 2007. godine. Zdenko Bašić nije samo poznati hrvatski ilustrator, već je i on sudjelovao na brojnim izložbama u Slovačkoj, Iranu i Italiji te je 2006. započeo svoju suradnju s engleskim izdavačima.³

Manuel Šumberac hrvatski je suvremeni ilustrator i animator, koji je magistrirao animaciju i nove medije na Akademiji likovnih umjetnosti. Kao ilustrator i animator radi animirane filmove, glazbene spotove, knjige za djecu i naslovnice knjiga. Njegov specifičan rad prepoznala je i Udruga filmskih djelatnika Hrvatske čiji je i on član. Manuel Šumberac je mladi ilustrator koji je proteklih godina dobio brojne nagrade, od kojih je važno istaknuti Nagradu Grigor Vitez, koju je osvojio i 2018. i 2020. u kategoriji najbolje ilustracije u slikovnici te Nagradu Ovca u kutiji koju je osvojio 2019. godine u kategoriji najbolje hrvatske slikovnice.⁴

Zdenko Bašić i Manuel Šumberac ilustratori su interaktivnih slikovnica *Snjeguljica*, *Pinokijeve pustolovine* i *Alisa u zemlji čudesa*, koje na suvremeni verbalni i vizualni način prenose čitateljima klasične bajke i fantastičnu priču. Ove interaktivne slikovnice ne

³ Zdenko Bašić. Pribavljeno 21.03.2022., sa <https://www.ljevak.hr/6440-zdenko-basic>

⁴ Manuel Šumberac: About. Pribavljeno 21.03.2022., sa <https://www.manuelsingumberac.com/>

mogu se svrstati u jednu vrstu interaktivnih slikovnica jer one imaju različite interaktivne sastavnice, pa ih se može svrstati u pop-up slikovnice i slikovnice preklopnice.

5.2 *Snjeguljica*

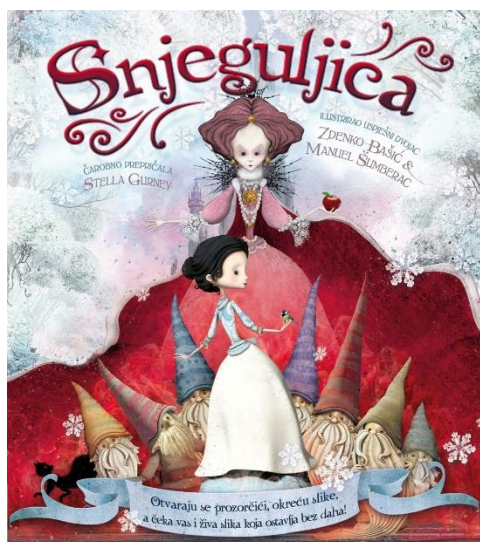
Snjeguljica i sedam patuljaka klasična je bajka braće Grimm koju je za ovu slikovnicu interpretirala i prepričala Stella Gurney. Slikovnica *Snjeguljica* govori o prelijepoj princezi Snjeguljici, koja zbog svoje zlobne maćehe dolazi u opasnost. Mržnja, ljubomora i zavist kraljice dovodi ju do toga da čini vrlo zla dijela. Snjeguljica je bila najljepša djevojka te to kraljica nije mogla podnijeti jer je htjela ona biti najljepša. U nadi da će nakon Snjeguljičine smrti ona biti najljepša na svijetu, odluči ubiti Snjeguljicu. Zla kraljica pokušala je na brojne načine ubiti Snjeguljicu, prvo je poslala lovca da je ubije u šumi i donese njezino srce, zatim se pretvorila u staricu i probala je stegnuti toliko jako da ostane bez zraka te ju pokušala otrovati češljem i jabukom. Zla kraljica nakon bezbroj neuspjelih pokušaja, otrovnom jabukom ubija Snjeguljicu. Nakon nekoliko godina od Snjeguljičine smrti, u šumi se pojavljuje kraljević koji se zaljubljuje u Snjeguljicu. Htio je odnijet njezin stakleni lijes u svoj dvorac, no kad se na putu ka dvorcu jedan patuljak spotaknuo lijes je pao. Snjeguljica se probudila, a otrovna jabuka izašla je iz njezinih ustiju. Na samom kraju priče Snjeguljica i kraljević se ožene, a zla kraljica postane ružna kao i njezino srce te joj se čarobno ogledalo razbije.

Tekst slikovnice verbalno omogućuje čitatelju detaljne vizualne predodžbe i zaključivanje. Priča je tekstualno detaljno opisana, što znači da su likovi i situacije vrlo slikovito opisani, što omogućuje čitatelju da dobi cjelokupni dojam slikovnice. U ovoj slikovnici dolazi do sukoba dobra i zla, što se određenim opisima i epitetima naglašava. Tako su dobri likovi opisani pozitivnim epitetima, dok su zli likovi negativnim. Tekst slikovnice nije jednak originalnoj priči, već je prerađen i primjeren dječjoj dobi zbog grubih detalja. Tekst je pisan u prozi pa se u na svakoj stranici nalazi veća količina teksta. Pojedine riječi koje se koriste nisu jednostavne i primjerene dječjoj dobi, no uz ilustracije one postaju razumljivije. Ilustracije su nadnaravne i nadrealističke te su prožete detaljima koji su maštoviti, a u pojedinim dijelovima ilustracije pojavljuju se detalji realnog izgleda.

Kao i tekst, ilustracije isto stavljaju naglasak na razlikovanje dobra i zla, na način da su likovi, kao što je zla kraljica, prikazani tamnim bojama kao i njezine odaje, dok je Snjeguljica prikazana svijetlim bojama. Tekst i ilustracije podjednako dominiraju te se međusobno nadopunjuju stvarajući puni doživljaj priče.

Slikovnica ima više vrsta interaktivnih sastavnica, koje ovoj slikovnici daju pravi doživljaj priče kroz žive slike. Čitatelj ima mogućnost interakcije sa slikovnicom povlačenjem poluge koja onda stvara živu sliku kraljičinog uboda prsta, zatim može okretati kolo i na taj način saznati što se krije u staklenkama zle kraljice. Isto tako može okretati kolo i vidjeti kakva se to stvorenja skrivaju u šumi. Čitatelj može otvoriti i preklopnice koje pokazuju što se to nalazi u kućici sedam patuljaka. Uz čitanje slikovnice čitatelj može zaviriti u obiteljski album sedam patuljaka i u kraljičinu knjigu opasnih čarolija. Na samom kraju slikovnice iz knjige izlazi trodimenzionalna slika slavlja Snjeguljičina života koja daje novu dimenziju doživljaja slikovnice. Sve interaktivne sastavnice dio su ilustracija te ne ometaju čitanje, već mu dodaju novu dimenziju, dimenziju interaktivnosti.

Slika 5: Slikovnica *Snjeguljica*



U slikovnici *Snjeguljica* dolazi do sukoba dobra i zla što omogućuje djeci da uče razumjeti što je to dobro, a što loše te da nauče razlikovati dobro od zla. Kroz slikovnicu djeca mogu naučiti da su mržnja i ljubomora negativne emocije, koje je potrebno znati regulirati kako ne bi činili zla djela. Isto tako mogu uočiti koliko je važno dobro srce, a ne vanjska ljepota te koliko je važno pomoći prijatelju u nevolji. Na samom početku slikovnice djeca mogu upoznati likove njihovim kratkim opisima, što im može olakšati čitanje i shvaćanje priče. Također, na samom početku čitatelj dobiva zadatak da pronađe na svakoj slici drago kamenje i tako sudjeluje u potrazi za skrivenim blagom. Zbog mnogih grubih i okrutnih detalja, kao što su ubojstvo, pokušaj nanošenja zla nekome ili donošenje srca kao dokaza, slikovnica nije primjerena djeci rane dobi jer takvi detalji mogu kod njih izazvati nelagodu. Slikovnica je većih dimenzija te su tekst i ilustracije vrlo opširne i detaljne. Zbog svih prethodno navedenih elemenata ova slikovnica primjerenija je djeci predškolske dobi.

5.3 *Pinokijeve pustolovine*

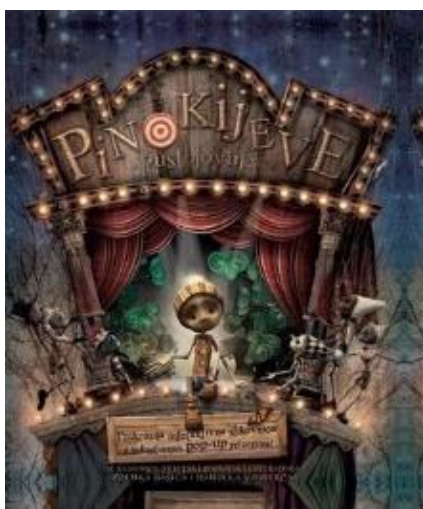
Pinokijeve pustolovine bajka je pisca Carla Collodija, koja je od 1883. godine interpretirana od strane brojnih pisaca i ilustratora, kao što je Stella Gurney, autorica teksta ove slikovnice. Slikovnica *Pinokijeve pustolovine* govori o lutku Pinokiju koji je nastao u radionici drvodjelje Đepeta. Iako je Pinokija Đepeto napravio i oživio, Pinokio je pobjegao u želji da bude sam sebi gospodar. Pinokio se odmah susreo s problemima, koje mu naposljetku rješava Đepeto te mu pruža drugu priliku. Iako je Pinokio obećao da neće više bježati, na putu ka školi znatiželja ga obuzme i odluči ne otići u školu. Na putu kući susreće lisicu i mačku, koje ga svojom pričom privuku i na kraju prevare. Pinokio je zbog svojih nepromišljenih djela završio u nesvijesti iz koje ga spašava Plava Vila i liječnici iz šume. Pinokio je popio lijek kako bi ozdravio, a od tog napitka svaki put kada bi lagao narastao bi mu nos, nakon čega je shvatio kako mora govoriti istinu. Plava Vila rekla je Pinokiju da mora biti dobar i činiti dobro kako bi jednoga dana postao pravi dječak, no Pinokijeva znatiželja i naivnost konstantno ga dovode do različitih problema. Naposljetku kada Pinokio shvati što čine njegova loša i nepromišljena djela, odluči se promijeniti te raditi ono što je ispravno i pomoći svome ocu i Plavoj Vili. Njegova dobrot

i ispravna djela dovode ga do novog poglavlja u njegovom životu, Pinokio postaje pravi dječak.

Tekst slikovnice pisan je u prozi, što rezultira opsežnoj količini teksta. Tekst je većinski razumljiv, no poneke riječi nisu razumljive i primjerene dječjoj dobi, pa bi bilo potrebno popratno objašnjenje značenja. Poseban doživljaj slikovnice daje onomatopeja, koja naglašava određene emocije i događaje. Ilustracije sadrže mnogo detalja, kao i više prizora pa je potrebno tijekom čitanja obratiti pažnju na određenu scenu. U slikovnici prevladavaju nadrealni i maštoviti te realni detalji. U ilustracije su uklopljeni određeni dodatni tekstovi, kao što su obavijesti, upozorenja, dio časopisa, koji daju dodatne informacije i pravi slikovni prikaz priče. Tekst i ilustracije međusobno se nadopunjuju i zajedno stvaraju kvalitetnu slikovnicu, koju čitatelj doživljava na visokoj razini.

Interaktivnih sastavnica u ovoj slikovnici ima mnogo te su različitih oblika. Interaktivnost pruža pop-up prizor radionice u kojoj je oživljen Pinokio te preklopnica koja je vodič kazališta lutaka. Zatim čitatelj može otvoriti i preklopticu koja je zapravo račun iz restorana. Kolo koje se okreće omogućuje čitatelju da vidi različite slike u kojima ljudi na Otoku Pčela radilica rade te drugo kolo omogućuje čitatelju da vidi što je to ribar ulovio. Na samom kraju slikovnice čitatelji mogu vidjeti transformaciju Pinokija iz lutke u pravoga dječaka. Sve interaktivne sastavnice dio su ilustracija te ne ometaju čitatelja u čitanju, već daju mogućnost nove razine predodžbe priče.

Slika 6: Slikovnica *Pinokijeve pustolovine*



Slikovnica *Pinokijeve pustolovine* djeci šalje brojne važne poruke i životne lekcije. Djeca se mogu poistovjetiti sa likom Pinokia jer su ona zapravo neiskvarena, znatiželjna i naivna, no u životu im treba netko kao što su Zrikavac, Plava Vila i Đepeto da ih usmjeravaju jer ona nemaju dovoljno iskustva da bi znali što je ispravno, a što ne. Naglasak se stavlja na poštovanje i cijenjenje roditelja koji se žrtvuju za svoje dijete i žele mu pružiti puno ljubavi te ono što je najbolje za njega. Slikovnica šalje jaku poruku kako do novaca i uspjeha ne možemo doći lako, već se moramo potruditi, dati sve od sebe i raditi kako bi uspjeli. Ističe se dobrota kao važna osobina čovjeka, jer kada Pinokio postane dobar i postupa ispravno, on postaje pravi dječak. Također, djecu se kroz slikovnicu uči da nije ispravno lagati, već da je važno biti iskrena osoba dobrih namjera. Slikovnica pruža djeci upoznavanje s likovima na samom početku slikovnice, što im omogućuje lakše snalaženje i čitanje. Također, na samom početku slikovnice potiče se dijete da kroz cijelu slikovnicu pronalazi nestalu dugmad, što može biti zabavna aktivnost tijekom čitanja. Slikovnica je zbog svojih većih dimenzija, veće količine teksta, detaljnijih ilustracija i različitih interaktivnih sastavnica primjerena djeci predškolske dobi.

5.4 *Alisa u Zemlji čudesa*

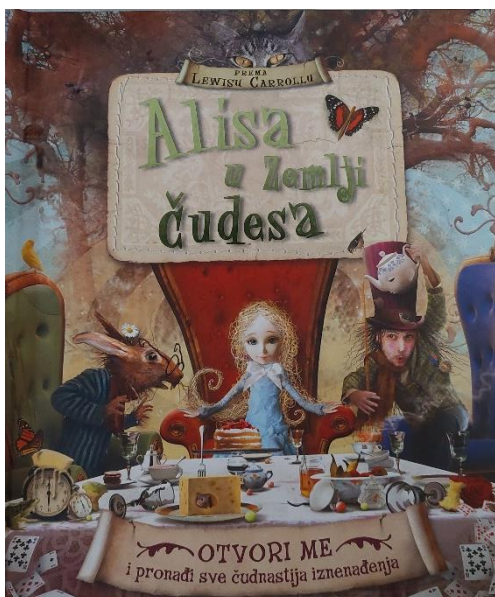
Alisa u Zemlji čudesa fantastična je priča koju je napisao Lewis Carroll, a interpretirala i prepričala ju je Harriet Castor. Slikovnica *Alisa u Zemlji čudesa* govori o neustrašivoj djevojčici koja doživljava čarobnu pustolovinu u Zemlji čudesa. Priča započinje kada Alisa leži na obali rijeke kraj svoje sestre i uočava bijeloga Zeca koji govori, što je Alisu zainteresiralo te je potrčala za njim. Alisa je skočila u rupu za Zecom i stvorila se u Zemlji čudesa, gdje je sve čudnovato, nelogično i nadrealno. Alisa se u pustolovini kroz Zemlju čudesa upoznaje s brojnim čudnovatim stvorenjima, pije i jede čudnovate stvari od kojih mijenja svoju veličinu, zatim odlazi na različita mjesta i vidi brojne nadrealne događaje. Kroz cijelo svoje putovanje Alisa se susreće s problemima koje mora riješiti kako bi pronašla put kući te mora donositi samostalne odluke. Na samom kraju Alisu iz sna budi njezina sestra kojoj zatim Alisa prepričava što se u njezinom neobičnom snu dogodilo. Kada je ponovno zatvorila oči odmah se stvorila u Zemlji čudesa te je vidjela sva

stvorenja koje je upoznala, no znala je da kada otvori oči da će sve što je okružje i što čuje postati samo dio stvarnosti.

Tekst je u slikovnici pisan u prozi te ga s obzirom na to ima u većoj količini. Tekst je jasan i primjeren djeci, no ponekad se javljaju riječi koje ne bi bile razumljive djeci, što bi zahtijevalo pomoć odrasle osobe u razumijevanju. Osim teksta koji čini priču, kao dio ilustracije javljaju se i dodatni tekstovi, kao što su pisma, Alisine bilješke, upute kako organizirati Predizbornu utrku, zapisi pjesama te ploče s uputama. Ti dodatni tekstovi pridodaju doživljaju i shvaćanju cjelokupne priče. Ilustracije su spoj realnih prikaza te nadrealnih i nadnaravnih. Na jednoj stranici nalazi se veći broj prikaza, to jest scena pa je potrebno čitajući pratiti ilustracije koje su u skladu s tekstem. Također, ilustracije su prožete s mnoštvo detalja, što pridonosi tome da čitatelj dobije kvalitetan vizualni prikaz priče.

Interaktivne sastavnice koje čitatelj pronalazi čitajući ovu slikovnicu su različite preklopnice, pop-up prikazi i poluge koje je potrebno povući. Na samom početku slikovnice čitatelj može prolistati vodič kroz Zemlju čudesa. Zatim može otvoriti preklopnice i pronaći što se to čudnovato nalazi u Zemlji čudesa te mogu gledati Alisu kako raste tako da povuku polugu. U slikovnici može se pronaći i preklopnica koja se otvara ili s lijeve ili s desne strane, te ovisno o strani vidi se mala ili velika Alisa. Čitatelji mogu vidjeti kako Cerigradski Mačak nestaje, a njegov osmijeh ostaje tako što povuku polugu. Ispod jedne preklopnice kriju se savjeti kako preživjeti ludu čajanku. Na samom kraju čitatelj doživljava trodimenzionalni prikaz karata koje u sudnici oživljavaju. Interaktivne sastavnice s kojima se čitatelj susreće u ovoj slikovnici ne ometaju njegovo čitanje već pružaju bolju interpretaciju slikovnice.

Slika 7: Slikovnica *Alisa u Zemlji čudesa*



Slikovnica *Alisa u Zemlji čudesa* šalje poruku da je važno u životu sanjati, biti maštovit i znatiželjan te da je u svijetu mašte sve moguće. Koliko god netko mislio da je život dosadan i neuzbudljiv, kao što je to mislila Alisa, on nije u pravu, jer je život prava avantura, puna izazova kroz koju uvijek možemo ići sanjajući i maštajući. Kao i što se Alisa u Zemlji čudesa susrela s brojnim problemima te je morala donositi odluke, tako se i u stvarnom životu susrećemo s brojnim izazovima koji koliko god bili čudnovati uvijek su rješivi. Na samom početku slikovnice dijete se može upoznati s likovima slikovnica te se tako djetetu može olakšati čitanje ili praćenje radnje. Osim što je sama priča zanimljiva, slikovnica nudi zanimljive interaktivne sastavnice, ali i aktivnost kao što je pronalazak dvanaest ključeva u ilustracijama. Na svakom ključu se nalazi jedno slovo, koja na kraju tvore odgovor na pitanje kako stići u Zemlju čudesa. Dijete može slova zapisivati te na samom kraju odgonetnuti odgovor. Ova slikovnica privlačna je i zanimljiva djeci zbog svoje fantastične priče te nadrealnih i čudnovatih ilustracija. S obzirom da je slikovnica većih dimenzija te da je tekst složeniji i ilustracije detaljnije, ova slikovnica je primjerena djeci predškolske dobi.

6. GLAZBENE SLIKOVNICE *ORKESTAR PRIČA PRIČU*

6.1 O Jessici Courtney-Tickle

Jessica Courtney-Tickle je studirala ilustraciju i animaciju na Sveučilištu Kingston. Riječ je o umjetnici koja ima istaknuti stil ilustriranja, u svojim ilustracijama stavlja pozornost na detalje i stvara nevjerojatno svjetlo i atmosferu. Svoju inspiraciju u stvaranju ilustracija pronalazi u brojnim umjetnicima, ali i u mjestu u kojem živi. Prva slikovnica koju je sama napisala i ilustrirala zove se *The Unexpected Visitor*.⁵ Od 2015. godine ilustratorica je serije glazbenih slikovnica pod nazivom *Orkestar priča priču*, koje su vrlo popularne u dječjem svijetu. Serijal *Orkestar priča priču* čini šest slikovnica: *Četiri godišnja doba*, *Orašar*, *Trnoružica*, *Labuđe jezero*, *Karneval životinja* i *Čarobna frula*.⁶

Glazbene slikovnice serijala *Orkestar priča priču* napravljene su kako bi se djeci približila brojna poznata glazbena djela velikih skladatelja. Priča koja se čita, autorica Katie Cotton, Katy Flint i Jessice Courtney-Tickle, napisana je kako bi obuhvatila određene glazbene ulomke te je ona poticaj za slušanje tih skladbi. Slikovnice *Orkestar priča priču* imaju interaktivne sastavnice prema kojima ih se određuje kao zvučne slikovnice.

6.2 *Četiri godišnja doba*

Slikovnica *Četiri godišnja doba* inspirirana je Vivaldijevim skladbama Proljeće, Ljeto, Jesen i Zima. Priča započinje kada djevojčica Izabela kreće na nevjerojatno putovanje sa svojim drvцем jabuke i psićem Flokijem u kojem će doživjeti četiri godišnja doba u samo jednome danu. Kada su se vratile ptice i pjevale na sav glas u rano jutro stiglo je proljeće. Tada su se Izabela i njezin psić uputili na Proljetni festival na kojem su doživjeli prave čari proljeća. Kako je dolazilo poslijepodne, počelo je biti sve toplije i toplije te je sunce

⁵ Meet Rising Star, Jessica Courtney-Tickle. Pribavljeno 23.03.2022., sa <https://thebrightagency.com/uk/blog/meet-rising-star-jessica-courtney-tickle>

⁶ Jessica Courtney-Tickle: About me. Pribavljeno 23.03.2022., sa <http://www.jessicatickle.co.uk/about-me>

grijalo sve sudionike festivala, što znači da je stiglo ljeto. Zatim je započela oluja te su Izabela i Floki brzo potrčali kako bi se sakrili od kiše. Nakon nekog vremena oluja je prestala te je Izabela pomogla svima u jesenskoj žetvi kako bi sakupili hranu za zimu. Izabela i Floki su se u suton uputili kući kada je pao snijeg i došla je hladna zima. Na putu kući Izabeli je palo drvo jabuke, no kada je došla kući Floki joj je ukazao na to da ima jabuku te je Izabela zaključila da može sjemenke jabuke posijati u proljeće i dobiti novo drvo jabuke.

Tekst ove slikovnice je razumljiv, primjeren dječjoj dobi te je pisan u prozi. S obzirom da su skladbe inspirirale tekst slikovnice, isti prati skladbu te joj daje verbalnu dimenziju. Ilustracije su velike i prožete mnoštvom detalja. Glazbeni ulomci daju doživljaj određenog godišnjeg doba te vremena i ugođaja koji one donose, što ilustracije vješto prate i daju vizualnu predodžbu skladbe. U ilustracijama se može vizualno doživjeti različiti tempo i dinamika koju skladba stvara. Boje koje se koriste prilikom prikaza određenog godišnjeg doba pridodaju stvarnom doživljaju. Tijekom prikaza proljeća koristi se mnoštvo toplih i hladnih boja, dok se tijekom prikaza ljeta koriste tople boje. Kada dolazi jesen boje su tamnije te prevladavaju crvena, narančasta i smeđa, a dolaskom zime boje su hladne te su ilustracije tamne. Tekst i ilustracije u međusobnom su skladu te daju kvalitetnu verbalnu i vizualnu dimenziju skladbe.

Interaktivne sastavnice ove slikovnice su tipke koje čitatelj treba pritisnuti kako bi pokrenuo skladbu. Prvi glazbeni ulomak je stavak I. iz Proljeća koji čitatelja uvodi u proljeće stvarajući zvuk cvrkuta ptice, a zatim stavak I. iz iste skladbe dočarava dolazak oluje u proljeće. Stavak III. iz skladbe Proljeće veselim i živahnim tempom zvuči kao ples. Stavak I. iz skladbe Ljeto daje ugođaj ljetne vrućine i umora, a stavak III. iz iste skladbe stvara zvuk i ugođaj ljetne oluje. Dolaskom jeseni Vivaldi je htio dočarati uživanje ljudi u žetvi kroz stavak I. iz skladbe Jesen, a stavkom III. iz iste skladbe htio je dočarati trčanje i pripremanje životinja za zimu. Stavak I. iz skladbe Zima dočarava hladnoću, drhtanje, ledeni vjetar zimi i hodanje po snijegu. Posljednji glazbeni ulomak, stavak II. iz Zime daje doživljaj uživanja u toploj kući dok vani pada ledena kiša. Sve tipke, to jest interaktivne sastavnice ove slikovnice ne ometaju čitanje već mu uz vizualnu i verbalnu dimenziju, dodaju i auditivnu.

Slika 8: Slikovnica *Četiri godišnja doba*



Slikovnica *Četiri godišnja doba* omogućuje djeci upoznavanje sa skladbama Antonia Vivaldija te razvija glazbene sposobnosti djece i proširuje njihove spoznaje i iskustva. Na samom kraju slikovnice na djeci primjeren način opisan je život Vivaldija te su opisani svi stavci koje su djeca mogla čuti čitajući slikovnicu. Također, na samom kraju nalazi se i rječnik koji nudi djeci učenje glazbenih pojmova te proširivanje glazbenog rječnika. Kroz samu priču djeca uče godišnja doba te njihove karakteristika, kao što su vrijeme koje donose, događaji koji se odvijaju tijekom određenog godišnjeg doba te koje životinje i biljke su karakteristične. Osim što im to omogućuje priča, zapravo i same skladbe pružaju ugođaj i atmosferu godišnjeg doba. Ova slikovnica primjerena je djeci predškolske dobi zbog količine teksta, detaljnih i velikih ilustracija te zbog svoje veće dimenzije. Kako bi i djeca rane dobi uživala u ovoj slikovnici i Vivaldijevim djelima, potrebno je da odrasla osoba sudjeluje u čitanju te da se čitanje slikovnice podjeli na više dana.

6.3 *Orašar*

Slikovnica *Orašar* inspirirana je jednim od najslavnijih baleta Orašar ruskoga skladatelja Petra Iljiča Čajkovskog. Priča započinje u domu djevojčice Klare u kojem se odvija prava Božićna zabava. Klara je nestrpljivo čekala posebnog gosta koji je nosio poklone, a kada

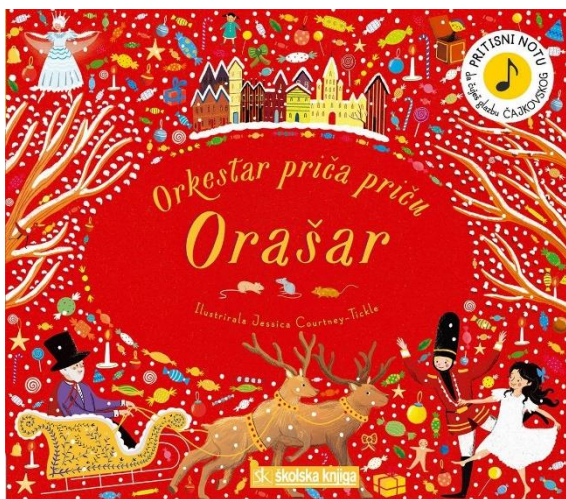
je otvorila vrata tamo je bio ujak Drosselmeyer koji joj je donio drvenog orašara. Klara nije mogla zaspati te je išla uzeti orašara, a kada je posegnula za njim i kada je otkucala ponoć sve igračke i miševi koji žive ispod stupa su započeli rasti. Tada započinje Klarino božićno putovanje na kojem doživljava mnoga uzbudljiva događanja. Klara je svjedočila borbi Orašara i Kralja Miševa u kojoj i sama sudjeluje i uspije oboriti Kralja Miševa. Kako bi joj Orašar zahvalio vodi je sa sobom u njegovo Kraljevstvo slatkiša u kojem Klara gleda prekrasnu predstavu, sama sudjeluje u predstavi i upoznaje Šećernu vilu. Kada se približio kraj predstave Klara je krenula natrag kući u čarobnim saonicama. U božićno jutro Klara se budi pod borom s Orašarom u naručju koji više nije princ, već samo igračka.

Tekst ove slikovnice je pisan u prozi te je primjeren i razumljiv dječjoj dobi. S obzirom da je balet Orašar temeljno polazište ove slikovnice, tekst i ilustracija usklađeni su sa skladbama koje čitatelj sluša. Sve tri dimenzije slikovnice, vizualna, verbalna i auditivna, svojim međusobnim djelovanjem stvaraju poseban doživljaj i ugođaj tijekom čitanja slikovnice. Ilustracije su velike i prožete detaljima, vrlo su realne, no pomalo nadnaravne kada se u priči oživljavaju igračke i miševi. Boje koje se koriste te mimika i geste likova dočaravaju pravi ugođaj Božića, predstave, plesa i zime te uz auditivne sastavnice ilustracije oživljavaju.

Interaktivne sastavnice ove slikovnice su tipke koje čitatelj treba pritisnuti kako bi pokrenuo određenu skladbu. Prva tipka koju čitatelj može pritisnuti je Uvertira iz prvog čina koja dočarava ugođaj Božića i najavljuje da će se dogoditi nešto čarobno i posebno. Druga tipka pokreće Koračnicu iz prvog čina koja zvuči kao da vojnici koračaju. Treća tipka pokreće Djedov ples iz prvog čina koji zabavnim zvukom dočarava Klarino uzbuđenje i pokretanje Orašara kao marionete. Četvrta tipka pokreće Klarin san iz prvog čina koja svojim glasnim i strašnim zvukom dočarava borbu Orašara i Kralja Miševa. Peta tipka koju čitatelj može pritisnuti je Valcer Pahuljica iz prvog čina koji stvara zimski ugođaj i dočarava put saonica kroz snježnu šumu. Šesta tipka pokreće Ruski ples iz drugog čina koji svojim energičnim zvukom dočarava ples plesača na predstavi. Sedma tipka pokreće Ples flaute iz drugog čina koja dočarava nježan ples balerina. Osma tipka, to jest Valcer cvijeća iz drugog čina dočarava okretanje i njihanje ušećerenog cvijeća. Deveta tipka pokreće Ples šećerne vile iz drugog čina čiji je zvuk lepršav i dražestan baš

kao i Šećerna vila, a deseta tipka pokreće Finale iz drugog čine koji svojim zvukom nagoviješta kraj Klarine pustolovine. Sve interaktivne sastavnice ove slikovnice sudjeluju u interpretaciji slikovnice, što znači da ne ometaju čitanje.

Slika 9: Slikovnica *Orašar*



Slikovnica *Orašar* svojom zanimljivom, nadnaravnom i čarobnom pričom te predivnim ilustracijama i skladbama privlači čitatelja. Ova slikovnica kvalitetan je poticaj za slušanje djela poznatog skladatelja Čajkovskog ili odlazak u kazalište i gledanje baleta. Slikovnica razvija djetetovu glazbenu kulturu i glazbeni ukus. Djeca čitanjem slikovnice mogu uvidjeti kako je u snovima sve moguće i kako mašta može oživiti što god osoba poželi te ih potiče da nikad ne prestanu sanjati i maštati. Također, čitanjem ove slikovnice djeca proširuju svoj glazbeni rječnik, jer mogu naučiti različite instrumente te glazbene pojmove kroz kazalo koje se nalazi na kraju slikovnice. Na samom kraju slikovnice djeca mogu i upoznati Petra Iljiča Čajkovskog te njegov život i glazbeni put. Ova slikovnica je primjerena djeci predškolske dobi zbog velikih dimenzija, ilustracija i zahtjevnosti teksta, no djeca rane dobi mogu uz pomoć odrasle osobe doživjeti čarobnog Orašara.

6.4 *Labuđe jezero*

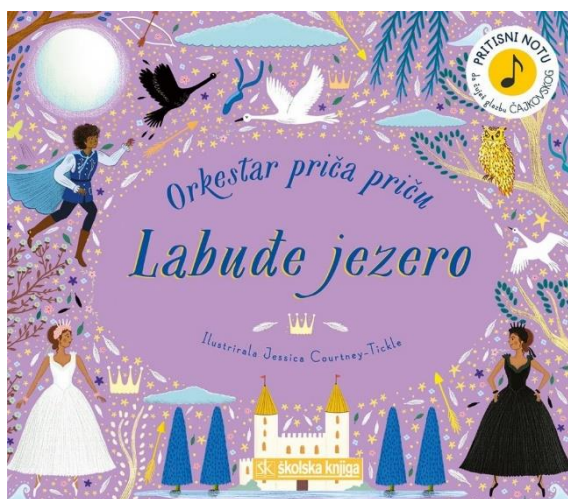
Slikovnica *Labuđe jezero* inspirirana je jednim od najomiljenijih baleta po nazivom Labuđe jezero poznat ruskog skladatelja Petra Iljiča Čajkovskog. U želji da ode negdje daleko, princ Siegfried odlazi na čarobnu pustolovinu u kojoj prati jato labuda te prolazeći kroz šumu dolazi do jezera. Što je više padao mrak, labudice su poprimile ljudski oblik te su predivno plesale oko jezera. Tada je Siegfried uočio predivnu djevojku Odettu, koja je zbog kletve zlog čarobnjaka Rotbarta tijekom dana labudica, a noću djevojka. Tu kletvu jedino može prekinuti prava ljubav. Kada je zli čarobnjak Rotbart shvatio da se rađa ljubav između Siegfrieda i Odette rastavi ih tijekom plesa te skuje plan kako će prevariti Siegfrieda i baciti kletvu na njega. Kada je na zabavi shvatio što je čarobnjak učinio, Siegfried se zaklinje Odetti na ljubav i zajedničkim snagama skuju plan kojim će zauvijek pobijediti Rotbarta. U borbi Rotbart je izgubio sve svoje moći te se pretvorio u sovu, a kletva nad Odettom je prestala jer se rodila prava ljubav i ona je zauvijek postala djevojka.

Tekst je pisan u prozi te je primjeren, jasan i razumljiv dječjoj dobi. Ilustracije dočaravaju osjećaje i atmosferu svojim detaljima, mimikama i gestama likova te svjetlosti koju stvaraju. Uz glazbu ilustracije postaju žive i čitatelj može doživjeti pokret, svitanje sunca, let labuda, bitku, ljubav i osjećaje. Međusobnim djelovanjem teksta, ilustracije i zvuka stvara se doživljaj kao da je čitatelj u kazalištu i uživo gleda balet.

Interaktivne sastavnice ove slikovnice su tipke koje čitatelj treba pritisnuti kako bi pokrenuo skladbe Čajkovskog. Priča započinje plesanjem valcera na zabavi princa Siegfrieda uz Valcer iz prvog čina. Druga tipka pokreće skladbu Labuđa bitka iz prvog čina koja je elegantna i tužna kao što su i labudovi koje Siegfried slijedi u šumi. Treća tipka pokreće Labuđi ples iz drugog čina koja prati četiri labuda na pozornici, a četvrta tipka pokreće istu skladbu koja dočarava prvi ples Odette i Siegfrieda. Pritiskom na petu tipku čitatelj može čuti glazbeni ulomak iz drugog čina koji podsjeća na muku koju su Odetta i Siegfried osjećali kada ih je zli čarobnjak razvodio. Šesta tipka pokreće skladbu Stižu gosti iz trećeg čina koja najavljuje dolazak princa i gostiju na zabavu. Pritiskom na sedmu tipku čitatelj može čuti glazbeni ulomak iz trećeg čina koji prati trenutak u kojem

Siegfried shvaća varku zlog čarobnjaka. Osma tipka prenosi veličinu ljubavi Odette i Siegfrieda svojom nježnošću, a deveta tipka pokreće skladbu Kraj iz četvrtog čina koja svojom dramatičnošću prati bitku. Na samom kraju lijepa i nježna glazba iz Finala četvrtog čina nagoviješta pobjedu Odette i Siegfrieda. Sve navedene interaktivne sastavnice ne ometaju čitanje slikovnice, nego svojim zvukom dočaravaju cjelokupnu priču i daju joj poseban doživljaj.

Slika 10: Slikovnica *Labuđe jezero*



Slikovnica *Labuđe jezero* prikazuje sukob dobra i zla, iz kojeg djeca mogu dobiti snažnu poruku kako dobro i prava ljubav uvijek pobjeđuje, a zlo biva kažnjeno zbog svojih okrutnih djela. Ova slikovnica poticaj je za slušanje ovih skladbi u cijelosti, a ne samo isječaka te je poticaj i za gledanje baleta i cjelokupne predstave. Djeca se kroz slikovnicu mogu upoznati s Čajkovskim te karakteristikama baleta *Labuđe jezero*, što im omogućava biografija o Čajkovskom i popis djela koja se slušaju kroz slikovnicu. Na samom kraju nalazi se i kazalo pojmova, koji sadrži riječi iz glazbenog područja što omogućuje djeci da proširuju svoj rječnik i glazbena znanja. Slikovnica je zbog detaljnih i velikih ilustracija, veće količine teksta i većih dimenzija primjerena djeci predškolske dobi, no svakako djeca rane dobi mogu čitati ovu slikovnicu uz pomoć odrasle osobe, ali i gledajući ilustracije i slušanjem glazbe mogu doživjeti ovu čarobnu pustolovinu.

6.5 *Karneval životinja*

Slikovnica *Karneval životinja* inspirirana je zabavnom suitom pod nazivom Karneval životinja Camilla Saint-Saënsa, koja se temelji na mašti i šalama. Upoznavanje braće Jana i Tina s životinjama čudesnog svijeta započinje kada se iza biblioteke otvore tajna vrata. Jan i Tin odluče proći kroz tajna vrata i dolaze u čarobno kraljevstvo lavova, zatim prolaze kroz rupu u deblu te se stvore u svijetu kornjača, koje im pomognu pronaći daljnji put. Prolazeći kroz džunglu nailaze na goleme slonove koji su razigrano pjevali te im ukazali da se nalazi ocean u daljini. Braća su brzo skočila u ocean gdje su ronila i gledala različite prelijephe morske životinje, a kada su se vratila na kopnu pronašli su najljepše ptice na svijetu. Kada su se našli u starome muzeju vidjeli su dinosaure koji su oživili te su brzo pobjegli iz muzeje, a zatim se odmorili pokraj mirnog jezera u kojem su vidjeli gracioznog labuda. Shvatili su da se žele vratiti kući jer su ogladnjeli, a na putu kući sve su životinje krenule za njima. Kada su braća čula glas majke, nažalost su rekla da životinje moraju tamo ostati, ali da će se oni uskoro vratiti.

Tekst ove slikovnice pisan je u prozi te riječi koje se koriste su primjerene dječjoj dobi. Kvalitetnu interpretaciju slikovnice omogućuje onomatopeja koja se javlja u pojedinim dijelovima teksta, a oponašaju se zvukovi iz prirode ili glasanje životinja. Iako teksta ima u većoj količini ilustracije su dominantnije. Ilustracije su prožete s mnoštvo detalja, od onih realnih kao što je realan fizički izgled životinja i mjesta na kojem stanuju te nadnaravnih koji prikazuju životinje koje sviraju instrumente i plešu. U ilustracijama svjetlost dolazi do izražaja što pridonosi stvaranju atmosfere i ugođaja.

Interaktivne sastavnice ove slikovnice su tipke koje čitatelj treba pritisnuti kako bi pokrenuo određeni glazbeni ulomak. Početak slikovnice dočarava glazbeni ulomak iz stavka Uvod, koji svojim zvukom prenosi napetost dolaska prve životinje. Stavak Kraljevski lavovski marš svojom veličanstvenom i opasnom atmosferom savršeno opisuje kralja životinja. Treća tipka pokreće stavak Kornjače koji zvukom opisuje polagan hod kornjača, a četvrta tipka pokreće stavak Slon koja svojim zvukom predstavlja slona. Zatim čitatelj može poslušati stavak Akvarij koji svojim zvukom dočarava plivanja ribe i zvuk valova. Stavak Avijarij svojim brzim i lepršavim zvukom oživljava ptičicu i

oponaša njezine pokrete krila. Sedma tipka pokreće stavak Fosili koji svojim krhkim zvukovima dočarava korake dinosaura po muzeju. Osmu tipku pokreće stavak Labud koji je jednostavan i elegantan, baš kao i labud kada pliva po vodi. Stavak finale, prvi dio svojim živahnim zvukom dočarava skupljanje i trčanje svih životinja zajedno, a stavak finale, drugi dio želi potaknuti znatiželju slušatelja na samom kraju. Interaktivne sastavnice ove slikovnice ne ometaju čitatelja, već mu omogućuju da upozna životinje na drugačiji način.

Slika 11: Slikovnica *Karneval životinja*



Slikovnica *Karneval životinja* zbog svoje je tematike i čudnovatosti koju donosi zanimljiva djeci rane i predškolske dobi. Kao što se i skladba temelji na šali, kreativnosti i mašti takva je i sama slikovnica. Glazbeni ulomci djetetu pomažu da zamisli životinju po kojoj je stavak dobio ime, što kod djece potiče maštu i kreativnost. Djeca kroz slikovnicu mogu naučiti karakteristike životinja, kao što je njihov izgled, gdje stanuju i kako se glasaju. Čitajući slikovnicu u ilustracijama mogu uočiti određene instrumente pa im se tako pruža prilika za upoznavanjem s instrumentima. Svoja glazbena znanja mogu proširiti i uz pomoć kazala pojmova, koji na djeci primjeren način objašnjava glazbene pojmove. Na samom kraju slikovnice mogu upoznati i samog skladatelja te naučiti nešto više o suiti *Karneval životinja* i o glazbenim ulomcima koje su slušali tijekom čitanja. Ova slikovnica je primjerena djeci predškolske dobi zbog većih dimenzija, zahtjevnosti teksta, većih i detaljnih ilustracija te svih interaktivnih i spoznajnih sastavnica, no djeca

rane dobi uz pomoć odrasle osobe mogu uživati u ilustracijama slikovnice i glazbenim ulomcima koji ih oživljavaju.

7. ZAKLJUČAK

Kako bi se bolje razumjela analiza suvremenih interaktivnih slikovnica, na samom početku rada definirana je slikovnica i opisano je kakva je to knjiga, koje su njezine funkcije i odgojno-obrazovne vrijednosti te je objašnjeno kako je ona bila shvaćena prije, a kako je shvaćena u današnje suvremeno doba. S razvojem društva i drugačijih potreba djece razvija se i slikovnica koja poprima nove oblike i postaje interaktivna. S obzirom na to kroz ovaj rad se htjelo uvidjeti što sve interaktivne slikovnice nude čitatelju te se htjelo ispitati jesu li interaktivne slikovnice primjerene djeci rane i predškolske dobi.

U ovom radu analizirano je jedanaest interaktivnih slikovnica koje se međusobno razlikuju ovisno o vrsti interaktivnih sastavnica koje sadrže, a upravo su zbog te različitosti odabrane te slikovnice. Prva skupina slikovnica su slikovnice preklopnice Julie Donaldson i Axela Shefflera iz serijala *Priče iz Žirove šume*, pod nazivom *Bosonogi Lisac*, *Gospa Zečić drijema*, *Prase se igra skrivača* i *Poštar Medo*. Druga skupina slikovnica su slikovnice više autorica tekstova te poznatih ilustratora Zdenka Bašića i Manuela Šumberca koje na suvremeni način interpretiraju klasične bajke i fantastične priče, a to su *Snjeguljica*, *Pinokijeve pustolovine* i *Alisa u Zemlji čudesa*. One sadrže dvije vrste interaktivnih sastavnica, pa ih se svrstava u pop-up slikovnice i slikovnice preklopnice. Treća skupina slikovnica su zvučne slikovnice serijala *Orkestar priča priču* više autorica tekstova i ilustratorice Jessice Courtney-Tickle, pod nazivom *Četiri godišnja doba*, *Orašar*, *Labuđe jezero* i *Karneval životinja*. Slikovnice su analizirane kroz tri kategorije, prva se odnosi na tekst i ilustraciju te kakav je njihov međusobni odnos, druga se odnosi na interaktivne sastavnice koje sadrži slikovnica, a treća kategorija odnosi se na odgojno-obrazovnu vrijednost slikovnice i primjerenost slikovnice djeci rane i predškolske dobi.

Slikovnice iz serijala *Priče iz Žirove šume* su s obzirom na svoju jednostavnost teksta, ilustracija, interaktivnih sastavnica i sadržaja slikovnice primjerene djeci rane dobi. Slikovnice koje na suvremeni način interpretiraju klasične bajke i fantastičnu priču su zbog zahtjevnog teksta, detaljnijih i većih ilustracija, različitih interaktivnih sastavnica i sadržaja slikovnice primjerene djeci predškolske dobi. Glazbene slikovnice iz serijala

Orkestar priča priču su zbog djeci primjerenog teksta, detaljnijih i većih ilustracija, jednostavnih interaktivnih sastavnica i sadržaja slikovnice primjereni djeci predškolske dobi, iako djeca rane dobi uz pomoć odrasle osobe mogu podjednako uživati u ovim slikovnicama. Analizom navedenih slikovnica može se zaključiti da interaktivne slikovnice nude čitatelju novi i posebniji doživljaj slikovnice jer ona nema samo verbalnu i vizualnu dimenziju, nego i taktilnu i auditivnu. Također, interaktivnost slikovnice od djeteta traži aktivno čitanje jer interpretacija slikovnice ovisi o čitateljevoj uključenosti u čitanje, gledanje i slušanje, i o interakciji sa slikovnicom.

8. LITERATURA

1. Batarelo Kokić, I. (2015). *Nove razine interaktivnosti dječjih slikovnica*. *Školski vjesnik*, 64 (3), 377-398. Pribavljeno 17.03.2022., sa <https://hrcak.srce.hr/151350>
2. Batinić, Š. i Majhut, B. (2000). Počeci slikovnice u Hrvatskoj. U R. Javor (ur.), *Kakva je knjiga slikovnica* (str. 23-32). Zagreb: Knjižnice grada Zagreba.
3. Crnković, M. i Težak, D. (2002). *Povijest hrvatska dječje književnosti od početka do 1955. godine*. Zagreb: Znanje.
4. Čačko, P. (2000). Slikovnica, njezina definicija i funkcije. U R. Javor (ur.), *Kakva je knjiga slikovnica* (str. 12-16). Zagreb: Knjižnice grada Zagreba.
5. Halačev, S. (2000). Sadržaj slikovnica kao prilog razvoju samopouzdanja u djece. U Javor, R. (Ur.) *Kakva je knjiga slikovnica* (str. 12-16). Zagreb: Knjižnice grada Zagreba.
6. Hameršak, M. i Zima, D. (2015). *Uvod u dječju književnost*. Zagreb: Leykam international.
7. Hlevnjak, B. (2000). Kakva je to knjiga slikovnica? U R. Javor (ur.), *Kakva je knjiga slikovnica*. (str. 7-11). Zagreb: Knjižnice grada Zagreba.
8. Kümmerling-Meibauer, B. i Meibauer, J. (2019). *Slikovnica kao predmet*. *Libri et liberi*, 8 (2), 0-0. Pribavljeno 14.03.2022., sa <https://doi.org/10.21066/carel.libri.8.2.1>
9. Majhut, B. i Batinić, Š. (2017). *Hrvatska slikovnica do 1945*. Zagreb: Hrvatski školski muzej, Učiteljski fakultet Sveučilišta u Zagrebu.
10. Martinović, I. i Stričević, I. (2011). *Slikovnica: prvi strukturirani čitateljski materijal namijenjen djetetu*. *Libellarium*, 4 (1), 39-63. Pribavljeno 13.03.2022., sa <https://hrcak.srce.hr/92392>
11. Miljan, Z. (2013). *Dječje radosti 19. stoljeća – slikovnica – edukativna dječja igračka*. *Povijest u nastavi*, 21 (1), 1-21. Pribavljeno 15.03.2022., sa <https://hrcak.srce.hr/120404>
12. Narančić Kovač, S. (2015). *Jedna priča – dva pripovjedača: slikovnica kao pripovjed*. Zagreb: Artresor naklada.

13. Rose West, S. i Sarosy, J. (2021). *Kako pričati priče djeci i svima ostalima*. Zagreb: Stilus knjige.
14. Šišnović, I. (2011). *Odgojno-obrazovna vrijednost slikovnice. Dijete, vrtić, obitelj*, 17 (66), 8-9. Pribavljeno 15.03.2022, sa <https://hrcak.srce.hr/124183>
15. Štefančić, S. (2000). Multimedijalna slikovnica. U R. Javor (ur.), *Kakva je knjiga slikovnica* (str. 83-95). Zagreb: Knjižnice grada Zagreba.
16. Zalar, D. (2012). Slikovnica. U V. Visković (ur.), *Hrvatska književna enciklopedija*. (vol. 4, str. 84-86). Zagreb: Leksikografski zavod „Miroslav Krleža”.
17. Zalar, D. (2013). Slikovnica u Hrvatskoj. U M. Polić Babić (ur.), *Hrvatska revija: 100. obljetnica Čudnovatih zgoda šegrta Hlapića*. Zagreb: Matica hrvatska.
18. Zalar, D., Boštijančić, M. i Schlosser, V. (2002). *Slikovnica i dijete: Kričica i metodička bilježnica 1*. Zagreb: Golden Marketing – tehnička knjiga.
19. Zalar, D., Balić Šimrak, A. i Rupčić, S. (2014). *Izlet u muzej na mala vrata: prema teroiji slikovnice*. Zagreb: Učiteljski fakultet Sveučilišta u Zagrebu.

Analizirane slikovnice

1. Castor, H. (2009). *Alisa u Zemlji čudesa*. Zagreb: Planetopija.
2. Corutney – Tickle, J. (2018). *Orkestar priča priču: Četiri godišnja doba*. Zagreb: Školska knjiga.
3. Corutney – Tickle, J. (2018). *Orkestar priča priču: Orašar*. Zagreb: Školska knjiga.
4. Corutney – Tickle, J. (2019). *Orkestar priča priču: Labuđe jezero*. Zagreb: Školska knjiga.
5. Corutney – Tickle, J. (2020). *Orkestar priča priču: Karneval životinja*. Zagreb: Školska knjiga.
6. Donaldson, J. (2016). *Bosonogi lisac*. Zagreb: Ibis grafika.
7. Donaldson, J. (2016). *Gospa Zečić drijema*. Zagreb: Ibis grafika.
8. Donaldson, J. (2016). *Poštar Medo*. Zagreb: Ibis grafika.
9. Donaldson, J. (2016). *Prase se igra skrivača*. Zagreb: Ibis grafika.
10. Gurney, S. (2011). *Pinokijeve pustolovine*. Zagreb: Planetopija.

11. Gurney, S. (2012). *Snjeguljica*. Zagreb: Planetopija.

Prilozi

Slika 1: Slikovnica Bosonogi Lisac. Pribavljeno 19.03.2022., sa <https://www.ibis-grafika.hr/proizvod/bosonogi-lisac/>

Slika 2: Slikovnica Gospa Zečić drijema. Pribavljeno 19.03.2022., sa <https://www.ibis-grafika.hr/proizvod/gospa-zecic-drijema/>

Slika 3: Slikovnica Prase se igra skrivača. Pribavljeno 20.03.2022., sa <https://www.ibis-grafika.hr/proizvod/prase-se-igra-skrivaca/>

Slika 4: Slikovnica Poštar Medo. Pribavljeno 20.03.2022., sa <https://www.ibis-grafika.hr/proizvod/postar-medo/>

Slika 5: Slikovnica Snjeguljica. Pribavljeno 21.03.2022., sa <https://planetopija.hr/kategorija/djecja-knjiga/tema/interaktivne-slikovnice/snjeguljica>

Slika 6: Slikovnica Pinokijeve pustolovine. Pribavljeno 21.03.2022., sa <https://planetopija.hr/kategorija/djecja-knjiga/tema/interaktivne-slikovnice/pinokijeve-pustolovine>

Slika 7: Slikovnica Alisa u Zemlji čudesa. Pribavljeno 23.03.2022., sa <http://library.foi.hr/lib/knjiga.php?sqlid=99&H=&E=&lok=&zbi=&sqlx=10861>

Slika 8: Slikovnica Četiri godišnja doba. Pribavljeno 24.03.2022., sa <https://shop.skolskaknjiga.hr/orkestar-prica-pricu-cetiri-godisnja-doba.html>

Slika 9: Slikovnica Orašar. Pribavljeno 25.03.2022., sa <https://shop.skolskaknjiga.hr/orkestar-prica-pricu-orasar.html>

Slika 10: Slikovnica Labuđe jezero. Pribavljeno 25.03.2022., sa <https://shop.skolskaknjiga.hr/orkestar-prica-pricu-labude-jezero.html>

Slika 11: Slikovnica Karneval životinja. Pribavljeno 25.03.2022., sa <https://shop.skolskaknjiga.hr/orkestar-prica-pricu-karneval-zivotinja.html>