

BAJKA I DIJETE S ASPEKTA JUNAKA USMENOKNJIŽEVNE I FILMSKE BAJKE

Mr. sc. Ivan Grgurević

Sveučilište Jurja Dobrile u Puli
Odjel za obrazovanje učitelja i odgojitelja
e-mail: grgurevic.ivan@gmail.com

Katja Fabris, diplomantica

Sveučilište Jurja Dobrile u Puli
Odjel za obrazovanje učitelja i odgojitelja
e-mail: katjafabris@gmail.com

Sažetak

U ovome radu nastojali smo pobliže pokazati kako bajka utječe na odgoj i razvoj predškolskoga djeteta s aspekta likova, odnosno junaka i junakinja, u usmenoknjiževnoj i filmskoj bajci. Junaci usmene bajke s velikom moći prilagodbe prešli su u umjetničku bajku i fantastičnu priču, a iz medija jezika u druge medije: strip, film i računalne igre.

Stroga podjela likova na dobre i zle pružaju djeci informaciju o iskonskom prisuću zla, potrebi da se opredijeli i nadu da zlo mogu pobijediti oni koji su uporni i mudri. Bajka uči dijete pozitivnim osobinama (strpljenje, požrtvovnost, istinoljubivost) i kako se nositi, odnosno potisnuti negativne osobine (pohlepa, zavist, laž, škrtost), dat će prve spoznaje o strahu, ljubavi i osjećaju pobjede. Bajka je prvi dom emocionalne inteligencije.

Igra pruža djeci mogućnost poistovjećivanja i pretvaranja u nekoga kome se dive, a podjelom na dobre i zle, heroje i antiheroje, jasan model za imitaciju. Kreativnom igrom djeca izmišljaju nove situacije, prizore i zaplete, razvijaju motoričke i govorne sposobnosti, uče rješavati probleme i prepreke te surađivati s drugima, uče se ljubavi, empatiji, istini i pravdi.

Ključne riječi: *bajka, filmska bajka, dijete, junak i junakinja, heroj i antiheroj*

Uvod

Pretpostavlja se da djeca vole čitati, slušati i gledati bajke iz književnih i neknjiževnih razloga. Usmena bajka jednostavna je struktura na razini fabule, karaktera, pozadine i morala.

Visoko je stilizirana na početku, sredini i kraju: na početku je obično *bilo jednom*, na kraju *i tako su živjeli sretno do kraja života* bez konkretnoga vremena i prostora. Junaku je bajke na početku napravljena nepravda, on mora otići od kuće rješavati zadane ili nezadane zadatke, a kući se vraća kao pobjednik. Zadaci nisu nimalo jednostavni: mora se nadmudriti vješticu, pobijediti zmaja, umaknuti čarobnjaku, prevariti vraga i slično. Vještice, zmajevi, divovi, vile, vragovi i drugi demoni i bića nastupaju kao realni likovi bez ikakve ograde. Pozitivni likovi bajke nastupaju u vjeri konačne pobjede i zaslužene nagrade te kazne negativaca. U tome im često pomažu čarobne riječi: *Abrakadabra, Sezame, otvor ise! Stoliću prostri se!* ili predmeti: štap, svjetiljka, kesa, stolić i drugo kao čarolija pozitivnoga ako već postoji negativna. Kada se tomu doda mistična simbolika brojki (tri, sedam, devet, dvanaest), ponavljanje u službi intenziviranja i gradacije napetosti te unaprijed poznati kraj, teško je zamisliti prikladnije i djeci zanimljivije štivo.

Međutim, loše ispričana bajka također ima snažan učinak na slušatelja pa se s pravom može zaključiti da bajka ima, osim književnih, i drugih vrijednosti. Po mišljenju Andre Jollesa (*Jednostavni oblici*) bajka je jednostavni pretknjiževni oblik koji se na neki način sam od sebe ostvaruje u jeziku zadovoljavajući ljudsku potrebu za pričom o svijetu kakav bi trebao biti. Nastala na iskustvu mita, bajka je zapravo praoblik pripovijedanja uopće (M. Solar). Freudovski psihoanalitičari u bajci prije svega vide potisnute infantilne i incestualne želje, a C. G. Jung i njegovi sljedbenici riznicu arhetipova, kolektivnih praslika, kod svih naroda i u svim vremenima. Praslike su ljudska spremnost reproduciranja istih ili sličnih mitskih predodžbi koje odražavaju uobičajene ljudske situacije, nadanja, potrebe i strahove. Bajke se, kao i snovi, služe jezikom simbola, a simboli dolaze iz dubine nesvjesnoga i na taj način mogu nešto poručiti i obznaniti. Tako repretvorba *žabice* ili *zvijeri* u ljepoticu ili princa može biti izraz čiste ljubavi kao jedinstva duha i prirode, *čarobnjak*, *vještica* ili *vrag* simboli su tamne i nepriznate osobine ličnosti, *blizanci* ili *različita braća* pokazuju odnos ega i alter ega, *patuljci* su poznavatelji tajni o zemlji, rudnicima, šumi ili blagu, *životinje* su korisne i nesvjesne naše snage na koje se možemo osloniti, *ptica* ili *krilati konj* simboli su intuicije, ponekad nepravedno zanemarene strane osobe, a *anima* i *animus*, prikazani kao *stari mudrac*, *velika majka*, *vila* ili *junak*, zatočena *princeza* ili *princ* nadopunjuju i objašnjavaju žensku ili mušku stranu ličnosti.

U ovome radu poštujemo oba pristupa i obje interpretacije bajke, a svoju pozornost usmjerit ćemo na dječju recepciju likova usmene i umjetničke bajke, filmske bajke i modernih superheroja polazeći od toga da su likovi, bolje reći junaci i junakinje, prelazili iz medija jezika u strip, filmski (i televizijski) medij i računalne igre s velikim potencijalom prilagodbe sve od mita do znanstvene fantastike *Zvezdanih staza*.

Važnost junaka i junakinja za predškolsko dijete

Od četvrte do sedme godine života djeca se intenzivno zanimaju za bajke. Taj period neki psiholozi nazivaju **dobom bajke**. Važnost naziva nije u tom što bajka odgovara samo toj dobi, jer djeca vole bajke i kasnije. Razlika je u tome da dijete u razdoblju između četvrte i sedme godine uglavnom vjeruje u ono o čemu se u bajci priča. Slušanjem bajki, djeca se uvode u svijet mašte gdje se dešavaju nezamislivi događaji, javljaju neobični likovi i pojave. Pošto u tom razvojnem periodu još uvijek nemaju izgrađenu predodžbu o ovom svijetu i realnosti, za njih bajke predstavljaju izvrsno sredstvo uživanja u neobičan, imaginaran svijet.

Kroz dječju literaturu najmlađi mogu usvojiti i različite oblike ponašanja, manire, kulturne i higijenske navike, ali i naučiti kako steći pozitivne osobine ličnosti (požrtvovanost, izdržljivost, strpljenje, hrabrost, istinoljubivost), a zanemariti one negativne, ali i emocije (zavist, ljubomora, laž, pohlepa, škrtost). Razumijevanje i izgrađivanje emocionalne ili afektivne sfere ličnosti djeteta posredstvom dječje književnosti posebno je izraženo u školi. Na satovima književnosti na kojima se među ostalim čitaju zanimljive priče, djeca počinju učiti o osjećajima likova. Likovi iz priča su neizbježno sretni, prestrašeni, ljubomorni i djeca mogu primijetiti i ono zbog čega se ti likovi tako osjećaju te kako se likovi nose s osjećanjima. Tako se uči kroz cijelo obrazovanje i kako priče postaju složenije, složenije postaje i emocionalno učenje. Književnost je najvjerovatnije prvi dom emocionalne inteligencije. Ako djetetu ne pričamo priče, ne čitamo bajke i ako se premalo igra, nedostaje mu to cijelog života. Osjećat će to kao nepravdu koja mu je pričinjena. Rijetko pomislimo da se dijete slušajući priču ili igrajući ulogu u igri i liječi.

Likovi u bajkama nisu dvolični, nisu istovremeno i dobri i zli kao što je to većina ljudi u stvarnosti. Ličnost je ili dobra ili zla baš da bi se umjetnom polarizacijom koja odgovara duhu djeteta razriješile neke moralne dileme. U bajci dijete susreće motiv da junak ubija aždaju (zmaja) ili da vještica ipak strada. Zlo koje nije lišeno svojih privlačnosti, koje simbolizira moćni div ili zmaj, lukava vještica, zli čarobnjak, samo je privremeno premoćno.

Kažnjavanje zločinaca preduvjet je ne samo za lekciju iz morala već je i pitanje opstanka. Život ne bi imao smisla ako bi bio čista stihija i prepuštanje okolnostima. Znači, mora se napraviti razlika između dobra i zla, između onog koji ugrožava i onog koji pokušava to spriječiti. U bajkama je jedan brat glup i zadrž, drugi pametan i sposoban, jedna sestra je lijepa i dobra, druga je ružna i podla. Postavljanje suprotnih karaktera daje alternativu u smislu opredjeljenja: hoćemo li biti dobri ili podli. Međutim, ovo nije samo poučno-opominjućeg karaktera u stilu "zlo se ipak ne isplati" već pozitivni junak ima veću privlačnost od negativnog, tako da se dijete sprema za zreliju dob kada će shvatiti stvarne ljude i osjetiti veličinu i zadovoljstvo u humanosti, dobroti, stvaranju. «Dijete se sprema za opredjeljenje da bude dobro jer je sama čovjekova priroda, jer je ono što on stvarno je i najveća sreća. Ima i bajki u kojima junak na prevaru dolazi do uspjeha. Njihova vrijednost svako nije u snazi identifikacije (ti likovi obično i nisu prikazani u naročito

privlačnom svijetu kao npr.: "Mačak u čizmama") već su priprema za realni život gdje se baš oni koji se jako osjećaju značajnim iz straha da od njih nikad ništa neće ispasti, na prevaru domognu neočekivanog uspjeha ili moći». (Ortner, 1999, 65)

Sretni život koji su princ i princeza proživjeli do vijeka uči da je uspostavljanje trajne zadovoljavajuće veze sa drugom osobom moguće, ali naravno put do ovoga stanja trnovit je i naporan. U bajkama se ne govori opširno o radosti i sreći zaljubljenih kao što se govori opširno o teškoćama kroz koje su prošli. Možda je iskustvo sreće kratkotrajno za takvu ispovijest. A možda je i šutnja o tajni ljubavi konačna i neophodna. Riječi nisu dovoljne da se izrazi dubina tajne koju osjećaju zaljubljeni. Čisti čin ljubavi trijumfira, a riječi ostaju pobijeđene. Da bi se postigla emocionalna sigurnost i zadovoljstvo potrebna je zrelost osobe, a ona nije dana pri rođenju kao crna kosa ili plave oči. Junak bajke neko vrijeme ide sam, pomažu mu životinje, priroda, a on uči pipati u mraku, osluškuje, razmišlja. On se uči nečemu posvetiti, biti velik i kada je sam i ne da se prevariti: vladari i mudraci ne poklanjaju sreću, ona se osvaja samo ljubavlju.

Blagotvorni utjecaj bajke očit je u petoj ili šestoj godini, npr. u Ivici i Marici. Težnja djeteta da se drži roditelja mada je došlo vrijeme da se samostalno suoči sa svijetom, u ovoj priči je tek u drugom planu. Opstanak ugrožava zla vještica koja dominira bajkom. Ona biva poražena po svojevrstnom receptu: čega se dijete plašilo sagorijeva i preobražava se u pobjedu nade nad očajem. Strepnja od odvajanja i napuštanja kao i strah od gladi, nije u ovoj bajci ograničen na neki određeni period razvoja. Zaludenost kućom od slatkiša i sentimentalno okretanje prošlosti psihološki angažira i puno stariju djecu, a ishod pribavlja ohrabrenje. Motiv maćehe kao zamjenske majke nije slučajnost. Sjetimo se koliko je važno da odnos majke prema djetetu bude prihvaćajući, topao i zaštitnički. U bajkama maćeha je najčešće ljubomorna, a ljubomorna osoba je neprijateljski raspoložena prema suparniku, u ovom slučaju prema djetetu. Dijete se spašava neadekvatne majke mijenjajući na razne načine svoj položaj. Promjena identifikacije omogućava djetetu da istu bajku u različitim periodima života shvati na način koji mu najviše odgovara. Zlobu i dvoličnost stare vještice pobjeđuje baš Marica koja je u prvom dijelu bajke pasivna i koja poslušno prati brata. U jednoj fazi razvoja djetetu će odgovarati da bude Marica koju Ivica sigurno vraća kući pošto se dosjetio da usput baca kamenčiće. U drugoj, starijoj fazi, dijete će željeti biti Marica zato što se baš ona obračunala sa zlom vješticom.

Značaj filmske bajke

Filmska bajka je žanr filmske fantastike. "Zasniva se na prepletanju čudesnoga sa zbiljskim, a da između stvarnoga i izmišljenoga (bića, pojava, krajolik) te mogućega i nemogućega i NEMA PRAVE SUPROTNOSTI". (Pintarić, 1999, 11) Fabula je puna iznenađenja, izmjenjuje se dobro i zlo, čudesne i nadnaravne sile isprepliću se sa zbiljskima. Filmska bajka obiluje raskošom, a i izrazito stiliziranom scenografijom i kostimografijom, neobičnim maskama, živim bojama, snimkama

slikovitih krajolika i osobito uporabama filmske tehnike kojima se fizička zbilja očigledno preobražava (optičkim i akustičkim trikovima, pojedinim objektivima, rasvjetom i mnogim specijalnim efektima).

Zbog usmjerenosti prema dječjoj publici mnoge, ujedno i umjetnički najuspjelije filmske bajke kao predložak uzimaju "provjerena" klasična djela književne baštine. Najuspjelije su filmske bajke: *Djevojčica sa žigicama*, *Izgubljena cipelica*, *Alice u zemlji čudesa*, *Kameni cvijet*, *Ljepotica i zvijer*, *Petar Pan*, *Čarobnjak iz Oza*. Možemo uočiti kako filmske bajke čine filmovi koji u pravilu adaptiraju književne bajke ili nastaju po njihovom uzoru. Javljaju se pretežito u sklopu dječjeg igranog i animiranog filma, a najčešće je riječ o fantastici zasnovanoj na prikazu nemogućega ili nepostojećega kao potpuno nezačudnoga.

Filmska adaptacija književnih djela toliko je uzela maha da je teško pronaći znatnije književno ostvarenje koje je izbjeglo ekranizaciji. Tvrdi se kako je u svjetskoj proizvodnji više od tri četvrtine filmova snimljeno prema književnim djelima. Taj uzajaman utjecaj filma i književnosti pomaže proširenju izražajnih mogućnosti i jedne i druge umjetnosti, ali samo onda kada se jedna drugoj ropski ne podređuje. Od žanra bajke, usko vezane uz književnu tradiciju, treba razlikovati suvremene filmove fantastike koji se naglašeni vežu uz mitove i legende. Tako npr. film *Gospodar prstenova: Prstenova družina* pripada podžanru tzv. filma mača i magije, odnosno, fantazijskog filma ili magijske fantastike. Naime, potkraj sedamdesetih godina javlja se u američkom filmu tendencija, s izvanrednim komercijalnim uspjehom, tvorbe potpuno nove mitologije s uporištem u najnovijim pretpostavkama o daljnjim tehničkim i znanstvenim dostignućima pa takvi filmovi graniče i sa žanrom znanstvene fantastike npr. *Ratovi zvijezda*, G. Lucasa 1977. Odnos književnosti i filma interaktivan je. Dubravka Težak je na Ljetnoj filmskoj školi 2010. u Čakovcu pokazala kako novi mediji (film, računalo, elektronski mediji) utječu na književnu pripovjedačku tehniku (diskontinuitet, fragment, vrijeme, prostor, ritam), terminologiju (retrospektiva, flashback, perspektiva), računalne igre i mogućnosti, digitalne knjižnice i drugo.

Djeca uživaju gledati filmske bajke pa su one najgledaniji filmovi djece mlađe školske dobi. Djeca na temelju filmskih bajki naslućuju kako nas biti ljudsko biće na ovome našem svijetu obvezuje prihvatiti teške izazove, ali i omogućuje doživjeti čudesne pustolovine. U filmovima se prikazuje kako je siromašan postao bogat, kako je pravda i dobro pobijedilo nepravdu i zlo, ljubav mržnju, a poniznost bahatost. U prvom planu su moralni ljudski postupci. U njima je izražena vjera u dobro, ali to se dobro ne nudi bez muke i odricanja. U početku je zlo strašno, snažno i nadmoćno i događa se da privremeno i zavlada, no završetak je uvijek sretan. Sretan završetak odgovara osjećaju za pravdu i mudrom saznanju pa se nakon teških iskušenja može doći sreća kako god bila teška iskušenja nametnuta junacima. U filmskim bajkama najvažnija je poruka kako se nikad ne smije odustati unatoč početnom neuspjehu.

Kada govorimo o nasilju, valja spomenuti kako je ono u filmskim bajkama nužno zlo. Junaci se njime koriste samo ako su izazvani, ako su im životi u opasnosti ili ako je ono u fikciji ostvarenja viših ciljeva, nikada ne započinj

prvi.»Scene nasilja su prikazane tako da izgledaju bezazleno, tj. nasilje je uglavnom stilizirano i teži biti fantastično, ono ne može biti realistično imitirano. Osim svoje visoke umjetničke i zabavne vrijednosti, filmske bajke odlikuju se i duhovnom, a osobito moralnom vrijednosti, stoga su visoko preporučljivi svima, a osobito djeci i mladima» (Peterlić, 2000, 33).

Uspoređivanjem književnosti i filmske umjetnosti dijete mora doći do spoznaje kako književni i filmski likovi nisu istovjetni, kako riječ u filmu ne funkcionira na isti način kao riječ u književnom tekstu. Književna je priča ispričana jednim, a filmska drugim sredstvima.

Filmski medij povezuje se i s jezičnim izražavanjem, a tu su mogućnosti neiscrpne. Već pri analizi filma povezujemo ova dva područja, jer se koristimo različitim komunikacijskim postupcima (odgovaranje na pitanja, razgovor o filmu, prepričavanje, opisivanje), pišemo osvrt na film, pismeno izražavamo doživljaj filma ili pak pišemo sastavak potaknuti temom filma.

Film je snažno odgojno i obrazovno sredstvo, njegova snaga raste u razmjerima koje ne diktira samo kinoprikazivanje, nego i ekspanzija televizije. Nudi nam pregršt filmskih ostvarenja koja pobuđuju naše interese, ali i interese djece koja velik dio vremena provode pred ekranom. Na taj način filmski interesi postaju široki i raznovrsni. Naravno, širok spektar filmova utječe i na razvoj filmske kulture gledatelja koja je postala dio opće kulture bez koje se kulturni suvremenik ne može zamisliti. Društvo u cjelini, počevši od roditelja, odgajatelja, učitelja i ostalih kojima je povjerena briga nad mladima, mora filmu pokloniti onu pažnju koju zaslužuje s obzirom na svoje obrazovno-odgojne mogućnosti. Škola mora organizirano nastupiti prema filmu, koristiti njegove odgojne i obrazovne vrijednosti, ali i učiti djecu o prirodi filmskoga medija i njegovim izražajnim sredstvima. Filmske bajke izrazito su bliske djeci, one su prije svega umjetničko djelo, pa ih valja uzeti ozbiljno kao kulturni jezik čovječanstva, duboko su etične, no opet slobodne od sitničava moraliziranja, one su početnice iz kojih djeca uče čitati svoj um. Na nama učiteljima je da prepoznamo i pravilno upotrijebimo obrazovne i odgojne mogućnosti filmske bajke kako one i zaslužuju.

Otac je filmske bajke Walt Disney, američki animator, redatelj i producent. Iz obitelji je irsko-kanadskog podrijetla, djetinjstvo je proveo ladanjskim životom američke više srednje klase što je značajno je utjecalo na formiranje njegova svjetonazora. Prve crteže crta na ratištu u Francuskoj 1918., po povratku u SAD nastanjuje se u Kansas Citvu gdje upoznaje jednog od ključnih suradnika, crtača Uba Iwerksa. 1922. osniva tvrtku za proizvodnju animiranih filmova, koja, unatoč razmjernom uspjehu filma *Alica u zemlji crtanoga filma* (1923) bankrotira te Disney 1924. odlazi u Hollywood. Tu, uz pomoć brata Roya, producira seriju filmova s djecom glumcima u kombinaciji s animiranim pozadinama. Kreira lik miša je Mickeyja Mousea. Prvi film o Mickeyju bio je *Ludi avion* (1928). Do 1953. napravljen je 121 kratki film o Mickeyju, a s vremenom on dobiva "gostujuće" likove: Paško Patak, Pluton i Šiljo, koji i sami postaju junaci vlastitih serija. Seriju *Luckaste simfonije* započeo je 1929, prvi je film *Ples kostura*, najgledaniji *Tri*

prašćića i prvi u boji *Cvijeće i drveće* (1932). Njegov cjelovečernji prvijenac je *Snjeguljica i sedam patuljaka* (1937), slijede *Pinocchio* (1942), *Pepeljuga* (1950), *Alica u zemlji čudesa* (1951), *Petar Pan* (1953), *Dama i skitnica* (1955), *Trnoružica* (1961), *101 Dalmatinac* (1961), *Mač u kamenu* (1963). Preminuo je pri snimanju filma *Knjiga o džungli* (1966). Producirao je oko stotinjak dokumentarnih i igranih filmova i mnoge televizijske programe. Prvi zabavni park *Disneyland* otvorio 1955. Njegova tvrtka *Walt Disney* kasnije uspješno proizvodi poznate dječje filmove: *Mala sirena*, *Aladin*, *Kralj lavova*. Unaprijedio je tržište animiranim filmova koji su postali jednako gledani kao i igrani filmovi, ako ne i gledaniji.

„Idejno-tematski, njegovi su filmovi vizualizirane bajke (uglavnom ekranizacije književnih predložaka tog žanra) čiji je smisao uljepšavanje građanskog života u kojemu ljudi žive po određenim dogovorenim načelima sazdanim na američkim iskustvima kojima se definira uspjeh, čija je osnova u urednoj i brojnoj obitelji. Nositelji poruka su humanizirane životinje, koje svojim moralom i dobrosusjedskim odnosima šire prostor tolerancije te suzbijaju svaku subverzivnost, pri čemu su u priču vješto integrirane pjesme (romantična ili humoristična karaktera) i domišljato izvedeni komični prizori.

U tehnološkom smislu, Disney se može odrediti kroz tzv. "punu" animaciju, u kojoj su karakteri konstruirani iz geometrijskih tijela (stožaca, kugli i valjka), i neovisno o brzini ili količini animacije, pomiču se svim svojim detaljima u dvodimenzionalnoj iluziji prostora, a bitan element Disneyja likovnog svjetonazora su i vizualno raskošne pozadine koje do kraja definiraju bajkovitost i mistiku djetinjstva kao temeljne poticaje pripovjednog svijeta njegovih filmova» (Mikić, 2001, 92).

Poistovjećivanje s junacima

«Ivan je uletio u sobu, ravno prema centru s kockama i izabrao tanku i dugu kocku. Kocku je stavio za pas hlačica i odlučnim glasom rekao: "Ja imam moć." Uperene kocke (koja je u njegovoj igri mač) krenuo je prema prijateljima koji su spremno prihvatili igru izvlačeći svoje štapove ili zauzimajući razne borbene pozicije.

Započeo je još jedan dan igre superheroja – junaka. Igra superheroja javlja se najčešće u mlade djece – djece predškolske dobi koja u njoj, bez ikakve sumnje, potpuno uživaju. Superheroji imaju moći i sposobnosti koje ni jedno ljudsko biće nema u svojoj prirodi. Batman, Superman, Nindža kornjače, Spiderman i sl. samo su neki od superheroja – čestih tema dječje igre. Žena mačka, Crvena Sonja i sl. postaju dijelom igara i djevojčica. Zašto se to događa? Što ih čini tako zanimljivima djeci?» (Glibo, 2000, 23)

Superheroji su na strani dobra, mudri, neustrašivi, pametni i jaki. Imaju moći koje i djeca žele imati: superheroji su vrlo brzi, neopisivo jaki, mogu letjeti, plivati i roniti miljama daleko, čak mijenjati izgled svoga tijela. Superheroji mogu riješiti svaki problem i prijeći preko svake prepreke, a rješenja koja pronalaze uvijek su

najbolja. Oni vladaju situacijom i nitko im ne govori što trebaju raditi. Superheroji znaju što je dobro i pravedno i vrlo rijetko griješe. Dobivaju priznanja i cijene ih drugi moćni odrasli i svatko želi biti njihov prijatelj. Djeca imaju malo moći u stvarnom svijetu. U realnom životu glavne odluke donose odrasli, a djeca samo u igri mogu imati moćne uloge koje omogućuju dominiranje nad nasiljem ili im omogućuju doživljavanje opasne situacije s minimalnim rizikom. Osjećaji straha i nezaštićenosti mogu se prevladati i zamijeniti osjećajima hrabrosti, snage i mudrosti.

Igra superheroja djeci omogućuje prostor za pretvaranje u nekog kome se oni dive i kakvi bi htjeli biti. Kako su svi superheroji u biti dobri, a svi antiheroji zli, djeca imaju vrlo jasan model za imitaciju. Kroz igru superheroja (kao i u svakoj igri pretvaranja), djeca uvježbavaju svoje govorne sposobnosti, vježbaju metode rješavanja problema i kooperacije s drugom djecom. «Igra pretvaranja uključuje upotrebu predmeta ili ljudi kao simbola za nešto što oni inače nisu. Npr. fotelja će se pretvoriti u svemirski brod, lonac u šljem, mačka u tigra, dvorište u Pokemon ili Digimon centar. Ovakve igre mogu se sastojati od vrlo jednostavnih aktivnosti pa sve do razvoja vrlo složenih "scenarija" i zapleta. Interes djece za bajke počinje se javljati već oko druge godine života, pojavom igara pretvaranja kod djece. Igra pretvaranja je najviše zastupljena u dobi do 4. ili 5. godine». (Poljak, 1980, 77)

Uz igre pretvaranja vezuje se i interes djece za bajke i priče. Ono što je privlačno za djecu jest mogućnost prepoznavanja onoga što se događa u njihovim stvarnim životima ili u svijetu mašte. Bajka uvijek ima priču. Tako dječje igre mogu preuzeti motiv neke bajke ili filma. Djeca "igraju" uloge koje se javljaju u bajkama i tako se postupno uče suosjećanju, "uživljavanju" u svjetove drugih ljudi. Bajka može utjecati na sva područja razvoja djeteta.

Kroz pokretnu igru djeci se može potaknuti motorički razvoj u području socio-emocionalnog razvoja, a kroz uživljavanje u različite uloge djeca se uče prepoznavanju, razumijevanju i izražavanju različitih osjećaja. Naime, djeca kroz igre inspirirane bajkama često izražavaju svoje osjećaje poput straha ili ljutnje te kroz igru "pričaju" o svojim problemima, brigama i viđenju svijeta oko sebe. Slušanjem bajki djeca se uče razumijevanju govora veće tematske cjeline, razvija im se pažnja, obogaćuje rječnik i razina komunikacijskih sposobnosti kroz "odigravanje" prizora iz bajki.

Bajke daju ideju za kreativno izražavanje pa djeca na svoj način "preoblikuju" pojedine uloge, izmisle nove dijaloge, zaplete, dakle potiče se mašta u području moralnog razvoja, djeca uče pozitivne ljudske vrijednosti bajke, uče se ljubavi, poštovanju, važnosti cijenjenja istine, pravde, poštenja. Zato se djeca se jako vole igrati uloga različitih junaka koji imaju moći i sposobnosti onoga najboljeg u ljudskoj prirodi. Junaci su bajke:

- dobri, mudri, neustrašivi i snažni
- imaju moći koje djeca žele sama posjedovati, nevjerojatnosu brzi, jaki i izdržljivi; mogu letjeti, plivati satima pod vodom ili promijeniti oblik svog tijela; mogu riješiti svaki problem i prebroditi sve prepreke, njihova rješenja su uvijek dobra i prihvaćena
- imaju kontrolu - nitko im ne govori što trebaju raditi

- znaju što je ispravno - gotovo nikad ne pogriješe
- hvali ih se i odaje im se priznanje od moćnih odraslih osoba, svi žele biti njihovi prijatelji.

Djeca uče kako se uživjeti u tuđu perspektivu, razvijaju vještine u rješavanju socijalnih problema i postaju kreativnija. «Igre superheroja dobar su povod za moralna učenja. Razgovarajte s djetetom o tome da ne volite da se on ili ona igraju ubijanja i ranjavanja drugih (ionako je dovoljno nasilja u našim životima). Razgovarajte o tome kako je dobro biti različit i koliko je dobro imati svoj stav pa makar taj stav bio drugačiji od drugih. Vašem djetetu ste vi najveći autoritet i ako porazgovarate o stvarima koje vam smetaju u njegovoj igri, najvjerojatnije će prihvatiti vaše objašnjenje. Stalno novi superheroji stvaraju u djece i instant-potrebu za kupovanjem novih igračkaka. Ograničite kupovanje igračkaka superheroja i ne nasjedajte na nametnutu potrebu za kupovinom novih heroja s kojima će se vaše dijete igrati na isti način. Dijete će se ljutiti neko vrijeme, ali će i prihvatiti vašu odluku ako se potrudite objasniti mu je. Stalna kupovina igračkaka koje dijete "mora imati" ili ih "imaju svi", šalje djetetu opasnu poruku da vrijedi onoliko koliko ima». (Pokrivka, 1991, 42)

Igra superheroja je samo jedan od oblika igara zamišljanja. Sama po sebi, ona ne bi trebala biti posebno poticana od strane roditelja, ali ako se vaše dijete voli i želi igrati superheroja dobro je da tu igru nadzirete i usmjeravate kako bi dijete moglo iz nje izvući ono najbolje.

Zaključak

Bajka ne odvajava realnost od čudesnoga, fantastično od mogućega, ali strogo odvajava dobro od zla ili, kako kako sama bajka kaže, lijepo od ružnoga. Željni način ustrojstva svijeta nesvjesni je djetetov odgovor na pritisak iz realnoga svijeta čija je pojava složena, istina relativna, a zlo maskirano. Bajka otkriva djetetu iskonsku nazočnost zla, traži od djeteta da se opredijeli, da bude uporno i mudro i ulijeva mu nadu u konačnu pobjedu dobra. Velik je to kapital u kasnijem razvoju, sazrijevanju i snalaženju. Ako se bajka bira u skladu s djetetovim uzrastom, ako bajku ne koristimo kao sredstvo zastrašivanja, onda je strah od traume nepotreban i bespredmetan. Naime, vrijeme (daleka prošlost) i prostor bajke potpuno su apstraktni, a likovi više funkcije nego karakteri. Bajka uči dijete kako se suprotstaviti i pobijediti manje zlo u svijetu, a više zlo u sebi, čudesna bića izlaze na površinu iz dubokih slojeva naše podsvijesti, a borba se odvija u našoj glavi. Zlo, grubost i nasilje opasni su kad dijete prepozna realan svijet u svome okruženju, a bajka je vrlo jednostavno i visoko stilizirano usmenoknjiževno djelo koje neće navesti dijete da svijet bajke izjednači s vlastitim realnim okruženjem.

Likovi usmene bajke, junaci i junakinje, bez obzira na realnost ili fantastičnost svijeta iz kojega dolaze, polako su prelazili u umjetničku bajku i fantastičnu priču, a zatim iz medija jezika u medij stripa, filma, televizije i računala (računalne igre). Realni i čudesni svijet u umjetničkoj bajci nije u opreci, čuva se izvjesna mističnost i simbolika, ali likovi postaju karakteri, najčešće karakteri u

odrastanju. Fantastična priča ponire u suvremenost, odvaja realno od čudesnog i individualizira priču. Moderni mediji (film, televizija i računalo) duguju dosta književnosti (i stripu), a prvenstveno priču i junake (i junakinje). Vrlo brzo moderni mediji počeli su utjecati na književnost. U književnu priču ovodi se retrospekcija i flashback, vizualizacija naracije, diskontinuitet fabule i fragmentarnost pripovijedanja te brži ritam priče. Tzv. nova bajkovitost vrlo se brzo iz književnosti prelila na film (*Gospodar prstenova*, *Harry Potter*), a znanstveno-fantastični film nije ništa drugo nego bajka koja koketira sa suvremenom filozofijom, znanosti i tehnologijom (*Zvezdane staze*).

Junaci junakinje bajke, bez obzira percipira li ih dijete iz usmene bajke, stripa ili filma i njemu srodnih medija snažno utječe na odgoj predškolskoga djeteta. Opredjeljujući se za dobre junake i junakinje dijete uči kako steći pozitivne osobine (požrtvovnost, strpljenje, hrabrost, istinoljubivost), ali i kako se nositi i potisnuti negativne (laž, zavist, pohlepa, škrtost). Od otprilike treće pa do sedme godine dijete vjeruje u priču, a bajka je vjerojatno prvi dom emocionalne inteligencije. Njezini likovi omogućit će prve dječje spoznaje straha, ljubavi, ljubomore, osjećaja pobjede i sreće. Bajka je izvoršte ne samo junaka i junakinja umjetničke priče, stripa i filmske bajke, nego i modernih superheroja (*Batman*, *Superman*, *Spiderman*, *Ninja kornjača*, *Žena mačka*, *Crvena Sonja*). Kao i u bajci oni su dobri, mudri i neustrašivi, znaju što je ispravno i nikada ne griješe, imaju kontrolu nad situacijom, mogu mijenjati tjelesni oblik, letjeti i svladaju svaki problem i prepreku i mnogi žele biti njihovi prijatelji. Krilate sandale i krila od voska i perja potječu još iz mita, a svako dijete koje je slušalo ili čitalo bajku čulo je za leteći ćilim, vještčinu metlu, čarobnu svjetiljku, čarobne čizme i slično. Samo je po sebi razumljivo da su autori modernih heroja posegnuli za filmskim trikom i novim tehnološkim mogućnostima ka što je računalna animacija.

Igra pruža djeci mogućnost pretvaranja u nekoga kome se dive i kakva bi sama htjeli biti. Ako se likovi dijele na dobre i zločeste, na superheroje i antiheroje, djeca imaju jasan model za imitaciju. Kroz igru djeca uvježbavaju motoričke i govorne sposobnosti, vježbaju rješavanje problema i suradnje s drugom djecom. Uloga odgojitelja ili roditelja bila bi maksimalizirati korist, a minimalizirati agresiju. U mašti lako će se fotelja "pretvoriti u svemirski brod, lonac u šljem, mačak u tigra". Izmišljaju se novi prizori, zapleti i dijalози, preoblikuju nove uloge i ideje za nova kreativna izražavanja. Poistovjećivanjem, imitacijom i pretvaranjem djeca se uče ljubavi, empatiji i važnosti istine i pravde ili općenito pozitivnim ljudskim vrednotama.

Literatura

- Crnković, M. i Težak, D. (2002): *Povijest hrvatske dječje književnosti*, Znanje, Zagreb.
Crnković, Z. (2003): *Knjigositnice*, «Otokar Keršovani» d.o.o., Rijeka.
Diklić, Težak, Zalar (1996): *Primjeri iz dječje književnosti*, Divič, Zagreb.

- Glibo, R. (2000): Lutkarstvo i scenska kultura, Ekološki glasnik, Zagreb.
- Hrvatska enciklopedija 1(A-Bd), (1999) Leksikografski zavod «Miroslav Krleža», Zagreb.
- Lagumdžija, N. (2000): Basna u osnovnoškolskoj nastavi književnosti, HENA COM, Zagreb.
- Mikić, K. (2001): Film (u nastavi medijske kulture), Educa, Zagreb.
- Ortner, G. (1998): Bajke koje pomažu djeci, Mozaik knjiga, Zagreb.
- Ortner, G. (1999): Nove bajke koje pomažu djeci, Mozaik knjiga, Zagreb.
- Peterlić, A. (2000): Osnove teorije filma, Hrvatska sveučilišna naklada, Zagreb.
- Pintarić, A. (1999): Bajke – pregled i interpretacije, Matica hrvatska, Zagreb
- Pokrivka, V. (1991): Dijete i scenska lutka, Školska knjiga, Zagreb.
- Poljak, V. (1980): Didaktika, Školska knjiga, Zagreb.
- Solar, M. (1974): Ideja i priča, aspekti teorije proze, Liber, Zagreb
- Težak, D. (1998): Bajke antologija, Divić, Zagreb.
- Težak, D. (2010): Novi mediji i književnost, Ljetna filmska škola u Čakovcu
- Težak, D. I Težak, S. (1997): Interpretacija bajke, Divić, Zagreb.
- Težak, S. (1969): Interpretacija bajke u osnovnoj školi, PKZ, Zagreb.
- Težak, S. (1990): Metodika nastave filma, Školska knjiga, Zagreb.
- Zima, D. (2001): Ivana Brlić-Mažuranić, Biblioteka enciklopedija hrvatske književnosti, Zagreb.
- www.wikipedia.hr.org/.../Kategorija: Bajke (22.02.2010.)
- www.roda.hr/tekstovi.php...
- www.zarez.hr/.../kritika3.html

Metodički obzori 7(2012)1

Professional article

UDK: 821-343:373.24

UDK: 791.43-252:373.24

Received: 11. 6. 2010.

**A FAIRY TALE AND A CHILD
FROM THE ASPECT OF A HERO OF ORAL-LITERARY
AND FILM FAIRY TALE**

Mr. sc. Ivan Grgurević

Sveučilište Jurja Dobrile u Puli

Odjel za obrazovanje učitelja i odgojitelja

e-mail: grgurevic.ivan@gmail.com

Katja Fabris, diplomantica

Sveučilište Jurja Dobrile u Puli

Odjel za obrazovanje učitelja i odgojitelja

e-mail: katjafabris@gmail.com

S u m m a r y

The object of this article is to indicate how a fairy tale affects the education and development of a pre-school child from the aspect of the characters, namely heroes and heroines, in an oral-literary and film fairy tale. Heroes of oral fairy tales, owing to their great ability to adapt, have transited into artistic fairy tales and fantastic stories, and from the language medium into other types of media: comics, film and computer games.

A strict division of characters into good and bad offers children information on the primordial presence of evil, the necessity to take sides and the hope that the persistent and wise can defeat evil. A fairy tale teaches the child positive characteristics (patience, devotion, veracity) and how to cope with or suppress negative characteristics (greed, jealousy, deceit, avarice). It will offer the first cognition of fear, love and the feeling of victory. A fairy tale is the first home of emotional intelligence.

Playing gives children the possibility of identification and conversion into somebody they admire, and division into good and bad, heroes and antiheroes, a clear model to imitate. Through creative playing children contrive new situations, scenes and plots, they develop their motor and speech abilities, learn to solve problems and overcome obstacles and to cooperate with others and they learn love, empathy, truth and justice.

Key words: *fairy tale, film fairy tale, child, hero and heroine, hero and antihero,*