

Stručni rad
Primljeno: 21. studenoga 2023.
Prihvaćeno: 28. prosinca 2023.

Kad slikovnice ožive pod svjetlima knjižnice

When picturebooks come to life under the library lights

Ana Gabaj Miloš, knjižničarka

Knjižnica Ivana Gorana Kovačića, Knjižnice grada Zagreba

ana.gabaj.milos@kgz.hr

Ivana Palčić Borić, knjižničarka

Knjižnica Ivana Gorana Kovačića, Knjižnice grada Zagreba

ivana.palcic.boric@kgz.hr

Sažetak

Cilj: Cilj projekta *Kad slikovnice ožive* je potaknuti ljubav prema čitanju, književnosti i umjetnosti među djecom dramatizacijom priča, izradom scenografije prema ilustrativnom predlošku oživljavajući likove iz slikovnica kroz kazališne predstave.

Pristup: Projekt se temelji na stručnom znanju i osobnim kompetencijama knjižničarki kombinirajući literarne, likovne i scenske elemente slikovnice kao predloška za stvaranje kazališnih predstava. Ovaj holistički pristup pruža djeci jedinstvenu priliku da dožive slikovnicu na dinamičan i interaktivan način te prožive priče kroz više osjetila, što potiče njihovu maštu i kreativnost.

Rezultati: Od siječnja 2019. do srpnja 2023. (uz stanku od godinu i pol dana zbog pandemije koronavirusa) realizirane su tri predstave s ukupno 47 izvedbi pred 2320 posjetitelja. Ostvarena je suradnja s brojnim ustanovama: knjižnicama, vrtićima i osnovnim školama. Osim toga, predstava *Snjegović Snješko na čaju kod vještice Klotilde* izvedena je na manifestaciji *Priprema, pozor... kazalište* u Knjižnici Silvije Strahimira Kranjčevića 8. travnja 2019. godine. Iduće godine, točnije 4. veljače 2020., projekt je predstavljen na *Informativnom utorku* u Gradskoj knjižnici Knjižnica grada Zagreba, a 2. lipnja 2023. *Veliki zli lisac* izveden je na manifestaciji *Dani Dupca 2023.* u suradnji s Knjižnicom Dubec.

Društveni značaj: Društveni značaj projekta očituje se u poticanju čitanja među djecom, razvijanju njihovih jezičnih vještina, pažnje i koncentracije. Osim toga, kazališne predstave nude jedinstvenu priliku za edukaciju i podizanje svijesti o važnosti umjetnosti i književnosti u odgoju djece.

Originalnost: Projekt *Kad slikovnice ožive* kombinira slikovnice i kazalište unutar knjižnice. Originalnost proizlazi iz kreativnog pristupa stvaranju novih dimenzija slikovnice. Sve segmente projekta zajednički osmišljavaju i izvode knjižničarke, stvarajući univerzalan program koji ističe raznolikost knjižničarske struke. Projekt promovira knjižnicu kao poticajno okruženje za učenje kroz igru, zabavu i druženje doprinoseći širem cilju promicanja kulture čitanja među najmlađom populacijom.

Ključne riječi: dramatizacija slikovnice, knjižnica, kreativnost, poticanje čitanja, slikovnica

Summary

Goal: The goal of the *Bringing Picture Books to Life* project is to foster a love for reading, literature, and art among children by dramatizing stories, creating stage sets based on illustrative templates, and bringing characters from picture books to life through theatrical performances.

Approach: The project is based on the expertise and personal competencies of librarians, combining literary, visual, and theatrical elements of picture books as a template for creating theatrical productions. This holistic approach provides children with a unique opportunity to experience a picture book in a dynamic and interactive way, allowing them to immerse themselves in stories through multiple senses, thereby stimulating their imagination and creativity.

Results: From January 2019 to July 2023 (with a hiatus of a year and a half due to the coronavirus pandemic), three productions were realized, totalling 47 performances attended by 2320 visitors. Collaborations were established with various institutions, including libraries, preschools, and elementary schools. Additionally, the play *Snowman Snowy at Tea with Witch Clotilde* was performed at the *Prepare, Stage... Theatre* event at the Silvije Strahimir Kranjčević Library on April 8, 2019. On February 4, 2020, the project was presented at the Information Tuesday event at the City Library of Zagreb, and on June 2, 2023, *The Big Bad Fox* was performed at the *Days of Dubec 2023* event in collaboration with the Dubec Library.

Social Significance: The societal importance of the project is evident in its promotion of reading among children, the development of their language skills, attention span, and concentration. Furthermore, theatrical performances offer a unique opportunity for education and raising awareness about the importance of art and literature in children's education.

Originality: The *Bringing Picture Books to Life* project combines picture books and theatre within the library setting. The originality stems from the creative approach to creating new dimensions of picture books. All segments of the project are collectively conceived and executed by librarians, creating a universal program that highlights the diversity of the library profession. The project promotes the library as a stimulating environment for learning through play, entertainment, and socializing, contributing to the broader goal of promoting reading among the youngest population.

Keywords: dramatization of picture books, library, creativity, fostering reading, picture book

1. Uvod

Slikovnica, kao prva dječja knjiga, ima iznimnu važnost u formiranju karaktera djeteta. Projekt *Kad slikovnice ožive* proizlazi iz potrebe za oživljavanjem likova izvan korica slikovnica putem kazališnih predstava. U suvremenom društvu, odlazak djece u kazalište postaje rijedak zbog nedostatka slobodnog vremena roditelja, oslanjanja na ponudu u vrtiću ili školi, brojnosti izvanškolskih aktivnosti te nepridavanje važnosti toj vrsti odgoja.

Slikovnica je sastavljena od slike i teksta i ona zapravo predstavlja dvodimenzionalnu knjigu. Tekst u slikovnici mora biti jasan i sadržajan, dok slika treba biti umjetnička transpozicija stvarnosti. Rasprave o tome koja je komponenta važnija su česte, ali doživljaj

slikovnice najviše ovisi o prezentaciji i interpretaciji. Dosadašnja posjećenost djece na pričaonicama koje se u Knjižnici Ivana Gorana Kovačića u Zagrebu održavaju u sklopu programa *Kreativni svijet priča* istaknula je potrebu za trećom komponentom slikovnice – oživljavanje likova izvan korica slikovnice. Time se otvaraju vrata bajkovitim doživljajima, približavajući djeci likove i fabulu slikovnica te kvalitetnu dječju književnost. Ilustracije u slikovnici koriste se kao osnova za dramatizacija priče i izradu scenografije. Kazališno uprizorenje slikovnice omogućuje izvođačima prenošenje umjetničke i edukativne poruke koristeći riječi, slike i pokret. Kazališna igra parafrazira slikovnicu, a prostor knjižnice stvara mistično okruženje poticajno za maštu i očekivanja.

Projekt *Kad slikovnice ožive* ne samo da potiče čitanje već i razvija govor, mišljenje, pažnju i koncentraciju djece, ali i obogaćuje dječje doživljaje i razumijevanje umjetnosti.

2. 0 Knjižnici Ivana Gorana Kovačića (Knjižnice grada Zagreba)

Knjižnica Ivana Gorana Kovačića, utemeljena 1957. godine, ponosno čini neizostavan dio knjižnične mreže Marina Držića u Zagrebu. Knjižnica je smještena u prizemlju zapadnog dijela zgrade nastale prema projektu čuvenog arhitekta Drage Galića 1953. godine te odiše modernom arhitekturom. Sama zgrada ponosno nosi status zaštićenog kulturnog dobra, svjedočeći o svojoj iznimnoj važnosti. U 1998. godini, knjižnica je prošla temeljitu rekonstrukciju, a 2007. godine, zajedno s ostalim ograncima Knjižnice Marina Držića, postala je integralni dio Knjižnica grada Zagreba.

Bogatstvo sadržaja unutar knjižnice ogleda se kroz Odjel za djecu i Odjel za odrasle, s posebnom čitaonicom na galeriji. Čitaonica je prostor gdje se odvijaju susreti, prezentacije, radionice te kulturni i edukativni programi. Posebno se ističe angažman knjižnice u pružanju aktivnosti za najmlađe članove zajednice. Na Odjelu za djecu organiziraju se stalne i povremene aktivnosti, prilagođene potrebama i interesima djece i mladih. Time knjižnica postaje ne samo mjesto čitanja i posudbe knjiga, već i živo središte kulturnog života, potičući razvoj zajednice kroz različite oblike edukacije i zabave.

3. 0 slikovnici

U Hrvatskoj se na slikovnicu prvi osvrnuo Milan Crnković u visokoškolskome udžbeniku i priručniku za učitelje *Dječja književnost* iz 1967. godine u kojem slikovnicu tematizira kao *prvu knjigu koju dijete dobiva u ruku* (Narančić Kovač, 2015). Crnković navodi da se procjena umjetnosti u slikovnici ne iskazuje samo riječima, već osebujnom kombinacijom likovnog i literarnog izraza. Umjetnički dosezi slikovnice ovise o savršenoj sinergiji između slika i teksta. Slikovnica se u nas promatra i u pedagoškom kontekstu,

bilo kao medij koji sjedinjuje sliku i tekst, čineći pedagoški vrijednu osnovu za metodološki prihvatljiv pristup vođenja djeteta prema tekstu, ili kao medij koji podržava komunikaciju između djeteta i odrasle osobe (Narančić Kovač, 2015, 36-37).

Kod izbora slikovnica za čitanje treba imati na umu kako djeca percipiraju slikovnice, kako ih interpretiraju te kako se odvija proces čitanja, s posebnim fokusom na interakciju između teksta i ilustracija jer slike u slikovnici trebaju pripovijedati priču koju čitatelj prati. Važno je istaknuti da su slika i tekst u slikovnici nerazdvojni u našem čitateljskom iskustvu – odnos između ilustracija i riječi stvara zajednički narativ koji obogaćuje i dopunjuje doživljaj čitanja slikovnice.

4. Glumište u knjižnici – nastavak čitanja slikovnice

Zaključivši odgojnu ulogu slikovnice kao prve dječje knjige koja upoznaje malog čitatelja sa svijetom, formira budući djetetov čitateljski ukus i estetske standarde, dotaknut ćemo se njezine umjetničke vrijednosti kao predloška za različite aktivnosti. Što kada je slikovnica pročitana?

U svojoj knjizi *Jedna priča – dva pripovjedača: slikovnica kao pripovijed*, Smiljana Narančić Kovač (2015.) navodi kako se u jednoj utjecajnoj studiji pokazalo da se djeca predškolske dobi više oslanjaju na slikovni, nego na verbalni tekst. Istraživači su zaključili da djeca pri razumijevanju slikovne pripovijedi često pribjegavaju procesima osmišljavanja te stvaraju značenja kontekstualizirajući slike na temelju svojeg osobnog znanja i iskustva. Narančić Kovač smatra da djeca uvijek uspijevaju pronaći smisao u ponuđenom vizualnom i verbalnom tekstu, aktivnim sudjelovanjem u čitanju

slikovnice ili pak igrajući se mogućnostima koje tekst pruža. Nakon pročitane slikovnice rađaju se brojne ideje povezane s radnjom i sadržajem slikovnice. Kod slikovnica bez teksta djeca govorom opisuju sliku i, improvizirajući sadržaj, stvaraju vlastite slikovnice. Mogu igrati dramske igre uz scenske lutke i na taj način oživjeti svoje nove priče (Šišnović, 2011). Navedene aktivnost mogu mijenjati očekivani tijek i, s obzirom da su spontane, imaju veliku odgojno-obrazovnu vrijednost te mogu utjecati na predviđeni razvoj. Sve to utječe na djetetov razvoj govora, mišljenja, pažnje i koncentracije. Kroz slikovnicu i simboličku igru djeca prepoznaju svakodnevne, životne situacije, ali i otkrivaju svijet mašte.

Moderna znanstvena istraživanja simboličke igre ranog djetinjstva Lava Vigotskog i Jeana Piageta, potvrdila su dramatiziranje kao posljedicu općeljudske dramske sposobnosti, osobine svojstvene svim ljudima koja nam je prirodna baš kao govor i jezik, i trebamo joj biti izloženi. Sve su te teorije iskristalizirale „oblik izražavanja u kojem su stvarni ili izmišljeni događaji, bića, predmeti, pojave i odnosi predstavljeni s pomoću odigranih uloga i situacija“ kao dramski izraz (Krušić, 2018).

U zborniku *Uvod u književnost* Nikola Batušić i Vladan Švacov, nabrajajući različita značenja riječi *drama*, definiraju „dramsku umjetnost kao neposredno prikazivanje teksta pred publikom“. Iz tog određenja slijedi da je drama predstavljачka struktura s tri bitne komponente: tekst, glumac i publika (Krušić, 2018). Kazalište je tako obraćanje publici, komunikacija glumca s publikom.

Brojni su kulturni ideolozi, kazališni stvaraoci, pedagozi i kritičari svojim stavovima, argumentima i spoznajama opisali paradigmu kazališta. Bilo da se radi o kazalištu kao mediju učenja i podučavanja, o kazalištu za odgoj gledatelja, o kazalištu koje ima vrijednost samo po sebi kao eminentno umjetničke djelatnosti koje se najviše uspostavilo s larpurlartizmom, kazalište je uvijek sredstvo razvoja – samim time i društvene promjene, stoga je stvaranje kazališta u knjižnici logičan nastavak čitanja slikovnice.

Ako je u slikovnici ilustracija vizualizacija teksta, a tekst literarni predložak ilustraciji, kazališno uprizorenje slikovnice nameće se kao komunikacijski proces koji je oživljava i proširuje dimenziju. Izvođači postaju pošiljatelji poruke o umjetnosti koja spaja riječ, sliku, glazbu i pokret u sklad. Kazališna igra predstavlja tako parafrazu slikovnice, a kasnije i bajke kao literarnog predloška dramskom tekstu. Prostor knjižnice upravo je mistično i bajkovito okruženje koje potiče i osigurava čaroliju mašte i očekivanja. U takvom okruženju donosimo žive slike onoga što su vidjeli u slikovnici koju su pročitali.

Dječja svijest oblikuje se izloženošću novim spoznajama. Za razliku od drugih umjetnosti, kazalište se stvara, traje i nestaje istodobno i isključivo tijekom susreta s gledateljem, stoga se nameće jako velika odgovornost izvođaču koji prenosi, komunicira i oživljava slikovnicu – onoga koji upoznaje dijete s temeljnim životnim istinama, polarizacijom dobra i zla.

Kazališna ili dramska igra mora imati jasnu odgojnu pouku o dobru i zlu. Dobro i zlo, kao karakteristična opreka u bajci, prikazuje se u svim medijima, svim animiranim, crtanim, znanstveno-fantastičnim rezonancijama podsvjesti, želja i straha. Predstave temeljene na poznatim pričama djeluju kao siguran repertoarni potez jer pričaju priče koje su već prihvaćene i odobrene. Ipak osnova bajke zapisane u zbirkama braće Grimm, Andersena, Perraulta više nema takvu čaroliju istinske stvarnosti kakvu je imala kad se vjerovalo da vještice kao takve zaista postoje i govore nemuštim jezikom, već ima simboličnu i estetsku stvarnost. Predstava treba biti građena oko jedne ideje koja izravno komunicira sa sadašnjicom, svaka od njih artikulira neki problem sadašnjice i nudi neko moguće rješenje (Gruić, 2007).

Upravo u tom prostoru, glumačka interpretacija bajke, u svrhu poticanja i naglašavanja važnosti čitanja, razvijanja ljubavi prema čitanju, nailazi na svoje opravdanje. Igra i umjetnost teže istom cilju – slobodnoj imitaciji života.

5. Od slikovnice do predstave

U Knjižnici Ivana Gorana Kovačića 2019. godine pokrenut je projekt pod nazivom *Kad slikovnice ožive*. Projekt se temelji na dramatizaciji slikovnica i odabranih tekstova za djecu i mlade s ciljem poticanja čitanja, kreativnosti i mašte. Riječ je o projektu koji su u svim njegovim segmentima (ideja, dramatizacija, izvedba, kostimi, scenografija, efekti...) zajednički osmislile i izvode knjižničarke te on dobro prezentira način rada koji se u Knjižnici Ivana Gorana Kovačića njeguje, oslanjajući se ponajprije na vlastite ljudske resurse i gradeći program na kreativnosti, inovativnosti i entuzijizmu. Na taj se način stvara program koji je s jedne strane univerzalan i općeprihvatljiv, ali istovremeno i poseban i drugačiji – prikazuje knjižničarke u posve novom svjetlu, a knjižnicu promovira kao zanimljivo i poticajno mjesto za zabavu, druženje, čitanje i učenje kroz igru.

Prije svega, bilo je potrebno pronaći slikovnicu, kasnije i strip, koja je umjetnički, lingvistički i pedagoški korektna, vodeći se različitim preporukama te privatnim i profesionalnim iskustvom u radu s djecom pazeći pritom na sadržaj i likove s obzirom na glumačku zastupljenost.

„Dramatizacija, prilagodba književnog teksta, obično pripovjednoga ali i dramskoga, za potrebe kazališne izvedbe te filmske ili televizijske ekranizacije. Uglavnom proširuje dijalog i monolog i na one dionice teksta što su čitatelju posredovane glasom pripovjedača, pa bi zbog toga ostale nedostupne opažaju publike. U nekim se istraživanjima (npr. kod N. Batušića) razlikuju teorijska dramaturgija (teorija drame) i praktična dramaturgija (prilagodba teksta za kazališnu izvedbu)“ (Hrvatska enciklopedija, 2012).

U daljnjem tekstu dramatizacija će podrazumijevati praktičnu dramaturgiju.

Sama dramatizacija započinje prepisivanjem teksta onako kako je napisan u prozi, odnosno scene se nižu istim redoslijedom kao u predlošku. Neke priče zahtijevaju sažimanje, dok se one kraće nadopunjuju do određenog trajanja same predstave. Navedeno se konkretno odnosi na razgovor o doživljaju pročitanoj te interpretaciju kroz likove. Tekst se postavlja kao oblikovani dijalog na sceni. Nakon pripremanja teksta slijedi izrada scenografije. U tome nas direktno usmjeravaju ilustracije slikovnice, ali i dramatizirani predložak. Kao rezultat toga, nastaju kostimi koji odražavaju karakter lika, ambijent radnje, osobnosti izvođača te ograničenje dostupnog materijala za izradu istog.

Tijekom same izvedbe improvizacija je od ključne važnosti jer publiku čine djeca. Prema mrežnom izdanju Hrvatske enciklopedije *improvizacija* predstavlja određeni čin koji je izveden brzo, bez prethodne pripreme. Tako pred djecom vrtičke dobi tekst poprima mekši, razumljiviji i jednostavniji oblik te nudi češću komunikaciju s likovima, dok školska djeca prihvaćaju osmišljeni tijek predstave.

Imajući na umu da predstava ima moć zadržati koncentraciju većeg broja djece, bilo je potrebno najbolje iskoristiti i vrijeme trajanja predstave. Cjelokupna izvedba podrazumijeva trajanje od 30 do maksimalnih 45 minuta. Predstava završava obveznim eduka-

ktivnim dijelom koji podrazumijeva razgovor likova s djecom, promiče važnost čitanja te poziva u knjižnicu jer je upravo ona dom brojnim poznatim i manje poznatim likovima iz bajki/priča. Dosad su osmišljene i izvedene tri predstave, od kojih jedna nastala u formi kazališta sjena.



Slika 1. Snjegović Snješko na čaju kod vještice Klotilde



Slika 2. Premijera predstave *Snjegović Snješko na čaju kod vještice Klotilde* u Knjižnici Ivana Gorana Kovačića

Snjegović Snješko na čaju kod vještice Klotilde – prva predstava iz ciklusa *Kad slikovnice ožive* nastala je prema slikovnici Želimira Hercigonje i ilustratorice Ivane Guljašević Kuman *Snjegović Snješko na čaju kod vještice Klotilde*. Slikovnica donosi priču o vječnoj borbi dobra i zla u čijem je središtu snjegović Snješko, simbol dobrote i radosti, koji nehotice upada u zamku zle vještice Klotilde. Premijera predstave održana je u Knjižnici Ivana Gorana Kovačića 11. siječnja 2019. godine, pred 60 posjetitelja. Nakon premijere uslijedili su pozivi s različitih strana što nam je potvrdilo misiju i potrebu za projektom.

Veliki zli lisac – predstava donosi avanture nespretnog lisca iz stripa *Veliki zli lisac* Benjamina Rennera. Strip obiluje pametnim i duhovitim dosjetkama prikazanim u minimalističkim crtežima, a značajnu ulogu ima izvrstan prijevod Darka Macana. Prema stripu je snimljen i istoimeni animirani film.



Slika 3. Plakat za predstavu *Veliki zli lisac*



Slika 4. Detalj iz predstave *Veliki zli lisac*

Kraljevska pusa – predstava u formi kazališta sjena nastala je prema slikovnici Davida Mellinga *Kraljevska pusa*. Slikovnica nas uči zašto je važno biti ljubazan i pažljiv te kako jednostavni činovi mogu imati velik utjecaj na ljude, pa čak i zmajeve.



Slika 5. Predstava *Kraljevska pusa*



Slika 6. Predstavljanje kazališta sjena

5. 0 kazalištu sjena

Kazalište sjena, jedna od najstarijih umjetnosti u ljudskoj povijesti. Iako nije precizno utvrđeno gdje, kada i kako je započela ova igra između čovjeka, svjetla i sjene, pretpostavlja se da se već prapovijesni čovjek u spiljama, uz paljenje vatre, igrao sjenama koje su njegovo tijelo ostavljale na zidovima. Ovo kazalište, svojevrsna preteča televizije, može se koristiti kao rješenje za cijelu predstavu ili kao element u kombinaciji s drugim lutkarskim i glumačkim tehnikama (Skendžić, 2016).

Županić BeniĆ (2019: 201-210) navodi da se vizualni identitet lutkarske predstave sastoji od nekoliko ključnih elemenata: scenografije, kostimografije, rasvjete i likovnog oblikovanja lutaka te da navedeni elementi trebaju zajednički djelovati kao harmonična cjelina kako bi stvorili estetski vrijednu predstavu.

Budući da scenografija u lutkarskoj predstavi ima ključnu ulogu u stvaranju vizualnog dojma, dizajn je bio promišljen i funkcionalan. Kulisa se sastoji od dva dijela drvene konstrukcije. Donji dio prekriva crno platno kako bi se knjižničari-lutkari što bolje sakrili, dok se gornji dio sastoji od bijelog platna koji je služio kao pozornica za lutke. Sljedeći važan element lutkarske predstave čini kostimografija koja ima ključnu ulogu u prenošenju karakteristika likova, stoga su kostimi likova bili jednostavni, simbolički naznačeni i usmjereni na njihovu interpretaciju. U stvaranju atmosfere predstave važnu

funkciju ima rasvjeta. U lutkarskom kazalištu, svjetlo se koristi za usmjeravanje pažnje publike na određene dijelove scene, a rasvjetna tijela stvaraju dubinu scene i naglašavaju važne trenutke. U svijetu sjena, sve je obavijeno jednom bojom, koprenom tame. Lutka sjena koja se koristila u ovoj predstavi izrađena je od kartonskog papira spojenog na drveni štapić i vidljiva je samo kao sjena ili iluzija koju stvara svjetlost. U doživljaju predstave važnu ulogu ima i zvučna kulisa. U predstavi *Kraljevska pusa* zvuk je bio snimljen pametnim telefonom u podrumskoj prostoriji knjižnice kako bi se jekom i dubinom glasova postigla dramaturgija, dok su se za zvukove u predstavi koristili lonci iz knjižnične kuhinje, šuštanje lišća proizvelo se gužvanjem vrećice grickalica, zveket mačeva i oklopa postigao se udaranjem poklopca džezve, udaranjem rukom po limenoj kutiji od kolačića te trešnjom spajalica u kutiji, trk likova predočio se udaranjem obuće lutkara i tako dalje. Zvukovi i glasovi likova integrirani su u zvučni zapis koji se reproducirao tijekom predstave na malenom radioprijemniku na koji je preko bluetooth veze bio spojen pametni telefon kako bi se knjižničari-lutkari tijekom izvođenja predstave mogli fokusirati samo na kretanje brojnih likova iz priče.

U cjelini, usklađivanje scenografije, kostima, rasvjete i zvuka ključno je za stvaranje dojmljive lutkarske predstave. Svaki od tih elemenata doprinosi vizualnom identitetu, a pažljivo planiranje i integracija osiguravaju da sve djeluje kao skladna cjelina. Predstava u formi kazališta sjena u knjižnici pruža jedinstveno iskustvo koje se proteže izvan samih animacija likova. Na kraju predstave knjižničarke izlaze ispred paravana obučene u crno i vode djecu kroz povijesni aspekt nastanka kazališta sjena koji je popraćen fotografijama pružajući dublje razumijevanje i povezivanje s različitim kulturnim izričajima. Također, djeca imaju priliku naučiti kako izraditi vlastita kućna kazališta sjena. Osim što predstava pruža zabavu i edukaciju, naglašava se važnost očuvanja i daljnjeg razvoja lutkarske umjetnosti među novim generacijama. Kroz ovakav pristup, djeca ne samo da uče o bogatstvu kulturne baštine, već i aktivno sudjeluju u stvaranju i održavanju tradicije.

6. Zaključno razmatranje

Projekt *Kad slikovnice ožive* predstavlja inovativan pristup koji oživljava svijet slikovnica i potiče razvoj djece na više razina, kombinira slikovnice i kazalište stvarajući čarobno okruženje unutar knjižnice, potiče kritičko čitanje i logičko razmišljanje. Kroz dramaturgiju slikovnica, djeca su izložena raznolikim životnim situacijama te se na taj način potiče i njihov razvoj govora, mišljenja i koncentracije. Nadalje, projekt se bavi i razvojem kreativnosti i mašte, pružajući djeci prostor za izražavanje i interpretaciju priča na svoj način. Edukativni završetak predstave dodatno promiče važnost čitanja te poziva djecu u knjižnicu kao mjesto gdje se stvaraju i oživljavaju omiljeni likovi. Sve ove komponente čine projekt ne samo originalnim već i društveno značajnim. Potičući ljubav prema knji-

ževnosti i umjetnosti, Kad slikovnice ožive nije samo kulturni doživljaj za djecu, već i alat kojim knjižnica postaje dinamično okruženje za učenje, zabavu i igru.

Literatura

- Bauer, L. (2007). Dramaturgija bajke i kazalište lutaka. *Odgoj kazalištem*. Zagreb: Knjižnice grada Zagreba.
- Gruić, I. (2007). Što pričaju priče zagrebačkih dječjih kazališta. *Odgoj kazalištem*. Zagreb: Knjižnice grada Zagreba. Str. 57-65.
- Hrvatska enciklopedija, mrežno izdanje. Leksikografski zavod Miroslav Krleža. (2021). [citirano: 2023-11-14]. Dostupno na: <http://www.enciklopedija.hr/Natuknica.aspx?ID=16175>.
- Knjižnica Ivana Gorana Kovačića. [citirano: 2023-10-27]. Dostupno na: <https://www.kgz.hr/hr/knjiznice/knjiznica-ivana-gorana-kovacica/projekti-37934/kad-slikovnice-ozive/52803>.
- Krušić, Vlado. 2018. *Kazalište i pedagogija*. Zagreb: Disput.
- Narančić Kovač, Smiljana. (2015). *Jedna priča – dva pripovjedača: slikovnica kao pripovijed*. Zagreb: Artresor naklada.
- Skendžić, Adam. (2016). Rad na predstavi Na raskrižju puteva. [citirano: 2023-10-23]. Dostupno na: <https://repositorij.unios.hr/islandora/object/uaos:125/datastream/PDF/view>.
- Šišnović, I. (2011). Odgojno-obrazovna vrijednost slikovnice. *Dijete, vrtić, obitelj: Časopis za odgoj i naobrazbu predškolske djece namijenjen stručnjacima i roditeljima*, Vol. 17(66), 8-9. Zagreb: Pučko otvoreno učilište Korak po korak. Dostupno na: <https://hrcak.srce.hr/124183>.
- Županić Benić, Marija. (2019). *Lutka/r/stvo i dijete: (lutka, lutkar, lutkarstvo, umjetnost i dijete)*. Zagreb: Leykam international.