

Digitalna bajka

Kordić, Gloria

Undergraduate thesis / Završni rad

2018

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

Permanent link / Trajna poveznica: <https://um.nsk.hr/um:nbn:hr:147:493822>

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

Download date / Datum preuzimanja: **2024-07-18**

Repository / Repozitorij:

[University of Zagreb Faculty of Teacher Education - Digital repository](#)



**SVEUČILIŠTE U ZAGREBU
UČITELJSKI FAKULTET
ODSJEK ZA ODGOJITELJSKI STUDIJ**

GLORIA KORDIĆ

ZAVRŠNI RAD

Zagreb, rujan 2018.

SVEUČILIŠTE U ZAGREBU
UČITELJSKI FAKULTET
ODSJEK ZA ODGOJITELJSKI STUDIJ
Zagreb

ZAVRŠNI RAD

Ime i prezime pristupnice: Gloria Kordić

TEMA ZAVRŠNOG RADA: Digitalna bajka

MENTORICA: doc. dr. sc. Marina Gabelica

Zagreb, rujan 2018.

Sadržaj

Sažetak	4
Summary	5
1. Uvod	6
2. Bajka	8
2. 1. Terminologija	8
2. 2. Nastanak i formiranje bajke kroz povijest.....	10
2. 3. Odlike bajke	13
2. 3. 1. Prepoznatljiv stil bajke	13
2. 3. 2. Struktura fabule u bajci.....	14
2. 3. 3. Bezgraničnost prostornog i vremenskog okvira radnje	15
2. 3. 4. Likovi.....	15
2. 3. 5. Bajkovita simbolika	16
2. 3. 6. Etika bajke	16
3. Digitalna književnost	17
3. 1. Digitalna dječja književnost	18
4. Digitalna bajka	20
4. 1. Crvenkapica (Little Red Riding Hood)	21
4. 2. Trnoružica (Sleeping Beauty)	25
4. 3. Pepeljuga (Cinderella).....	29
5. Zaključak	34
Literatura	35
Izjava o samostalnoj izradi rada	37

Sažetak

Svrha ovog rada bila je istražiti pojam digitalne bajke, analizirati njezine oblike i ustanoviti stupanj sličnosti s tradicionalnim oblicima bajke. Teorijsko polazište temelji se na definiciji bajke kroz opisivanje njezinih osnovnih značajki koje su prisutne i u digitalnom obliku bajke. Metodologijsko polazište utemeljeno je na literaturi domaćih i inozemnih autora te vlastitom iskustvu interakcije s odabranim primjerima digitalne bajke.

Nakon pojašnjenja terminologije vezane uz bajku, u radu se daje kratak pregled nastanka i formiranja bajke te promjena koje su je obilježile. Unatoč tim promjenama, bajka je zadržala prepoznatljivost koja se očituje u nekoliko osnovnih odlika, a koje će kasnije biti korisne prilikom uspoređivanja digitalnog i tradicionalnog oblika bajke. Razumijevanje digitalne bajke uvjetovano je shvaćanjem pojma digitalne književnosti i medija na kojem se nalazi. Zahvaljujući prirodi medija, interaktivnost i višemodalnost postaju nove osnovne odrednice žanra bajke. Kako bi ih objasnili, nadalje se detaljnije opisuju osnovni elementi digitalne bajke: jezični, vizualni i zvučni diskurs te interaktivnost. Pomoću njih analiziraju se bajke *Crvenkapica*, *Trnoružica* i *Pepeljuga* te se uočava sličnost s tradicionalnim inačicama braće Grimm i Perraulta na koje se pozivaju. Na kraju zaključujemo kako su digitalne bajke vrlo zanimljiva novomedijska i književna vrsta s puno prostora za daljnji razvitak. Iako digitalni mediji pružaju brojne nove mogućnosti reprodukcije i interpretacije, također naglašavamo važnost očuvanja osnovnih elemenata danih u polazišnim bajkama.

Ključne riječi: bajka, digitalna bajka, digitalni medij, dječja književnost

Summary

The purpose of this dissertation was to investigate the term of a digital fairy tale, analyse its three forms and determine how similar it is to traditional fairy tale forms. Theoretical foundation lies in the definition of the fairy tale through its basic features that are also present in its digital form. Methodology is founded in the literature of local and foreign authors and own experiences acquired through the interaction with the chosen examples of digital fairy tales.

Specifying terminology and definition of a fairy tale sets the basic vocabulary used throughout the following chapters. A short overview of the inception and forming phase of the fairy tale along with the most impactful factors of evolution is given. In spite of the evolution, the fairy tale has preserved its character that is recognized in a set of basic properties that will come useful when comparing a digital and traditional form of fairy tale. Understanding of a digital fairy tale is conditioned by understanding of a digital literature and its underlying medium. Due to the nature of medium, interactivity and multimodality become new basic properties of a fairy tale genre. In the end, we describe in more details the basic elements of a digital fairy tale: verbal, visual and audible discourse and interactivity. They were used to analyse the fairy tales Little Red Riding Hood, Sleeping Beauty and Cinderella where we noticed the similarity to the traditional versions by Grimm brothers and Perrault from which they originate. We finally conclude that digital fairy tale is a very promising area with a lot of space for further advancement. Although digital media enable numerous new ways of reproduction and interpretation, we also emphasize the importance of preservation of the basic elements given in the traditional form of a fairy tale.

Keywords: fairy tale, digital fairy tale, digital medium, children's literature

1. Uvod

Kao odgovor na neshvatljivo, učiteljica najmlađima ili prkos mašte ljudskoj svakodnevicu, bajka je oduvijek bila i ostala sastavni dio čovjekova života. Njezin svijet prepun čudesnih stvorenja, zanimljivih zgoda i sretnih završetaka postao je i svojevrsna utopijska utjeha, jednako potrebna danas kao i prethodnih stoljeća. Praćena zabrinutošću od potpunog gubitka zbog neminovnih promjena i sumnjom u njezin opstanak zbog naravi modernog doba¹, bajka je ipak pokazala zavidnu sposobnost metamorfoze i adaptacije. Brze tehnološke promjene dovele su do masovnog korištenja digitalnih medija u kojima je bajka, kao i u tiskanom mediju, pronašla svoje mjesto.

U ovome radu pojam digitalne bajke predstavlja adaptaciju bajke kroz digitalne medije. Pomoću njih, bajka je razvila nove elemente (interaktivnost, zvučni, jezični i vizualni diskurs) koji čine okosnicu analize i usporedbe s njezinim izvornim verzijama.

Upravo stoga prvo poglavlje rada nazvano je jednostavno „Bajke“. Postepeno shvaćanje (digitalne) bajke započinje razumijevanjem njezine terminologije i definiranjem žanra. Nakon toga slijedi kratak pregled nastanka i formiranja bajke kroz povijest te što je sve utjecalo na te promjene. Taj kontinuitet zadržavanja bajke uz čovjeka svih ovih godina možemo objasniti osnovnim značajkama bajke, a to su: prepoznatljiv stil, specifična struktura, bezgranični prostorni i vremenski okvir radnje, kombinacija nadnaravnih i običnih likova, sveprisutna simbolika te karakteristična etika. Uklopivši ove elemente u bajku, čovjek je stvorio poetičan svijet, pripravan na buduće zahtjeve novih generacija.

Poglavlje „Digitalna književnost“ daje kontekst nastajanja te vrste književnosti, pojašnjava oblike koje sadrži te ih ukratko opisuje. Također navodi dvije bitne odrednice digitalnih medija – interaktivnost i višemodalnost; one su uzrok novog načina procesuiranja i čitanja digitalnih oblika književnosti. Potpoglavlje „Digitalna dječja književnost“ proširuje sadržaj glavnog poglavlja; daje definiciju samoga pojma i klasifikaciju uvjetovanu medijem na kojem se nalazi.

¹U predgovoru Bettelheimova djela „Smisao u značenje bajki“, Vesna Krauth postavlja pitanje „U ovo današnje vrijeme elektroničkih medija (...) je li ostalo još imalo mjesta za bajke?“ (2000:7).

I na kraju, „Digitalna bajka“ čini sintezu prethodno napisanih poglavlja. Ovdje se detaljnije opisuju osnovni elementi digitalne bajke: jezični, vizualni i zvučni diskurs te interaktivnost. Pomoću njih analiziraju se bajke *Crvenkapica*, *Trnoružica* i *Pepeljuga* te se uočava sličnost s tradicionalnim inačicama braće Grimm i Perraulta na koje se pozivaju.

Premda je tradicionalna bajka pomno istraživana i tumačena, njezin digitalni oblik još uvijek čeka na takvu vrstu „priznanja“. Pa iako u povojima proučavanja, svakako moramo spomenuti doktorsku disertaciju M. Gabelice „Bajke u književnosti i digitalnim medijima“ (2014) i članak/ predavanje D. Težak i M. Gabelice „Digitalna dječja književnost“ (2015); tim istraživanjima spomenute autorice podigle su svijest o važnosti nove vrste bajke, ali i nove književnosti općenito. Zaintrigirana njihovim dosadašnjim spoznajama i zbog relativno mladog postanka digitalne bajke, odlučila sam i sama istražiti ovo područje.

2. Bajka

Potreba za neobičnim, čarobnim, zastrašujućim, a opet predivnim, isprepliće se kroz tisućljeća² ljudskoga postojanja i čini bajku svijetom unutar svijeta – mjesto, vrijeme, osjećaj i sjećanje koje daje objašnjenje nepoznatog, poučava neobjašnjivo, razumije neizrečeno i čuva od nevidljivog. Ona je svojevrsni intermundij u kojemu granice fizike i realnoga više ne vladaju te se najčudnovatije mogućnosti i ishodi isprepleću čineći jedinstvenu simbiozu. Čarobnost kojom bajka odiše gotovo je opipljiva, a njezina nadnaravna bića poprimaju sposobnost bilokacije – s papira sele se u naš um, svijest, snove i uspomene koje nas neraskidivo vežu s djetinjstvom.

Ipak, bajka nije samo nostalgičan prizvuk prošlosti; njezin utjecaj seže do gotovo primarnih potreba³ čovjeka. Ona predstavlja nužnost međuljudske komunikacije i potrebe za ostvarivanjem odnosa (von Franz, 2007). O važnosti bajke kao nenametljivog medija poučavanja pričom govori i Berger govoreći da čovjeka možemo gledati „kao *Homo narrans*, muškarca i ženu pripovjedače, one koji pričaju priče.“ (Berger, 1997:174 u Gabelica, 2014: 11). Stoga ne čudi da je bajka svoje korijene pustila *jednom davno, davno* i tako ispreplela mrežu kojom je obuhvatila mnoga područja ljudskog djelovanja te zajedno s ljudima rasla i prilagođavala se (Gabelica, 2014).

2. 1. Terminologija

Iako se bajka kao žanr modelirala i oblikovala prema potrebi prethodnih ili trenutnih naraštaja, njezin naziv neumoljivo je ostao isti prkoseći vremenskim i prostornim promjenama.

Težak i Težak (1997) navode postanak naziva bajke od glagola bajati⁴ koji se može interpretirati na dva načina: prvotno je označavao „čarati, vraćati“ (Težak i Težak, 1997:8), ali isto tako i „lijepo pričati, plesti priču oko čega netočnog ili sa željom da

²Pretpostavka je da najstarija pronađena bajka datira iz vremena staroegipatske civilizacije. Težak i Težak navode raspon „od staroegipatske “Priče o pravdi i nepravdi“ preko naše narodne bajke do Saint-Exupéryjeva “Maloga princa”(…)“ (Težak i Težak 1997: 7).

³Hijerarhija ljudskih potreba prema psihologu Abraham Maslowu (preuzeto: Poston, Bob (2009). *An Exercise in Personal Exploration: Maslow's Hierarchy of Needs.* <<http://www.ast.org/pdf/308.pdf>> pristup 28.7. 2018.)

⁴Prema: Anić, Vladimir (1991). *Rječnik hrvatskog jezika.* Zagreb: Novi liber.

se prevari“ (ibid.) pokazujući tako usku povezanost s književnošću i željom za pripovijedanjem. No značenje nam isto tako otkriva širinu sadržaja bajke i njezinu teškoću u preciznom razgraničavanju od ostalih, njoj sličnih oblika. Zbog specifičnosti pojedinačne bajke kao djela⁵, Jack Zipes (2000) postavlja pitanje kako uopće klasificirati bajke kao žanr ističući kako su vremenom nastale brojne nesuglasice u pokušaju davanja jedne prihvaćene definicije. Književnost je humanistička znanost i kao takva ne može iznjedruti točnu i jedinu formulu pa samim time ni bajku ne možemo egzaktno definirati. Pa ipak, na spomen bajke neizostavno se vežu epiteti čudnovatog i čarobnog u sasvim normalnom svijetu što čini početak razumijevanja bajke kao žanra.

Prije gotovo stoljeća, njemački teoretičar André Jolles(1930) pomogao je u klasifikaciji bajke određivši je kao jednostavni, odnosno pretknjiževni oblik. (prema: Mandić Hekman, 2011). Ta odrednica je značajna jer ipak predstavlja delimitaciju od oblika kao što su priča ili fantastična priča. Izjednačavanje bajke i pripovijetke opovrgnuli su Crnković i Težak (2002) ističući primarnu razliku očitovanu u nedostatku čudesnog u pripovijetkama. Ostaje još problem razlučivanja bajke od narodne priče prenošene i izmjenjivane naraštajima te priče o životinjama koje se, prema nekim definicijama, izjednačuju s bajkom. Pa ipak, prema Proppu (2012) čini se da njihovu distinkciju teoretičari određuju nesvjesno, a opet gotovo uvijek točno, što otvara pitanje kako je to moguće: spletom puke slučajnosti ili neosviještenih osjećaja, koji, premda različiti, nekako svakog pojedinca dovedu do istog zaključka definicije. Kako bi se i na to dao odgovor, Prop predlaže podudaranje odabranih formalnih oznaka prema kojima bi se temeljila detaljnija struktura.

Prema postojećim saznanjima, bajku možemo definirati kao jednostavan književni oblik satkan od višestruke polarizacije stvarnosti i natprirodnosti, dobra i zla, i u kojem prevladava ustaljenost motiva, način izražavanja te jednodimenzionalno portretiranje likova, a čudesnost ne izaziva čuđenje u tom svijetu nedefinirana vremena i prostora (Milivoj Solar, 1981). Diklić, Težak i Zalar (1996:67) obuhvaćaju odrednice bajke koristeći njezin termin „za narodne tvorevine o natprirodnim bićima i čudesnim zgodama, prožete folklornim konvencijama, i za umjetnička ostvarenja

⁵Vladimir Prop navodi isti problem klasifikacije pojedine bajke koji nastaje površnom interperacijom strukture (2012:117).

slične strukture (...)” čime se otvara pitanje porijekla bajke i kojim se to obilježjima ogrnula na putu promjena od staroegipatske civilizacije do digitalnog doba.

2. 2. Nastanak i formiranje bajke kroz povijest

Kako bi odgonetnuli nultu točku nastajanja nečega što sada zovemo bajkom, potrebno je prvenstveno obuhvatiti kompleksnost psihe čovjeka, a zatim i društveni aktualitet koji tijekom svih razdoblja ima utjecaj na formiranje bajke i njezino tumačenje postanka.⁶

Imajući na umu te dvije okosnice, začetak bajke može se ogledati upravo u snovima – ujedno i najopćenitijoj točki polazišta pretpostavke njezinog postanka. Zajedničko obilježje snova i bajki jest svemogućnost, simbolika te njezin pokušaj objašnjavanja nerazumljivih pojava i vlastite egzistencije. Psihoanalitičar Erich Fromm (1957) opisao je snove kao zaseban svijet koji ne poznaje logiku, prošlost, sadašnjost i budućnost isprepliću se u jednoj dimenziji, a prostor kao kulisa mijenja svoj izgled i ne podliježe zakonima prirode kakve znamo. Ova interpretacija snova doista podsjeća na bajke. Možda je upravo pokušaj usmenog tumačenja i prepričavanja sna čovjek započeo čudo zvano bajka (Bauer, 2005).

Sposobnost govora je ono što čini distinkciju sna i bajke. Za bajke je bilo ključno pripovijedanje kroz koje se stvarao uzorak narodne bajke (ibid.) Pomoću stvorenog obrasca, ona se nastavila usmeno prenositi zadržavajući slojeve značenja predane sljedećim generacijama na tumačenje.

Teza o snu kao prapočetku bajke jedna je od mnogih, a problematika nastanka bajke i njezinog širenja prisutna je i danas. Takve nedoumice stvorile su plodno tlo za nastanak brojnih teorija koje pokušavaju odgonetnuti te zagonetke, od kojih Crnković (1990:25) navodi četiri temeljne: antropološka, kontaktna, migracijska, mitološka.

Prema antropološkoj teoriji začetnika E. Taylora, bajka je istovremeno nastajala u više naroda, geografski udaljenih, koji su se razvijali na sličan način i tempom te, shodno tome, ne znajući stvarali jednake motive. Kontaktna teorija A. Veselovskog pak tvrdi kako su bajke imale jedan zajednički izvor. Bajke nastale u jednom narodu bile su preuzete od drugih naroda, mijenjane i prilagođavane narodu koji ih preuzeo.

⁶Propp (1990) konstatira kako bajke implicitno prikazuju socijalni kontekst života u prošlosti koji je utjecao na odabir njezinih motiva i strukture što se poklapa s povijesnim, sociološkim i ideološkim pristupom (pristup prema RobynMcCallum u: Zipes 2000, 17 – 21).

Tako se objašnjava sličnost nadnaravnih bića, tema i odnosa likova. Theodor Benfey, začetnik migracijske teorije, smatrao je Indiju ishodištem nastanka bajke i njezinim širenjem. Iz budističke književnosti prenesena je preko Tibeta i Kine u Europu čime je započeto komparativno proučavanje bajke. Začetnici mitološke teorije, braća Grimm, postanak bajke vide u ostacima starih religija i mitovima. S tom pretpostavkom slaže se i teoretičar Propp (1990) konstatirajući kako je bajka sačuvala ostatke obreda i običaja te da se vrlo često bajka i mit, zbog etnografskih i folkloriskih poklapanja, poistovjećuju. Prema njemu, pravi početak bajke započinje njezinim konačnim odvajanjem od obreda i rituala (Propp, 1990:541).

Prapočetak bajke, njezin postanak i širenje pripada svojevrsnoj sivoj zoni u kojoj je teško egzaktno utvrditi izvor, no gdje je svakako ostavila tragove. Na temelju tih ostataka, stvorene su sve navedene interpretacije i teorije koje pokušavaju dešifrirati enigmnu bajke. Ona je temeljena na usmenoj predaji i pripovijedanju koje potječe prije više tisućljeća, preko staroegipatske civilizacije, sve do Kine, Indije i Grčke (Gabelica, 2014). No kao žanr formira se mnogo godina kasnije.

Od pretpovijesti književnosti, antičke književnosti, književnosti srednjovjekovlja i renesanse⁷ bajka se pojavljivala uz druge vrste djela, kao što su zbornici, propovijedi i priče imajući odrasle za svoju publiku. Srednji vijek, tzv. Mračno doba, potonji izraz nije dobio bezrazložno ako ga gledamo iz aspekta shvaćanja djece, odnosno djetinjstva kao zasebnog razdoblja ljudskog života. Bajka sadržajno i slikovito nije bila namijenjena djeci jer pojam djeteta i djetinjstva nije postojao.

Prekretnica se javlja u sedamnaestom stoljeću kada uzročno-posljedičnom vezom dolazi do otkrića djetinjstva i priklanjanje bajke djeci. Tom procvatu bajke možemo prepisati nekoliko ključnih događaja. Bauer (2005) navodi utjecaj češkog filozofa i pedagoga Jana Amosa Komenskog, začetnika suvremene pedagogije. U enciklopediji „Orbis Sensualium Pictus“ iz 1659. godine, Komenský se izravno obratio djeci na slikovit i njima primjeren način čime je pokazao korjenitu promjenu shvaćanja djeteta i djetinjstva (ibid.). Istovremeno se javljaju i nekoliko značajnijih zbirki bajki i njoj sličnih inačica, primjerice zbirka basni Jeana de La Fontainea „Fables choisies

⁷Gabelica je u svojoj doktorskoj disertaciji detaljnije po stoljećima obradila razvoj bajke. Vidi: Gabelica, M. (2014). Bajke u književnosti i digitalnim medijima. (Doktorska disertacija). Filozofski fakultet, Zagreb.

mises en vers“ i priča vjerskih i bajkovitih elemenata Johna Bunyana „The Pilgrims progress“ (Zalar, 2015). U žaru klasicizma, Charles Perrault prkosi načelima antičkih motiva i stroge forme te 1697. godine objavljuje „Bajke moje majke guske ili priče i bajke iz starih vremena s poukama“ (Pintarić, 2008). Perrault je težio izvornom obliku bajke, ono najbliže narodnom stvaralaštvu. Stoga ne čudi što su njegove verzije Crvenkapice, Pepeljuge, Trnoružice i dr. sadržavale okrutnost onoga vremena (Zalar, 2015). Prema svom svjetonazoru i kao poklonik narodne književnosti, Perrault je odavno zakoračio u budućnost razdoblja kasnije poznatog kao romantizam.

Kraj sedamnaestog stoljeća ujedno označava i kraj klasicizma. Romantizam je, kao čista opreka prethodnom razdoblju, prigrlio narodnu bajku i na njoj započeo stvarati nove, nadnaravne svjetove (Pintarić, 2008). U tom razdoblju, braća Grimm svojim znanstvenim i književnim radovima postavljaju temelj znanstvene germanistike istodobno djelujući i na svjetsku književnost. Bajke su zadržale ono najbližem narodnom, tradicionalnom tonu, ali su vješto unijeli vedrinu i izbacili pretjeranu grubost. Takve klasične bajke preuzima Hans Christian Andersen i na njima gradi novu, umjetničku bajku čija je ljepota najviše prepoznata u čuđenju svakodnevnim sitnicama (Diklić, Težak, Zalar, 1996). Još jedna ključna novina Andersenove bajke su djeca u ulozi glavnih likova. Djeca postaju glavni akteri koji promišljaju, snalaze se, imaju dvojbe. Povjesničar Philippe Ariès (1989:14) rekao je kako „knjiga živi svoj život, brzo izmiče autoru da bi pripala čitateljskoj publici, koja nije uvijek ona koju je autor zamišljao.“ (prema Hameršak, 2011:25). Bajka nije bila stvarana za djecu, ali je, uz Andersena, njihova postala.

U romantizmu, od značajnijih književnika Pintarić (2008) navodi Puškina, Afanasjeva i Njmcovu.

Devetnaesto i dvadeseto stoljeće obilježeno je istraživanjima narodnog stvaralaštva, njegovim tumačenjem i odgonetavanjem. Dok su folkloristi i etnolozi tragali za ostacima originalnih bajki naglašavajući njezinu važnost, teoretičari su pokušavali osmisliti sustav i postaviti teze o klasifikaciji bajke, objasniti specifičnu strukturu, nastanak, širenje i značenje. Od teoretičara važno je spomenuti utjecaj Vladimira Proppa, Andréa Jollesa i Vladimira Bitija, a od psihoanalitičara Junga i Bettelheima (Velički, 2013).

Bajka se, paralelno uz seciranja i proučavanja njezine strukture, gotovo neprimjetno uvukla u druge medije i različite vrste umjetnosti. Svojom posebnosti bajka je postala inspiracija predstavama, operama, baletima i slikarstvu (Zipes, 2000).

Filmska umjetnost prigrllila je bajku krajem devetnaestog stoljeća, ali rapidna popularizacija bajke smatra se 1937. godinom kada je prikazana „Snjeguljica i sedam patuljaka” Walta Disneya. To možemo zahvaliti Disneyevim stilskim i sadržajnim intervencijama kao što su prvo korištenje tehnologije izradbe filma u boji, prilagođenost djeci i uporaba specijalnih efekata. Uz to, Disneyeva korporacija kombinacijom iste strukture bajki, zvučnih efekata i pozitivnog kraja postigla je komercijalizaciju bajke i učinila je svojim simbolom (ibid). Otada pa do danas, bajke idu ukorak s promjenama koje im nameće vrijeme. Digitalni oblik samo je još jedan oblik kojima se bajke prilagođavaju, baš kao i prethodne metamorfoze kroz prošla stoljeća.

2. 3. Odlike bajke

Bajka se tijekom svih godina zadržala uz čovjeka; ublažavala je životne nedaće i uljepšavala njegovu prolaznost. U svojoj prividnoj jednostavnosti leži slojevitost i značajke vrijedne istraživanja. Propp bajku doživljava kao „svojevrni usmeni amulet, sredstvo utjecaja na okolni svijet.“ (1990:538) i to je jedna od glavnih osobina koju možemo pripisati bajci – čitajući je, ona postaje i ostaje vječni talisman oko vrata svakog pojedinca.

2. 3. 1. Prepoznatljiv stil bajke

Prema Solaru (1981), bajka, u nekoj mjeri, ima utvrđenu konvenciju izražavanja. To se očituje u ponavljanju istih motiva, riječi, izraza ili odlomaka. Sadrži stalne attribute i brojeve, primjerice „crnih poput ugljena“⁸ ili „Imao neki čovjek sedam sinova“⁹. Arhetip bajke određen je usmenom predajom stoga je jezik bajke arhaičan, jednostavan i često su radnje izražene historijskim prezentom i krnjim perfektom. U

⁸Primjer iz bajke „Sedam gavrana“ braće Grimm, prema: Diklić, Težak, Zalar (1996:73).

⁹(ibid.)

rečenicama dominiraju imenice i glagoli uz ograničenu uporabu pridjeva. Bajka često ne opisuje situacije već o njima saznajemo iz dijaloga ili monologa lika (Zalar, 2015). Svojim jednostavnim kazivanjem, bajka nam otkriva sjevremensku kompleksnost međuljudskih odnosa i osjećaja.

2. 3. 2. Struktura fabule u bajci

Pintarić (2008) strukturu bajke raščlanjuje na šest dijelova. Karakteristično, bajka započinje stereotipnom, ponavljajućom frazom koja šturo otkriva neku pojedinost, primjerice mjesto, vrijeme ili likove: „Bio kralj i kraljica, pa imali jedinca sina.“¹⁰ Zatim dolazi do zapleta koji sadržava sukob ili neočekivanu pojavu: „Kad je izašao na proplanak, najednom ugleda pred sobom usred mjesečine na travi malu vilu (...)“¹¹ Nakon zapleta dolazi uspon u kojemu se događaji odvijaju uzročno-posljedično primjerice: Vila nakon što upozna kraljevića nestane; vila se opet pojavljuje i daruje kraljeviću rukavicu; vila i kraljević priznaju jedno drugome ljubav; vila postavlja uvjet za vjenčanje, da bude jedina koju će kraljević voljeti; kraljević nepromišljeno i brzopletu potvrđuje; vila i kraljević priređuju svadbu; kraljevićev pogled žudnje za drugom ljepoticom smanjuje vilu sve više. Zaplet dovodi do vrhunca radnje koji predstavlja najnapetiji događaj i nudi dva toka radnje: ispravan čin ili pobjedu zla. U ovom primjeru vrhunac je potpuni nestanak vile, odnosno, gledamo li iz perspektive kraljevića, u ovoj bajci pobijedilo je zlo jer nije održao riječ da će samo nju voljeti: „(...) pođe ona ljepotica crvene kose namah uz kraljevića putem kući, a on je ispod oka sve u nju gledao. (...) Kad stigoše kući pod stare lipe – nestade je posve.“¹² U tom trenutku, napetost je postignuta i obrat otkriva u kojem smjeru se nastavio tok bajke: „Sad kraljević uzme za ženu gospođu crvene kose, a crnih očiju.“¹³ Raspletom doznajemo dodatne informacije, o pobjedi dobra ili zla, nagrađivanja ili njezinog izostanka. U ovom slučaju, kraljević se rastane s lijepom gospođom crvene kose zbog njezine zle ćudi, ali malu vilu nikad nije više vidio i u tome leži njegova pokora i kazna.

¹⁰Primjer iz hrvatske narodne bajke Mala vila, prema: Diklić, Težak, Zalar (1996: 70).

¹¹(ibid.)

¹²Primjer iz hrvatske narodne bajke Mala vila, prema: Diklić, Težak, Zalar (1996: 71).

¹³(ibid.)

2. 3. 3. Bezgraničnost prostornog i vremenskog okvira radnje

Mističnost bajke leži u njezinoj nonšalantnosti određivanja mjesta i vremena događanja. Uvijek započinje neodređeno i sjevremeno čineći radnju prošlom i sadašnjom. Kao da njezina priča ima ciklus koji se uvijek po svom završetku nastavlja ispočetka. Prostorno, Pintarić (2008) navodi kako se radnja odvija na nepoznatim i tajnovitim lokacijama, u nepoznatom kraljevstvu ili dalekom selu, na nebu ili ispod zemlje. Vrlo često, mjesta radnje povezana su s prirodnim lokacijama prožete magijom, kao što su čarobne šume, gore ili brda okružena šumama. Mjesta sama po sebi ne moraju biti magična; njihovi stanovnici (primjerice patuljci, vile, vještice) mogu ih takvima učiniti. Iz toga je vidljiva povezanost prirode i čovjeka u prošlim vremenima kada je bajka nastajala.

2. 3. 4. Likovi

Isprepletenost zbiljskog i čarobnog ne ograničava se samo na prostor radnje bajke. Ta simbioza prožeta je i kroz likove; oni mogu biti zbiljski i nadnaravni.

Zbiljski likovi najčešće su predstavnici nekog zanata, što predstavlja niži socijalni status (trgovac, ribar, drvosječa i dr.), a mogu biti pripadnici visokog plemstva, primjerice kralj, princ, knez i dr. (Pintarić, 2008).

Prema Pintarić, „najznamenitiji nadnaravni likovi jesu vile i vilenjaci, vještice i vješci, patuljci i čovječuljci, divovi i zmajevi.“ (2008:23). Svaki od njih ima neku posebnu moć, vrlinu ili manu te karakterističan fizički izgled. Posebna ljepota bajke je mogućnosti metamorfoze nadnaravnih likova. Takve preobrazbe mogu biti naklonost dobih sila, kazna zbog učinjenog nedjela ili osvete (ibid.).

Zajedničko svim likovima je štur opis vanjštine i potpuni izostanak psihološke karakterizacije. Likovi su često polarizirani kao dobri ili zli uz prisutnost kalokagatije koja predstavlja harmoniju estetskog i moralnog. Uz to, sva njihova ponašanja i djelovanja su tipizirana. O važnosti vrlo jasne podjele na dobre i loše likove govori i Bettelheim (2000) naglašavajući kako ta oprečnost djetetu omogućuje lakše razumijevanje njihove razlike.

Prema Proppovoj teoriji, postoji sedam glavnih likova: protivnik, darivatelj, pomoćnik, tražena osoba, poslanik, junak i lažni junak (2012: 93-94). Oni zapravo predstavljaju podjelu funkcija koje su Proppovo glavno polazište teze o strukturi bajke.

2. 3. 5. Bajkovita simbolika

Promotrimo li pomno sve elemente u bajci, od mjesta radnje, likova, njihova ponašanja i do magičnih svojstava, otkrit ćemo slojevitost bajke i simboličnost koja se u njima nalazi. Fromm (1957) je simbolički jezik objasnio kao unutarnje iskustvo koje izražavamo kao osjetilno. To je jedan od razloga posebnosti bajke; slušajući i čitajući bajku, poniremo u taj drugi svijet. Simbolika bajke vidljiva je u prikazivanju dobra i zla. Vrlo često, neobična i lijepa bića su dobra i prikazana kao čuvari, glasnici, dok fizički neprivlačna, odbojna ili strašna bića predstavljaju zlo. Takvo korištenje simbola zamijećeno je u mnogim pričama i može se zaključiti kako je shvaćanje dobra i zla univerzalno. Iako su simboli sveopći, njihova interpretacija nije jer ovisi o kulturološkoj sredini u kojoj se odvija (Velički, 2013).

2. 3. 6. Etika bajke

Bajka, barem ona klasična, u svojim pričama jasno odvaja dobro i zlo¹⁴, usmjeravajući svoju publiku uvijek na čin dobrote. Svakim nagrađivanjem dobrog kažnjava se zlo. Bertoša (1997) navodi kako bajka predstavlja oprečni svijet našem; svijet bajke optimističan je i pun nade, u njemu potlačeni, ponižavani, jadni dobivaju sretan kraj. Stremljenje bajke za apsolutnim dobrim čini je utopističkom, a njezin sustav etike „naivnom ćudorednosti“ (Jolles, 1978:171). Bertoša isto tako navodi njezinu kontradiktornost u kojoj se podrazumijeva bezosjećajna osveta dobrog, milostivog lika prema onome koji mu je nanio nesreću. Prema takvom shvaćanju morala, dobrota je uvijek jednostrana i rezervirana samo za dobre likove. Iz toga

¹⁴Jasno odvajanje dobra od zla postiže plošnom i jednodimenzionalnom karakterizacijom likova te izostankom psihološkog profiliranja.

izvodi zaključak kako je čovjek takav idealan svijet stvorio zbog okrutnosti vlastitog (Bertoša, 1997).

3. Digitalna književnost

Ulaskom u 21. stoljeće ljudska potreba za imaginarnim utočištem nije nestala, dapače, ona je potaknula napredak raznih umjetničkih područja pa tako i književnosti. Bilo kao prisilno nametanje ili dobrovoljno prihvaćanje, književna djela prigrlila su suvremenost i zbog strelovitog tehnološkog napretka podlegla su i toj vrsti modifikacije.

Industrijalizacija započeta u 19. stoljeću i pojava masovnih medija u 20. stoljeću bili su uvertira nastanka suvremene digitalne revolucije. Ona podrazumijeva razvoj medija, odnosno njegov drugačiji oblik i ulogu koje nameće današnje društvo. Medij više ne predstavlja samo sredstvo komunikacije i prijenosa informacije; knjige, tisak, radio, televizija i internet poprimaju i novu društvenu ulogu (Gabelica i Težak, 2015). Digitalni mediji predstavljaju nove funkcije i značajke koje je omogućio tehnološki napredak. Lister, Dovey, Giddings i dr. (2009) navodi kako se pod pojmom digitalnih, odnosno novih medija podrazumijeva i pojava novih žanrova i formi, edukativnih i/ili zabavnih igara, međudnos korisnika tehnologije i tehnologije kao pružatelja usluge, prividne stvarnosti i različite simulacije te brojne druge mogućnosti (prema Gabelica i Težak, 2015). Bitna osobina digitalnih medija jest njihova mogućnost interaktivnosti i višemodalnost (ibid.). Interaktivnost, ugrubo rečeno, podrazumijeva aktivnu komunikaciju između korisnika i medija u kojoj se postiže dojam kontrole. (ibid.). Višemodalnosti digitalnih medija označava neraskidiv spoj slike, zvuka i teksta. Zbog svoje specifičnosti, korištenje digitalnih medija zahtjeva prilagodbu korisnika i čitatelja.

Grosman (2013) navodi neizbježnu promjenu u načinu čitanja elektroničkih/digitalnih oblika zbog načina procesuiranja takve vrste teksta. Karakteristika tradicionalnih tekstova je njihova linearnost. Tekst se čita od početka do kraja; ima jasan redoslijed i strukturu. Kod digitalnih tekstova naglasak je na nelinearnosti. Njihov redoslijed nije određen, već postoje različite mogućnosti kako se priča može odvijati. Sadržaj se može početi čitati s bilo kojeg djela teksta i završiti ga u trenutku

kada korisnik odluči prekinuti čitanje. Važno je ovladati ovakvom vrstom medija i pismenošću jer ona predstavlja temelj suvremenog odgoja i obrazovanja (Gabelica i Težak, 2015). Jedna od mogućih definicija medijske pismenosti podrazumijeva „komunikacijske i prezentacijske vještine, osnove vizualnih komunikacija, kompetencije prikupljanja i obrade informacija, njihove kritičke analize i korištenje društvenih mreža.“ (Čižmar i Obrenović, 2013 u Gabelica i Težak, 2015:857).

Kao i mnoga druga područja, književnost je započela svoju prilagodbu u novom dobu na dva načina: kao prijepisi iz tiska u digitalni oblik i nastanak književnih djela isključivo za računalnu uporabu (Gabelica i Težak, 2015). Potonje je upravo ono što nazivamo digitalnom ili elektroničnom književnošću. Digitalna književnost sastoji se od više žanrova definiranih prema Hayles (2007): „hipertekstualna književnost; mrežna književnost; interaktivna književnost; prostorne naracije, naracije povezane s mjestom; instalacijska djela, generativna umjetnost; djela u kodu i Flash poezija.“ (ibid. 859). Ova nije jedina isključiva podjela jer neprestanim razvojem digitalna književnost mijenja svoju definiciju. Nesumnjivo, u bliskoj budućnosti doći će do novih promjena i oblika (ibid.).

3. 1. Digitalna dječja književnost

Klasifikacija dječje književnosti još uvijek nailazi na prepreke zbog različitih kriterija prema kojima se definira. Javlja se problem kriterija namjene, razlikovanje dječje književnosti od književnosti za mlade i sl. No zato možemo definirati vrste dječje književnosti, a prema Crnković i Težak to su: „slikovnica, dječja poezija, priča, dječji roman ili roman o djetinjstvu, (...) basne, roman o životinjama, avanturistički ili pustolovni roman, historijski roman ili povijesni roman, znanstvena fantastika, putopisi i biografska djela.“ (2002:14). Digitalna dječja književnost obuhvaća djela dječje književnosti, ali koja su ujedno definirana i medijem na kojem su nastala jer sam medij postaje dijelom sadržaja. Stoga, Gabelica i Težak (2015:860) kao glavnu odrednicu u klasifikaciji digitalne dječje književnosti navode „zastupljenost književnog teksta u odnosu na druge medijske objekte“. Prema autoricama, postoje tri podjele. Prvu skupinu čine „digitalna djela koja književnost koriste paratekstualno“ (ibid.); ovu skupinu čine ona književna djela kojima je tekst

samo polazni motiv, a glavna im je funkcija zabava. To mogu biti razne igre namijenjene za rad na računalu, webu ili mobilnim uređajima te mogu poslužiti kao motivacijsko sredstvo čitanja književnih djela. Drugu skupinu čine „digitalna djela koja književnost koriste kao svoje uporište“ (ibid.); u ovu skupinu pripadaju interaktivna djela. Ona u sebi sadrže kombinaciju slike, zvuka, teksta i mogućnost istraživanja određenih dijelova. Na taj način, uz aktivno istraživanje priče i nekih drugih elemenata (primjerice kostimografije, scenografije, melodije), djeca istovremeno razvijaju digitalnu i literarnu pismenost. Treća skupina podrazumijeva „digitalna djela koja proširuju književno djelo“ (ibid. 861). Ova skupina obuhvaća hipertekstualna djela i vizualne romane. Riječ je o djelima koja polazišnu priču šire, nadopunjuju i tako omogućavaju njihovo nepredvidivo istraživanje. Slično hipertekstualnom djelu, postoji i vizualni roman. Karakteristika takvog digitalnog djela je izražena interaktivnost koja nudi pregršt opcija u donošenju odluka, nekoliko varijanta krajeva i dinamičnu, promjenjivu pripovjedačku tehniku.

Iz navedenoga se može zaključiti kako digitalna dječja književnost pruža bogatu platformu za nastanak sadržajno i konceptualno različitih djela. U procesu njezina razvoja možda se postavilo pitanje: predstavljaju li digitalni oblici književnosti manu ili prednost u kontekstu razvoja čitateljskih navika? S rastućim promjenama u svijetu, nemoguće je očekivati da se književnost neće razvijati, ali potrebno je osvijestiti kako i njezin digitalni oblik zahtijeva određene kriterije kvalitete.

4. Digitalna bajka

U valu promjena uzrokovanih digitalnom revolucijom zahvaćen je i žanr bajke. U svom suvremenom obliku, digitalna bajka predstavlja adaptaciju bajke novim generacijama. Prema teoretičaru medija Marshallu McLuhanu prilagodba žanra je bila neizbježna zbog promjene fokusa i razmišljanja čitatelja; u središtu su višemodalnost i interaktivnost, a ne sâm sadržaj (Gabelica, 2012). To označava početak novog načina razmišljanja i procesuiranja informacija koji zahtijevaju drugačiji pristup čitalačkom osvješćivanju djece. On je nužan jer bajke imaju snažan utjecaj na razvijanje govora i metajezične svijesti djece od najranije dobi (Grosman, 2013).

Digitalna bajka najčešće pripada skupini djela koja književnost koriste kao osnovno polazište (Gabelica i Težak, 2015). Njezina specifičnost manifestira se obliku spoja jezičnog, slikovnog, zvučnog i interaktivnog elementa koji se međusobno prožimaju i nadopunjuju (ibid.). Kako bismo u nastavku mogli analizirati digitalne bajke i usporediti ih s njihovim inačicama nastale na tiskovnom mediju, potrebno je objasniti njezine osnovne dimenzije.

Pripovijedanje se na digitalnim medijima ostvaruje slikovnim, tj. vizualnim i verbalnim, odnosno jezičnim diskursom. Slikovni diskurs doima se najupečatljivijim zbog specifičnosti digitalnih medija koji su izrazito vizualni, te stoga digitalne bajke najčešće podsjećaju na slikovnicu (Gabelica, 2014).

Treći element predstavlja zvučni diskurs. Kombinacijom glazbe, zvučnih efekata i glasa pripovjedača, postiže se šira dimenzija pripovjednog djela što rezultira većim uživljavanjem u bajku (ibid.). U digitalnim djelima za djecu zvučni diskurs može se pojaviti dvojako. Zvuk istovremeno može pripadati zvučnom i jezičnom diskursu, kada je riječ o govoru pripovjedača, dok kombinaciju zvučnog i slikovnog diskursa čine popratni zvučni efekti neke radnje (u Gabelica, 2014).

Kao i zvučni diskurs, interaktivnost u digitalnoj bajci može pripadati dvama područjima: jezičnom ili slikovnom. Interaktivnost koja je vezana uz tekst ili govor, dio je jezičnog diskursa, a ona vezana uz radnje na slici, primjerice klikanje, povlačenje miša i sl. pripada slikovnom diskursu (ibid.).

Gabelica (2014:230) navodi kako i digitalne verzije bajke, jednako kao i bajke u tradicionalnom obliku, „nose određene attribute kao što su vremenska pozicija, odmak, redosljed, brzina i učestalost, kategorija pripovjedača i gledišta tj. pripovjedne perspektive.“

U nastavku rada bit će prikazane analize nekoliko primjera digitalnih bajki, odnos i zastupljenost jezičnog, slikovnog, zvučnog i interaktivnog elementa te postoje li sličnosti (i u kojoj mjeri) s tradicionalnim inačicom.

4. 1. Crvenkapica (Little Red Riding Hood)

Digitalna bajka *Crvenkapica*, namijenjena iPhone, iPad i iPod touch uređajima, proizvod je engleskog dječjeg izdavača knjiga i aplikacija Nosy Crow¹⁵. Po svom sadržaju, ova interaktivna priča je kombinacija istoimene bajke braće Grimm i Perraulta uz određene dodatke koji se očituju u proširenju djela. Interaktivnost priče pruža korisniku mogućnost odabira kojim će putem Crvenkapica ići prema cilju, no to ne pridonosi različitom ishodu; svaka opcija dovodi do istog sretnog kraja, spasa Crvenkapice i bake te lošeg svršetka vuka. Prije samog pokretanja djela, nudi se izbor odabira samostalnog čitanja ili slušanja pripovjedača uz tekst. Važno je istaknuti kako djeca posuđuju glas pripovjedaču i likovima čineći tako bajku još bližom dječjem svijetu.

¹⁵Nosy Crow, 2013, *Little Red Riding Hood (Crvenkapica)* elektronička slikovnica za iPad, iPhone, iPod touch uređaje. [online] dostupno na: <<https://itunes.apple.com/gb/app/little-red-riding-hood-by/id626696483?mt=8&ign-mpt=uo%3D4> > [pristup 8.9. 2018.]



Slika 1. Isječak iz digitalne bajke *Crvenkapice*, Nosy Crow (2013)

Bajka započinje uobičajenom formulom „bila jednom davno“ draga i dobra djevojčica zvana Crvenkapica koja je živjela s majkom u kolibici na rubu šume. Ovo pripovijedanje je popraćeno tekstom na dnu ilustracije uz označavanje crvenom bojom one riječi koja se izgovara što pridonosi razvijanju čitalačkih vještina i održavanju fokusa radnje. Već prva ilustracija odaje kvalitetu s likovnog aspekta, boje su skladne, vesele i šarene, a likovi su prikazani trodimenzionalno likovnom tehnikom kolaža. Interaktivnost je prisutna na samom početku; dodiranjem prsta na plavu točku koja se pojavi na prsima lika majke i Crvenkapice, pokreću se i govore, doduše ograničenim repertoarom rečenica. Dijalozi su prikazani u balončiću što podsjeća na izgled stripa. Promotrimo li pažljivije, u pozadini ilustracije, u vanjskom okviru prozora prikazan je lik male sove. Suprotno bajkama na kojoj se temelji, ova digitalna verzija uklopila je novog lika, sovu, kao čuvara Crvenkapice. To se može interpretirati kao nevidljiva dodatna zaštita u životu na koju ne računamo, ali je prisutna. Ilustracija, tekst i interaktivnost popraćene su glazbom. Dominira zvuk frule i flaute čime se postiže veseo i prozračan ton.

Pripovijedanje se nakratko prekida zamolbom čitatelju da pomogne Crvenkapici spremiti hranu u košaru koja se nalazi na različitim dijelovima sobe; potrebno je prstima stisnuti na određen predmet i dovući ga u košaru. U tom trenutku likovi nisu ukrasna figura već daju prijedloge putem glasa/teksta gdje pronaći hranu. Nakon

toga, Crvenkapica kreće u posjetu baki s upozorenjem da se na putu čuva velikog strašnog vuka.

Sljedeći prizor prikazuje hodanje Crvenkapice šumom; u ovom dijelu, interaktivnost je minimalna i pomalo nevažna jer daje jedino mogućnost kontrole hoda ili trčanja Crvenkapice. Možemo primijetiti i dalje prisutnost male sove koja slijedi Crvenkapicu brinući za nju: „Nadam se da se Crvenkapica drži puta“¹⁶ U ovom prizoru promijenjena je glazbena podloga koja sad ima pomalo mističan prizvuk čarobne šume.

Kao i u polazišnim bajkama, Crvenkapica sreće vuka. Prema braći Grimm i Perraultu, Crvenkapica je nježno i naivno stvorenje nesvjesno zla koje ga može zadesiti u svom prijetvornom obliku. U ovom interaktivnom djelu, Crvenkapica odmah prepoznaje zločestog vuka o kojemu joj je majka rekla. Unatoč njegovu nagovaranju, Crvenkapica odlazi od njega dajući mu do znanja da s njim ne smije komunicirati i odbija mu reći gdje joj stanuje baka. Ova razlika može se promotriti iz perspektive doba u kojemu živimo. Prethodna stoljeća nisu bila prožeta tolikim brojem negativnih događaja i vijestima o nesrećama kao danas. Tehnološki napredak omogućio je strelovito brz prijenos informacija, a one negativne su najčešće eksponirane i naglašene. Zato se posebice u današnjem svijetu stvorio dodatan oprez.

Napuštanjem vuka, Crvenkapica dolazi do raskrižja: nude joj se dvije mogućnosti, odnosno dva puta kojima može nastaviti – *putem cvijeća* ili *putem perja*. Ovo je primjer proširivanja originalnog djela zbog pružanja nepredvidivog istraživanja. U ovom primjeru, Crvenkapica je otišla *putem cvijeća* i odmah po odabiru, pojavio se humak s devet parova tratinčica. U desnom uglu prikazana je sova koja, dodirrom na nju, suptilno daje do znanja kako ubrano cvijeće može imati kasnije važnu ulogu. Zvučni efekti prisutni su kod radnje stavljanja cvijeća u košaru pojačavajući doživljaj njegova branja. Namjerno dan izbor cvijeća ili slučajnost, ova radnja podsjeća Grimmovu inačicu bajke u kojoj je branje lijepog poljskog cvijeća označavalo Crvenkapičino skretanje s puta.

¹⁶U originalu: „I hope Little Red Riding Hood sticks to the path!“ Ovo je jedna od nekoliko rečenica koje sova ima u svom repertoaru.

Opet slijedi prizor hodanja šumom u kojemu je jedino naglasak kako Crvenkapica nastavlja putem žureći baki. Sljedeći prizor prikazuje novo raskršće u kojemu Crvenkapica bira između *puta žira* ili *puta jezera*. Odabirom *puta žira* Crvenkapica dolazi do velikog, starog hrasta na kojemu se nalazi vjeverica. Interaktivnost i igrivi element podrazumijeva pronalazak svih žireva i njihovo spremanje, potezom prsta, u Crvenkapičinu košaru. Lik vjeverice ima funkciju uputiti gdje bi žirevi možda mogli biti kako bi ih čitatelj prije uočio. Traženjem, čitatelj mora pomaknuti nakupine lišća koje su popraćene zvučnim efektom šuštanja. Cijelu scenu prožimaju zvukovi ksilofona, dajući joj razigrani ton.

Zatim slijedi ponovni prikaz Crvenkapičinog hoda kroz šumu nakon kojeg dolazi do zadnjeg, trećeg račvanja puta: *put pauka* ili *put muzike*. U ovom slučaju, Crvenkapica odabire *put pauka*. Nakon odabira, nova ilustracija prikazuje velikog, ali prijateljskog pauka koji ima želju pridružiti joj se u avanturi putovanja do njezine bake. Od čitatelja se traži da pomoću prsta navigira lika pauka da siđe sa svoje mreže u Crvenkapičinu košaru. Ovoga puta, u pozadini se čuju lagani zvuci triangla. Nakon što se pauk smjestio u njezinoj košari, Crvenkapica nastavlja svoj put. Dok Crvenkapica korača šumom, narator nabraja što je sve putem stavila u svoju košaru podsjećajući male čitatelje još jednom na njezin sadržaj.

Crvenkapica stiže do kućice svoje bake. Ova scena nema pozadinsku glazbu, čuje se cvrkut ptica i drugi šumski zvuci. Čitatelj treba svojim prstom pokucati kako bi Crvenkapica ušla. Prvi prizor jest podrhtavanje ormara – tvorci djela naglasili su kako se nešto čudnovato zbiva. Crvenkapica dolazi do kreveta i primijeti kako joj je baka čudna: „Bako, kako imaš velike uši!“ – „Da te bolje čujem, draga.“/ „Bako, kako imaš velike oči! - „Da te bolje vidim, draga.“/ „Bako, kako imaš velike zube!“ - „da te bolje pojedem, draga!“ Ovaj dijalog skraćena je verzija Grimmove ili Perraultove bajke i pokazuje vjernost književnoumjetničkom djelu. Nakon otkrivanja podmuklog vuka dolazi do napetosti. Glazba karakteristična za ples tanga nesvjesno pojačava čitateljevo uzbuđenje dok Crvenkapica bježi od vuka. Zbog načina prikaza ilustracije i glazbe, situacija poprima gotovo komičan prizvuk kako bi se smanjio osjećaj straha.

Prisjetimo li se male sove i njezinog komentara kako će joj prikupljeno cvijeće, žirevi i pauk možda kasnije biti od pomoći, možemo predvidjeti daljnji tijek radnje.

Uz istu pozadinsku glazbu, izmjenjuju se tri prizora: izazivanje jakog kihanja vuka tratinčicama, bacanje žireva pod noge vuku kako bi pao i plašenje novim prijateljem, paukom. Interaktivnost se očituje u pomicanju tih predmeta do vuka kako bi ga Crvenkapica otjerala. Ovaj čin posebno može naglasiti važnost pomaganja nekome u nevolji. I cvijeću i žirevima vuk je odolijevao, ali na sreću Crvenkapice i čitatelja, pauka se bojao. Od silnog straha trčeći je pobjegao, uz komentar naratora da ga nitko više nije vidio. Zadnji prizor daje čitatelju uputu da pronađe ključ kojim će otključati baku iz ormara te izvaditi hranu iz košare koju je donijela Crvenkapica. Ovakav kraj sličniji je Grimmovoj priči nego Perraultovoj, u pogledu ishoda bake i Crvenkapice. Ovdje je ipak izbjegnuto pretjerano pokazivanje nasilja; vuk pobjegne daleko od svih ili završi u zatvoru, ovisno o izboru puteva koje je čitatelj odabirao.

Možemo spomenuti kako ova digitalna bajka nudi i opciju da se čitatelj direktno uključi u priču korištenjem web kamere. To je moguće u sceni koja prikazuje malo jezero u kojem se čitateljevo lice može zrcaliti. Interpretiramo li to kao odraz Crvenkapice, dobre i drage djevojčice, čitatelj se poistovjećuje s njom što može rezultirati stvaranjem pozitivne slike o sebi. Također interaktivnost u obliku čitateljeva puhanja zraka u ekran koje simulira puhanje maslačaka je vrijedna spomena iz aspekta pomaganja. To je jedan od primjera gdje čitatelj može osjetiti povezanost s likom i razvijati njegovu empatiju od najranije dobi, a to je hvalevrijedna ideja autora.

4. 2. Trnoružica (Sleeping Beauty)

Digitalna bajka *Trnoružica* produkt je rada kanadske tvrtke PonyApps pod okriljem Saturn Animation Studios Inc.¹⁷, a namijenjena je anglofonom i ruskom tržištu. Već samim pokretanjem aplikacije saznajemo kako se temelji na istoimenoj bajci braće Grimm. Uz tekst bajke koji ostaje dosljedan u smislu naglašavanja pouke originalnog djela, ova digitalna bajka nudi i razne mogućnosti: uključiti/ isključiti opciju interaktivnih igara, odabir kojim događajem započeti bajku, odabir slušanja/ čitanja

¹⁷Saturn Animation Studios Inc., 2017, *Sleeping Beauty Fairy Tale (Trnoružica)* digitalna bajka za Android, iPhone, iPad i iPod touch uređaje. [online] dostupno na: < <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.saturnanimation.sleepingbeautybook> > [pristup 8.9. 2018.]

bajke na engleskom ili ruskom jeziku, odabir automatskog čitanja bajke te korištenje zvučnih efekata i glasa naratora uz priču. Svakako je zanimljivo spomenuti kako narator, promjenom boje i tona glasa, govori i dijaloge likova napisane u sklopu teksta. Dodirom na njih, likovi se pokreću, a njihovo pričanje ili komentar svodi se tek na artikulaciju ponekih glasova, smijeha i sl.



Slika 2. Isječak iz digitalne bajke *Trnoružice*, Saturn Animation Studios Inc.(2017)

Bajka započinje svojim dobro poznatim početkom „jednom davno“ i uvodi nas u kraljevstvo Trnoružice. Ilustracija prikazuje statičnu pozu sluga, kraljice i kralja u perivoju dvorca. Tek dodirom na likove pokreće se relativno siromašna i kratka animacija (sluga zamahne paunovim perom i ohladi kraljicu; kraljica se nagne nad platno, nasmije se i povuče potez kistom; kralj iskorači i uzvikne „Oh, ne!“). Neprekidna animacija vidljiva je u radu fontane jer kapljice neprestano padaju u lukovima. Također, zvučnu konstantu čini i cvrkut ptica u pozadini.

Iduća ilustracija prikazuje kraljicu u kupki i žabu koja nagovještava skoro rođenje željno iščekivanog djeteta. Suprotno prethodnoj „stranici“, ovdje je vidljiva usklađenost slikovnog, zvučnog i jezičnog diskursa. Vizualni dojam sumraka pojačava zvučni efekt glasanja zrikavaca.

Pripovijedanje se nakratko prekida igrom u kojoj čitatelj pomaže slugi pripremiti svečanu večeru u čast rođenja male princeze, Trnoružice. Na vrhu ekrana prikazani su predmeti koje je potrebno postaviti na stol. Uspjeh i promašaj popraćeni su

reakcijom sluge, primjerice „Ohoo“ i smiješkom ili „Ohhh“ primajući se za glavu. Nakon uspješno izvedenog zadatka pojavljuje se glazbenik i kratkim sviranjem na violini označava kraj igre.

Zatim nas narator priče uvodi u scenu svečane večere posebno naglašavajući kako jedna, ali najopakija vila nije pozvana. Dodirom jedne od tri skupine likova (gosti s lijeve strane, kralj i kraljica na začelju stola, gosti s desne strane) likovi animacijom ožive, odnosno ustanu, nazdrave i popiju iz svojih pehara, u pratnji zvučnih efekata.

Sljedeća ilustracija prikazuje lijepu djevojčicu u svom krevetiću prema kojoj je upereno dvanaest čarobnih štapića, od svake dobre vile po jedan. Dodirom na štapiće, štapići zatrepere uz pratnju mističnog zvuka koji dočarava darivanja vila svim vrijednostima i krepostima. Nakon ovog dijela, na istoj pozadini odvija se igra: potrebno je od jedanaest predmeta odabrati one koji su prikladni za Trnoružicu (ponuđeno je: škrinja, kruna, pauk, bombon, čekić, haljina, dinosaur, lutkica, nož, plišani medvjedić i pištolj). Od ponuđenih poklona, jasno je kako su autori odabrali stereotipne darove (pokušamo li staviti igračku dinosaura u njezinu vreću, djevojčica će zaplakati). Također, cijela pozadina je u nijansama ružičaste, a oni prihvatljivi pokloni posve ili djelomično te iste boje.

Daljnji tijek radnje zbiva se kao i u polazišnoj bajci. Zla vila proklinje Trnoružicu strašnom kletvom, ali, ne iskoristivši svoj poklon, dvanaesta dobra vila je ublažava. Umjesto smrti prije svoje petnaeste godine, Trnoružica će spavati dubokim snom sto godina. Distinkcija zle i dobre vile posebice je naglašena vizualnom predodžbom: zla vila prikazana je zelenom bojom kože u crnoj haljini te uz pratnju zluradog smijeha, a dobra vila je blijede puti u narančastoj haljini okupanoj sunčevim zrakama dok se u pozadini čuje cvrkut ptica.

Iako nisu prikazani, slušajući naratora i/ili čitajući tekst znamo da je kralj naredio izbacivanje kolovrata iz cijelog kraljevstva kako se kletva ne bi obistinila. Ilustracija prikazuje sada već lijepu djevojku, a njezina dobrota naglašena je povezanošću sa životinjama. Dodirom ptice, srne ili zečeva, pokreću se i prilaze Trnoružici.

Sljedeća igra povezana je s tim dijelom priče: čitatelja se zamoli da pomogne nahraniti životinje. Pokretom prsta, lješnjak pomičemo do vjeverice, ribu do lisice, zrna do ptice i mrkvu do zeca.

Priča teče dalje smještajući radnju na dan rođendana Trnoružice koja krene lutati dvorcem usput ga istražujući. Ilustracija nadopunjuje govor naratora. Plavičasta boja pozadine i upaljen fenjer odaje nam da je u dvorcu mrak. U pozadini ilustracije prikazano je pet različitih vrata, te dodiranjem prsta saznajemo što se skriva: ostava za haljine, mačje sklonište, stubište, oružje ili soba s blagom. Lutajući dvorcem, Trnoružica dođe do vrha starog tornja u koji ulazi. Iznenadenje raste kako otkrivamo staricu koja prede vunu na kolovratu. Dodiranjem ekrana, Trnoružica pruža ruku prema igli, ubode se i tako ispuni proročanstvo. Trnoružica i sva živa bića u dvorcu zaspasše dubokim stogodišnjim snom.

Kako bi san bio naglašeniji, nakon nabiranja životinja koje su zaspale slijedi igra. Na vrhu ekrana prikazano je pet sličica koje simboliziraju određeni zvuk: dodiranjem na sliku bubnjeva, začuje se njihov zvuk; dodiranjem na simbol „hitne pomoći“ začuje se piskutava sirena; dodiranjem na sliku gitare, zasvira živahna glazba; dodiranjem na gramofonsku ploču, začuje se vesela koračnica; dodiranjem na sliku Mjeseca, začuje se polagana uspavljujuća melodija. Cilj igre je odabrati koja glazba je prikladna uspavanka.

Iako u Grimmovoj bajci: „i vjetar utihnu, te na drveću pred dvorima ni listić više ne zatitra.“(Kralj, 2018:79), u ovoj digitalnoj bajci prisutan je zvučni efekt zavijanja vjetra. Dodiranjem ekrana, započne rast guste trnove živice. Kao i u Grimmovoj bajci, u idućoj ilustraciji narator pripovijeda o brojnim pokušajima dopiranja do lijepe princeze no nijedan princ nije uspio. Zanimljivo je kako lik orijentalnog princa daje naslutiti koliko daleko se proćuo događaj usnule princeze.

Kao i u Grimmovoj bajci, nakon stoljeća otkada je princeza zaspala, mladi princ pronađe usnuli dvorac. Prolazeći, nailazi uspavanog kuhara i šegrta, pse i konje, kralja, kraljicu i njihove dvorjane te naposljetku Trnoružicu. Nakon poljupca, Trnoružica se probudi, a u pozadini se začuje zvuk zvončića. Interaktivnost se očituje u buđenju svih uspavanih likova. Od silnog veselja i uzbuđenja, glavni kuhar daje priliku svom šegrtu koji ipak treba malu pomoć čitatelja. U oblačiću se prikažu sličice potrebnih namirnica kako bi znali koje odabrati. U pozadini je vesela glazba, a čuje se i krčkanje lonca.

Nakon igre, nova ilustracija prikazuje vjenčanje Trnoružice i princa što označava kraj priče. Autori su dodali dodatak u obliku igre: Trnoružica i princ poziraju, a čitatelj odabire boje kojima će ih oslikati. Interaktivnost je ograničena jer možemo oslikati dodirrom unaprijed zadano područje. Tom ilustracijom, autori su povezali početni prikaz bajke i zaokružili je u jednu cjelinu.

Ova digitalna bajka doista vjerno slijedi Grimmovu prenoseći istu pouku, stariju od Trnoružičinog stogodišnjeg sna. Uz to, zbog naravi medija, raznim uklopljenim interaktivnim igrama ova bajka pomaže u razvijanju čitalačkih vještina i pamćenja. Također, jezični diskurs uključio je i neverbalnu komunikaciju koja se očituje u dijalozima ili monolozima likova. Zamjerka PonyApps je anketa „Sviđa li vam se Trnoružica?“¹⁸ koja se pojavljuje nekoliko puta tijekom čitanja bajke kvareći njezin ugođaj. Smatram kako bi prikladnije bilo takvu vrstu povratne informaciju tražiti nakon pročitano djela.

4. 3. Pepeljuga (Cinderella)

Digitalno djelo *Pepeljuga – elementi priče*¹⁹ proizvod je tvrtke Thirteen unutar grupe Annenberg Learner. Temeljena na Grimmovoj i Perraultovoj bajci, ova interaktivna *Pepeljuga* eksploatacijom polazišnog sadržaja i likova postiže edukativnu ulogu: uz širenje vokabulara engleskog jezika, ona poučava o dijelovima sadržaja koji čine neku priču. Razumijevanje ili provjera stečenog znanja izvršava se različitim interaktivnim aktivnostima, odnosno rješavanjem zadataka. Osim toga, ova *Pepeljuga* daje mogućnost odabira istovremenog slušanja pripovjedača i čitanja teksta uz gledanje animiranih ilustracija, samostalnog čitanja ili samog slušanja pripovjedača. Poput prethodno analizirane *Trnoružice*, i ova bajka nudi preskakanje dijelova priče i njezino zaustavljanje u bilo kojem trenutku.

¹⁸U originalu: Do you love Sleeping Beauty?; odgovorimo li pozitivno, nudi se mogućnost ocijeniti je odmah, kasnije ili maknuti anketu te nastaviti čitanje bajke.

¹⁹*Pepeljuga – elementi priče (Cinderella – Elementsofthe story)* je digitalno djelo čija je namjena omogućiti cjeloživotno učenje učiteljima i studentima engleskog jezika i književnosti unutar grupe Annenberg Learner. Zasluge za ovo djelo preuzima produkcijska tvrtka Thirteen/WNET New York. 2007, Annenberg Media. [online] dostupno na < <https://www.learner.org/interactives/story/index.html> > [pristup 7. 9. 2018.]



Slika 3. Isječak iz digitalne bajke *Pepeljuge*, Thirteen (2007)

Djelo započinje kraćim uvodnim tekstom kojim objašnjava svoju primarnu namjenu:

Dobra priča je poput ukusne juhe. Nastaje po receptu koristeći sastojke koji se zajedno promiješaju. U ovoj interaktivnoj bajci istražiti ćemo raznovrsne sastojke ili elemente, koji tvore priču i čine je tako zabavnom. Počet ćemo čitanjem *Pepeljuge*. Zatim ćemo proučiti sve komadiće priče kako bismo vidjeli kako se zajedno slažu.²⁰

Poput Grimmovih, bajka započinje svojom standardnom formulom „jednom davno, u dalekom kraljevstvu“ živjela Pepeljuga, draga, pametna i lijepa djevojka. Živjela je lijepim i sretnim životom do smrti majke. Nedugo, njezin otac oženio je drugu ženu koja je imala dvije kćeri, Lottie i Dottie. I majka i kćeri bile su veoma zle. Maćeha je kupovala svojim kćerima predivne haljine i igračke, dok Pepeljugi nije poklonila ništa. Polarizacija dobrih i loših likova prikazana je vizualno: lica oca, majke i Pepeljuge prikazani su lijepima i blagima. Lica maćeha i njezinih kćeri prikazana su izobličeno djelujući gotovo ljutito i nezadovoljno.

U bajci se dalje pripovijeda kako je uskoro umro Pepeljugin otac. Dok je majčina smrt prikazana efektom nestajanja njezina lika s pozadine, očeva smrt nije. Uz tekst/govor naratorice, na nekoliko trenutaka prikazana je sama Pepeljuga u kadru. To

²⁰U originalu: A good story is like a tasty soup. It follows a recipe with a handful of ingredients that all blend together. In this interactive, we are going to explore the different ingredients, or elements, that go into stories and make them so much fun. We are going to start by reading „Cinderella“. Then we will look at all the different pieces of the tale, to see how they all fit together.

možemo interpretirati kao Pepeljuginu samoću; ostala je bez jedinog oslonca i zaštite.

Ostavši sama, siromašnom animacijom u više ilustracija prikazana je Pepeljuga kako po cijele dane sprema služeći maćehu i polusestre. Ovdje slikovni diskurs nadopunjuje jezični: opis cjelodnevnog rada i pospremanja popraćen je ilustracijama Pepeljuge u blatnoj haljini i uprljanog lica kako mete pod, pere odjeću i suđe. Pa, iako su joj lice i odjeća bili uprljani, naratorica pripovijeda kako je Pepeljuga imala dobro srce.

U priči je prikazano verbalno zlostavljanje u obliku pogrđnih nadimaka upućenih Pepeljugi; Lottie je rekla kako joj odjeća izgleda kao „prljava pelena“, a Dottie da joj lice izgleda poput „kante blata“. Zato naratorica nadodaje kako su sestre ružne iznutra kao izvana, a njezin govor naglašava vizualni prikaz izobličjenih likova sestara.

Priča teče dalje i jednoga dana dolazi objava u kojoj mladi kraljević poziva sve djevojke u kraljevstvu na bal. Suprotno Perraultovoj inačici, ova verzija naglašava zloću sestara i njihovu međusobnu netrpeljivost: kada Dottie uzbuđeno izjavi kako će se ona zasigurno udati za kraljevića, Lottie odgovori da ne zna što bi kraljević vidio u njoj pošto izgleda poput „trulog krumpira“. Isto tako, u Perraultovoj verziji bajke, sestre upitaju Pepeljugu hoće li ići s njima na bal, dok u ovom djelu Pepeljuga je ta koja priupita za dopuštenje. Nakon tog pitanja, sestre se izruguju ponovno koristeći izraze kako njezina odjeća izgleda kao „prljava pelena“, a lice poput „kante blata“. Njihovo ruganje prekida maćeha prividno milosrdna. Učini li sve zadatke i sašije li sebi haljinu, Pepeljuga smije poći na bal. No maćeha je zadala podugačku listu zadataka zbog kojeg Pepeljuga nije stigla sašiti opravu. Taj jezični diskurs popraćen je ilustracijom Pepeljuge u blatnoj haljini i tužna lica. Idući dan, Pepeljuga je dobila još dužu listu zadataka i nikako nije stigla ni taj dan sašiti haljinu. Trećega dana, Pepeljuga je dobila najdužu listu zadataka; marljivo je radila cijeli dan, ali nije uspjela sve zadatke izvršiti niti haljinu sašiti. Maćeha i sestre otišle su bez nje, ostavljajući je žalosnu i uplakanu.

Odjednom, ispred Pepeljuge stvori se vila, njezina kuma. Čarobna vila bundevu pretvori u kočiju, miševu u konje, a guštera u kočijaša. I naglašavajući kako je lijepa i pametna, vila je učini „lijepom izvana kao iznutra“. Pomoću vilinog zlatnog štapića,

Pepeljuga je na sebi imala predivnu zlatnu opravu i staklene cipele. Vila se pozdravila s Pepeljgom upozorivši je da se vrati do ponoći.

Kao i u izvorišnim bajkama, dolazak Pepeljuge na bal izmamio je svima pogled; bila je najljepša djevojka u dvorcu. Toliko bijaše lijepa da je ni maćeha niti polusestre nisu prepoznale. Njezina ljepota nije prošla nezamijećeno kod mladog kraljevića. Iako privučen vanjskim izgledom, naratorica pripovijeda kako je kraljević razgovarajući s Pepeljgom, otkrio njezinu dragost, pamet i humor. Ovaj segment je značajan jer u današnjem svijetu naglasak na estetici i ljepoti kao jedinom parametru vrijednosti sve više uzima maha, dok prave vrline odlaze u zaborav. Još jednom, naratorica ponavlja izraz kao opis Pepeljuge: „bila je lijepa izvana kao iznutra“.

Pepeljgine sestre i maćeha stajale su po strani dosađujući se jer nisu mogle plesati s kraljevićem. Na njihovu žalost, kraljević je povrh svega uvidio kako je Pepeljuga i „sjajna plesačica“.

Primijetivši da je uskoro ponoć, Pepeljuga se pozdravi s kraljevićem i trčevši napusti dvorac, a u trku joj ispadne jedna staklena cipela. Ovdje možemo primijetiti kontradiktornost napisanog/ rečenog s ilustracijom. Dok naratorica kaže „staklena cipela“, ilustracija prikazuje u detaljnom planu cipelu zlatne boje.

Uzevši cipelu kao „kompas“, kraljević kreće u potragu za odbjeglom djevojkom. Pretraživši cijelo kraljevstvo, dođe do posljednje, Pepeljgine kuće. I Lottie i Dottie su isprobale cipelu; jednoj je bila prekratka, a drugoj preširoka. Kraljević upita živi li još jedna djevojka u ovoj kući na što maćeha odgovori kako živi sluškinja. Na maćehinu izreku opet imamo ponovljen repertoar uvreda sestara: Pepeljgina odjeća izgleda kao „prljava pelena, a njezino lice poput „kante blata“. No kraljević je inzistirao da mu dovedu tu djevojku i Pepeljuga obuče cipelu.

Pristanak Pepeljuge na prosidbu kraljevića popraćen je poznatom frazom „lijep iznutra kao izvana“. Na negodovanje i komentare maćeha i sestara kako Pepeljuga nije ta predivna djevojka s bala, stvori se pored njih vila kuma. Svojim čarobnim štapićem obuče joj onu istu zlatnu haljinu, a druga staklena cipela stvori joj se na nozi. Nakon toga, kuma vila prijete Lottie i Dottie da će ih pretvoriti u prljavu pelenu i kantu blata jer su „ružne iznutra kao izvana“. Zanimljivo kako su autori dočarali sram i nelagodu sestara: uvukle su ramena i lice im djeluje snuždeno. Pepeljuga zaustavlja vilu govoreći kako su maćeha i sestre dobrodošle na dvoru. Naratorica je njezin čin popratila: „Pepeljuga je bila lijepa iznutra kao izvana“.

I baš poput Perraultove bajke, Pepeljuga povede svoje sestre i maćehu u dvorac, gdje su svi zajedno sretno živjeli do smrti i jeli „puno čokolade i sendviča sa šunkom“.

Iako ilustracije ove interaktivne bajke djeluju siromašno (jednostavne boje, plošnost i sl.), one su pažljivo i vjerno pratile ili nadopunjavale jezični diskurs. Uz minimalnu animaciju naglasile su važne tekstualne/ govorene dijelove bajke i postigle fokusiranost čitatelja.

Već spomenuto, kraj bajke ujedno je i početak interaktivnosti koja se očituje u nizu različitih zadataka. Na temelju bajke istražuju se ključni elementi priče. U ovom slučaju, započinje se osnovnim obilježjem radnje: vremenom i mjestom. Zadatak je odgovoriti gdje i kada se odvija radnja bajke; ponuđeni odgovori za mjesto su : pustinja, svemir, kraljevstvo, škola, kuća, restoran, a za vrijeme: prošlost, sadašnjost, budućnost. Točnim odgovorom, korisnik ide na sljedeća pitanja kojima se provjerava naučeno i upamćeno.

Obrađuje se i pojam likova. Zadatak korisnika je prepoznati likove iz bajke *Pepeljuge*. Nakon točnog odabira, slijedi podjela likova, točnije njihov podtip: „junak“ (pridodan je lik Pepeljuge) i „zločinac“ (pridodan je lik Maćehe). Ta dva pojma dodatno se objašnjavaju; protagonist/junak je „dobar lik za kojeg navijamo, za kojeg želimo da uspije, pobjedi zločinca i bude sretan“, a antagonist/ zločinac je „glavni loš lik (...)“. Nakon tog pojašnjenja, slijedi zadatak koji sadrži dvije tablice: „junak“ i „zločinac“. Zadatak je ponuđene pridjeve (veseo, lijen, radišan, zloban, dobar, pametan, zao) i likove (Pepeljuga i maćeha) svrstati u odgovarajuće tablice.

Treći segment odnosi se na redoslijed događaja i fabulu. Zadatak zahtjeva kronološki poredak događaja zbivanja u bajci. Ponuđeno je sedam ilustracija (cipela, glasnik koji poziva na bal i dr.) koje predstavljaju određen događaj. Bajka nudi i objašnjenje fabule i njezinih dijelova – ekspozicije, konflikata, vrhunca i završetka te primjerene zadatke za svaki dio.

Edukativni pristup ove digitalne *Pepeljuge* vidljiv je u svakom objašnjenju pojedinog segmenta i obradi pojmova i kao takva, svoju primarnu zadaću je ispunila.

5. Zaključak

Započeta osamdesetih godina prošloga stoljeća, digitalna revolucija obuhvatila je sva područja ljudskog djelovanja, pa tako i književnost. Te promjene uzrokovane neprestanim civilizacijskim napretkom omogućile su evoluiranje bajke i stvaranje nove grane tog žanra. Nošena digitalnim medijima, bajka je uspostavila drugačiju komunikaciju s čitateljem/ korisnikom. Upravo taj komunikacijski segment važan je za razumijevanje i interpretacije digitalnog oblika bajke. Kroz interaktivnost i višemodalnost pretvorila je pasivnog slušača u aktivnog sudionika u priči. Naravno, bez umanjivanja važnosti bajke na kojoj se temelji, ipak se može primijetiti prednost kvalitetne digitalne bajke; ona nadograđuje relaciju odnosa *pripovijedanje – slušanje* sudjelovanjem u bajci, primjerice edukativnim (rješavanje zadataka i učenje pojmova) i/ili zabavnim pristupom (uključivanjem igara).

Iako predstavljaju minimalan uzorak, analize digitalnih verzija *Crvenkapice*, *Pepeljuge* i *Trnoružice* pokazatelj su zastupljenosti kvalitetnih i primjerenih književnih oblika za djecu. Svojim jednostavnim i zanimljivim pristupom lako uvode čitatelja / korisnika u priču te postižu stvaranje interesa i za ostala umjetnička djela. Bajke su vrijedna, tisućljetna ostavština koja ne smije biti uskraćena novim generacijama zbog promjene medija. Ovim radom suptilno naglašavam važnost stjecanja digitalnih kompetencija kako bi se izbjeglo zanemarivanje, zaboravljanje ili svođenje bajke (i ostalih umjetničkih djela) na puku zabavu.

U Hrvatskoj, uloga digitalnih medija u odgojno-obrazovnom sustavu još uvijek nije na adekvatnoj razini; kontradiktorno, dok teorija naglašava njezinu važnost, praktičan dio uspješno je minimalizira.

Nadam se da će u skoroj budućnosti digitalna bajka dobiti više pozornosti i priznanja koja zaslužuje. Pa bila bajka sanjana, usmeno prepričavana, napisana na papiru ili na najmodernijem elektroničnom uređaju, njezina ljepota leži u neograničenosti koja nikada neće prestati:

U bajkama je sve moguće. Golemi duh može se spremati u omanju bocu. Za jedan dan može se propješačiti udaljenost od godine dana hoda. Čovjek se može pretvoriti u konja, drugovati s divovima, (...). Po tome su bajke nalik na snove. (Bauer, 2005: 33)

Literatura

1. Anić, V. (1991). *Rječnik hrvatskog jezika*. Zagreb: Novi liber
2. Bauer, L. (2005). Kako je Andersen bajku učinio književnošću za djecu, u *Dobar dan, gospodine Andersen* (ur. R. Javor). Zagreb: Knjižnice grada Zagreba. 33-38.
3. Bertoša, M. (1997). O bajkama, *Čemu: časopis studenata filozofije*, 4 (10), 31-34
4. Bettelheim, B. (2000). *Smisao i značenje bajk*. Cres: Poduzetništvo Jakić
5. Crnković, M. (1990) *Dječja književnost: priručnik za studente i nastavnike*. Zagreb: Školska knjiga
6. Crnković, M. i Težak D. (2002). *Povijest hrvatske dječje književnosti: od početka do 1995. godine*. Zagreb: Znanje
7. Diklić, Z., Težak, D., Zalar, I. (1996). *Primjeri iz dječje književnosti*. Zagreb: Divič
8. Fromm, E. (1957). *The forgotten language – an introduction to the understanding of dreams, fairy tales and myths*. New York: Grove Press
9. Gabelica, M. (2012). Poticanje čitanja uz nove medije, u *Dijete, škola, obitelj : časopis za odgoj i obrazovanje djece rane školske dobi namijenjen stručnjacima i roditeljima*, 2-8.
10. Gabelica, M.(2014). *Bajkeu književnosti i digitalnim medijima*. (Doktorska disertacija). Filozofski fakultet, Zagreb.
11. Grosman, M. (2013). Čitatelji i književnost u 21. stoljeću , u *Čitanje za školu i životu* (ur. M. Mićanović). Zagreb: Agencija za odgoj i obrazovanje. 76-89.
12. Hameršak, M. (2011). *Pričalice: o povijesti djetinjstva i bajke*. Zagreb: Algoritam
13. Jakovljević Propp, V. (1990). *Historijski korijeni bajke*. Sarajevo: Svjetlost
14. Jakovljević Propp, V. (2012). *Morfologija bajke*. Beograd: Biblioteka XX vek: Knjižara Krug
15. Jolles, A.(1978). *Jednostavni oblici*.Zagreb: Studentski centar Sveučilišta u Zagrebu, Kulturne djelatnosti
16. Mandić Hekman, I. (2011). *Od bajke do avangarde*. Zagreb: Ex libris
17. Pintarić, A. (2008). *Umjetničke bajke – teorija, pregled i interpretacije*. Osijek: Sveučilište „Josipa Jurja Strossmayera“, Filozofski fakultet: Matica Hrvatska
18. Solar, M. (1981). *Teorija književnosti*. Zagreb: Školska knjiga
19. Težak, D. i Težak, S.(1997). *Interpretacija bajke*. Zagreb: Divič
20. Težak, D., Gabelica, M. (2015). *Digitalna dječja književnost*, u *Sodobni pristupi poučavanja prihodnjih generacija*, (ur. M. Orel). Ljubljana, 856-866
21. Velički, V. (2013). *Pričanje priča – stvaranje priča*. Zagreb: Alfa
22. Von Franz, M.. (2007). *Interpretacija bajki*. Čakovec: Scarabeus-naklada
23. Zalar, D. (2015). *Svjetska književnost* (Skripta). Zagreb: Učiteljski fakultet
24. Zipes, J., ur. (2000). *The Oxford companion to fairytales*. Oxford: Oxford University Press.

Mrežni izvori:

1. Grimm, W. i G. (n.d.) *Bajke*, prev. V. Kralj. Preuzeto s <https://lektire.skole.hr/system/files/pdf/2018/grimm_bajke.pdf?file=1&type=node&id=7141&force=> [pristup 15.8. 2018.]
2. Isječak iz digitalne bajke Crvenkapica (Nosy Crow, 2013) <<https://nosycrow.com/wp-content/uploads/2015/05/LRRH2wolf-800x600.png>> (pristup 8.9.2018.)
3. Isječak iz digitalne bajke Trnoružica (Saturn Animation Studios Inc., 2017) <<https://i.pinimg.com/originals/37/03/0a/37030ade097489c4ff6186cf2e34a7b0.png>> (pristup 8.9.2018.)
4. Izvor: isječak iz digitalne bajke Pepeljuga (Thirteen, 2007) <<http://3.bp.blogspot.com/icWJYdu06Oo/T01Uj3PMvI/AAAAAAAAAGZk/NmG8mMb7eM4/s1600/Screen+Shot+2012-02-28+at+5.23.13+PM.png>> (pristup 7.9.2018.)
5. NosyCrow, 2013, *Little red riding hood (Crvenkapica)* elektronička slikovnica za iPad, iPhone, iPod touch uređaje. [online] dostupno na: <<https://itunes.apple.com/gb/app/little-red-riding-hood-by/id626696483?mt=8&ign-mpt=uo%3D4>> [pristup 8.9. 2018.]
6. Perrault, C. (1697./ n.d.), *Priče ili bajke iz prošlih vremena s poukom ili Priče moje majke guske*, prev. S. Lovrenčić. Preuzeto s <https://lektire.skole.hr/system/files/pdf/2015/perrault_bajke.pdf> [pristup 15.8. 2018.]
7. Poston, B. (2009). *An Exercise in Personal Exploration: Maslow's Hierarchy of Needs*. <<http://www.ast.org/pdf/308.pdf>> (pristup 28.7. 2018.)
8. Saturn Animation Studios Inc., 2017, *Sleeping Beauty Fairy Tale (Trnoružica)* digitalna bajka za Android, iPhone, iPad i iPod touch uređaje. [online] dostupno na: <<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.saturnanimation.sleepingbeautybook>> [pristup 8.9. 2018.]
9. Thirteen/ WNET New York. 2007, *Cinderella – Elements of the story (Pepeljuga – elementi priče)* [online] dostupno na: <<https://www.learner.org/interactives/story/index.html>> [pristup 7. 9. 2018.]

Izjava o samostalnoj izradi rada

Izjavljujem da sam ja, Gloria Kordić, rođena [REDACTED] u Berlinu, Njemačkoj studentica Ranog i predškolskog odgoja i obrazovanja Učiteljskog fakulteta u Zagrebu (matični broj [REDACTED]) samostalno provela aktivnosti istraživanja literature i napisala završni rad na temu *Digitalna bajka*.

U Zagrebu,
