

# Kamišibaj u predškolskom odgoju i obrazovanju

---

**Marsenić, Monika**

**Undergraduate thesis / Završni rad**

**2021**

*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:147:323969>

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

*Download date / Datum preuzimanja:* **2024-07-11**

*Repository / Repozitorij:*

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



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

**Monika Marsenić**

**KAMIŠIBAJ U PEDŠKOLSKOM ODGOJU I OBRAZOVANJU**

**Završni rad**

**Petrinja, rujan 2021.**

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

**Monika Marsenić**  
**KAMIŠIBAJ U PREDŠKOLSKOM ODGOJU I**  
**OBRAZOVANJU**

**Završni rad**

**Mentor rada:**  
**dr. sc. Maša Rimac Jurinović**

**Petrinja, rujan 2021.**

# SADRŽAJ

<b>1. UVOD</b> .....	1
<b>2. ŠTO JE KAMIŠIBAJ</b> .....	3
2.1. <i>Povijesni razvoj kamišibaja</i> .....	3
2.2. <i>Vrste kamišibaja</i> .....	6
2.3. <i>Načini izvođenja kamišibaja</i> .....	7
2.4. <i>Slike i ilustracije</i> .....	9
<b>3. AUTORSKI KAMIŠIBAJ U PREDŠKOLSKOM ODGOJU I OBRAZOVANJU</b> .....	12
3.1. <i>Odabir priče</i> .....	14
3.2. <i>Vizualni, akustični i olfaktivni efekti</i> .....	16
3.3. <i>Kompetencije i uloga pripovjedača</i> .....	17
<b>4. METODIČKI PRISTUP KAMIŠIBAJU I DRAMSKOPEDAGOŠKOJ RADIONICI</b> .....	19
4.1. <i>Priprema kamišibaja</i> .....	20
4.1.1. <i>Autorska kamišibaj priča „Porculanska stolica“</i> .....	20
4.1.2. <i>Oslikavanje autorske priče</i> .....	21
4.1.3. <i>Izrada butaja</i> .....	23
4.2. <i>Dramskopedagoška radionica</i> .....	24
4.2.1. <i>Struktura radionice</i> .....	25
<b>5. ZAKLJUČAK</b> .....	28
<b>6. LITERATURA</b> .....	30
<b>7. POPIS SLIKA</b> .....	32
<b>8. PRILOZI</b> .....	33

## SAŽETAK

Ovaj rad temelji se na analizi stručne literature koja se tematski bavi važnošću pričanja priča općenito, a posebice djeci predškolske dobi pomoću tradicionalne japanske metode pripovijedanja nazvane - kamišibaj. Odrasli djeci pripovijedaju priče iz više razloga. Jedan od razloga jest užitak. Slušajući priču dijete uživa i odlazi u neki drugi svijet, razvija maštu i kreativnost. Osim užitka, priče djeci pružaju nove spoznaje. Priče postoje kako bi prenijele važne poruke i misli. Živa riječ ima veliki utjecaj na odrasle, pa tako i na djecu, zato je poman odabir ključan. U kombinaciji sa slikom, živa riječ postaje još snažnija. Upravo je zbog toga tradicionalna japanska metoda pripovijedanja priča, nazvana kamišibaj, pogodna za prenošenja priče s ciljem poticanja užitka u priči, razumijevanja priče i poučavanja djece. Nadalje, pozitivan utjecaj na djecu predškolske dobi, osim slušanja priča i gledanja izvedbi, ima i stvaranje vlastitih (Velički, 2013). Tomu potpomažu radionice koje je odgojitelj u mogućnosti osmisлити sam ili zajednički s djecom. Cilj ovoga rada, kamišibaja kojeg sam osmislila i prateće metodičke razrade jest doprinijeti prepoznavanju ove metode među kolegama odgojiteljima kako bi navedenu koristili ili pokušali koristiti u svome daljnjem radu u odgojno-obrazovnoj ustanovi. Osim užitka, svrha ponuđenoga kamišibaja i radionice jest poticanje mašte i kreativnosti te otkrivanje djetetovih talenata, prepoznavanje i doživljavanje emocija, smanjivanje jezičnih barijera i smetnji, suzbijanje straha od javnog govorenja i slično. Kamišibaj i dramskopedagoške radionice potiču djecu na stvaranje vlastitih priča, prenošenje priča na papir te prikaz istih pomoću dramske igre.

**KLJUČNE RIJEČI:** dijete, kamišibaj, odgojno-obrazovna ustanova, priča, radionica

## **ABSTRACT**

This thesis is based on an analysis of professional literature that thematically deals with the importance of storytelling in general, especially to preschool children, using a traditional Japanese method of storytelling called - kamishibai. Adults use storytelling techniques with children for several reasons. One of the reasons is pleasure. By listening to stories, children feel a sense of enjoyment and enter into another world, developing creativity and imagination. Additionally to pleasure, the stories provide new insights, and convey important messages and thoughts. Spoken word has a significant effect on adults and children, therefore selecting the stories carefully is critical. When combined with an image, the spoken word becomes even stronger. This is why the traditional Japanese method of storytelling, called kamishibai, is suitable for storytelling with the aim of encouraging enjoyment in the story, understanding the story, and teaching children. Furthermore, in addition to listening to stories and watching performances, the creation of one's own has a positive impact on preschool children (Velički, 2013). This is supported by workshops that the educator is able to design alone or together with the children. The aim of this thesis, kamishibai, which I designed and the accompanying methodological elaborations, is to contribute to the recognition of this method among fellow educators in order to use or try to use it in their further work in the educational institution. In addition to pleasure, the purpose of the offered kamishibai and workshop is to stimulate imagination and creativity and discover the child's talents, recognize and experience emotions, reduce language barriers and disturbances, suppress the fear of public speaking and so on. Kamishibai and drama pedagogical workshops encourage children to create their own stories, transfer stories to paper and present them using a dramatic activities.

**KEY WORDS:** children, educational institution, kamishibai, story, workshop

## 1. UVOD

Temelj ovog rada predstavlja ne toliko eksponirana i poznata tema, a riječ je o tradicionalnom japanskom načinu pripovijedanja zvanom - kamišibaj. Kamišibaj predstavlja jednu od kazališnih umjetnosti koja se dvadesetih godina prošlog stoljeća pojavila na ulicama Japana, a zatim, pedesetih, pojavom televizije, pala u zaborav (McGowan, 2010).

Iako dugo nepoznat Europi, pa tako i Hrvatskoj, nakon njegove pojave kamišibaj se postupno prepoznaje kao izvrsna metoda kojom se djeci, na zanimljiv način, lako približavaju i prenose poučne teme poput kulture i tradicije vlastitoga i drugih naroda, prirodnih pojava i fenomena, važnih životnih poruka i misli te slično. Osim poučne svrhe, njegova prvobitna svrha bila je zabava i stvaranje ugone tijekom slušanja izvedbe. Djeca obično slušaju priče radi užitka, a poruku iste često usvajaju podsvjesno. Isključivo slušanje priče, kod djece predškolske dobi, ne može imati isti efekt kao i kada ju vizualno usvajaju. Upravo je zbog toga kamišibaj pogodna metoda za ostvarivanje odgojno-obrazovnih ciljeva. Kombinacija žive riječi i slike predškolskom djetetu pomaže u održavanju pozornost i koncentracije. Naglasak je i na sadržaju koji se prikazuje djeci, odnosno na odabiru priče. Ukoliko se kamišibaj provodi u odgojno-obrazovnoj ustanovi, utoliko mora postojati određeni cilj. Odabir priče ovisi o dobi djece te o njihovim interesima. Osim samog odabira priče, veliku ulogu ima pripovjedač. Pripovjedač je dužan posjedovati određene kompetencije kako bi mogao što bolje i što snažnije prenijeti priču na djecu. Od dobrog pripovjedača ne postoji niti jedan bolji medij.

Naizgled sličan televiziji, zbog koje su se njegova vrijednost i primjena ugasile, kamišibaj promiče i pruža djeci sasvim nešto drugo. Dječji mozak najčešće vizualno pamti (Skok, 1972). Televizija tu odmaže zbog ekstremno brze promjene sadržaja i slike na ekranima u koje djeca gledaju. Prema Skoku (1972) dječji mozak tada ne može procesuirati i pravovaljano primiti informacije. Samim time, djeca ne stignu zamišljati i maštati, što u kamišibaj izvedbi nije slučaj, baš naprotiv. Ilustracije koje su djeci vidljive popraćene su tekstom koji pripovjedač dramatičira i prenosi publici po vlastitoj želji. Slike postoje, ali ne ometaju proizvodnju dječje mašte jer ne otkrivaju sve. Pripovjedačeva riječ ima moć kreiranja ugođaja tijekom izvedbe, kao i korištenje pomagala i efekata, što dodatno pomaže djeci da se koncentriraju i održavaju pozornost na priči. Zbog raznih medija zapostavlja se važnost žive riječi i umjetnosti, pogotovo kazališne umjetnosti, koji gube svoju vrijednost i cijenjenost, naročito u očima djece i mladih.

Važnost unapređenja kvalitete odgojno-obrazovne prakse vodilja je za pisanje i analiziranje ove tematike, s ciljem ukazivanja na vrednote govora, likovne i kazališne umjetnosti, koji mogu poslužiti kao izvrstan i jedinstven medij za poučavanje djece te stvaranja užitka tijekom i nakon kamišibaj izvedbe. Mogućnost provedbe radionice nakon same izvedbe omogućit će djeci samostalno istraživanje vlastite mašte i kreativnosti. Također, radionica će pomoći djetetu pri upoznavanju vlastita tijela, pokreta i osjećaja.

Rad je, uz uvod, podijeljen na pet poglavlja i potpoglavlja. Na samom početku definiran je pojam kamišibaja i dan je prikaz razvoja tijekom kroz povijesti. Nadalje, navedene su vrste kamišibaja te na koje se načine isti može izvoditi, a i potrebna sredstva za provedbu kamišibaj izvedbe, koje čine pozornica i ilustracije. Nakon toga slijedi poglavlje u kojemu se ističe važnost kamišibaja u predškolskom odgoju i obrazovanju. Također, u ovome je poglavlju naglasak na vrijednostima koje pričanje priča pruža te na kvalitetnom odabiru priča za pričanje. Kamišibaj izvedba zahtjeva dobro izvježbane i u pravom trenutku umetnute vizualne, akustične i olfaktivne efekte, čija je primjena također opisana u ovom poglavlju. Osim navedenoga, neizostavni dio kvalitetne kamišibaj izvedbe čini pripovjedač koji svojim kompetencijama i ključnom ulogom prenosi djeci priču. U četvrtome poglavlju slijede objašnjenje i opis dramskopedagoške radionice te priprema iste, kao i opis dramskopedagoške radionice te njena svrha. Opisan je autorski kamišibaj koji, zbog epidemiološkim mjera, nije proveden u vrtiću. Također, opisana je i prikazana izrada pozornice te je postavljen prikaz priče prema ilustracijama.



## 2. ŠTO JE KAMIŠIBAJ

Riječ kamišibaj (lit. papirnato kazalište) potječe od japanskih riječi *kami* = papir i *shibai* = igra/kazalište, a predstavlja tradicionalnu japansku umjetnost pripovijedanja priča u slikama, smještenih u malom drvenom okviru, odnosno pozornici čiji je originalan naziv butaj. Kamišibaj ne predstavlja vrstu dječje književnosti ili ilustriranu priču, on predstavlja vrstu umjetnosti koja, kombinacijom usmenih, vizualnih i tiskanih oblika pismenosti, prenosi određene vrijednosti publici. Svaki oblik pismenosti ima svoje blagodati. Razvoju govornih sposobnosti doprinose pripovijedanje i dramatizacija priče. Vizualni oblik pismenosti očituje se u načinu prenošenja govorene riječi na papir pomoću raznih likovnih tehnika, a spisateljske sposobnosti prepoznate su u stvaranju i oblikovanju same priče (McGowan, 2010).

Izgled butaja podsjeća na malenu pozornicu. Drveni okvir, u koji je umetnuta priča, odnosno prateće ilustracije, zatvoren odaje dojam malenog kovčega. Sastavljen je od, najčešće trodijelnih, vratašca koja pripovjedač otvara prije samog početka pripovijedanja priče, što podsjeća na zastore u kazališnoj dvorani. Kamišibaj se najčešće sastoji od 12 do 16 čvrstih kartica, odnosno ilustriranih slika, na čijim je poleđinama ispisan tekst. Priča može biti ispričana i prenijeta publici na više načina, a to ovisi o pripovjedaču i njegovoj dramatizaciji (Sensei, 2007, vlastiti prijevod).

S obzirom na to da potječe iz dalekog Japana smatra se prethodnikom mange i anima, kao i današnjih medija (Kamishibai for kids, 2010, vlastiti prijevod).

### 2.1. Povijesni razvoj kamišibaja

Iako se na zna točno kada, pojava kamišibaja zabilježena je dvadesetih godina prošlog stoljeća, a prethodi mu duga tradicija pripovijedanja slika. Prema Nash (2009) nema konkretnih navoda odakle potječe ovaj umjetnički oblik, no poznato je da se u vrlo kratkom vremenu proširio ulicama Japana.

Pripovijedanje uz slike, odnosno pripovijedanje ilustriranih svitaka pojavljuje se još u 8. stoljeću. Prema Nash (2009) pretečom kamišibaja smatra se emaki. Emaki su ilustrirani svitci koje su budističke redovnice i svećenici, u kombinaciji s pripovijedanjem, koristili u svrhu prenošenja budističke doktrine laicima. Na taj su način prikazivali vjerska hodočašća i pohode.

Etoki, što u prijevodu znači slikovno pričanje priča, također predstavlja preteču kamišibaja, čija prošlost seže 12. stoljeća unazad.

Slika 1. Emaki (ilustrirani svitak)



Izvor: <http://emaki.it/wp-content/uploads/2014/01/emaki.jpg>, preuzeto 1.9.2021.

S obzirom na to da je u Japanu vrlo rano pokazan interes za fotografiju, došlo je do pojave prvih projiciranih priča, čiji je naziv bio „čarobne svjetiljke“. Priče su se izvodile u zamračenoj prostoriji uz prijenosne svjetiljke, a animiralo se manipulacijom slajdova. Ovaj oblik pridonio je razvitku utusushi. Utusushi, u prijevodu projicirane slike, zahtijevao je uporabu više svjetiljki zbog stvaranja doživljaja pokreta. S obzirom na to da je uključivao velik broj opreme i osoba za izvedbu, ovaj je oblik nestao početkom 20. stoljeća, pojavom filmske industrije (McGowan, 2010: 3, vlastiti prijevod).

Prema McGowan (2010) prvi kamišibaj nastao je sasvim slučajno. Mnogi su japanski umjetnici bili željni novih otkrića. Jedan od njih bio je Shin-san koji je predstavio novu metodu animacije. Naime, njegove lutke bile su izrađene od papira, a specifično je bilo to što su rotiranjem odavale efekt pokreta i prikaz lika u novoj poziciji. Publika ga je optužila za nuđenje jeftinog kazališta od papira jer su lutke bile vrlo malene i jedva vidljive. Nadalje, povećanjem papirnatih lutaka izvodile su se kamišibaj izvedbe, ali pod nazivom tachie, u prijevodu stajaće slike, dok je današnji kamišibaj bio poznat pod nazivom hirae, što je u prijevodu značilo ravne slike.

Slika 2. Tachie



Izvor: <https://popgoesthepage.princeton.edu/wp-content/uploads/sites/152/2018/12/lantern-ghost-by-tara-mcgowan.jpg>, preuzeto 1.9.2021.

Kamišibaj izvedbe odvijale bi se na ulicama. Pripovjedač bi, na svom biciklu, prevezio drvenu kutiju, odnosno pozornicu. U okviru drvene kutije bila bi umetnuta priča, dok bi odozdo kutija bila napunjena slatkišima koje je pripovjedač, nakon izvedbe, prodavao i tako zarađivao za život. Dolaskom na mjesto izvedbe, pripovjedač bi sišao s bicikla te lupao drvenim štapićima, originalno zvanim hiošigi, i na taj način pozivao djecu da se okupe i saslušaju novu priču. S obzirom na to da ih je u kratkom vremenu bilo sve više, kamišibaj izvođači trebali su se neprestano truditi biti što zanimljiviji kako im konkurencija ne bi oduzela publiku.

Slika 3. Kamišibaj izvedbe u povijesti



Izvor:

<https://lh3.googleusercontent.com/proxy/yrYZ8yguqHfGfKRu7GKw2l0SvTiRJJ9tQTlv3aseQ9WnUpGONor3CxZk6agX4QAb8LjKM6lyAKKdIdG1apXofhhSsymrwhmwcFzPdEwQbVGPsDzyBoF11cd2v6byNJ8RUKKEA>, preuzeto 1.9.2021.

Ideje za priče crpili su iz filmova, bajki, znanosti ili aktualnih događaja. Vrlo je važan bio način izvođenja, dramatizacija, ali i sama priča. Kako bi zadržali publiku, kamišibaj izvođači stvarali su priče koje bi zaustavljali na najnapetijem dijelu, a nastavak je publika mogla očekivati sutradan. Na taj su način bili sigurni da će im publika doći jer će željno očekivati nastavak priče te da će imati kome prodati slatkiše. Oni koji bi kupili više slatkiša, imali bi bolje pozicije tijekom izvedbe priče. Osim za zabavu, kamišibaj je služio za ratnu propagandu. U to doba, ovakav oblik izvedbe bio je vrlo cijenjen i prihvaćen, budući da je povezivao likovnu, jezičnu i kazališnu umjetnost (ZOOM predavanje, prof. Iva Nemeč, 10. prosinca 2020.).

Željni nečeg novog, 1929. godine, tri su se kamišibaj pripovjedača udružila te došla na ideju da spajanjem kartica u jednu pozornicu, uz priču i izvedbu, prelaze sa scene na scenu. Novi način izvođenja, odnosno novi kamišibaj stvorili su spajanjem tachie tehnike i tehnike tihog filma, što je predstavljalo veliki napredak jer su dijalozi i zvučni efekti oživljavali radnju, a izvođači nisu trebali objašnjavati svaku sliku i radnju (McGowan, 2010: 5, vlastiti prijevod).

Tridesetih godina 19. stoljeća trajalo je „zlatno doba“ kamišibaja, a njegov vrhunac zabilježen je 1933. godine. Tada je na ulicama Tokya bilo više od 2 500 kamišibaj izvođača, a u čitavom Japanu više od 60 000. Kamišibaj izvedbe gledalo je 2 milijuna djece dnevno. Izum televizije, 1953. godine, prekinuo je interes za kamišibaj te je ovaj oblik umjetnosti nestao (Nash, 2009: 18, vlastiti prijevod).

## ***2.2. Vrste kamišibaja***

Iako je ponajviše korišten za uličnu zabavu te izvođen na ulici, kamišibaj je imao i druge uloge. Prema Nash (2009) postoje četiri vrste kamišibaja: ulični, obrazovni, propagandni i autorski kamišibaj.

1. **Ulični kamišibaj** (Gaitô Kamishibai) mogli su izvoditi amateri koji su imali smisla za izvođenje priča. Cijenile su se dobre ideje i dramatizacija priče. Ulični pripovjedači kretali su se od ulice do ulice, od grada do grada. Bicikli su im bili prijevozno sredstvo, ali i radno mjesto. Na biciklima su imali pričvršćene drvene kutije koje su im služile kao pozornica za izvođenje priče. Osim drvene kutije, odnosno pozornice, ručno oslikanih slika, imali su drvene štapiće kojima su pozivali djecu na slušanje priče. Pripovjedači su stvarali priče za ciljanu publiku - djecu. Osim priče, u kutiji su imali i slatkiše koje bi prodavali djeci i tako zarađivali (ZOOM predavanje, prof. Iva Nemeč,

10. prosinca 2020.). Cilj kamišibaj izvedbe bio je zabaviti djecu i prikupiti što veću publiku. Zbog velike konkurencije, kamišibaj izvođači trebali su se potruditi oko izvedbe kako bi zadržali publiku. Imali su prostora za improvizaciju i dramatizaciju priče, a tekst iste često nisu ni zapisivali na poledinama ilustracija (Nash, 2009: 17, vlastiti prijevod).

2. **Obrazovni kamišibaj** (Kyôiku Kamishibai) nije služio za zabavu, već za poučavanje. Prema Nash (2009) često su se koristili za prikaz prirodnih pojava i fenomena, prikaz znanstvenih činjenica, širenju vjere i prikaz religija. Obrazovni kamišibaj te njegovi izvođači stvarali su priče koje su publici mogle prenijeti određenu poruku i misao, ali i znanje o različitim kulturama i kulturnim znamenitostima (McGowan, 2010: 77, vlastiti prijevod).
3. **Propagandni kamišibaj** (Kokusaku Kamishibai) služio je za ohrabrivanje i pružanje podrške za vrijeme rata. Onima koji nisu imali novine ili radio bio je izvor informacija. Za razliku od prethodnih, izvođači ratnih kamišibaja striktno su se držali teksta na poledini kartica kako ne bi došlo do nemira između slušatelja. Prema Nash (2009) propagandni kamišibaj zaslužan je za upotrebu ove vrste umjetnosti, ne samo među djecom, već i među odraslima.
4. **Autorski kamišibaj** (Tezukuri Kamishibai) čiji izvođači isključivo sami stvaraju priče i oslikavaju iste. Priče često znaju biti personalizirane te prikazivati autorov život ili događaj iz autorova života (ZOOM predavanje, prof. Iva Nemeč, 10. prosinca 2020.).

### ***2.3. Načini izvođenja kamišibaja***

Izvedba kazališne predstave, provedba priče, pa tako i provedba kamišibaja zahtijevaju određena sredstva i pripremu. Što su sredstva i priprema bolje priređeni i organizirani, to će i sama izvedba biti bolja. Ilustrirana priča, pripovjedač i publika ključni su u provedbi kamišibaja. Navedene komponente naizgled djeluju jednostavno, no svaka od njih mora imati

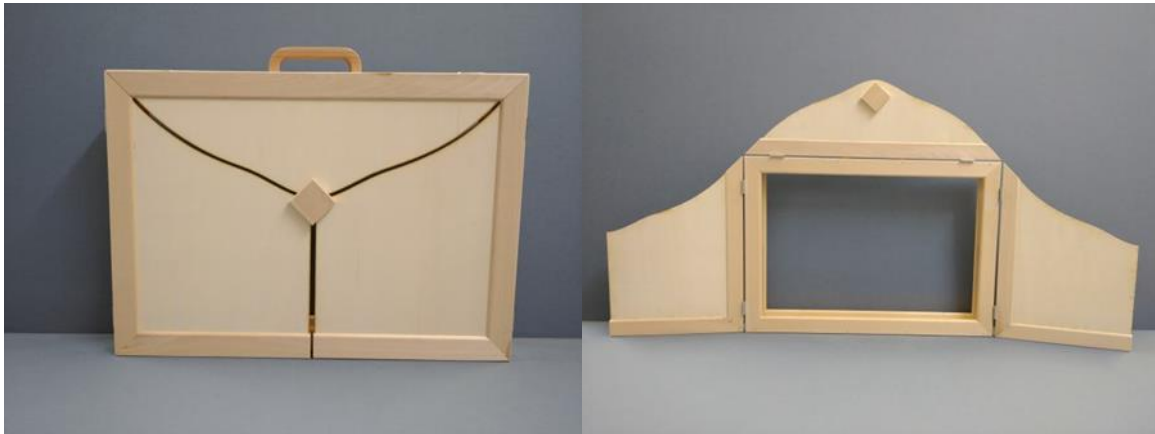
određenu kvalitetu. Način ilustriranja i odabir likovne tehnike moraju odgovarati priči. Nužno je da je priča prilagođena publici, a sve je to zadatak pripovjedača koji svojim kvalitetama i kompetencijama osvaja publiku i prenosi priču u jednom posebnom ruhu. Dva su načina izvođenja kamišibaja - bez pozornice i s pozornicom. Izvedba bez pozornice zahtjeva isključivo slike koje pripovjedač izmjenjuje rukama, a kamišibaj s pozornicom uključuje izradu drvenoga butaja koji predstavlja pozornicu.

Ne toliko atraktivna, kamišibaj **izvedba priče bez pozornice** podrazumijeva izmjenu ilustracija, odnosno kartica sa slikama. Izvedba se izvodi u stajaćem ili sjedećem položaju, a izvođač mora biti okrenut prema publici. Pripovjedač priču pridržava lijevom rukom za gornji rub. Kartice se pomiču desnom rukom u desnu stranu te se stavljaju iza posljednje (Kamishibai for kids, 2010, vlastiti prijevod).

S obzirom na to da je kamišibaj kazališna umjetnost pripovijedanja priče poželjna je i efektivnija **izvedba uz pozornicu**. Originalni naziv kamišibaj pozornice je butaj. Butaj je drvena kutija u koju se umeću ilustracije, odnosno priča. Kutija je, gledajući od strane publike, s desne strane popunjena, a s lijeve otvorena kako bi pripovjedač mogao umetnuti priču, a tijekom pripovijedanja nesmetano izvlačio ilustraciju po ilustraciju. Butaj se sastoji od okvira i vratašca. Tradicionalni butaj obično ima troja vratašca - lijeva, desna i gornja. Pripovjedač ukrašava svoj butaj po vlastitoj želji. Osim što može biti izrezbaren, isti može biti i oslikan. Pripovjedači kamišibaja pazili su na detalje pa su tako svoje butaje kreirali i oslikavali da pašu uz priču - da budu dio priče. Prije početka pričanja priče, pripovjedač misteriozno otvara vratašca pozornice i otkriva publici naslov priče. Visina kamišibaj pozornice treba biti prilagođena visini publike pa je tako najbolje da je pozicija pozornice otprilike u razini očiju. U radu s djecom, pozornica se najčešće postavlja na stol, dok djeca sjede na niskim stolcima, kakvi jesu u predškolskim skupinama. Poželjno je prekriti pomagala na kojima je smještena pozornica kako ne bi odvlačila pozornost publici. Kamišibaj izvedba uz pozornicu podrazumijeva i korištenje drvenih štapiće, čijim se lupkanjem najavljuje početak priče (Kamishibai for kids, 2010, vlastiti prijevod).

Poželjno je da pripovjedač ne sjedi točno iza pozornice, koja ga u tom slučaju prekriva, već pomaknut u desnu stranu. Na taj ga način publika bolje vidi, a i pripovjedaču je olakšana izmjena kartica (Kamishibai for kids, 2010, vlastiti prijevod). Stražnja strana butaja otvorena je kako bi pripovjedač mogao imati uvid u tekst za pojedinu ilustraciju. Ručkica postavljena na gornjem dijelu butaja odaje dojam kovčega, a postavlja se zbog lakšeg prenošenja. Veličina butaja mora odgovarati veličini ilustracija. Ilustracije su najčešće rađene u A3 ili A4 formatu (ZOOMzoom predavanje, prof. Iva Nemeč, 10. prosinca 2020.).

Slika 4. Butaj



Izvor:

<https://www.bolha.com/image-bigger/darila-za-otroke/kamisibaj-butaj-japonsko-gledalisce-kamishibai-slika-20525428.jpg>, preuzeto 1.9.2021.

## 2.4. Slike i ilustracije

Od najranije dobi djeca usvajaju i uče gledajući (Skok, 1972). Slike su svugdje oko njih. Ponekad previše vizualnih efekata, koje djeca dobivaju putem televizije, računala i tomu slično, mogu ostaviti negativan učinak na dijete i usporiti djetetov razvoj (Skok, 1972). Najčešće su, prve edukativne slike, s kojima se dijete susreće u predškolskoj dobi, one iz slikovnica.

Iako se znatno razlikuju te nisu za usporedbu, kamišibaj i slikovnicu spajaju slika i riječ. Stoga su izvori koji se odnose na slikovnice primjenjivi i na kamišibaj.

Slikovnica, prva dječja knjiga, značajan je medij za dijete, pogotovo u najranijoj dobi. Budući da slikovnica djeci pomaže u otkrivanju svijeta, važno ju je pomno izučiti i izabrati. „Loša knjiga neće odmah ubiti dijete kao otrovna hrana, ali ona će ostaviti duboke tragove i omesti pravilne životne tokove formiranja dječje psihe. Nekada su ti tragovi i neizbrisivi.“ (Skok, 1972, 4).

Mnoge su uloge slikovnice u odgojno-obrazovnom procesu i radu s djecom predškolske dobi. Socijalizacijska i iskustvena uloga slikovnice očituje se u čitanju slikovnica putem čega djeca stječu nova znanja, prijateljstva i iskustva (Skok, 1972). Estetska uloga slikovnice jest razvijanje pojma o lijepome, i utjecanje na ukus. Osim navedenih, slikovnica ima i zabavnu ulogu. Učeći kroz igru najbolji je i najučinkovitiji način za djecu. Slikovnice potiču razvoj dječje mašte, divergentnog mišljenja, ali i razvijaju potrebu i navikavaju djecu na knjigu i

čitanje (Skok, 1972). Također, valja istaknuti društvenu ulogu slikovnice putem koje društvo prenosi vrednote, one pozitivne i poželjne za djecu (Hlevnjak, 2000, prema Šišnović, 2011). Stvaranje slikovnice predstavlja veliku odgovornost:

„Stručna i naučna osnova treba da se ukomponira u njenu proizvodnju, a ta osnova složena je od literarnih, jezičnih, likovnih, psiholoških, socioloških, etičkih niti. Te niti treba dobro isprijeti ako želimo da izdavačko djelo za djecu bude vrijedno i prihvatljivo. U svijetu postoje institucije za proučavanje dječje knjige, pa mislim da ni mi više ne bismo smjeli oklijevati.“ (Skok, 1972, 5)

Sve je veći broj izdanih slikovnica, čija je kvaliteta sve slabija. Autor slikovnice postaje svatko, bez obzira ima li znanja u području odgoja i obrazovanja djeteta, poimanju djetetova pogleda na svijet i razvojnim karakteristikama djeteta. Neznanje, nepromišljanje i nekus odraslih negativno se odražava na dijete.

Baš poput kamišibaja, slikovnica predstavlja jedinstvo teksta i slike. Razlika postoji u načinu prenošenja, odnosno prikaza navedenoga. Dok kamišibaj predstavlja izvođenje teksta pomoću slike, uloga slikovnice jest povezivanje djeteta, uz pomoć slika, s napisanim tekstom. Ciljevi kamišibaja i slikovnice u odgoju i obrazovanju djece vrlo su slični. I jedan i drugi „medij“ imaju za cilj razvoj spoznaje, utjecaj na emocionalni razvoj, doživljaj i poticanje izražavanja. Ono što je bitno, izvrstan su način za usvajanje jezika i govornih vrednota (McGowan, 2010). Slike koje su usko povezane s tekstom pružaju djeci mogućnost upoznavanja okoline te razumijevanje i lakše shvaćanje teksta. Važan je odabir slikovnice, kao i priče za kamišibaj izvedbu budući da za cilj imaju odgojni i obrazovni učinak na dijete (Skok, 1972).

„Utjecaj slike u predškolskom periodu je značajan za oblikovanje predodžbenog svijeta i doživljavanje svijeta uopće.“ (Skok, 1972, 14). Zadatak ilustratorima slikovnice, kao i ilustratorima kamišibaja jest obogatiti život djeteta estetskim doživljajima. Ukoliko ilustratori posjeduju znanje o djeci, dječjem razmišljanju i pogledu na svijet, utoliko će ilustracije moći biti razumljive i zanimljive djeci, makar se odraslama činile neobičnima i nerazumljivima. Postignuti ugođaj osnovni je cilj ilustracije. Nužno je da ilustrator u ilustraciji poveže segmente kao što su ambijent, atmosfera, stil, mračni ili svijetli tonovi, karakter likova i slično: „Ilustrator je u isto vrijeme režiser, scenograf i glumac.“ (Skok, 1972, 27). Česti problem u slikovnicama jest nemogućnost fizičkog povezivanja teksta i slike zbog tehničkih razloga, što u kamišibaju ne predstavlja nikakav problem budući da se tekst ne čita, već se pripovijeda slušateljima koji na taj način imaju prostora maštom upotpuniti ono što nedostaje. U većini slikovnica slika je



bitna, dok je tekst sporedan. Ovo se ne odnosi na kamišibaj. U kamišibaju jednaka je važnost i slike i govorenog teksta, pogotovo načina prenošenja govorenog teksta na slušatelje i prilagodba istog slici. Problem ilustriranja teksta nipošto ne predstavlja likovni problem. Važno je na koji je način i s kojim stilom je određeni tekst ilustriran. U kamišibaju je važan odnos koji pripovjedač, sa svojim ilustracijama, želi postići sa slušateljima. Dakle, bitno je ono što se želi prenijeti na publiku. „Ilustracija je onda dobra ako su u njoj ostvareni svi nosioci kvalitete svakog dobrog likovnog djela. A to znači da ona može i u odvojenosti od teksta, dakle i izvan knjige, zračiti i živjeti kao samostalno likovno djelo“ (Skok, 1972, 112).

McGowen (2010) kao najveću razliku ističe oblik izvođenja. Naime, kamišibaj je namijenjen za publiku, odnosno grupu slušatelja, dok je slikovnica namijenjena pojedincu. Za kamišibaj su potrebni izvođač i slušatelj, a za slikovnicu samo njezin čitatelj. Listajući slikovnicu, čitatelj se može vratiti unatrag ili pak preskočiti neke dijelove. U kamišibaj izvedbi ovo nije slučaj. Tijek priče je jednosmjernan te se ne može vratiti na nešto što je bilo ili unaprijed preskakati radnju. Zbog toga su potrebne koncentracija, pozornost i pamćenje, kao i zbog podosta brze promijene ilustracija. Zbog raznih efekata kao što su vizualni, akustični i olfaktivni, kamišibaj ima puno veći utisak i interakciju s publikom od same slikovnice. Također, razlika između kamišibaja i slikovnica jest u poziciji teksta. Dok je u slikovnicama tekst postavljen pored ilustracije, u kamišibaju se on nalazi na stražnjim stranama ilustracija, a vidljiv je isključivo pripovjedaču.

### **3. AUTORSKI KAMIŠIBAJ U PREDŠKOLSKOM ODGOJU I OBRAZOVANJU**

Kao spoj pisane i izgovorene riječi te ilustracije i neposredne izvedbe kamišibaj je stvoren za djecu. Svoje mjesto u predškolskoj ustanovi zaslužio je zbog savršenog spoja prethodno navedenih elemenata. Djeci predškolske dobi neophodno je pripovijedati priče iz više razloga. No prije navođenja argumenata, potrebno je terminološki detaljnije odrediti termine kojima se služim. Značenja pojmova pričanje, pripovijedanje i prepričavanje jesu slični, no ipak se terminološki razlikuju. Pričanje i prepričavanje pripadaju pojmu pripovijedanja jer se pripovijedanje odnosi na složenu jezično-spoznajnu sposobnost s dva plana. Spoznajni plan odnosi se na strukturiranje priče, dok jezični plan podrazumijeva jezično oblikovanje same priče (Kuvač, 2005, prema Velički, 2013). Prepričavanje jest pričanje događaja i doživljaja prema sjećanju. Prepričavanje se smatra temeljnim načinom obrade književnih djela, odnosno obrade koja omogućava prenošenje i čuvanje istih (Velički, 2013). Ono se smatra interpretacijskim, dok se pričanje smatra kreativnim činom zbog potrebe za stvaralačkom aktivnošću. Originalnost, kreativnost, mašta i samostalnost odlike su pričanja koje zahtjeva višu razinu pripovjedačkog umijeća (Pavličević-Franić, 2005, prema Velički, 2013).

Poučavanje čitanja i pripovijedanja obuhvaćen je sadržaj u obrazovanju odgojitelja i učitelja, no ipak nedovoljno. Visinko (2005) ističe važnost temeljitog bavljenja interpretativnim čitanjem i pripovijedanjem, kao i poticanje žive ljudske riječi. Smisao čitanja i pripovijedanja književnih djela leži u doživljaju, razgovoru i iskazivanju dojmova te samom užitku tijekom i nakon čitanja ili pripovijedanja.

Priče postoje iz više razloga te je njihova namjena šira no što se naizgled čini. Osim zabave i razbibrige, priče su putokaz ka vlastitoj spoznaji, ponašanju i načinu življenja (Velički, 2013). Osim djeci, priče su potrebite i odraslima. Svojom metaforom i jasnim prenošenjem poruke pomažu čitateljima u svladavanju teških trenutaka zamjećivanjem stvarnosti. Velički (2013) ukazuje na problematiku odgađanja pričanja priča djeci i neimanja vremena za isto, što kod djeteta smanjuje interes i želju za slušanjem priča. „Uskraćivanje poezije duhovno osiromašuje djecu“ (Velički, 2013, 15).

Prema Velički (2013) današnji način života nazaduje dječju sposobnost kreiranja unutarnjih slika na temelju riječi, tijekom pričanja priča, a razlog tomu jest pretjeran utjecaj slika s televizije, računala, novina i drugih medija i izvora. S godinama je razvoj sredstava

javnog priopćavanja sve više uznapredovao, osobito televizija i internet. Time je živa ljudska riječ počela padati u zaborav te doživjela krizu. Ugroženost ljudske riječi sve je naglašenija: „Ne znamo više govoriti, jedino znamo čitati, pa i to prilično loše, duhomorno.“ (Trstenjak, 1998, 40, prema Visinko, 2005, 14). Tijekom slušanja priče sve su naglašeniji dječja nestrpljivost i nemir, pa je samo pričanje potrebno upotpuniti efektima poput vizualnih, akustičnih, olfaktivnih te ostalim elementima koji bude dječja osjetila. Velika je prednost pričanja naspram čitanju (Velički, 2013).

Pričanje priča rezultira boljom komunikacijom i snažnijom uspostavom kontakta s djecom, odnosno slušateljima (Velički, 2013). Nadalje, tijekom pričanja priča ostvaren je kontakt očima te su izražene facijalne ekspresije kojima se naglašavaju riječi. Mimika i geste jesu ono što privlači djecu da slušaju priču i što povećava njihov interes na istu. Najvažnije od svega, pričanje potiče dječju koncentraciju i zadržava njihovu pažnju jer istovremeno slušaju i gledaju (Velički, 2013). Prednost kamišibaja jest kombinacija slike i žive riječi. Ukoliko se izvodi autorska kamišibaj priča, utoliko se dramatizacija iste mora prilagoditi ciljanoj publici.

Slika dočarava priču, a pritom ne guši dječju maštu budući da se slikom ne opisuje svaki pokret, svaka radnja, a čak ni izgled likova i mjesta radnje, što ovisi o samoj ilustraciji i o njenom realnom ili apstraktnom prikazu. Živa riječ, odnosno pripovjedač ključan je faktor u kamišibaj izvedbi. Geste, mimika, tonalitet i tempo govora te ostali popratni elementi moraju biti vrlo izraženi i striktno upućeni slušateljima. Važnost kvalitete pripovjedača je neupitna. Pripovjedač ima moć svakoj izgovorenoj riječi dati smisao, neki drugi značaj i na taj ju način obilježiti. Energija pripovjedača tijekom pričanja usmjerena je isključivo prema djeci, a dječje oduševljenje tijekom pripovijedanja rezultat je onoga što je uloženo u izvedbu.

Kamišibaj, za razliku od crtanih filmova, čiji se sadržaj prebrzo i ekspresno mijenja, postiže s djecom poseban i zdrav kontakt te se smatra „kinom bez struje“ (Las Casas, 2006). Prema McGowan (2010) moć kamišibaja očituje se u jačanju dječjeg pamćenja i usmjeravanju pozornosti na priču, a pola sata tjedno preporučeno je vrijeme za provedbu kamišibaja u predškolskom odgoju i obrazovanju. Prema McGowan (2010) kamišibaj utječe na:

- olakšavanje razumijevanja stranih jezika
- izgradnju pozitivnih referenci na stranom jeziku
- maštu i kreativnost te otkrivanje talenata
- doživljavanje emocija

- stvaranje motivacije za učenje
- smanjivanje jezične barijere i smetnje
- suzbijanje straha od prezentacije i javnog govorenja
- jezične vještine, odnosno slušanje, govorenje, pisanje i čitanje.

No, da bi se sve ovo ostvarilo, djeca trebaju zavoljeti kamišibaj. Upoznavanje djece s ovom metodom pripovijedanja nužno je učiniti što zanimljivijim. Povijest kamišibaja sama je po sebi vrlo interesantna i povezana s djecom jer je kamišibaj zapravo i osmišljen za djecu. Uz pomoć raznih plakata, slika i videa moguće je upoznati djecu s ovom formom. U svemu tome veliku ulogu ima odgojitelj. Kvalitetna priprema i osmišljavanje zanimljivih aktivnosti povezanih s kamišibajem i pričom rezultat su prisvojenja ove umjetničke forme među djecom. Neizostavan dio predstavlja usavršavanje odgojitelja, odnosno pripovjedača za kvalitetnu provedbu kamišibaj izvedbe i radionice. A važan je i odabir priče.

### ***3.1. Odabir priče***

Jedna od ključnih uputa za uspješno pripovijedanje jest odabir priče. Odabrati priču za pričanje nije nimalo lako. Puno je faktora koji utječu na sam odabir priče. Osim dobi djece, koji predstavlja relevantan, no ne nužno presudan faktor u odabiru priče, važno je preispitati interese i razvojne karakteristike djece. Dob ne može biti glavni i jedni faktor za odabir priče jer bi se time narušila individualnost djeteta: „Utjecaj jedne priče na djecu iste dobi može biti vrlo različit.“ (Velički, 2013, 50). Dob djece razlikuje se u njihovim razvojnim karakteristikama, u načinu života, spoznaji i okruženju.

„Djeca se mogu uživjeti u jednu priču i poistovjetiti se s njom samo onda kada pripovjedač predočava svijet iz perspektive djeteta, kad uvažava jedinstvenost dječjeg svijeta, kad mu je polazište za pričanje dječja stvarnost, ali da pritom ne ode u krajnost i ne izobliči taj svijet prilagođavajući ga djeci, jer djeca i odrasli ipak žive zajedno.“ (Velički, 2013, 51).

Roditelji, posebice odgojitelji moraju poznavati i biti upoznati s velikim brojem književnih djela i kvalitetnih autora upravo zbog primjene adekvatne priče u radu s djecom. Bez obzira što ponekad djeca odrasle uče koju im priču mogu ponuditi, ipak su odrasli ti koji odlučuju o odabir. Prilikom odabira priče za pričanje važno je obratiti pozornost na originalne

priče, kako im u suprotnom vrijednost i kvaliteta ne bi bile uskraćene (Velički, 2013). Prilikom kamišibaj izvedbe pripovjedač prilagođava priču, no nikako joj ne mijenja namjenu, niti mijenja poruku iste. Vlastitim načinom pripovijedanja i autonomnim odabirom prikaza ilustracija, odnosno priče, ne umanjuje njenu vrijednost i ne uskraćuje njenu kvalitetu. Pripovjedač izostavlja određene dijelove, pritom pazeći na ono ključno i srž same priče. Uloga pripovjedača jest prenijeti priču, dok je uloga slušatelja razviti vlastite slike o onome što je čuo ili vidio. Velički (2013) spominje arhetipe, odnosno duševne slike koje omogućavaju slobodu vlastitih, a koje su fleksibilne te se mijenjaju iz pripovijedanja u pripovijedanje. Navedeno se može postići samo ako je priča u skladu s pripovjedačevim vrijednotama, stavovima, željama i iskustvom.

Priča se ostvaruje i oživljuje u interakciji između pripovjedača i slušatelja te samog teksta. Kolanje priče od njezinog nastanka pa sve do njezinog ostvaraja provedeno je u šest faza (Rondot, Varano, 1995, 141-147, prema Visinko 2005, 69-70):

- *Prva faza.* Trenutak nastanka priče - najprije u autorovoj svijesti, zatim u tekstu.
- *Druga faza.* Susret čitatelja i priče - čitatelj priču prima i na neki ju način suostvaruje u svojoj svijesti.
- *Treća faza.* Čitatelj-posrednik čitanjem ili kazivanjem priču prenosi slušatelju, koji priču na osobit način prima i suostvaruje u svojoj svijesti, neovisno o čitateljevoj unutarnjoj gradbi njezine umjetničke stvarnosti. Čitatelj i slušatelj ne raspravljaju međusobno o svojim osobitim slikama i mislima koje je u svakome od njih pobudila priča.
- *Četvrta faza.* Čitatelj-posrednik i slušatelj jedan drugome postaju sugovornici - razgovaraju o priči.
- *Peta faza.* Priča i sugovornici ulaze u interakciju sa sredinom u kojoj se nalaze (mjestom, vremenom i ostalim sastavnicama trenutaka. Ta se faza može odnositi na stvaralačka prepričavanja ili se pak može temeljiti na glumi, što znači da će priča doživjeti svoju dramaturgiju.
- *Šesta faza.* Uključuje se neovisni promatrač, koji će biti recipijentom sadržaja pete faze.

Prikazanim fazama ukazano je na višedimenzionalnost priče koja se izmjenjuje ovisno čitatelju i slušatelju te ovisno o faktorima kao što su način prenošenja priče, zainteresiranost slušatelja za priču, aktivnostima povezanim za priču, razgovoru i slično.

Kako bi što veću pozornost privukao na priču, pripovjedač se može koristiti pomagalima i efektima kao što su vizualni, akustični i olfaktivni. Poželjno je, prilikom kamišibaj izvođenja priče, korištenje sredstava, odnosno rekvizita kao poticaja za usvajanje priče. Emocionalno shvaćanje priče putem ljudskih osjetila smisao je kamišibaja.

### ***3.2. Vizualni, akustični i olfaktivni efekti***

Isprva unutrašnje, zatim vanjsko oponašanje pokreta i nesvjesne kretnje elementi su koji stvaraju poveznicu između pripovjedača i slušatelja priče. Pokret i zvuk osnovne su komponente prvih dječjih priča. Spoj vizualnog i akustičnog karakteristične su sastavnice priča koje djetetu pričamo od njegove najranije dobi, a nužne su za djetetov daljnji razvoj (Velički, Katarinčić, 2011, prema Velički, 2013). Vizualni, akustični i olfaktivni efekti omogućavaju da priča ostavi dodatan utisak na slušatelje. Ljudska bića žive i osjećaju svijet pomoću podarenih osjetila, koja su vrlo izražena, te se pomoću njih dobivaju povratne informacije i stvaraju slike o nečemu.

Važno je djecu od malena učiti što je lijepo i težiti ka lijepome: „Kako bi djeca 'raširila oči od čuđenja' potrebno je da svjetlost, boje i simboli djeluju sukladno.“ (Velički, 2013, 78). Prilikom kamišibaj izvedbe pripovjedač je dužan stvoriti moćne vizualne efekte te uskladiti ilustracije s onime što je rečeno. Osim što ilustracijama treba uvažavati simbole vlastitog kulturološkog kruga, potrebno je uvažavati i simbolike boja na ilustracijama. Svaka boja označava različitu emociju, osjećaj ili pojavu i toga se treba pridržavati. Kamišibaj okvir, odnosno butaj također predstavlja važan vizualni efekt. Sam način otvaranja butaja ima veliki utjecaj na buđenje interesa djece i kvalitetu izvedbe. Nadalje, pripovjedačev pokret, odnosno skladnost pokreta tijela i facijalnih ekspresija neizostavni su vizualni efekti koji priču čine zanimljivijom.

Akustičnim efektima može se stvoriti viša dimenzija priče. Razni zvukovi i tonovi produbljuju samu priču i pripovijedanje čine napetijim i uzbudljivijim. Prilikom kamišibaj izvedbe akustični efekti vrlo su poželjni. Tijekom pripovijedanja mogu se koristiti razni rekviziti za stvaranje zvukova ili jednostavni instrumenti poput Orffovog instrumentarija. Također,

pripovjedač je taj koji može stvarati zvukove tijekom izvođenja priče kao što su cvrkut ptica, cvrčanje cvrčaka i slično. A može čestim ponavljanjima primjerice ozvučavanja djecu pozvati na suizvedbu. Djeci su takvi jednostavni instrumenti izuzetno zanimljivi, a mogu poslužiti za aktivnosti nakon same priče. Zvukovi priču mogu učiniti vrlo efektom, stvoriti napetost ili pravi ugođaj. Moć akustičnih efekata leži u pripovjedačevoj primjeni istih. Ako se pretjera ili se neprimjereno koriste zvučni efekti, može doći do narušavanja izvedbe priče. Pripovjedač je taj koji kontrolira akustične efekte i koristi ih za upotpunjavanje i davanje priči poseban sjaj.

Za razliku od vizualnih i akustičnih, primjena olfaktivnih efekata prilikom pripovijedanja nešto je slabija. Miris može odvesti slušatelja na mjesto koje se spominje u priči. Ukoliko djeca osjete miris cvijeća, utoliko će njihov interes za slušanjem priče biti znatno veći. Olfaktivni efekti najčešće se stvaraju primjenom eteričnih ulja koja stvaraju bajkovitu atmosferu: „Osjetilo mirisa povezano je s našim limbičkim sustavom, što znači da se uz pomoć mirisa obraćamo vrlo dubokim dijelovima naše podsvijesti.“ (Velički, 2013, 80).

Korištenje navedenih efekata prilikom pričanja priča snažno djeluje na zadržavanje dječje pozornosti i aktivno slušanje. Poželjno je da odgojitelji imaju strategije prilikom pozivanja djece na slušanje priča jer su rituali u životima djece neophodni. Početak priče ovisi o pripovjedaču i o samoj priči. Postoje razni pozivi na slušanje priča, a karakteristično za kamišibaj jest lupkanje drvenim štapićima i demonstrativno otvaranje vratašca okvira papirnatog kazališta. Važna je priča, odabir, publika i pomoćna izvedbena sredstva, no uspjeh izvedbe prvenstveno ovisi o kompetencijama pripovjedača.

### ***3.3. Kompetencije i uloga pripovjedača***

Još od davnina, kada su se priče prenosile s koljena na koljeno, pomno se birao pripovjedač. Pripovjedač je mogao biti onaj koji posjeduje određen talent i vještinu pripovijedanja. Nekoć su pripovjedači imali vrlo važnu funkciju: „Dobri pripovjedači bili su radosno dočekivani i slavljani poput junaka.“ (Velički, 2013, 43). Putovali su od jednog mjesta do drugog pričajući o životu i životnim spoznajama te su se smatrali čuvarima životnih mudrosti (Velički, 2013). Kao u prošlosti, i danas djeca od svojeg pripovjedača očekuju da ih vodi pričom i da razumljivo i objektivno prenosi poruku sve do sretnog završetka. Odabir priče za pričanje, pa tako i za kamišibaj izvedbu iste, ključna je odrednica kvalitetnog pričanja. Uspjeh i cilj pričanja mogu se ostvariti samo ako pripovjedač od srca priča priču što znači da pripovjedač

mora voljeti odabranu priču. Ukoliko je priča postala dio pripovjedača, utoliko on može priču prenijeti djeci.

Kako bi pripovjedač bio kvalitetan mora posjedovati brojne kompetencije. Pričanje bez tekstualnog predloška, odnosno poznavanje priče jedna je od ključnih stavki. Ranije navedeno, nužno je da pripovjedač priča priču koju voli jer će samo tako uspjeti doprijeti do djece i prenijeti im ispričano. Važno je da pripovjedač poznaje karakteristike djeteta određene dobi kako bi odabrao adekvatnu priču te kako bi prilagodio sam način pričanja priče i elemente vezane uz pričanje. Velički (2013) naglašava važnost pričanja priča u formaciji kruga zbog postizanja prisne atmosfere te kako bi se svi međusobno mogli vidjeti. Budući da je kamišibaj „papirnato kazalište“ nije uobičajeno pričanje u formaciji kruga, već je zastupljen frontalni oblik, odnosno pripovjedač i „pozornica“ ispred slušatelja. Nužno je održavanje kontakta očima između pripovjedača i slušatelja, kao i upotrebljavanje gesta i mimike s ciljem upotpunjavanja radnje i njezina tijeka. Djeca vole i pamte kada se nešto ponavlja te na taj način pripovjedač može *kupiti* njihovu pozornost. Također, ključno je uvažavati vrednote govorenog jezika te pomoću promjene intonacije, tempa, ritma, intenziteta i uvođenjem stanki ukrasiti samo pripovijedanje. Igranje glasom i upotreba različite boje glasa za različite likove formula je kojom će pripovjedač zasigurno nasmijati djecu i potaknuti ih na iščekivanje onoga što slijedi. Vrlo je važno da pripovjedač govori umjerenim tempom, razgovjetno i da upotrebljava jezik razumljiv djeci, ali da istovremeno obogaćuje dječji vokabular i predstavlja kvalitetan govorni model.

Uključivanje djece u priču, dopuštajući im oponašanje pokreta ili postavljanje pitanja, pomaže djeci što bolje razumjeti i prihvatiti istu. Kada djeca razumiju i prihvate ispričanu priču poželjno je nastaviti ili preraditi priču raznim aktivnostima kao što su stolne i lutkarske predstave, igre uloga i slično (Velički, 2013). Pripovjedač kamišibaja ne samo da priča priču, već ju on, pomoću vlastitih ilustracija, prikazuje djeci. Stoga je važno razmisliti o osnovnom tonu priče, o onome kako ju doživljava nakon pročitano. Pripovjedači kamišibaja moraju imati razrađenu maštu kako bi stvorili viziju likova, radnje i mjesta radnje prilagođenu uzrastu djece. Upute za uspješno stjecanje kompetencija jesu veseliti se pričanju priče, pričati isključivo djeci i zbog djece te zbog vlastitog pripovijedanja i pozitivne energije pobuditi u slušateljima radost i veselje. Nastup pripovjedača predstavlja njegovo duševno blago koje prenosi djeci i time postaje njihov čuvar životnih mudrosti (Velički 2013).



#### **4. METODIČKI PRISTUP KAMIŠIBAJU I DRAMSKOPEDAGOŠKOJ RADIONICI**

Širok je spektar aktivnosti koje se mogu provoditi s djecom u odgojno-obrazovnoj ustanovi, a koje pospješuju djetetov razvoj. Dobro osmišljena i pripremljena dramskopedagoška radionica jedna je od njih. Dramskopedagoška radionica predstavlja skup dramskih aktivnosti u kojima sudjeluju djeca i voditelj. Tijekom radionice oni ulaze u zamišljeni svijet te stvaraju dramske situacije ulazeći u uloge. Razvijanje kreativnog potencijala kod djece smisao je svake dramskopedagoške radionice (Gruić, 2004).

Gruić (2004) navodi neke od prednosti dramskopedagoške radionice u smislu poticanja kreativnosti i razvoja mašte kod djece poput aktivnog sudjelovanja u aktivnostima, promišljanja o različitim situacijama, iznošenja vlastitog mišljenja i stajališta, doprinošenja u razvoju priče i slično. Nadalje, Gruić (2004) ističe kako aktivno sudjelovanje u aktivnostima omogućava djetetu i pomaže pri lakšem doživljavanju neke situacije od samog slušanja i čitanja priče ili gledanja filma. Osim toga, aktivnosti u sklopu radionice osmišljene su na način da djeca promišljaju o nekim situacijama, iznose vlastita stajališta i razmišljanja. Nadalje, radionice, odnosno aktivnosti pružaju poticaj djetetu da doprinosi razvoju priče. Aktivnosti koje se izvode unutar radionice trebale bi biti povezane s odabranom pričom, radnjom, porukom i likovima.

Velika je uloga odgojitelja tijekom provedbe dramskopedagoške radionice. Osim što vodi, odgojitelj ima mogućnost aktivnoga sudjelovanja u svim dramskim aktivnostima. Prema Gruić (2004), ono što je ključno, odgojitelj/voditelj treba kreirati priču i tijek aktivnosti prema smislenom redosljedu kako bi zainteresirao djecu te ih privukao na sudjelovanje. Tijekom aktivnosti voditelj mora biti u potpunosti prisutan i fokusiran kako bi mogao navoditi djecu i poticati ih na vlastito stvaralaštvo, kreativnost i promišljanje. Također, odgojitelj treba biti fleksibilan, mora znati brzo reagirati te se prilagođavati djetetovim interesima i idejama (Gruić, 2004).

Cilj autorskog kamišibaja i popratne radionice jest prikazati i upoznati djecu s kamišibaj načinom pripovijedanja i izvedbe, kao i s dramskim aktivnostima koje se mogu provoditi prije i/ili poslije izvedbe priče, a ja sam se odlučila njima koristiti nakon kamišibaj-izvedbe. Ideja je bila osmisliti i napisati zanimljivu, strukturiranu i poučnu kamišibaj-priču nakon koje bi djeca sama mogla promišljati, tražiti rješenja, poistovjetiti se s likovima i zamišljati prostor i situaciju te istu nadograđivati i mijenjati, a sve to u metodički osmišljenoj dramskopedagoškoj radionici.

## **4.1. Priprema kamišibaja**

Priprema kamišibaja i osmišljavanje dramskopedagoške radionice planirala sam u tri etape: a) pripremna etapa, b) izvedba) i c) dramskopedagoška radionica. Nažalost, zadnje dvije etape nisam probala u neposrednom radu s djecom uslijed pandemijskih ograničenja. No, nadam se da ću uskoro moći isprobati osmišljeni metodički koncept u vrtiću, kako bih mogla procijeniti što djeca misle o ovoj metodi, mojoj izvedbi i radionici.

### **4.1.1. Autorska kamišibaj priča „Porculanska stolica“**

Iako se kamišibaj može izvoditi s već postojećim pričama napisanih od raznih autora, vlastita, autorska priča može imati veću snagu, kao i snažniji utisak na djecu. Vlastitu priču izvođač (početnik) intenzivnije proživljava te ju na jasniji način može prenijeti slušateljima. Izvedba autorske priče čini pripovjedača samouvjerenim i sigurnim da će svoju priču prenijeti baš onako kako je zamislio te da će poruka iste doprijeti do djeteta. S obzirom na to da sam ja još neiskusna kamišibajarica, odlučila sam se na autorski pristup kako bih planirana izvedba<sup>1</sup> bila autentična.

„Porculanska šalica“ je kratka priča za djecu s jasnom porukom. Glavni su likovi ove priče djevojčica Marla i posuđe koje noću oživi i poprimi ljudske osobine i karakteristike. Priču pripovijeda sveznajući pripovjedač, a mjestimično je razigrana dijalozima. Priča ima svoju formu i smislenu radnju. Sastoji se od uvoda, zapleta, vrhunca i završetka. Pisana je vrlo jasno, kratkim i razumljivim rečenicama. Priča je oslikana na A3 formatu te umetnuta u kutiju.

Poruka koju priča prenosi odnosi se na prijateljstvo te na osjećaj ljubomore, koji je sveprisutan u predškolskoj dobi. Naime, radnja se odvija u kući obitelji Posudić. Marla, djevojčica znatiželjnog duha, jednoga dana ostane kod kuće jer je vani počela padati kiša. Čuvši čudne zvukove zveckanja, Marla se uputila na tavan gdje je pronašla prekrasnu porculansku šalicu koju je jako zavoljela i odnijela u kuhinju te stavila na policu s ostalim posuđem. Priča se *zaplete* kada se posuđe, točnije šalica koja je otprije na polici, te noći probudi i ugleda novu, porculansku šalicu. U tom su trenutku vidljivi osjećaji ljubomore koje i djeca mogu lako zamijetiti. Dio koji slijedi potiče djecu na razmišljanje, stavljanje u određenu situaciju te

---

<sup>1</sup> Nažalost do izvedbe nije došlo uslijed pandemijskih smjernica.

traženje rješenja i donošenje odluka. Radi se o ostalom posuđu koje je dovedeno u situaciju hoće li pomoći prijateljici, bez obzira što znaju da bi time naštetili nekom drugom. Priča ima svoj napeti rasplet i sretan kraj koji ukazuje na ono što je ispravno. Nakon osmišljene priče slijedi oslikavanje iste (Cjelovita priča nalazi se u priložima).

#### **4.1.2. Oslikavanje autorske priče**

Ilustracije priče nalaze se na ukupno 13 kartica, s time da je prva kartica naslov priče ispisan neobičnim fontom. Kao likovno-tehničko sredstvo odabrane su drvene bojice i tanki crni flomaster. Bojicama je popunjena unutrašnjost likova te osjenčan prostor, dok je crnim tankom flomasterom podebljan rub nacrtanog zbog jasnoće, naglašavanja motiva i bolje vidljivosti. Priča je slikana realistički, a motivi, odnosno likovi, vidljivi su u svakidašnjici. Slike su slikane na debljem A3 papiru kako bi bile što dugotrajnije.

Ilustracije:



Slika 5. Naslovnica  
Izvor: Autorica rada, 27.8.2021.



Slika 6. Ilustracija 1.  
Izvor: Autorica rada, 27.8.2021.



Slika 7. Ilustracija 2.  
2 Izvor: Autorica rada, 27.8.2021.



Slika 8. Ilustracija 3.  
Izvor: Autorica rada, 27.8.2021.



Slika 9. Ilustracija 4.  
Izvor: Autorica rada, 27.8.2021.



Slika 10. Ilustracija 5.  
Izvor: Autorica rada, 27.8.2021.)



Slika 11. Ilustracija 6.  
Izvor: Autorica rada, 27.8.2021.



Slika 12. Ilustracija 7.  
Izvor: Autorica rada, 27.8.2021.



Slika 13. Ilustracija 8.  
Izvor: Autorica rada, 27.8.2021.





Slika 14. Ilustracija 9.  
Izvor: Autorica rada, 27.8.2021.



Slika 15. Ilustracija 10.  
Izvor: Autorica rada, 27.8.2021.



Slika 16. Ilustracija 11.  
Izvor: Autorica rada, 27.8.2021.



Slika 17. Ilustracija 12.  
Izvor: Autorica rada, 27.8.2021.

#### ***4.1.3. Izrada butaja***

Materijal korišten za izradu butaja je karton. Drvo je obično dugotrajnije i čvršće, no u radu s djecom koristi se karton zbog lakše manipulacije. Kartonski okvir izrezan je po dimenzijama papira na kojima su ilustracije. Širina okvira s prednje strane iznosi 4 cm, dok sa stražnje, gdje se nalazi tekst vidljiv pripovjedaču, iznosi 8 cm. Okvir ima troja vratašca - gornja, s lijeve i s desne strane. Osim vratašca, okvir s desne strane ima otvor kako bi se priča mogla umetnuti te kako bi pripovjedač mogao mijenjati kartice. Nakon izrade konstrukcije kutije, ista je obojana i ukrašena te spremna za publiku.

Slika 18. Izrada butaja



Slika 19. Izrada butaja



Slika 20. Izrada butaja



Slika 21. Izrada butaja



Izvor: Autorica rada, 28.8.2021.

Nažalost, kako sam ranije spomenula, do izvedbe pred ciljanom publikom nije došlo tako da se u ovom trenutku ne mogu osvrnuti na njihove reakcije na samu priču, ali i metodu.

#### ***4.2. Dramskopedagoška radionica***

Iako su dramskopedagoške radionice poznate u svijetu i u Hrvatskoj, njihova primjena u odgojno-obrazovnim ustanovama nije dovoljno učestala (Rimac Jurinović, 2016). Odredila sam sljedeće ciljeve u osmišljavanju radionice:

- užitek u priči
- upoznavanje s pričom
- razvijanje kreativnosti i stvaralaštva.

Prema autoricama priručnika „Igram do (spo)razumijevanja“ dramskopedagoške radionice imaju trodijelnu strukturu. U prvom dijelu radionice naglasak je na motivaciji i zagrijavanju za dramski rad. Drugi dio dramskopedagoške radionice predviđen je za obradu,

ponavljanje ili usustavljanje prijašnje stečenih znanja, primjenjujući dramske igre i aktivnosti. U posljednjem, trećem dijelu radionice djeca se opuštaju i pripremaju za druge aktivnosti koje slijede (Breber i sur., 2020). Ova je struktura primjenjiva u radu s djecom predškolskoga uzrasta te sam se njome poslužila u osmišljavanju vlastite radionice.

Dan prije dramskopedagoške radionice djeca će se imati priliku upoznati s tradicionalnom japanskom metodom pripovijedanja, odnosno kamišibajem. Plakati, slike i videozapisi bit će pomoćna sredstva pri upoznavanju djece s kamišibajem, njegovom poviješću i razvojem. Nakon što se djeca upoznaju s ovom metodom imat će priliku pogledati i poslušati izvedbu autorskog kamišibaja, odnosno priču „Porculanska šalica“. Nakon izvedbe uslijedit će kratki razgovor o istoj. Djeca će imati priliku odgovarati na pitanja i time iskazivati vlastita mišljenja. Pitanja će biti otvorenog tipa poput: Što mislite o priči?, U kojem trenutku se pojavio problem u priči?, Što biste poručili likovima iz priče? itd.

#### **4.2.1. Struktura radionice**

Predviđeno trajanje radionice, koja će uslijediti dan nakon izvedbe kamišibaj priče, je 45 minuta. Radionica se sastoji od tri dijela; uvodnoga, središnjega i završnoga dijela. Bitan dio radionice je i evaluacija rada. Provode ju odgajnici primjenom dramske tehnike dijagonala stavova i ja refleksijom na proces.

##### **a) UVODNI DIO (MOTIVACIJA)**

- **Hodaj kao...** dramska je aktivnost koja je lako poveziva sa svakom temom koja se obrađuje. Ja sam ju povezala na način da djeci zadajem da hodaju kao veliki i teški lonac, kao tava za palačinke, kao bakin porculanski set, kao limena šalica, kao oštar nož itd. Dramska tehnika koja se koristi provodeći ovu dramsku aktivnost je improvizacija s ciljem kretanja i oslobađanja pokreta tijela i energije.

##### **b) SREDIŠNJI DIO**

- **Zagonetni predmet pronađen na tavanu** - aktivnost je kojom se potiče djecu na iskazivanje mišljenja/dojma, kreativnosti i mašte te građenje vlastite priče i razvoja prosocijalnog ponašanja. Igru ćemo izvoditi na način da ću pokazivati posuđe, koje je ujedno dio priče, te ispričati gdje je koji predmet pronađen i u kakvim uvjetima prije

nego što je dospio na tavan. Djeca će moći stvoriti priču čiji je predmet to mogao biti, zašto je ostavljen i slično. Također, govorom tijela moći će uprizoriti koji je to predmet, a ostali će moći pogađati. Dramska tehnika koja se koristi je improvizacija.

- **Smrznute slike** dramska je tehnika kojom ću potaknuti djecu na dolaženje do problema u priči. Djeca će biti podijeljena u manje skupine. Svaka skupina imat će zadatak razmisliti u kojem trenutku u priči dolazi do problema. Nakon što osmisle, zaledit će se u toj situaciji. Svaku smrznutu sliku ćemo prokomentirati zajedno.
- **Vrući stolac** je dramska tehnika kojom ću djeci omogućiti izražavanje vlastitog stava te prikaz i razumijevanje priče. Vrući stolac je stolac na koji dolazi jedno dijete u ulozi lika iz priče (po vlastitom odabiru). Ostala djeca ispituju lik na vrućem stolcu i on iznosi vlastitu verziju priče. Djeci će biti omogućeno da iznesu svoju stranu priče i na taj način pokažu kako su razumjeli priču.

### c) ZAVRŠNI DIO

- **Što bi učinila da si tavica Milica?** U improvizaciji Tavica Milica je najstariji komad posuđa u kuhinji obitelji Posudić. Prema tavici Milici svi imaju strahopoštovanje i svi ju slušaju. Djeca će moći postati dio priče, jedan od likova koji se nalaze na polici u kuhinji obitelji Posudić. Na taj će način mogli iznijeti svoje misli i stajališta te reći i pokazati kako bi oni postupili u određenoj situaciji, što bi savjetovali ostalom posuđu, kako bi reagirali u takvoj situaciji i slično.
- **Voćna salata** je igra u kojoj djeca sjede u krug na stolicama te svako dijete predstavlja neki komad posuđa. Neki su lonci, neki šalice, a neki tanjuri. Kada kažem „lonci“, svi lonci trebaju zamijeniti mjesta, itd. Na uzvik „Posuđe!“ svi mijenja mjesta. Voćnom salatnom postiže se sudjelovanje i aktivnost sve djece te vedro i veselo raspoloženje u skupini.

## EVALUACIJA RADA

Na samom kraju procijenila bi se kvaliteta planiranih aktivnosti pomoću refleksije na samu radionicu i zadovoljstvo djece. Uvidjelo bi se je li unaprijed postavljen cilj ostvaren te koje bi se promijene trebale napraviti kako bi se unaprijedio i poboljšao ovakav oblik rada.

Evaluaciju bih napravila pomoću dramske tehnike **dijagonala stavova**. Na pod bih dijagonalno zalijepila traku u boji. Donji dio dijagonale predstavljao bi odgovor „ne“ ili „ne



sviđa mi se“, gornji dio „da“ ili „jako mi se sviđa“, a prostor između je namijenjen onima koji su negdje između ta dva oprečna stava. Djeci bih postavila sljedeća pitanja

- Jeste li uživali u priči?
- Jeste li uživali u predstavljanju likova iz priče?
- Sviđa li vam se ovakav način izvedbe priče?
- Biste li voljeli i sami izvesti kamišibaj-priču?
- Sviđaju li vam se igre?

Zauzimanjem pozicije na dijagonali stavova djeca bi iskazivala stavove i odgovore na pojedino pitanje, a ja bih ih bilježila u svoju evidenciju.

Osim toga, na kraju provedene metodičke jedinice, napisala bih kratki osvrt na cijeli proces kako bih u planiranju sljedeće radionice imala oslonac za bolje planiranje aktivnosti djece.

## 5. ZAKLJUČAK

U moru tehnologije i naprednih otkrića izgubila se vrijednost tradicije i kvalitetnih oblika poučavanja. Osim toga, polagano se gubi vrijednost svih oblika umjetnosti pa tako i kazališne, osobito u svijetu mladih i djece. Okružena televizijom i računalima, djeca gledaju razne sadržaje te usvajaju pozitivne, ali i one negativne informacije. Osim sadržaja kojemu djeca imaju pristup preko televizije, problem se javlja i u načinu prikaza tog sadržaja. Velik broj slika i informacija, koje dijete usvaja gledajući televiziju, mozak ne može procesuirati. To može stvarati kočnicu u djetetovom razvoju, kao i negativno utjecati na kreativnost i maštu (Đuran i sur., 2019).

Savršenom simbiozom govora, pisma i pokreta kamišibaj je prepoznat kao oblik umjetnosti vrlo prikladan u radu s djecom i ostvarenju odgojno-obrazovnih ciljeva. Kako bi kamišibaj zainteresirao djecu, potrebno je uložiti malo truda. Ovim radom se upravo to pokušava ostvariti. Odgojitelji često teže ka novim metodama poučavanja koje bi primijenili u radu s djecom, a djeca su pak ta koja jedva čekaju nešto novo, nekakve promjene. Svojim sam radom željela upoznati, ohrabriti i potaknuti odgojitelje na korištenje tradicionalne japanske metode pripovijedanja priča, odnosno kamišibaja.

Prvotna svrha kamišibaja, kada se pojavio na ulicama Japana dvadesetih godina prošlog stoljeća, bila je zabaviti djecu. Na taj su način ulični kamišibaj pripovjedači zarađivali. No, osim zarade nudili su i užitak u priči. Danas ga se više ne može naći na ulicama, ali ga je moguće zamijetiti u radu s djecom u odgojno-obrazovnim ustanovama. Ja sam kao osnovni cilj odredila upravo užitak u priči jer smatram da je on (pred)preduvjet za odgoj publike raznih profila, odnosno „uživatelja“ u umjetnosti. Uz kamišibaj izvedbu priče, značajnu ulogu imaju i dramskopedagoške radionice u kojima se djeci omogućava dublje razumijevanje priče (kako bi u istoj mogli uživati) i potiče ih se na stvaralaštvo i kreativnost. Kombinacija izvedbe i dramskih igara strukturiranih u radionicu mogla bi imati značajan utjecaj na djecu.

Stvaranje autorskog kamišibaja i dramskopedagoške radionice odgojitelju bi pomoglo u približavanju nekog sadržaja djeci te razvoju dječjih vještina, a isto tako bi stvorilo užitak i pozitivno ozračje među sudionicima. Smisljena kamišibaj priča te smislen redosljed aktivnosti zasigurno utječe na sve aspekte djetetovog razvoja. Osim na razvoj prosocijalnog ponašanja, intelektualni i kognitivni razvoj, kamišibaj izvedbe i radionice ponajviše pospješuju razvoj kreativnosti i mašte. Slušajući priče te stvarajući vlastite djeca izgrađuju osobnost i karakter te

se upoznaju s vlastitim reakcijama i osjećajima. Nažalost, za potrebe ovoga rada to nisam mogla ispitati u praksi, ali vjerujem da će biti prilike.

Opisano proučavanje ove teme dovelo je do zaključka kako kamišibaj kao metoda pripovijedanja priča može u sudionicima probuditi male umjetnike i ohrabriti ih da se upuste u vlastito stvaralaštvo koje nudi učenje, ali i užitek.

## 6. LITERATURA

### Knjige:

- Eric P. Nash (2009.) *Manga Kamishibai-the art of japanese paper theatre*, Abrams comic arts, New york
- Las Casas, D. (2006.) *Kamishibai Story Theater: The Art of Picture Telling*. Westport, Conn. : Teacher Ideas Press
- M. McGowan, T. (2010). *The Kamishibai Classroom: Engaging Multiple Literacies through the Art of Paper Theater*, Librariesunlimited.
- Skok, J. (ur.). (1972). *Slikovnica - Prva knjiga djeteta*. Zagreb: Centar za vanškolski odgoj SR Hrvatske.
- Velički, V. (2013). *Pričanje priča-stvaranje priča: povratak izgubljenom govoru*. Zagreb:Alfa.
- Visinko, K. (2009). *Dječja priča : povijest, teorija, recepcija i interpretacija*. Zagreb: Školska knjiga

### Mrežni izvori:

- Breber, K. i sur. (2020). *Igrom do (spo)razumijevanja; Izbor oglednih primjera dramskopedagoških radionica u nastavi hrvatskoga jezika*. Zagreb: Teatar Tirena.  
Dostupno na:  
<http://www.tirena.hr/wp-content/uploads/2020/04/Igrom-do-sporazumijevanja.pdf>,  
pristupljeno 2.9.2021.
- Đuran, A. i sur. (2019). *Communication Management Review*, Vol. 04 No. 01, 2019. *Utjecaj medija i uloga odraslih na odgoj i obrazovanje djece predškolske i rane školske dobi*.  
Dostupno na: <https://hrcak.srce.hr/223682>, pristupljeno 2.9.2021.
- Gruić, I. (2004). *Dijete, vrtić, obitelj : Časopis za odgoj i naobrazbu predškolske djece namijenjen stručnjacima i roditeljima*, Vol. 10 No. 37, 2004. *Razvoj kreativnosti kao smisao procesne drame*. Dostupno na:  
[https://hrcak.srce.hr/index.php?show=clanak&id\\_clanak\\_jezik=262700](https://hrcak.srce.hr/index.php?show=clanak&id_clanak_jezik=262700), pristupljeno 1.9.2021.
- M. McGowan, T. *About Japan: A Teacher's Resource. The Many Faces of Kamishibai (Japanese Paper Theater): Past, Present, and Future*. Japan Society. Dostupno na:

<http://aboutjapan.japansociety.org/content.cfm/the-many-faces-of-kamishibai>,  
pristupljeno: 26.8.2021.

M. McGowan, T. "Kamishibai - A Brief History." Kamishibai for Kids, Dostupno na:

<http://www.kamishibai.com/history.html> , pristupljeno: 26.8.2021.

Rimac Jurinović, M. (2016) Hrvatski : časopis za teoriju i praksu nastave hrvatskoga jezika, književnosti, govornoga i pismenoga izražavanja te medijske kulture, Vol. 14 No. 1. *Procesna drama kao učinkovit pristup u postizanju odgojnih ishoda u suvremenoj osnovnoj školi*. Dostupno na:

[https://hrcak.srce.hr/index.php?show=clanak&id\\_clanak\\_jezik=282926](https://hrcak.srce.hr/index.php?show=clanak&id_clanak_jezik=282926), pristupljeno:  
1.9.2021.

Sensei, D. What Is Kamishibai? Youtube. URL: Dostupno na:

[https://www.youtube.com/watch?v=v6URceEr\\_zc](https://www.youtube.com/watch?v=v6URceEr_zc), pristupljeno: 28.8.2021.

Šišnović, I. (2011) Dijete, vrtić, obitelj : Časopis za odgoj i naobrazbu predškolske djece namijenjen stručnjacima i roditeljima, Vol. 17 No. 66, 2011. *Odgojno-obrazovna vrijednost slikovnice*. Dostupno na: <https://hrcak.srce.hr/124183>, pristupljeno:  
16.7.2021.

### **Predavanja:**

ZOOM predavanje, prof. Iva Nemeč, 10. prosinca 2020.

## 7. POPIS SLIKA

Slika 1. Emaki (ilustrirani svitak)

Slika 2. Tachie

Slika 3. Kamišibaj izvedbe u povijesti

Slika 4. Butaj

Slika 5. Naslovnica

Slika 6. Ilustracija 1.

Slika 7. Ilustracija 2.

Slika 8. Ilustracija 3.

Slika 9. Ilustracija 4.

Slika 10. Ilustracija 5.

Slika 11. Ilustracija 6.

Slika 12. Ilustracija 7.

Slika 13. Ilustracija 8.

Slika 14. Ilustracija 9.

Slika 15. Ilustracija 10.

Slika 16. Ilustracija 11.

Slika 17. Ilustracija 12.

Slika 18. Izrada butaja

Slika 19. Izrada butaja

Slika 20. Izrada butaja

Slika 21. Izrada butaja

## 8. PRILOZI

### Porculanska šalica

Monika Marsenić

U skromnoj kući obitelji Posudić živjela je znatiželjna djevojčica Marla. Budući da je živjela u malenome mjestu, okružena livadama i šumom, često je istraživala prirodu. Jedno jutro Marla je spakirala stvari u ruksak i uputila se prema šumi, no odjednom nebo se naoblačilo i kiša je počela žuboriti.

- Oh ne, morat ću ostati kući. – tužno reče Marla i sjedne u kutak sobe promatrajući sive oblake.

(zvukovi zveckanja s tavana)

- Kakvi su to zvukovi?! - Marla se okrenula prema tavanu odakle je dopirao zvuk. Njena znatiželja nije joj davala mira te se uputila stubama prema vratašcima tavana.

(škripanje vratašca tavana)

- Zasižno je neki mišić stvorio onakvu buku! - Marla se nije htjela zadržavati na tamnom i prašnjavom tavanu. Taman da će sići s tavana, kad odjednom (zvuk zveckanja), ponovno začuje isti zvuk. Izvadila je svjetiljku iz ruksaka, a ispred sebe vidjela je, ni manje ni više, nego prekrasnu porculansku šalicu.

- Oh, prekrasne li šalice! – Zaključila je da bi bila prava šteta da ovakva lijepa šalica stoji na prašnjavom tavanu. Marla je odnijela šalicu u kuhinju i smjestila ju na policu gdje su stajale i ostale šalice, između tanjura i pribora za jelo. Porculanska je šalica postala Marlina nova najdraža šalica.

Spustila se noć. Kao i svake noći, u obitelji Posudić, dogodila se čarolija – posuđe je oživjelo.

- Ks, kss. Ekipa, jeste li budni? – prošapće tanjur Tanjurko

- (zijevanje) Nego što, nego jesmo – oglase se ostali.

Još ošamućeno od dubokog sna, posuđe začuje glasne urlike – Ne mogu vjerovati!!! – uznemireno je vikala šalica Snježana kojoj nije nimalo drago bilo vidjeti novu šalicu na polici pored sebe. Bila je stravično ljubomorna i mislila je kako će ju Marla, sada kada je pronašla novu porculansku šalicu, odbaciti i zaboraviti. Svojom vikom šalica Snježana probudila je cijelu kuhinju, no prekrasna porculanska šalica i dalje je spavala.

Nastao je muk, a zatim Snježana reče - Moramo smisliti plan kako da je se riješimo!

Posuđu se baš i nije svidjela ta ideja, no bilo im je žao njihove prijateljice Snježane i htjeli su joj pomoći. Tada Vilici Vilmi na pamet pade jedna ideja – Mogli bi ju trknuti s police! – Snježani se svidjela ta ideja jer je znala da će, kad se šalica razbije, Marla pokupiti njene komadiće, baciti u smeće, a Snježana će ponovno postati njezina najdraža šalica.

Svanuo je dan i posuđe je ponovno postalo obično posuđe. Marla je ujutro, uz zvuk kiše, uživala ispijajući čaj iz svoje nove šalice. Toliko ju je zavoljela da je za ručak srkala juhu iz nje, a navečer je, prije spavanje, popila mlijeko, šalicu temeljito oprala pa ju odložila na isto mjesto, na policu između tanjura i pribora za jelo, tik uz ostale šalice.

Pala je noć, a u obitelji Posudić dogodila se ista čarolija – posuđe je oživjelo.

Ks, kss. Ekipa, jeste li budni? – svojim šapatom Snježana je probudila posuđe. Kada su se svi razbudili najavila je da je došlo vrijeme za ostvarenje njihovog plana. Plana kojim bi se riješili prekrasne porculanske šalice.

Mic po mic, mic po mic, Snježana, Tanjurko i vilica Vilma bili su sve bliže porculanskoj šalici. Gurkali su tako šalicu i približili ju sve do ruba police.

- Stanite!!! Pa jeste li vi normalni?! – odjednom se začuo urlik mudrog gospodina Lončara. - Uništili biste Marlinu najdražu šalicu i time ju rastužili da bi joj srce puknulo na sto komadića, a šalica vam ništa nažao učinila nije, niste ju čak ni upoznali...

Od silne buke probudi se napokon i prekrasna porculanska šalica.

- (zijeva) Što li se to tu događa?! – zbunjeno je upitala porculanska šalica koja se tek tada probudila iz dubokog sna. Svo je posuđe umuknulo i ukočeno promatralo neugodnu situaciju. Tada je gospodin Lončar zamuckao – N-n-ništa... posuđe je jedva čekalo da se probudiš i da te upoznaju. Gospodinu Lončaru oznojio se poklopac od silne neugode koju je osjećao u tom trenutku – Hajde, upoznajte se – prošapće Snježani malkoc ju trkne laktom. Snježana je stajala na rubu police, a kako ju je gospodin Lončar trknuo, tako se zanjihala i umalo da će pasti. Brzo ju je uhvatila porculanska šalica i spasila od sigurnog pada.

- Ohhhh, spasila si mi život! Hvala ti na tome! – uplašeno je uzvikala Snježana. Porculanska ju je šalica milo pogledala i rekla - Nema na čemu. Ti bi sigurno isto učinila za mene - Snježana je posramljeno spustila glavu i zamislila se...



- A sada da se predstavim. Ja sam Zara! – ushićeno reče porculanska šalica sretna jer se napokon nalazi na mjestu kojemu pripada, a ne na tamnom i prašnjavom tavanu.

Zara je zračila pozitivnom energijom koju je širila među svo posuđe. Jedva su čekali noći koje bi provodili zajedno uz puno smijeha, zabave i igre. Posuđe je sklopilo nezaboravno prijateljstvo i prihvatilo porculansku šalicu Zaru bez koje više niti jedna noć ne bi bila ista.

### **Izjava o izvornosti završnog rada**

Izjavljujem da je moj završni rad izvorni rezultat mojeg rada te da se u izradi istog nisam koristila drugim izvorima, osim onih koji su u njemu navedeni.

---

(vlastoručni potpis studenta)