

Vida Medved Udovič
Univerza na Primorskem, Pedagoška fakulteta Koper

SLIKANICI MARUŠKA POTEPUŠKA IN BRUNDO SE IGRA MED BESEDNIM IN VIZUALNIM

Razprava osvetljuje dva pola komunikacijske situacije, in sicer: med mladim bralcem in besedilom oz. med mladim gledalcem in likovnim sporočilom. Komunikacija v literaturi oz. tudi v likovnosti je proces, ki spodbuja poglobljanje domišljjskih svetov besedilnega oz. slikovnega dela slikanice. Na Pedagoški fakulteti v Kopru smo naredili manjši raziskavi (1997, 2004), v katerih smo preverili, kako zgodbenoslikovna naracija v slikanicah M. Amaliettija Maruška Potepuška (1977) in M. Mančka Brundo se igra (1978) spodbuja otrokovo pripovedno zmožnost. Estetski učinek slikanice je predstavljen glede na dialektično soudeležbo mladega »bralca« in gledalca ter njune interakcije.

Uvod

Slikanica razvije svoj učinek šele takrat, ko prihaja do zlitja vizualnega/likovnega in besednega/zgodbenega. Njenih učinkov in odzivov ni mogoče opazovati le glede na njen besedilni oz. le glede na njen vizualni del. Pomen slikanice se aktualizira šele v hkratnem bralnem in vidnem procesu. Na podlagi bralnega procesa se konstituira smisel besedila, vizualni del pa gradi svoj smisel na podlagi sprejemanja likovnega sporočila. Torej je treba estetski učinek slikanice analizirati glede na dialektično soudeležbo besedila, likovnosti, mladega bralca in gledalca ter njihove interakcije. W. Iser v razpravi o teoriji učinka (*Bralno dejanje*, v slov. prevedena 2001) piše, da se le-ta sooča s problemom, kako je dotlej neformulirano dejstvo mogoče obdelovati in sploh razumeti. Trdi, da ima teorija recepcije vselej opraviti z bralci, ki so zgodovinsko pogojeni in katerih odziv bi nam omogočil izkusiti literarni pomen. Teorija učinka korenini v besedilu, teorija recepcije pa v bralčevih sodbah.

V pričujoči razpravi poskušamo osvetliti predvsem komunikacijsko situacijo med mladim bralcem in besedilom oz. med mladim gledalcem in likovnim sporočilom slikanice. Kot zapiše W. Iser, je branje literarnega besedila dejavnost, ki jo usmerja besedilo, in jo začne bralec, na katerega potem povratno učinkuje to, kar je obdeloval v bralnem procesu. Literarna veda seveda ne daje trdnejše opore za samo dogajanje med bralnim procesom, zato W. Iser utemeljuje posebno

razmerje med besedilom in bralcem z vidika različnih tipov interakcije glede na raziskovanje komunikacijskih struktur v socialni psihologiji in psihoanalitičnih razpravah. Tako sta interakcijska teorija socialne psihologije in psihoanalitično raziskovanje komunikacije uporabni za ocenjevanje interakcije med besedilom in bralcem. Tovrstno uporabnost pa je seveda možno prenesti tudi na interakcijo med likovnim sporočilom in gledalcem. Komunikacija v literaturi oz. tudi v likovnosti je proces, ki spodbuja in uravnava odnos razkrivanja in zakrivanja, in ne dani kod. Kar je v besedilu/sliki zakrito, spodbudi bralca/gledalca k vzpostavljanju besedilnih/likovnih svetov, ki jih nadzira to, kar je v besedilu/sliki že razkrito.

Funkcija slikovnih znakov in besed v slikanici

Slikanico je mogoče preučevati glede na funkcijo slikovnih znakov in funkcijo besed. Slikovni znaki predstavljajo kraj/čas dogajanja, osebe in njihova razpoloženja z likovnimi elementi, kot so linija, barva, svetloba, sence, oblike, struktura ter kompozicija. Funkcija besed pa se uresničuje v pripovedovanju zgodbe s konvencionalnimi znaki, na linearni način, tj. od leve proti desni. Interakcija med besedo in sliko omogoča med bralci in slikanico več vrst komunikacije. M. Nikolajeva piše o različnih možnostih interakcije med slikovnim in besedilnim delom v slikanici, in sicer:

- a) simetrična interakcija dopušča enakovredno recepcijo slikovnega in besedilnega dela, slikaniško sporočilo je posredovano povsem enakovredno v dveh različnih kodih, tj. slikovnem in besednem, gre za nekakšno podvajanje sporočila;
- b) stopnjevana interakcija postavlja v ospredje slikovni del, ki presega besedilnega, lahko pa tudi obratno pridobi vodilni pomen besedilo;
- c) kontradiktorna oz. nezdružljiva interakcija se usmerja v zlitje besedilnega in slikovnega dela, vendar pa pomen in smisel celovitega sporočila dopuščata različne možnosti bralčeve interpretacije sporočilnega namena (M. Nikolajeva, 2003: 8).

Razpon besedno-slikovne dinamike v slikanicah sega od knjig z maloštevilnimi ilustracijami do slikanic s skopo odmerjenim besedilnim delom in številnimi ilustracijami, zato je smiselno razlikovati med ilustriranimi knjigami in pravimi slikanicami ter zasnovati tipologijo ilustriranih knjig in slikanic. M. Nikolajeva uvršča v prvo skupino, to so knjige z maloštevilnimi ilustracijami, ilustrirane knjige znanih pravljic svetovnih in domačih avtorjev ter številne znane ljudske pravljice, za katere je značilno, da se njihovo besedilo ne spreminja. Različni ilustratorji navedenih pripovedi lahko le-te upodabljajo tudi ne povsem skladno z dogajalno nitjo pripovedi, saj na bralni proces in opomenjanje besedila ne vplivajo bistveno. Povsem drugače poteka recepcija pretežno slikovnega dela slikanice z manjšim deležem besedila ali celo brez njega. Prav slikanice brez besedila se med seboj opazno razlikujejo. Slikovno naracijo lahko razvijajo nezapleteno brez časovnih preskokov tako, da ji otrok zlahka sledi, saj ne vsebuje nikakršnih pravih belih lis oz. vrzeli, ki bi jih mladi bralec moral s svojo domišljijo zapolniti. Popolno nasprotje so slikanice, v katerih je likovna naracija preprejena z opaznimi časovnimi preskoki. Prav ti rahljajo narativni časovni

tok, vmesni neoznačeni dogajalni čas ustvarja bele lise oz. vrzeli, kar od mladega bralca terja, da jih zapolni z ustvarjanjem svoje zgodbe, vpete v časovno razrahljan likovnozgodbeni okvir.

Prvi slovenski slikanici brez besedila

V slovenski slikaniški tradiciji je prva slikanica brez besedila nastala šele v letu 1977, ko je avtorsko slikanico brez besedila z naslovom *Maruška Potepuška* izdal Marjan Amalietti. T. Pregl v knjigi *Slovenska knjižna ilustracija* (1979/1980) poudarja, da se je »M. Amaliettiju posrečilo poenostaviti strip v likovno pripoved dogajanja, kjer si predšolski otroci lahko sami izmišljajo besede, pri stripu napisane v oblačkih, s čimer je likovno brez dvoma na ravni resnične inovativnosti pri nas« (T. Pregl, 1979/1980: 51).

Na Pedagoški fakulteti v Kopru smo naredili manjši raziskavi (1997 in 2004), v katerih smo želeli preveriti, kako zgodbenoslikovna naracija spodbuja otrokovo pripovedno zmožnost. Izbrali smo prvi slovenski slikanici brez besedila *Maruško Potepuško* (1977) avtorja Marjana Amaliettija in *Brundo se igra* (1978) avtorja Marjana Mančka, za kateri velja posebna opredelitev slikanice s stopnjevano interakcijo, v kateri je v ospredju slikovni del. Likovni način izražanja obeh ilustratorjev je opredelila M. Avguštin v razpravi z naslovom *Ob 50-letnici knjižnih zbirk Sinji galeb in Čebelica: likovno razmišljanje*. V njej je uvrstila likovno izraznost M. Amaliettija v najštevilčnejšo skupino slovenskih ilustratorjev 2. polovice 20. stoletja, tj. skupino avtorjev, ki je vztrajala v bolj ali manj realističnem ponazarjanju literarnih vsebin (v: M. Avguštin, 2003: 44). M. Mančka pa je Avguštinova označila kot ilustratorja, ki v stripu in karikaturi združuje sproščenost in humornost z zakonitostjo kontinuiranega načina pripovedovanja (v: isto: 52).

Obe slikanici predstavljata pomembno prelomnico v slovenski likovni narativnosti, saj otroku v predbralnem obdobju omogočata dekodiranje slikovnega sporočila na zgodbeni način. »Bralni« odziv na likovno sporočilo omogoča otroku razmeroma samostojen dialog s knjigo. Kratek oris obeh slikanic želi predstaviti, kolikšen delež likovnega sporočila poteka na nezapleten način in pri kolikšnem delu je opaziti prostorske/časovne preskoke, t. i. vrzeli oz. bele lise.

V likovni naraciji slikanice *Maruška Potepuška* se izmenjujejo likovne dogajalne enote, ki se odvijajo brez časovnih presledkov na nezapleten način, tako da jim otrok zlahka sledi, in likovne dogajalne enote z opaznimi prostorskimi/časovnimi preskoki. Pravzaprav so likovno zasnovane dogajalne enote izpeljane po načelih sodobne pravljice. Uvodni in sklepni obojestranski ilustraciji prikazujeta otrokov realistični vsakdanjik v varnem družinskem okolju, vložna likovna naracija pa razvija domišljjsko, pravljичno pustolovščino deklice Maruške, ki se je odpravila na smučarski potep. Vložna likovna zgodba je v likovni naraciji skratka prepletena z belimi lisami oz. vrzelmi z opaznimi prostorskimi/časovnimi preskoki, ki jih mladi »bralec« zapolnjuje z ustvarjanjem svoje zgodbe.

Slikanica M. Mančka *Brundo se igra* je manjšega formata (2/3 formata A 4). Sestavlja jo 45 ilustracij, od katerih je le ena obojestranska. Začetne likovne situacije prikazujejo Brunda med spanjem (noč), njegovo prebujanje (veliko

sonce), jutranjo nego in zajtrk, odhod z balonom od doma. Obojestranska ilustracija prikazuje Brundove prijatelje med igro na igrišču in nezgodo s počenim balonom. V likovni naraciji slikanice *Brundo se igra* se vse likovne dogajalne enote izmenjujejo brez časovnih presledkov na nezapleten način. Sličice si sledijo praviloma po načelu kratkih filmskih sekvenc in zanesljivo usmerjajo mladega »bralca«/gledalca do opomenjanja likovno zastavljenih situacij. Zato je tudi možnosti za zapolnjevanje belih lis nedvomno manj kot v slikanici *Maruška Potepuška*.

Recepcija slikanice *Maruška Potepuška*

Raziskava¹ o recepciji *Maruške Potepuške* je bila narejena na OŠ Janka Premrla Vojka v Kopru 1997. leta. Vanjo je bilo vključenih 20 naključno izbranih otrok 1. razreda osemletne OŠ, starih od 7 do 8 let. Učenci so bili razporejeni po številkah od 1 do 20, njihove pripovedovane sekvence so bile vodene pod določeno številko. 5 učencev je izhajalo iz neslovensko govorečih družinskih okolij (srbski oz. hrvaški jezik). Pripovedovanje otrok je bilo posneto na magnetofonski trak, ob tem so bili beleženi učenčevi neposredni neverbalni odzivi (mimika, čustveni odzivi).

Iz raziskave, ki je bila naslovljena *Pripovedovanje ob slikah*, povzemamo nekatere bistvene poudarke, ki se nanašajo na izjave otrok, s katerimi lahko ugotavljamo:

1. dosežke govorne zmožnosti (pripovedovanja) realistično zasnovane uvodne in sklepne likovne naracije glede na prostorsko/časovno razsežnost, stopnjevanje dogajanja v prvem uvodnem nizu štirih slik ter čustveno in doživljajsko identifikacijo s književno osebo;
2. dosežke govorne zmožnosti (pripovedovanja) domišljijско/pravljično zasnovane likovne naracije osrednjih dveh likovnih prizorov glede na zapolnjevanje belih lis oz. vrzeli ter čustveno in doživljajsko identifikacijo s književno osebo.

Namen je bil torej ugotoviti način izražanja prostorske/časovne umeščенosti realistično zasnovanih likovnih prizorov, izražanje stopnjevanja med dogajanjem in identifikacije s književno osebo. V preglednici 1 *Izjave učencev ob realističnih likovnih prizorih Maruške Potepuške* so prikazani primeri izjav učencev ob uvodnih in sklepnih likovnih prizorih slikanice.

Slikanica *Maruška Potepuška* se začne z dvema likovno prikazanima prigodama, ki sta v raziskavi poimenovani *Maruška čaka na sneg* in *Maruška se odpravi od doma*, in se zaključi tudi z dvema likovnima prigodama, naslovljenima *Maruška pride domov* in *Večerja z družino in odhod k počitku*.

V raziskavi smo si v uvodnih likovnih dogajalnih enotah zastavili predvsem vprašanje, ali se učenci v dogajanju zavedajo stopnjevanja, ki na štirih zaporednih sličicah-sekvencah prikazuje Maruškinо zdolgočaseno pričakovanje

¹ Raziskavo je Jasna Fras pod mentorskim vodstvom mag. Vide Medved Udovič in dr. Franceta Žagarja izvedla na OŠ Janka Premrla – Vojka v Kopru in jo predstavila v diplomskem delu z naslovom *Razvijanje jezikovne zmožnosti v prvem razredu osnovne šole*, UL, Pedagoška fakulteta Ljubljana, Enota v Kopru, 1997.

snega ob oknu svoje otroške sobe. V drugi likovni situaciji pa smo bili pozorni predvsem na uporabo poimenovanj za smuči, smučanje ter uporabo dvojine (dve naslikani vrani). Manj pozornosti je bilo sprva namenjene prostorsko/časovni umeščenosti likovnih sekvenc, ki razvijajo likovno naracijo, vendar smo glede na posnete izjave pomanjkljivost odpravili in analizirali tudi prostorsko umeščenost slikovne naracije.

	Književni prostor	Književni čas	Stopnjevanje dogajanja	Identifikacija s knjiž. osebo
<i>Maruška čaka na sneg</i>	18 učencev: Gleda skozi okno.	10 učencev: Pol /3/. Potem. / Kar naenkrat. / Nenadoma. / Končno /4/.	8 učencev: Nekaj čaka. 6 učencev: Nestrpno pričakuje sneg. 3 učenci: Čaka, čaka, čaka.	
<i>Maruška se odpravi od doma</i>	3 učenci: Gre ven od hiše. 3 učenci: Je šla predaleč od hiše. / Daleč od hiše. / Šla je naprej 2 učenca: Gre daleč. 2 učenca: Gre ven.	5 učencev: In potem. 5 učencev: Pol. 8 učencev: Maruška gre smučat.		9 učencev: Mama je rekla: Ja, samo ne daleč. 1 učenec: Oče skrbi.
<i>Maruška pride domov</i>	13 učencev: Je prišla domov.	13 učencev: In potem so jo pozdravljali.		15 učencev: Skrbela je cela družina.
<i>Večerja z družino in odhod k počitku</i>	13 učencev: Je šla lepo spat.	13 učencev: Konec.		13 učencev izrazilo srečen konec nasmejano in vedro (mimika, ton glasu).

Preglednica 1: Izjave učencev ob realističnih likovnih prizorih Maruške Potepuške

Glede stopnjevanja dogajanja lahko iz analize dosežkov ugotovimo, da se mladi pripovedovalci zavedajo naraščanja napetosti med pričakovanjem snega in jo tudi govorno nakazujejo (predvsem s prislovi nestrpno, nenadoma, končno in ponavljanjem čaka, čaka, čaka).

V raziskavi je pri časovni umestitvi zgodbe navedena raba prislovov (»pol, potem, kar naenkrat, nenadoma, končno«), kar glede na dogajalni potek sekvenc posredno razkriva časovni okvir, ki poteka v nekaterih delih zgodbe brez časovnih preskokov.

Pri prostorski umestitvi obeh slikovnih dogajalnih enot bi kazalo posebej osvetliti rabo besedilnih signalov otrok, ki v prvi likovni situaciji nakazujejo dogajanje pred oknom v otroški sobi, saj je Maruška v pričakovanju snega ves

čas zazrta skozi okno v nebo, v drugi likovni situaciji pa se dogajalni prostor premakne v zasneženo pokrajino. Pregled pripovedovanja dogajalnih sekvenc prve likovne situacije zgovorno potrjuje, da mladi pripovedovalci niso imeli težav s prostorskim umeščanjem, saj je v svojem pripovednem toku kar 18 otrok uporabilo poimenovanje okna kot besedilni signal, ki se nanša na naslikano otroško sobo (pretežno »gleda skozi okno«, »je gledala skozi okno«). V naslednji likovni situaciji pa so prostorski premik iz sobe v zasneženo pokrajino, prostor Maruškinega potepa, upovedili takole: »daleč«, »ven«, »ven od hiše« »zunaj«, »predaleč od hiše«, »(šla) naprej«. 10 otrok je upoštevalo tudi časovno umestitev: »in potem« (5×), »pol (5×)«. Osem učencev je izjavilo, da gre Maruška smučat in pozdravlja sosede ter reče mami, če lahko gre, medtem ko je eden izmed učencev izjavil: »Maha ji, ker gre domov. In tu so ga kosi vidli, ko gre domov.« Učenec je bil prepričan, da gre deklica domov in ni povezal predhodne likovne situacije s pričujočo v smiselni dogajalni potek, skratka, obeh likovnih dogodkov ni opomenil smiselno glede na nedvoumni potek dogajanja. Samo eden izmed učencev je opozoril na narisano markacijo z oznako 3 ure, in sicer: »Zdaj se je šla smučkat. Je bla ena strelica in kažejo te strelice, kam mora it.«

Čustveno in doživljajsko identifikacijo s književno osebo je mogoče opaziti v zvezi z navezanostjo na starše, kar je v izjavah otrok tudi poudarjeno.

Slikanica je sklenjena z dvema obojestranskima ilustracijama z naslovoma *Maruška pride domov* ter *Večerja z družino in odhod k počitku*.

Dosežki govorne zmožnosti (pripovedovanja) realistično zasnovane sklepne likovne naracije glede na prostorsko/časovno razsežnost ter čustveno in doživljajsko identifikacijo s književno osebo so pokazali, da je večina otrok sklepni del likovne naracije prostorsko/časovno smiselno umestila, saj je kar 13 otrok uporabilo ustrezna poimenovanja za izražanje književnega časa in prostora, npr.: »In ko je prišla domov in potem so jo pozdravljali. Mama je rekla: Pridi, pridi! In potem je šla nona ven in nono in potem ji je bilo mrzlo, ki ni imela nič, mama se je ustrašila in potem ji je tekla po plašč.« Čustvena in doživljajska identifikacija se odzrcalja v otrokovi močni navezanosti na družinsko okolje, saj so mladi pripovedovalci poudarili skrb družine s poimenovanji »zaskrbljen«, »skrbeti«. Vsi mladi pripovedovalci se zavedajo, da je dom vrednota, kar še posebej potrjujejo njihove izjave v sklepni likovni situaciji, npr.: »So bli veseli, zato, ker je prišla. Konec.« »Babica je rekla: Sinka moja, toliko čas, pa te nisem videla. Dej, sinka moja, malo pojej, da nisi tolko lačna. A dedek drži pipo v ustih, mama tortico, punčka juhico. Očka gleda, a babica mucko, a kužek spod stola. Potem se je spravila sušit vse in je šla lepo spat. Konec.« Otroci so izrazili srečen konec izraziteje neverbalno (z mimiko in nasmejanimi obrazi) kot pa besedno.

13 učencem je pripovedovanje likovno zastavljene zgodbe povsem uspelo, upoštevajoč dogajalni potek, umeščenost glavne književne osebe v dogajalni prostor in čas, 7 učencev pa je dogajalne sekvence brez časovnih preskokov bolj opisovalo z nedosledno uporabo poimenovanj za prostorsko in časovno umestitev realističnih, že znanih okolij.

Način zapolnjevanja belih lis oz. vrzeli v pravljичno zasnovanih prizorih ter čustveno in doživljajsko identifikacijo s književno osebo prikazujejo primeri izjav učencev v preglednici 2 *Izjave učencev ob pravljичnih likovnih prizorih Maruške Potepuške*.

	Zapolnjevanje belih lis oz. vrzeli	Identifikacija s knjiž. osebo
<i>Maruška in gozdne živali</i>	16 otrok: Maruška je živali rešila pred hudobnimi volkovi. Živali se zato veselijo z Maruško. 2 učenca: Volkove so odgnale gozdne živali. 2 učenca: Maruška joka, ker se boji volkov.	12 otrok: Maruška je zelo pogumna deklica. Nikogar se ne boji. 2 otroka: Živali so zelo pogumne, rešile so Maruško pred volkovi.
<i>Maruška se poslovi</i>	10 otrok: Je pozdravla živali. 6 otrok: Je rekla: Čav. 3 otroci: Je rekla: Na svidenje. 1 otrok: Vsi so tekli za punčko. Ona je rekla: Čav.	13 otrok: Maruška je že morala domov. Vsi so jo doma čakali in skrbeli, kje je toliko časa.

Preglednica 2: Izjave učencev ob pravljličnih likovnih prizorih *Maruške Potepuške*

Dosežke govorne zmožnosti (pripovedovanja) domišljjsko/pravljlično zasnovane likovne naracije dveh osrednjih likovnih prizorov *Maruška in gozdne živali* in *Maruška se poslovi* glede na zapolnjevanje belih lis oz. vrzeli ter čustveno in doživljajsko identifikacijo s književno osebo je treba povezati s predhodno likovno dogajalno enoto *Maruška in volkovi*. V njej Maruško zasledujejo volkovi, pa jim pokaže jezik, da prestrašeni zbežijo. Nekateri otroci so domišljjsko povezali oba likovna prizora, ki sta pravljlično vtkana v celotno likovno naracijo. V prvem prizoru nastopajo pravljlične živali, tj. krdelo volkov, kot sovražniki/nasprotniki glavne književne osebe, v drugem pa množica prijaznih gozdnih živali kot njeni pravljlični pomočniki. Izrazito pravljlično nasprotje dobrih in hudobnih pravljličnih živalskih likov, ki glavno književno osebo ogrožajo, pa se je prestrašijo, ko jih na pravljlično zviti način užene, so otroci zaznali in tudi ustrezno ubesedili. Večina otrok (16) je nasmejane gozdne živali povezala z njihovim veseljem, ker jih je Maruška obvarovala pred strašnimi volkovi in se sedaj z njo veselijo. Nekateri pa so oba prizora tudi sicer povezali, vendar drugače, saj sta dva učenca menila, da so volkove pravzaprav odgnale živali, dva pa sta izjavila, da se Maruška joka, ker se boji volkov, in nista opazila Maruškinega poguma. Eden izmed učencev pa je ob srečanju z volkovi posebej poudaril njen pogum takole: »In je rekla: ‘Jaz pa se nihčega ne bojim!’ in jim je pokazala jezik.«

Zanimivo je, kako so nekateri otroci zapolnili bele lise oz. vrzeli v slikovnem prizoru veselih živali na gozdni jasi, predvsem glede na frazema *smejati se do solz* in *valjati se po tleh od smeha*. Takole pravita: »In druge živali so se ji zahvalili, se jokali in se smejali.« »Cele živali so od smeha padle po tleh, vse so se smejale«. Likovni prizor je časovno neomejen, gre za časovni preskok iz dinamične likovne naracije, kjer se je dogajanje časovno hitro odvijalo, sličice so si sledile v logičnem zaporedju, medtem ko je v pričujočem prizoru neomejen pravljlični čas, ki ga otroci zapolnjujejo s svojim življenjem v Maruško in gozdne živali – prijatelje in pomočnike.

V likovnem prizoru *Maruška se poslovi* so otroci uporabili izraze, ustrezne poslavljanju, največkrat (6×) so uporabili pozdrav, značilen za Primorsko, čav (cio): »... Vsi so tekli za punčko. Ona je rekla: Čav.«



Ilustraciji iz slikanic *Brundo se igra* in *Maruška Potepuška*

Recepcija slikanice *Brundo se igra*

Raziskava² o recepciji slikanice *Brundo se igra* je bila izpeljana v Vrtnu Branik leta 2004. V raziskavo je bilo vključenih 18 otrok, starih od 5 do 6 let. Otroci so bili tako kot v predhodni raziskavi razporejeni po številkah od 1 do 18. Njihove izjave so bile zbrane pod določeno številko diktafonskega posnetka mladega pripovedovalca. Posebna pozornost je bila namenjena neverbalnim odzivom med pripovedovanjem otrok, ki so bili sproti beleženi.

Iz raziskave, ki je želela prikazati otrokove predbralne zmožnosti ob slikanici brez besedila, povzemamo nekatere ugotovitve, ki so izpeljane iz izjav otrok o glavni književni osebi in njenih dejanjih/stanjih ter poistovetenju z njo, časovno/prostorski razsežnosti likovne naracije in zapolnjevanju belih lis oz. vrzeli. Namen je bil torej ugotoviti:

1. kako ob likovni naraciji otrok določi glavno /ilustrirano/ književno osebo in ji tudi pripiše ustrezna /ilustrirana/ dejanja in stanja ter se z njo poistoveti;
2. kako ob likovni naraciji (govorno) izrazi prostorsko/časovno razsežnost in
3. kako ob likovni naraciji domišljjsko zasnovane likovne pripovedi zapolnjuje bele lise oz. vrzeli.

Živalska likovna pravljica *Brundo se igra* s 45 bogato ilustriranimi stranmi je 18 otrokom odprla pripovedne možnosti za vsako zastavljeno sličico posebej glede na govorno uresničitev po navedenih kriterijih. V preglednici 3 *Glavna književna oseba in identifikacija ter poimenovanje književnega prostora in časa* je prikaz izjav otrok ob slikanici *Brundo se igra*.

Pri določitvi glavne književne osebe, njenih dejanj in stanj so otroci natančno dešifrirali pomen likovne situacije 1. slike *Medved Brundo spi*, tudi časovna umeščenost jim ni povzročala težav, saj je slika lune otroke usmerila v izluščenje književnega časa. Dogajalni prostor nima neposrednega vpliva na dogajanje, zato so ga otroci komaj omenili.

2. slika *Sončno jutro, medved Brundo še spi* je od otrok zahtevala, da zaznajo časovni premik in napovedo dogajalni potek, kar je nekaterim otrokom tudi uspelo. Zaznati je otrokovo identifikacijo z glavno književno osebo, npr. »Je pršlo sonce in pole bo kmali vstal. Sonček ga gleda.« Besedni signal naslikanega sonca je uporabilo kar 15 otrok. Nekateri otroci so tvorili enobesedne povedi (Sonce.), nekateri pa tudi že nakazano metaforične (Sonce gre v nebo./Sonce gleda./Pride sonček.)

Pri 5. sliki *Medveda Brunda tišči lulat* so otroci izrazili Brundovo namero na neposredni način z besedno zvezo »gre lulat« ali pa posredno »v kopalnico gre« /2/ in »gre ...«, kar so pospremili s smehom /3/.

6. slika *Medved Brundo gre na kahlico*, na kateri gre Brundo na kahlico, so le-to povezali s kakanjem le 3 otroci.

² Raziskavo je Tjaša Čehovin pod mentorskim vodstvom dr. Vide Medved Udovič izvedla v Vrtnu Branik in jo predstavila v diplomski nalogi *Razvijanje predbralnih spretnosti v predšolskem in zgodnjem šolskem obdobju*, UL, Pedagoška fakulteta Ljubljana, Oddelek v Kopru, 2004.

	Določitev glavne književne osebe in identifikacija	Književni prostor	Književni čas
1. slika <i>Medved Brundo spi</i>	18 otrok: (MB) Spi.	7 otrok: Spi v sobi.	10 otrok: Luna. 7 otrok: Je noč. Spi.
2. slika <i>Sončno jutro, medved Brundo še spi</i>	11 otrok: Še spi. 1 otrok: Je prišlo sonce in pole bo kmali vstal. 1 otrok: Sonček ga gleda.	(Prostor je enak kot na 1. sliki.)	15 otrok: Sonce. 1 otrok: Je dan.
5. slika <i>Medveda Brunda tišči lulat</i>	14 otrok: Brunda tišči lulat.	2 otroka: V kopalnici.	
6. slika <i>Medved Brundo gre na kahlico</i>	3 otroci: Gre kakat. 11 otrok: Gre lulat. 3 otroci: Gre na kahlico. 1 otrok: Gre na stranišče.	2 otroka: Stranišče. 3 otroci: Gre na kahlico. / Na kahlici je. / Lula na kahlici.	
21. slika <i>Medved Brundo pride na igrišče</i>	15 otrok: Se igrajo. 3 otroci: So tekali.	5 otrok: Peskovnik / Tle je pesek. 3 otroci: Igrišče je tle. 2 otroka: Zunaj. 1 otrok: Tle. 1 otrok: V vodi.	
41. slika <i>Medved Brundo pada proti smetnjaku</i> 42. slika <i>Medved Brundo pade v smetnjak</i> 43. slika <i>Smetnjak se zapre</i> 44. slika <i>Medved Brundo pokuka iz smetnjaka</i>	18 otrok: Pade (dol ipd).	10 otrok: (Pade) dol. 2 otroka: (Pade) na stolico. 6 otrok: (Pade) tle noter / na smeti / to noter / nazaj / v kanto / tukej, lahko damo tudi vrečko.	
45. slika <i>Medved Brundo se poslovi in gre domov</i>	8 otrok: Pozdravi (je pozdravu/, jim je pomahal /2/, gre proč in da adijo/, gre domov, jim pomaha še/, da pa-pa in gre pole še malo domov/, jim pomaha, gre proč/, jim reče čau in gre).	10 otrok: Gre domov. 2 otroka: Gre v hišo. 4 otroci: Gre / v sobo /, noter /, tja/, proč.	5 otrok: Zdej. 6 otrok: Pol(e).

Preglednica 3: Glavna književna oseba in identifikacija ter poimenovanje književnega prostora in časa (*Medved se igra*)

Na 21. sliki *Medved Brundo pride na igrišče* je 15 otrok izjavilo, da se živali igrajo. Opazno je, da so se otroci na tej sliki izrazito identificirali z igrami in da je tudi njihovo poimenovanje raznovrstno. Najpogosteje so se odločali za guganje na gugalnici, saj je kar 13 otrok usmerilo svojo pozornost na guganje; sledi igra skrivalnic, zanjo se je odločilo 5 otrok (Miška se skriva). 3 otroci so opazili muco in kužka med plesom: Muca pleše s kužetom./Muca in pes plešesta./Muca in kuža se vrtita. 1 otrok tudi poimenuje vrsto igre: Se igrajo ringa raja.

Na dogajalnih enotah 41. slike *Medved Brundo pada proti smetnjaku*, 42. slike *Medved Brundo pade v smetnjak*, 43. slike *Smetnjak se zapre*, in 44. slike *Medved Brundo pokuka iz smetnjaka* so otroci natančno zaznali smer Brundovega padca v smetnjak in njegovo rešitev ter izrazili smer padanja z ustreznimi poimenovanji dol, noter, v kanto, v smeti.

45. slika *Medved Brundo se poslovi in gre domov* kaže, da so otroci še na konkretni ravni mišljenja, saj so nekateri pet- in šestletniki izrekli pozdrave dobesedno: Reče čav./Da pa-pa./Da adijo.

Opaznost čustvene in doživljajske identifikacije s književno osebo je predvsem zaslediti v tistih izjavah otrok, ki napovedujejo dogajalni potek glede na svoje izkušnje in naklonjenost medvedu Brundo v vsakodnevnih opravilih, predvsem v igri, pa tudi v malih neznodah.

	Zapolnjevanje belih lis oz. vrzeli
1. slika <i>Medved Brundo spi</i>	6 otrok: Spi, lunca pa ne spi./Luna ga gleda./Gleda ga luna./Luna je pršla pogledat, kje ta to spi./Luna gleda skozi okno./Medo spi, luna ga gleda.
2. slika <i>Sončno jutro, medved Brundo še spi</i>	4 otroci: Sonce ga gleda./Sonček ga gleda./Sonček spi. In medved./Je pršlo sonce in pole bo hmalj vstal.
5. slika <i>Medveda Brunda tišči lulat</i>	
6. slika <i>Medved Brundo gre na kahlico</i>	1 otrok: Se je usedel, k' je kaku./Otrok se ob izjavi nasmeji./
21. slika <i>Medved Brundo pride na igrišče</i>	2 otroka predvidevata: Pes lahko tudi grize./Lahko se gre tudi cingat, če hoče. 7 otrok izreka prijateljske vezi: Tle so prijatli od medoto./Prijatli so tle. Ta je tudi njegov prjatu. Je koza./Zdej se prijatli igrajo./Vsi prijatli so tam./ Prijatli ga čakajo./Prijatli so se igrali./Vsi prijatli so bili zunaj.
41. slika <i>Medved Brundo pada proti smetnjaku</i>	6 otrok izreka veselje: Vsi so veseli.
42. slika <i>Medved Brundo pade v smetnjak</i>	4 otroci: So se smejali. 1 otrok: Vsi kričijo.
43. slika <i>Smetnjak se zapre</i>	1 otrok: So vsi prijatli.
44. slika <i>Medved Brundo pokuka iz smetnjaka</i>	1 otrok: So vse živalice tle. 1 otrok: Medvedek je šou tle dol in je najdu svojega balončka.
45. slika <i>Medved Brundo se poslovi in gre domov</i>	4 otroci predvidevajo: Pole gre noter v svojo sobo./Gre spat, ker je truden./ Gre se zdaj igrat domov./Ga kliče mama in zdej gre domov.

Preglednica 4: Zapolnjevanje belih lis oz. vrzeli v slikanici *Brundo se igra*

V preglednici 4 *Zapoljnjevanje belih lis oz. vrzeli v slikanici Medved se igra* je prikazan način zapoljnjevanja belih lis oz. vrzeli v likovno zasnovanih prizorih s primeri otroških izjav.

Slikovna naracija knjige *Brundo se igra* je nezapletena, brez časovnih preskokov, tako da ji otrok zlahka sledi, saj ne vsebuje nikakršnih pravih belih lis oz. vrzeli, ki bi jih mladi bralec moral s svojo domišljijo povsem zapolniti. Otrok seveda med »bralnim« procesom vnaša svoje dotodanje »bralne« in druge izkušnje, predvsem pa v naši raziskavi ni imel pripovednega vzorca odraslega bralca ali vrstnika in je ustvarjal lastne pripovedne strategije ter je v le nakazanih likovnih situacijah nedvomno produktivno delovala njegova domišljajska zmožnost. Z njo je tudi sicer nezapleteno likovno oblikovano pripoved nadgrajeval v kompleksnejšo zgodbo.

Identifikacija s književnimi osebami

V obeh obravnavanih slikanicah je mogoče primerjati izjave 5–6 letnih otrok oz. 7–8 letnih učencev glede na osrednji obojestranski ilustraciji, in sicer v slikanici *Maruška Potepuška* prizor z gozdnimi živalmi in Maruškinim slovesom, v slikanici *Brundo se igra* pa likovna prizora *Brundo pride na igrišče* in *Medved Brundo se poslovi*. Identifikacijo in bele lise oz. vrzeli v slikovnem prizoru *Živali na gozdni jasi* so učenci izrazili tako, da so se usmerili v nasmejane živali, saj so se po njihovem mnenju živali veselile Maruške, ker jih je obvarovala pred volkovi (16 otrok). Identifikacijo in bele lise oz. vrzeli v slikovnem prizoru *Brundo pride na igrišče* pa so 5–6 letni otroci izrazili s poudarjenim vrednotenjem odnosov med (personificiranimi) živalmi, tj. prijateljstvo. Kar 7 otrok je eksplicitno izjavilo, da se igrajo prijatelji ali da se je Brundo pišel igrat k prijateljem.

V prizorih obeh slikanic so se predšolski in šolski otroci doživljajsko identificirali z doživljanjem prijateljskega odnosa, ki so ga opazili med nastopajočimi pravljničnimi živalmi, kar nedvomno pomeni, da so živalski liki tako v klasičnih kot sodobnih pravljicah blizu otrokovemu doživljanju in sprejemanju književnih oseb.

Strah pred živalmi sta ob pripovedovanju *Maruške Potepuške* izrazila 2 učenca, menila sta, da Maruška joka, ker se boji volkov. Pri pripovedovanju *Medveda Brunda* pa je le 1 otrok izjavil, da pes lahko tudi grize.

Upodobljeni književni prostor

V prvem delu prispevka smo opozorili na dosežke otrok glede govorne zmožnosti (pripovedovanja) realistično zasnovane uvodne in sklepne likovne naracije, upoštevajoč prostorsko/časovno razsežnost. Predvsem upodobljen prostor, tj. prizorišče, je bistveni sestavni del likovno zastavljene zgodbe. Funkcija prizorišča v slikanici *Maruška Potepuška* je vzbujanje pričakovanj glede na spremembo prizorišč: notranja (Maruškina soba, Aljažev stolp, Maruškin dom) in zunanja prizorišča (zasnežena pokrajina, vzpon na Triglav, vratolomni spust v globel s »padalom«, pravljnična jasa v zasneženem gozdu, obronek z zasneženo vasjo) z nenadnimi spremembami napeljejo mladega bralca, da zazna prehod iz

vsakdanjega v pravljčni svet in seveda obratno. Tudi dogajalni potek zgodbe, če je zastavljen s kontrastnimi spremembami prizorišča, vpliva na dodatna pričakovanja, tako je tudi v slikanici opazna dinamika nasprotja med domom, ki predstavlja varnost, in odhodom od doma, ki pomeni kup nevarnosti.

Likovne podobe prizorišč mlade bralce poučujejo in mu bogatijo predstave o oddaljenih in težko dostopnih krajih (npr. Aljažev stolp na Triglavu); imajo pa tudi simbolni pomen, npr. gozd ponazarja strah in nevarnost (krdelo volkov), gozdna jasa pa idiličnost (živali prijatelji).

M. Nikolajevna piše, da se »slikanice v upodabljanju prostora poslužujejo številnih likovnih rešitev, na primer panoramskih pogledov (zlasti na uvodnih straneh), pogledov od daleč, srednje razdalje ter tako imenovanih multiprizorišč, to je več prizorišč znotraj enojne ali dvojne strani. Ilustrator lahko na levi in desni strani knjige upodobi tudi dve kontrastni prizorišči« (M. Nikolajevna, 2003: 11). Slikanici *Maruška Potepuška* in *Brundo se igra* najpogosteje upodabljata prostor na stripovski način z dogajalnimi sekvencami logičnega časovnega zaporedja, le pri nekaterih obojestranskih ilustracijah gre za likovni princip panoramskega pogleda. Najučinkoviteje likovno ponazarjata gibanje s t. i. simultano sukcesijo, posebno risarsko tehniko, v kateri gre za zaporedje upodobitev človeške/živalske figure v časovno ločenih trenutkih, ki jih gledalec dojema sicer kot celoto, ki se odvija v strogo določenem zaporedju. Spremembe, ki jih opazimo v naslednji sličici, kažejo na časovne razlike med prejšnjim in naslednjim likovnim prizorom (npr. 4 zaporedne likovne situacije – Maruška čaka na sneg in Medved Brundo pada v smetnjak). Sličice znotraj iste dvojne strani pomagajo mlademu bralcu – gledalcu pri razumevanju časovnih, pogosto tudi vzročnih razmerij med osebami in dogodki. Ponavljanje tega vzorca tudi na drugih obojestranskih straneh spodbuja mladega uporabnika slikanice k iskanju časovnih in vzročnih povezav v zgodbi (krdelo volkov ogroža Maruško), saj je Maruškina zimska pustolovščina prikazana na preprost, realistično pripoveden način, duhovito in privlačno. Slikanico *Maruška Potepuška* (1977) Marjana Amaliettija (1923) je mogoče primerjati s slikanico brez besedila angleškega avtorja Raymonda Briggsa (1934) *Snežni mož* (1978, v slovenščini izšla 2001). M. Avguštin ugotavlja, da je »Briggsova likovna pripoved polna otroške domišljije, slikana v akvarelni tehniki v majhnih pravokotnih sličicah, ki ustvarjajo poetično rapoloženje, medtem ko je Amalietti v *Maruški Potepuški* stvarnejši« (M. Avguštin, 2004: 44). Amaliettijeva slikanica je namreč oblikovana »v koloriranih risbah v obliki nizanja prizorov v pravokotnih sličicah ali v eno in dvostranskih prizorih« (isto), v katerih se, kot smo že zapisali, izmenjujejo stvarni in domišljjski likovni prikazi Maruškinih dogodivščin.

Sklep

Otrokova slikaniška starost (picturbook age, Bilderbuchalter) pred vstopom v šolo in v 1. razredu devetletke je čas pridobivanja pozitivnih izkušenj s knjigo in ustvarjanja lastnih pripovednih strategij, ki jih spodbujajo slikovne zgodbe. Otrok jih smiselno, skladno s svojim horizontom pričakovanj, upoveduje vse dotlej, dokler jih »tehnično bralno ne preraste in se obrne k tipu knjige z obsežnejšim tekstom; angleška stroka pravi: ko picture book nasledi story book« (M. Kobe, 2004: 41).

Slovenska slikanica se je od 60. do 90. let prejšnjega stoletja lahko kosala s svetovno slikanico, kar potrjujejo analize strokovnjakinj M. Kobe, M. Avguštin in drugih v prispevkih nedavnega simpozija z naslovom *Slikanica v mladinski književnosti* (2003), ki ga je v okviru srečanja slovenskih mladinskih pisateljev Oko besede pripravila revija *Otrok in knjiga*. Simpozij pa je hkrati opozoril na upad proizvodnje izvornih slovenskih slikanic, odsotnost vrednostnih kriterijev in potrebo po uvedbi praznika in nagrade za izvorno slovensko slikanico.

Viri in literatura

- Amalietti, Marjan (1977): *Maruška Potepuška*. Ljubljana: Mladinska knjiga (Mala slikanica).
- Avguštin, Maruša (2003): Ob 50. letnici knjižnih zbirk Sinji galeb in Čebelica: likovno razmišljanje. *Otrok in knjiga* 30/57.
- Binda, Raffaella (1994): *Progetto Cetem. Lingua italiana per la classe terza*. Milano: C. E. T. E. M.
- – (2004): O slovenski slikanici. *Otrok in knjiga* 31/59.
- Čehovin, Tjaša (2004): Razvijanje predbralnih spretnosti v predšolskem in zgodnjem šolskem obdobju. Diplomsko naloga. Koper.
- Fras, Jasna (1997): Razvijanje jezikovne zmožnosti v prvem razredu osnovne šole. Diplomsko delo. Koper.
- Grosman, Meta (2003): Novi pogledi na mladinsko književnost. *Otrok in knjiga* 30/57.
- Iser, Wolfgang (2001): *Bralno dejanje: teorija estetskega učinka*. Ljubljana: Studia humanitatis.
- Kobe, Marjana (2004): Uvodna beseda o slikanici. *Otrok in knjiga* 31/59.
- Kordigel, Metka (2003): Načrtovanje in preverjanje otrokovega razvoja recepcijske sposobnosti. V: *Poučevanje materinščine – načrtovanje pouka ter preverjanje in ocenjevanje znanja* (ur. Milena Ivšek): 3. mednarodni simpozij. Ljubljana: Zavod Republike Slovenije za šolstvo.
- Manček, Marjan (1978): *Brundo se igra*. Ljubljana: Mladinska knjiga.
- Medved Udovič, Vida (2000): *Igra videza: teoretična izhodišča branja dramskih besedil v osnovni šoli*. Ljubljana: Rokus.
- – (2001): *S slikanico se igram in učim: priročnik k učbeniku in delovnemu zvezku za prvi razred devetletne osnovne šole*. Ljubljana: Mladinska knjiga.
- Nikolajeva, Maria (2003): Verbalno in vizualno. Slikanica kot medij. *Otrok in knjiga* 30/58.
- Pregl, Tatjana (1979): *Slovenska knjižna ilustracija: ob razstavi Slovenska knjižna ilustracija 1979/1980*. Ljubljana: Mladinska knjiga.

Summary

The paper illuminates two poles of a communication, first being a young reader and a text or a young viewer and an artistic message. Communication in literature as well as art is a process that encourages deepening of imaginary worlds of a textual or artistic part of a picture book. The Faculty of Education in Koper performed two minor researches, which checked how such a narration in picture books “Maruška Potepuška” (by M. Amalitti, 1977) and “Brundo se igra” (by M. Manček, 1978) encourages a child’s narrative ability. The aesthetic effect of the picture book is presented according to a dialectic participation of a young “reader” and a viewer and their interaction as well.