

POROČILA – OCENE

KNJIŽNA ZBIRKA SPOMINČICE

Založba Sodobnost je za svoje bralce želela ustvariti zbirko knjig, ki ne bi nagovorila samo slovenskih bralcev, ampak tudi mlajšo generacijo otrok slovenskih izseljencev. Založba je v zbirki Spominčice/Forget-me-nots doslej izdala pet dvojezičnih knjig: *V deželi medenjakov* (2006) pisateljice Jane Bauer, *Zajec Emil* (2007) Tatjane Kokalj, *Kako je Oskar postal detektiv* (2007) Andreja Rozmana - Roze, *Kokoš Velikana* (2007) Dese Muck in *Pikpokec postane svetovni prvak* (2007) Evalda Flisarja.

»Spominčice/Forget-me-nots so vzklile nekega mrzlega januarskega dne, ko so v Slovenijo priletele štiri očarljive dame in njihovi ogromni ameriški kovčki. Izkazalo se je, da se v kovčkih poleg dobre volje skriva še kup dobrih idej. Cathy, Mary Lou, Debbie in vedno razigrana Bonnie, med potomci slovenskih izseljencev v Ameriki znane prva kot predsednica SWUA (Slovenian Women's Association of America), druga kot gonilna sila v Muzeju slovenske dediščine (Slovenian Heritage Museum) in zadnji dve kot urednici revije Zarja, so iskale kaj zanimivega, novega, izvirnega in slovenskega. Nekaj, kar bi pritegnilo tudi mlajšo generacijo. Vzkliła je ideja o dvojezičnih knjigah za otroke in mladino. Zbirka Spominčice/Forget-me-nots je zrastle v sodelovanju z ameriškiimi potomci Slovencev. Namerjena je njihovim otrokom in slovenskim otrokom, ki se učijo angleščine. Knjige, ki naj bi mlajši generaciji Slovencev po prednikih in po srcu približale Slovenijo.« (Spominčice (b.d.). Pridobljeno 21. 12. 2007, iz <http://www.spomincice.si>)

Projekt je vodila Jana Bauer, urednica knjižnih izdaj pri Sodobnosti International. Založba je povabila k sodelovanju izbrane avtorje, odzvalo se jih je petnajst. Na podlagi njihovih poslanih sinopsisov so v založbi naredili prioriteto listo objav. Ilustratorje za posamezne knjige je izbrala založba.

Knjige prinašajo izvirna besedila v slovenskem jeziku in v angleškem prevodu, ki je natisnjen z druge strani knjige. Vsa besedila je prevedla Erica Johnson Debeljak, saj je založba želela vsem avtorjem zagotoviti isto kakovost prevoda. Da bi bila zbirka prepoznavna tudi po svoji zunanji podobi, so oblikovanje vseh knjig zaupali Sanji Janša.

Ministrstvo za kulturo projekta ni podprlo, založba pa se je kljub temu odločila, da bo nadaljevala z izdajo Spominčic. Predvidevajo, da bodo v prihodnje lahko izdali največ dve knjigi na leto. Stroški posamezne knjige (honorarji za besedilo, ilustracije, prevod in štiribarvni tisk) so namreč precej visoki. Priložnost za objavo nameravajo ponuditi tudi še neuveljavljenim avtorjem, in sicer v tandemu uveljavljen avtor besedila/manj znan ilustrator ali obratno. Prav tako bodo z zbirko skušali na angleško govorečem področju predstavljati slovenske ustvarjalce in Slovenijo. »Slovenija in slovensko pa je tudi rdeča nit zbirke, saj vsaka knjiga na izviren način predstavlja nekaj slovenskega.« (Jana Bauer (b.d.). Pridobljeno 21. 12. 2007, iz <http://www.spomincice.si>).

Deloma je zbirko Spominčice v reviji *Sodobnost* že predstavila Tilka Jamnik (leto 2007, številka 11–12), v članku se avtorica loteva predstavitve književnih del predvsem z bibliopedagoškega stališča, zato se zdi v pričujočem prispevku smiselno izpustiti vrednotenje knjig glede na stopnje bralnega razvoja in se osredotočiti na literarnoteoretična izhodišča zbirke.

Doslej objavljena besedila uvrščamo v naslednje štiri književne vrste: sodobna pravljica z oživljeno igrāčo/oživljenim predmetom, fantastična pripoved, sodobna povedka in kratka realistična zgodba (žanrsko sodi v tip otroške detektivke). Knjige so primerne za branje otrok v prvem in deloma drugem triletju, angleške verzije besedil pa na Slovenskem predvsem pri začetnem poučevanju tujega jezika. Predvidevamo, da je bralna pot pri otrocih izseljencev obratna, in sicer da ti otroci najprej berejo angleško varianto besedila, nato pa še slovensko. Po obliki sodijo vsa dela med ilustrirane knjige

Jana Bauer: *V deželi medenjakov*

Snov za kratko sodobno pravljico *V deželi medenjakov* je pisateljica našla v svetu sladkarij. Meka sladkarij je domišljjski svet vsakega otroka – kdo izmed njih ne mara čokolad, bonbonov, sladoleda in nenazadnje medenjakov, ki so prebivalci kraja dogajanja, Dežele medenjakov oziroma Medene vasi. Glavni literarni lik je deklica Liza, ki je medenjāk. Živi sama

in ne obiskuje šole, saj nima staršev, ki bi jo v to prisilili. Dekličina slaba volja izvira iz njene osamljenosti in hrepeneja po vrnitvi njenih staršev. Ko se Liza nekega dne odpravi v rudnik bonbonov po nov rumeni bonbon, ki služi kot luč, v rudniku sreča rudarja Rudija. Ta ji pove, da sta njena starša v Črni luknji še živa. Rudijeve besede: »Kar gre noter, gre tudi ven,« Lizo spodbudijo k pustolovščini, da odide v Črno luknjo po mamo in očka. Po vrnitvi v Deželo medenjakov začne spet vse teči po ustaljenem redu. Čeprav je glavni literarni lik medenjāk, prevzame otroško držo, torej se vede in govori kot otrok. Enako velja za stranska literarna lika, Hrustka in Niniko, ki sta zelo pomembna za razplet zgodbe. Drugi stranski liki (rudar Rudi, gusarja, gospod Lectar, Čilibic, mama, očka, Velika usta – podgana) so prav tako personificirani.¹ Književni čas ni natančno določen niti ga ne moremo meriti s človeškim časom. Avktorialni pripovedovalec ima pregled nad celotnim dogajanjem, opisuje književne prostore (npr. Medeno vas, Lectovo vas), pozna značilnosti literarnih likov, ki v pravljici nastopajo, komentira, npr. kdaj je Liza jezna ali dobre volje in zakaj ima za vsako razpoloženje drugačen klobuk.² V pravljici je precej dvogovorov, ki dajejo pripovedi dinamiko, saj popestrijo dogajanje. Dinamika pravljice je determinirana že s temo, torej z iskanjem Lizine mame in očka, ki se sprevrže v pravo otroško pustolovščino.

V pravljici najdemo mnogo motivov: motiv strahu, radovednosti, zvestobe,

¹ Igrača/predmet »vstopi v dogajanje že posebljen, se pravi, da že ima status živega bitja, ko se dogajanje začne: za ta status pa otroški literarni lik – če/kadar je med nastopajočimi – nima nikakršnih zaslug.« (Kobe, 2000: 6) »Oživljena igrāča/predmet pogosto funkcionira antropomorfno in pri tem pogosto prevzame otroško držo in dikcijo: kot manjši otrok čustvuje, se vede in govori« (prav tam: 8). »Stranski liki so največkrat človeška bitja (otroci in odrasli ljudje), pa tudi živali, rastline, predmeti itd.« (prav tam: 8).

² »Zorni kot oživljene igrāče/predmeta se uveljavlja prek personalnega pripovednega položaja: skozi oči oživljenje igrāče/predmeta dojema otroški sprejemnik dogajanje v zgodbi. Ta zorni kot je specifičen, saj ga pogojujejo nazori in bivanjske izkušnje igrāče/predmeta, ki so drugačni od človeških nazorov in bivanjskih izkušenj« (Kobe 2000: 10).

moči, prijaznosti, kesanja, nevarnosti, pretvarjanja, dragocenosti in poguma. Na samem začetku se srečamo z motivom jeze, ki izvira iz motiva osamljenosti in žalosti, saj dekličinih staršev, ko jih potrebuje, ni. Zato je toliko bolj močan motiv prijateljstva, ki se nakazuje skozi celotno zgodbo, skozi motiv pustolovščine pa se zgodba izteče v pozitiven razplet, ponovno snidenje Lize in njenih staršev. Marjana Kobe utemeljuje, da kratka sodobna pravljica z oživiljeno igračo/predmetom ne pozna moralnega nauka, tako kot ga pozna ljudska pravljica, kar pa ne pomeni, da je brez etičnega sporočila. To je pogosto na zanimiv in vznemirljiv način ovito v razgibano in dramatično dogajanje (Kobe, 2000), kar se z Lizino pustolovščino potrjuje tudi v predstavljenem delu.

Posebnost knjige *V deželi medenjakov* je v tem, da gre za kombinacijo klasičnih ilustracij in fotografij scenografije. Scenografijo – deželo, ki je vidna v knjigi, je naredila/spekla gospa Marija Bauer iz medenega testa, čokolade, marcipana in bonbonov. Alen Bauer je poskrbel za ilustracije, Alan Orlič pa za fotografijo in digitalno ureditev. (Intervju z Jano Bauer (b.d.). Pridobljeno: 15. 1. 2008, iz http://www.bukla.si/index.php?prikaz=intervjuBukla&id_intervju=239).

Angleški prevod knjige *In the land of gingerbread* (V deželi medenjakov) je zanimiv že na pogled, ker gre za druge ilustracije in scenografijo kot pri slovenski varianti. Imena otrok so prilagojena angleškemu jeziku (Liza = Lisa, Hrustek = Crunchy). Verjetno ni naključje, da je deklici iz dežele medenjakov ime Liza, saj ime spominja na liziko. Tako bi lahko deklici v angleškem prevodu dali ime Lolly, kar je krajše poimenovanje za lollypop. Zgodba ostaja ista, vendar z igro besed v prevodu zelo popestri besedilo, kot na primer: Chocofish, ki v dobesednem prevodu pomeni

čokoriba oziroma v našem primeru je to čokoladno bitje Člibic, ali pa The three-scooped ice cream mountain, kar bi v dobesednem prevodu pomenilo gora iz treh kepic sladoleda, v našem primeru pa je to Triglava sladoledna gora. Prevajalka Erica Johnson Debeljak je naredila zelo dober prevod, pri prevodu govora gusarjev (Get 'em! – Get them!) je uporabila celo angleški sleng, s čimer poudarja, da so lahko gusarji brezoobzirni, v tem primeru tudi do jezika.

Evald Flisar: *Pikpokec postane svetovni prvak*

Pikpokec postane svetovni prvak (2007) je prva knjiga, ki jo je Evald Flisar napisal za otroke. Ideja zanjo se mu je porodila kmalu po sinovem rojstvu (Avtor Evald Flisar (b.d.). Pridobljeno 18. 1. 2008, iz <http://www.spomincice.si/pikpokec/avtorji>).

Življenje glavnega literarnega lika Pikpokca se vrti okoli nogometa. Gre za fantastično pripoved, pisatelj namreč že na samem začetku knjige nakaže, da se Pikpokec enači s svetovno znanimi nogometaši Ronaldom, Zidanom in Beckhamom. Pikpokčeva žoga se razleti na koščke, ti koščki pa so čudežna bitja, ki se lahko spremenijo v marsikaj, celo v črke. Tako ta bitja, imenovana hophopki, postanejo ob Pikpokcu osrednji liki besedila. S svojo čudežno sposobnostjo Pikpokcu tudi pomagajo, da se za vedno znebi skupine dečkov, ki so ga izsiljevali. Književni prostor je (geografsko) realen, prepoznavna sta npr. obrežje Ljubljane in Zmajski most, torej center Ljubljane.

Glavni literarni liki Pikpokec (realna oseba) in hophopki (fantastični liki) so tisti, ki v fantastični pripovedi usmerjajo dogajanje, medtem ko stranski liki, to so realne osebe (oče, mama, soseda, policist) dogajanje nadzirajo in priskočijo na pomoč, ko izsiljevanje preseže meje

otroške razigranosti. Hophopki nastopijo kot oživiljena igrača oziroma predmet, ki s svojo zmožnostjo spreminjanja oblik premaga zlo. Hophopki se realnega sveta zavedajo, a za njihovo moč ve samo glavna oseba, Pikpokec. Pripovedovalec je vseveden in komentira dogajanje, pozna skrivnost hophopkov in s tem seznanen tudi bralca. Pripovedovalec preko hophopkov komentira dobra in slaba dejanja izsiljevalske družine in išče primerne rešitve za Pikpokca. O ilustratorici Sanji Janša piše na uradni spletni strani Spominčič, da je

»Pikpokca in hophopke spoznala spomladi leta 2007 in nato so se celo poletje skupaj potepali po Ljubljani. Po nekaj mesecih neločljivega prijateljstva so jeseni odskakljali vsak po svoje, a kmalu načrtujejo vnovična snidenja in skupne obiske ljubljanskih osnovnih šol« (Pridobljeno 18. 1. 2008, iz <http://www.spomincice.si/pikpokec/avtorji>).

Tako je nastala idejna zasnova likovne podobe ilustrirane knjige, v kateri je ilustratorica uporabila kombinacijo ilustracij in fotografije. V ospredju so ilustrirani glavni lik in stranske osebe, ozadje pa je fotografirano. To so fotografije stare Ljubljane in delov mesta, kjer se fantastična pripoved odvija.

Že v prevodu naslova *Spots becomes a world champion* (Pikpokec postane svetovni prvak) opazimo, da je Pikpokec dobil angleško ime Spots, kar v slovenskem jeziku pomeni pike. Zgodba se ne spremeni, tudi ilustracije so enake. Zanimivo je ime za hophopke – hippityhopsters, ki vzbujata asociacije na nekaj hitrega in poskočnega. Negativne osebe so nkazane že z imenom bullies (mn.), bully (ed.), kar v slovenskem jeziku pomeni ustrahovalec. Prevajalka Erica Johnson Debeljak bralca v prevodu seznanja tudi z Ljubljano in njenim Zmajskim mostom

(Dragon Bridge) ter reko Ljubljanico (Ljubljanica River).

Dogajanje je skrčeno na droben izsek iz vsakdanjega življenja realnega lika, ki se sreča s fantastičnim likom (v navedenem primeru se pojavljajo tudi množinsko, odvisno od oblike, v katero se spremenijo hophopki). Dogajanje poteka dvodimenzionalno oz. dvoplastno, kar pomeni, da se odvija na realni in irealni ravni, vendar v enem samem (realnem) svetu. Oživiljeni hophopki vzpostavljajo irealno/iracionalno/fantastično dogajanje, realno raven pa predstavlja svet ljudi, to je sodobno urbano okolje. Delo sodi po Helmutu Müllerju med tiste fantastične pripovedi, v katerih se zgodba v celoti dogaja v realnem svetu,³ irealni lik lahko s svetom vzpostavi komunikacijo (hophopki pišejo, ne govorijo), kar se zgodi Pikpokcu, drugim realnim likom pa se hophopki ne razkrijejo.

Tatjana Kokalj: Zajec Emil

Sestrnici Gaja in Neža sta si želeli hišnega ljubljénčka, a mama in očka sta vedno našla tisoč razlogov proti njuni želji. Pisateljica je črpala snov za besedilo iz močne želje po hišnem ljubljénčku, ki privede deklici v irealni, fantastični svet, za temo pa je vzela fantastične prigode z zajcem Emilom. Ko sta si namreč nekega dne deklici hladili slabo voljo na sprehodu po parku, je mimo priteknel zajec. A to ni bil navaden zajec, ampak takšen z imenom in kot nalašč je tudi on potreboval prijatelja. Deklici sta za zajca Emila skrbeli, se z njim igrali in želja po hišnem ljubljénčku je bila uresničena, čeprav je bil zajec Emil gozdna žival in sta se deklici z njim srečevali le v parku. Knjiga je razdeljena na enajst zgodb, pri čemer glavni liki nastopajo v vsaki,

³ Možne so tudi druge klasifikacije, kot jih npr. navaja Marjana Kobe v delu *Pogledi na mladinsko književnost* (1987).

stranski pa so epizodni (npr. učiteljica Kornelija, mišek Jon, čarovnik, veverica, jež, zajec Žak, lisica in palček). Stranski realni osebi mama in oče ves čas ostajata v ozadju, kot nekdo, ki sicer ve, kaj se dogaja, a ostaja opazovalec. Oče stopi v ospredje v zgodbi Ledeno jezero, ko razkrije, da zajca Emila pozna, česar sta deklici veseli, saj zajec Emil ni bil več skrivnost, ki jo otroci tako težko obdržijo zase, ampak nekaj, o čemer se je zdaj lahko pogovarjala vsa družina.

Bralec spremlja dogodivščine glavnih likov, Gaje, Neže in zajca Emila, od jeseni pa do konca pouka, torej do poletja. Vsako poglavje knjige je samostojno zaokrožena zgodba.

Zbirka fantastičnih pripovedi je postavljena v sodoben realni svet. Dogajanje poteka na dveh ravneh, realni in irealni. Deklici, glavni osebi, prestopita mejo realnega sveta ob stiku z zajcem in drugimi živalmi zaradi neuresničene želje po hišnem ljubljencu. Pripoved se večino časa dogaja zunaj v parku, saj je zajec Emil gozdna žival in ne hišni ljubljenc. Pripovedovalec je avktorialni, vsevedni, ves čas zbujajo občutek, kot da tudi pripovedovalec, Gajin in Nežin očka, pozna zajca Emila. Dejanja komentira, pozna čustva glavnih likov in celo vidi Gajo in Nežo, kako v žep skrivaj potisneta hrano za zajca. Pripovedovalec obvešča tudi o spreminjanju letnih časov, vremenu in o početju drugih živali. Motivi v fantastični pripovedi so pogosto vezani na glavna lika (na Nežo in Gajo): motiv jeze in žalosti se pojavi na začetku dela, ker deklici ne smeta imeti domače živali, sledi motiv presenečenja, ko deklici spoznata zajca, ki zna govoriti. Negativnemu motivu skoraj vedno sledi pozitivni ali obratno. Za pisateljico Tatjano Kokalj in ilustratorko Dašo Simčič to ni prvi skupni projekt, saj sta že sodelovali pri

drugih knjigah za otroke. Ilustracije so v slovenskem in angleškem prevodu enake. Prevajalka Erica Johnson Debeljak se je v prevodu držala pripovedi in tudi naslovi poglavij so ostali isti. Deklici imata v prevodu angleško različico imen Gaja – Gaya in Neža – Agnes, slednjo poznamo tudi v slovenskem jeziku, Emil ime v angleščini ohranja.

Značilna struktura fantastične pripovedi je, da se dogajanje odvija dvodimenzionalno, na realni in irealni ravni dogajanja. Dvodimenzionalnost se odvija bodisi tako, da svetova obstajata neodvisno drug ob drugem, ali tako, da prehajata drug v drugega in skupaj tvorita celoto. Glavni lik ni vzrok za vdor fantastičnega sveta, ampak je »z njim povezan vzrok/motiv/povod za prehod dogajanja iz realnega sveta v svet irealnega/fantastičnega« (Kobe 1999: 8). Glavni liki ohranjajo način doživljanja, čustovanja in mišljenja iz realnega sveta, fantastični svet pa doživljajo z začudenjem in občutkom tesnobe ali strahu, saj se ves čas zavedajo obstoja realnega sveta. Otrok na irealni ravni dogajanja ostaja realen, z vsemi izkušnjami in logiko iz realnega sveta. Kljub temu da preide na irealno (fantastično) raven dogajanja, ohrani način razmišljanja, doživljanja in čustvanja iz realnega sveta. Dogajanje se pri *Zajcu Emilu* začne v sodobnem realnem svetu, v urejenem družinskem okolju, vzrok, da se prevesi na fantastično raven, pa je močna želja po hišnem ljubljencu oziroma želja po igri. Obe glavni osebi, Gaja in Neža, sta ob prvem stiku z zajcem presenečeni in začudeni, realnega sveta se zavedata, očetu in materi pa srečanja z zajcem Emilom prikrivata. Čas in kraj dogajanja sta v fantastični pripovedi dve kategoriji, ki sta povsem razvidni in natančno opisani.⁴ Po obliki je fantastična pripoved obsežnejše besedilo, pri čemer

⁴ »Dogajanje na realni ravni je največkrat postavljeno v pisateljev čas« (Kobe 1987: 117).

je tekst razdeljen na krajša poglavja, vsako poglavje pa predstavlja zaključeno bralno enoto. Tipični motivi, ki se pojavljajo v fantastičnih pripovedih, so oživiljene igrače, tuji nenavadni otroci iz nekega tujega sveta, tuja nadnaravna dobronamerna živalska bitja, vdor bitij iz fantastičnega sveta v vsakdanji svet itd. (Kobe, 1987).

Dominira avktorialni oziroma vsevedni pripovedovalec ali pa gre za kombinacijo avktorialnega in personalnega pripovedovalca. Ne glede na zgoraj omenjeni motiv izstopa vsevedni pripovedovalec, »vendar je hkrati funkcija personalne pripovedne perspektive nedvoumna« (Kobe 1999: 37). Zorni kot pripovedovanja izhaja iz drže deklic, zato je tudi prehajanje iz realnega sveta natančno določeno ob stiku deklic z irealnim likom, govorečim zajcem Emilom.

Desa Muck: *Kokoš velikanka*

Glavni literarni lik, kokoš Mimi, predstavi dogodke iz davne preteklosti v deželi Sloveniji, kakršna je bila v času dinosavrov. Verjetno ni naključje, da si je pisateljica izbrala za književni prostor Slovenijo in se poigrala z zgodovinsko-geografskim vprašanjem, zakaj ima Slovenija obliko kokoši. Odgovor na to vprašanje je podala v sodobni povedki, z vpletanjem mitologije, pri čemer avtorica poveže dejansko obliko države in geografsko realne književne prostore (resnična sestavina zgodbe) z domišljjskim dogajanjem. Delo sodi med razlagalne (aitološke) povedke, ker skuša pojasniti obliko pokrajine. Povedka je zelo povezana s svojim okoljem: »Njeni nosilci in sprejemalci trdijo, da podaja resnične ali vsaj verjetne dogodke. Pripoveduje o znanih osebah, krajih in zgodovinskih dejstvih.« (Stanonik 1999: 261).

Nekoč je živela kokoš Mimi, velika kot Šmarna gora, bila je velika, celo večja od dinosavrov, tako kot vse domače živali v tistih časih. Ker je bila miroljubna in prijazna žival, so ljudje pozimi zanjo skrbeli. Neke zime pa je bilo tako mrzlo, da se je Mimi odločila poiskati zatočišče. Našla je jamo, a ko se je hotela zriniti vanjo, se je zataknila in tako ždela nekaj dni, dokler se ni dovolj otoplilo, da so ji ljudje priskočili na pomoč in jo rešili. Jama je dobila ime Kokošja jama, danes pa se imenuje Postojnska jama. Mimi je ljudem dobroto poplačala tako, da jim je s kljunom preorala zemljo, dala jim je perje in pazila je na njihove otroke. Nekega dne je Mimi izlegla jajce in takrat se je začela pripraviti z ljudmi: če se je jajcu kdo približal, je začela na glas kokodakati, zaznala je namreč, da ljudje kujejo načrt, kako bi ji jajce izmaknili. Iz Cerkniškega jezera so ljudje privlekli orjaškega deževnika, eno izmed priljubljenih kokoških jedi. Mimi se ga je tako razveselila, da je pozabila na jajce in se pognala proti hrani. Ljudje so medtem tiho valili jajce proti gozdu, lupina je začela pokati in ven je pokukal velikanski piščanec. Mimi se je pognala v dir proti svojemu mladiču in odkorkala sta iz dežele neznano kam. Zapihal je veter, razširil se je gozdni požar, ki so ga ljudje gasili z vodo iz Ljubljane. Na pogašenem območju je nastalo jezero, nadeli so mu ime Ljubljansko barje, tam so postavili bivališča na kolih in se vozili s čolni. Popotniki, ki so prihajali v deželo Slovenijo, so pravili, da so srečali Mimi in piščanca, le približati se jima niso smeli. Ko je v deželo prišla ledena doba, so se na tem prostoru naseljevala tudi druga plemena, ta so se med seboj pripravljala za zemljo, dežela Slovenija je vedno bolj spreminjala svojo obliko in danes spominja na podobo bežeče kokoši, ki je v ledeni dobi zamrznila.

Kokoš Mimi predstavlja motiv velikosti, ljudje pa motiv majhnosti. A velikost

ni nujno povezana s pogumom, saj je bila kokoška plašna (motiv plašnosti) in prijazna (motiv prijaznosti). V povedki se pojavijo še motiv dobrote (kokoške in ljudi), motiv presenečenja, strahu, naveznosti, ukane, motiv oblikovanja pokrajine, ki povedko zaključí in poda odgovor na pisateljičino vprašanje, bralca pa privede do zanimivega spoznanja. Avktorialni pripovedovalec vseskozi vzdržuje komunikacijo z bralcem in omogoča intenzivnejši doživljajski stik z zgodbo.

Zgodba o kokoši velikanki (*The giant hen*) v prevodu ostaja ista. Besede, ki se vežejo na velikost, izstopajo v tisku po barvi in velikosti črk, kar tudi vizualno daje učinek velikega. Tudi besede Slovenija, Ljubljana in druga zemljepisna imena (rek, jezer, gora in jam), so v izstopajočem tisku. Primorska kot pokrajina ni imenovana, ampak je omenjena z besedo »seaside«, ki pomeni primorje, vendar ne kot zemljepisno ime, temveč bolj v smislu pokrajine ob morju.

Ilustratorja Polona Kunaver Ličen in David Ličen sta knjigo opremila z ilustracijami v grafični tehniki akvatinte, pri kateri jedkanje kovinske plošče omogoča odtenke od svetlega do temnega, kar je v knjigi lepo razvidno. Kokoš Mimi je odstisnjena v živih barvah, to pa tudi poudari njeno izstopajočo vlogo glavnega književnega lika.

Andrej Rozman-Roza: *Kako je Oskar postal detektiv*

Knjigo uvrščamo med kratko realistično avanturistično prozo. Delo vsebuje tri zaokrožene zgodbe, v katerih se prvošolec Oskar prelevi v pomembnega detektiva, ki – kakor mu dobrohotno reče pravi policist – začne »hoditi na kraje zločinov pred policijo«. Oskar ima namreč nos za srečne razplete dogodkov. V prvi zgodbi z naslovom *Kamen modrosti* prepreči

tatvino v zlatarni, čeprav se je lastnik prodajalne ves čas norčeval iz Oskarjevih vprašanj in pričakovanj. Druga zgodba, *Rdeča kapica*, spelje Oskarja zaradi poznavanje istoimenske pravljice na napačno sled oziroma na napačno sklepanje, a tudi to zgodbo Oskar razreši v svoj prid. Tretja zgodba je za Oskarja najbolj napeta, saj je po krivici obtožen, da je zločinec. Z detektivskim znanjem dokaže svojo nedolžnost, pomaga policiji ujeti pravega zločinca in si prisluži celo bogato nagrado. Skoraj vsem odraslim, ki jih Oskar srečuje, nadene živalska imena, ki naj bi predstavljala kakšno njihovo lastnost. Izkaže pa se, da gospod z živalskim priimkom Šakal sploh ni zločinec, temveč prijazen gospod Volk. Čeprav je književni prostor v vsaki zgodbi drugačen (zlatarna, stanovanjski blok), tema ostaja v vseh treh zgodbah enaka, to so Oskarjeve dogodivščine. Tema izvira iz snovi, torej iz Oskarjeve želje, da bi postal detektiv. Stranske osebe so odrasli, ki so v besedilu ves čas prisotni in popestrijo dogajanje s svojimi dejanji ali pa kar s svojo pojavo. Motivi razočaranja, žalosti, veselja, odpora, spodbude so tisti, ki vodijo k zapletu (motiv zaskrbljenosti, previdnosti, naivnosti) in usmerjajo napetost v zgodbi, ki pripelje do srečnega konca (motiv ponosa, vrednosti, pohvale). Ilustracije se v prevodu ne razlikujejo, gre za enako razporeditev besedila in ilustracij v obeh jezikih. Delo je ilustrirala Ana Košir, knjigo pa je zelo zanimivo oblikovala Sanja Janša (različne velikosti črk, različni tipi pisav, izbor barv za besedilo ...). Angleški prevod *How Oscar became a detective* (Kako je Oskar postal detektiv) je dober. Otrokom, ki se angleščine šele učijo, bi lahko bila knjiga dobra vaja za pridobivanje besednega zaklada (v njej je precej glagolov in samostalnikov, ki se ne uporabljajo zelo pogosto).

Detektivska proza je primer žanrske književnosti z ustaljeno zgradbo, snovjo,

temo, motivi in zgodbo. Verjetnostna ali realistična motivacija, ki je v tovrstni književnosti najpogostejša, ustvarja iluzijo mogočnega in možnega dogajanja. Sintetična zgradba književnega dela se orientira na otrokovo zmožnost dojemanja, saj mu časovno zaporedje in prostorska doslednost omogočata razumevanje zgodbe. Glavna oseba v otroški detektivki ni detektiv, ampak otrok, ki razkriva negativna dejanja odraslih: kraje, skrivnosti in druge nevarnosti. Zgradba je šablonska: najprej se pojavi problem, nato se glavna književna oseba zaplete zgolj zaradi želje, ker želi postati detektiv. Želja ga privede so natančnega opazovanja okolice in to mu tudi omogoča razkrinkanje zločinca. Ko je nezakonito dejanje razkrito, je glavni junak nagrajen, saj je s svojimi spretnostmi pomagal ujeti zločinca. Pogosto se v končno dejanje vmeša še policija, ki zločinca že dolgo išče, zato sta junakovo zadoščenje in ponos toliko večja.

Knjiga le leta 2008 prejela desetnico, stanovsko nagrado Društva slovenskih pisateljev za mladinsko književnost.

Založba Sodobnost ta projekt nadaljuje, v letu 2008 bo izdala dve knjigi, in sicer *Lojza iz vesolja/Louise from Space* avtorice besedila Majde Koren ter ilustratorke Mojce Dolinar in *Antonov cirkus/Anton's Circus*, avtorja Petra Svetine in ilustratorja Damijana Stepančiča.

Za popularizacijo branja Spominčic in seznanjanja z zbirko je bil objavljen razpis, na katerem so otroci po starostnih stopnjah pisali spise na temo enega literarnega dela, ki je izšlo v zbirki, in sicer:

I. stopnja (2. razred): Kam je izginila Kokoš velikanka?

II. stopnja (3. razred): Moj prijatelj zajec Emil

III. stopnja (4. in 5. razred): Hophopki v moji sobi

IV. stopnja (6. in 7. razred): Izgubil/a sem se v deželi medenjakov

V. stopnja (8. in 9. razred): Oskar rešuje Trnuljčico

Na natečaju Slovenski dnevi knjige je sodelovalo 45 šol iz različnih krajev Slovenije. Tričlanska komisija v sestavi Tatjana Kokalj, Marjana Moškrič in Jana Bauer je izbrala po tri nagrajence za vsako stopnjo (rezultati dostopni na <http://www.spomincice.si/natecaj> (pridobljeno 23. 4. 2008), založba pa je v času slovenskih dnevov knjige (21. 4. – 25. 4. 2008) pripravila srečanja z njimi v ljubljanskem parku Zvezda, kjer so nagrajenci prebrali svoje spise, se v Društvu slovenskih pisateljev srečali z avtorji knjig ter prejeli nagrade. »S stališča knjižničarstva in bibliopedagogike je zanimivo, kako so knjige, primerne predvsem za otroke do devetega leta starosti, ponujene bralcem do konca osnovne šole.« (Jamnik 2007: 1690).

Zelo pomembno je, da je spletna stran Spominčic (<http://www.spomincice.si>) zgledno urejena, kar je za sodobne otroke, ki večino informacij iščejo na spletnih straneh, zelo pomembno in privlačno. Njihovo lastno ustvarjanje, spodbujeno z branjem knjig iz zbirke, zahteva poglobljeno branje besedil, vživljanje v literarne like, razumevanje uporabljenih jezikovnih sredstev ter uporabo lastne domišljije, kar so pomembne sestavine celostnega razvoja otrok in mladostnikov.

Dragica Haramija in Maja Kmecl

Literatura

Andrej Rozman – Roza (b.d.). Pridobljeno 18. 1. 2008, iz http://sl.wikipedia.org/wiki/Andrej_Rozman_-_Roza

- Bauer (b.d.). Pridobljeno 6. 1. 2007, iz http://sl.wikipedia.org/wiki/Jana_Bauer
- Desa Muck (b.d.). Pridobljeno 16. 1. 2008, iz http://sl.wikipedia.org/wiki/Desa_Muck
- Evald Flisar (b.d.). Pridobljeno 18. 1. 2008, iz http://sl.wikipedia.org/wiki/Evald_Flisar Haramija, Dragica, 2000: *Slovenska realistična avanturistična mladinska proza*. Videm pri Ptuj: GIZ GTP, 2000.
- Haramija, Dragica, 2006: *Jože Tomažič*: monografija. Maribor: Litera.
- Intervju z Jano Bauer (b.d.). Pridobljeno 15. 1. 2008, iz http://www.bukla.si/index.php?prikaz=intervjuBukla&id_intervju=239.
- Jamnik, Tilka, 2007: Spominčice/Forget-me-nots. V: *Sodobnost* 11–12, 1682–1690.
- Kobe, Marjana, 1987: *Pogledi na mladinsko književnost*. Ljubljana: Mladinska knjiga.
- Kobe, Marjana, 1999: Sodobna pravljica. V: *Otrok in knjiga* 47, 5–11.
- Kobe, Marjana, 1999: Sodobna pravljica. V: *Otrok in knjiga* 48: 5–12.
- Kobe, Marjana, 2000: Sodobna pravljica. V: *Otrok in knjiga* 49: 5–12.
- Kobe, Marjana, 2000a: Sodobna pravljica. V: *Otrok in knjiga* 50: 6–15.
- Sanja Janša (b.d.). Pridobljeno 18. 1. 2008, iz <http://www.spomincice.si/pikpokec/avtorji>
- Spominčice (b.d.). Pridobljeno 21. 12. 2007, iz <http://www.spomincice.si>
- Stanonik, Marija, 1999: *Slovenska slovstvena folklor*. Ljubljana: DZS.
- Tatjana Kokalj (b.d.). Pridobljeno 15. 1. 2008, iz http://sl.wikipedia.org/wiki/Tatjana_Kokalj.

1000 UND 1 BUCH 2007

Prva številka avstrijske revije za mladinsko literaturo *1000 und 1 Buch* (1000 in 1 knjiga) iz leta 2007 je v celoti posvečena temi telesa, njegovi vlogi in obravnavi v mladinski literaturi. Avtorji prispevkov na konkretnih primerih knjig za otroke in mladino informativno in kritično predstavljajo to tematiko.

Franz Lettner v prispevku »Zwischen Angst und Mitleid« (Med strahom in sočutjem) obravnava nekaj knjig, v katerih nastopajo spake, hudobci.

Beate Hochholdinger-Reiterer v prispevku »It ain't me, babe« (Nič od tega nisem) predstavi knjigo Joyce Carol Oates 'Sexy' (Seksi) in knjigo Rona Koertgesa 'Ein viel zu schönes Mädchen' (Čisto prelepa deklica). V obeh knjigah lepo telo ni garant uspeha in sreče, pri dokazovanju prave identitete je lahko celo ovira.

Andrea Mecke se v prispevku »XXL« loti knjižnih junakov, ki so znani po tem, da so debeluhi. Na primerih iz mladinske literature pokaže, da v delih za najmlajše bralce obilni trebuščki in basanje s hrano vzbujajo simpatije in da v večini zgodb za mlajše otroke zunanji izgled in še posebej teža nista posebej poudarjana. Avtorica predstavi tudi dela za odraščajoče, v katerih pa zunanja podoba zadaja junakom prenekatero probleme.

Heike Byn svoj prispevek »Traumkörper, Traumjobs!« (Sanjsko telo, sanjski poklic!) posveča knjigam, ki mladim pomagajo utrjevati samozavest, svetujejo, kako reševati probleme, s katerimi se srečujejo danes (vprašanja o izgledu, skrbi za telo, seznanjanju s spolnostjo ipd.) in pokažejo pot do uresničitve želja v povezavi s poklicem, ki je, tudi če velja za sanjskega, uresničljiv.