

MORSKI MOTIVI U IGROKAZIMA ZA DJECU

Sunara, Maja

Master's thesis / Diplomski rad

2024

Degree Grantor / Ustanova koja je dodijelila akademski / stručni stupanj: **University of Split, Faculty of Humanities and Social Sciences / Sveučilište u Splitu, Filozofski fakultet**

Permanent link / Trajna poveznica: <https://um.nsk.hr/um:nbn:hr:172:177928>

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

Download date / Datum preuzimanja: **2025-02-20**

Repository / Repozitorij:

[Repository of Faculty of humanities and social sciences](#)



UNIVERSITY OF SPLIT



**SVEUČILIŠTE U SPLITU
FILOZOFSKI FAKULTET**

DIPLOMSKI RAD

MORSKI MOTIVI U IGROKAZIMA ZA DJECU

MAJA SUNARA

Split, 2024.

Odsjek za Rani i predškolski odgoj i obrazovanje

Filozofski fakultet u Splitu

Dječja dramska književnost

MORSKI MOTIVI U IGROKAZIMA ZA DJECU

Studentica: Maja Sunara

Mentor: doc. dr. sc. Tea Tereza

Vidović Schreiber

Split, rujan 2024.

Sadržaj

1. UVOD	1
2. IGROKAZ	3
2.1. Povijesni razvoj i vrste igrokaza	4
2.2. Dramska obilježja igrokaza.....	6
3. IGROKAZI ZA DJECU	8
3.1. Kazalište za djecu kao mjesto odvijanja igrokaza	8
3.2. Uloga lutke u igrokazu.....	11
3.3. Poznati igrokazi u Hrvatskoj.....	13
3.4. Motiv mora u dječjoj književnosti.....	14
4. MOTIVI MORA U IGROKAZIMA ZA DJECU.....	18
4.1. Značaj motiva mora u implementaciji dječjih igrokaza.....	18
4.2. Bilješke o odabranim autorima analize igrokaza s motivima mora	20
4.2.1. Vesna Parun.....	20
4.2.2. Ludwig Bauer	21
4.2.3. Luko Paljetak.....	22
4.3. Morski motivi u igrokazima Vesne Parun	22
4.3.1. „Zlarinska rapsodija” ili „Tajna koraljnog otoka”	23
4.3.2. „Suncokret na pučini”	24
4.3.3. „Igrokaz Čavličak Dobričak” ili „Miki Trassi i hijena”	25
4.4. Morski motivi u igrokazima Ludwiga Bauera	26
4.4.1. „Ronilac bisera”	27
4.4.2. „Istina o gusarskom kapetanu Karvasu”	28
4.4.3. „Morski igrokazi”	28
4.5. Morski motivi u igrokazima Luke Paljetka.....	29
4.5.1. „Ribar Palunko i njegova žena”	31
4.5.2. „Kapetan Ivo i sirene”	32
5. ZAKLJUČAK.....	33

6. LITERATURA	35
7. SAŽETAK.....	37
8. SUMMARY.....	38

1. UVOD

More predstavlja snažnu temu koja se često koristi kao motiv u igrokazima za djecu, pružajući obilje kreativnih i avanturističkih potencijala. Njegova beskonačna prostranstva, kompleksni podvodni ekosustavi i raznoliki morski organizmi čine idealnu kulisu za narative koji stimuliraju dječju maštu i kognitivnu znatiželju. Kroz dramatizacije i priče utemeljene na morskoj tematici, djeca imaju priliku istražiti oceanografske fenomene, otkriti različite ekološke poruke vezane uz očuvanje prirodnih resursa. More, sa svojim tajanstvenim dubinama i dinamičkim ekosistemima, pruža zabavu i nudi edukativne aspekte, omogućujući djeci da istražuju i razumiju prirodni svijet kroz angažirane i obrazovne aktivnosti.

More, sa svojom nepresušnom simbolikom i estetskim bogatstvom, nudi nevjerojatno širok spektar mogućnosti za stvaranje i interpretaciju u književnosti za djecu. Tema mora i primjena morskih motiva, koji su sastavni dio takve tematike u dječjoj književnosti, često služi kao okvir za fantastična putovanja, avanture i edukativne priče koje istražuju teme prijateljstva, hrabrosti, ekologije i identifikacije.

Kao specifičan oblik dramskog stvaralaštva, dječji igrokazi pružaju jedinstvenu platformu za integraciju morskih motiva u naraciju. Igrokazi su obično koncipirani da angažiraju mlade gledatelje kroz interaktivne i vizualno privlačne prikaze što ih čini idealnim za istraživanje i prezentaciju tema koje su istovremeno uzbudljive i obrazovne. U ovom kontekstu, more ne predstavlja sam glavni element radnje igrokaza, već se ovdje impliciraju dominantno morski motivi kao segmenti igrokaza gdje je more glavna tema koja oblikuje priču i doprinosi njezinom emocionalnom i didaktičkom učinku. Proučavanje morskih motiva u dječjim igrokazima otkriva kako se prirodni fenomeni i simbolika mora mogu koristiti za stvaranje univerzalnih i prepoznatljivih tema. Sa svojim raznolikim aspektima od valova i obala do morskih stvorenja i skrivenih tajni, more omogućuje piscu da stvori priče koje su i edukativne i zabavne, angažirajući djecu u istraživanju svijeta oko njih kroz prizmu fantazije i avanture.

U ovom radu istražiti će se uloga morskih motiva u dječjim igrokazima, analizirajući kako oni doprinose dramskoj strukturi, karakterizaciji i tematskoj dubini tih djela. Analizom odabranih igrokaza, razmotriti će se kako morski motivi oblikuju dječju percepciju svijeta te na koji način pridonose obrazovnom i emotivnom razvoju mladih gledatelja. Također, istražiti će se kako različiti autori koriste morski svijet u kreiranju univerzalnih igrokaza koji rezoniraju s dječjim

iskustvima i fantazijama, a istovremeno pružaju vrijedne lekcije i zabavu. Ovaj rad pružit će pregled postojećih primjera morskih motiva u dječjim igrokazima, analizirati njihove značajke i učinke te protumačiti kako morski elementi mogu biti učinkovita sredstva za komunikaciju i edukaciju kroz dramsku formu.

Također, obratit će se pozornost na kulturne i obrazovne aspekte, istražujući kako motiv mora može poslužiti kao stvaralački poticaj u kontekstu dječje književnosti. Takvom analizom, rad će pridonijeti dubljem razumijevanju važnosti morskih motiva u dječjim igrokazima i njihovoj ulozi u oblikovanju književnog i didaktičkog sadržaja namijenjenog najmlađima.

2. IGROKAZ

Igrokaz, poznat i kao dječja drama, predstavlja vrstu književnog i scenskog djela. Riječ je o kraćem dramskom obliku, najčešće namijenjenom djeci i mladima, koji obuhvaća raznovrsne dramske forme poput narodnih i umjetničkih lutkarskih igara, dramatizacija, jednočinki te kraćih scenskih prikaza, monologa i većih dramskih djela (Županić Benić, 2009: 47). Unatoč važnosti ovog žanra, igrokazi se rijetko tiskaju u usporedbi s drugim vrstama dječje književnosti.

Prema teoriji Jože Skoka, dječji igrokaz predstavlja „treći žanr dječje književnosti, uz dječju liriku i prozu, a ime proizlazi iz kombinacije riječi 'igra' i 'kaz' (kazalište), što naglašava značaj scenskog prikaza” (Skok, 2007: 33). Skok vidi dječji igrokaz kao samostalni žanr unutar dječje književnosti, ali koji zadržava temeljne karakteristike dramskog pisma (Skok, 2007: 37). Te karakteristike uključuju dijalog, skraćeni monolog, dramsku napetost, zaokruženost radnje te sukobe među likovima i njihovim stavovima. Kao i kod drugih dramskih djela, struktura dječjeg igrokaza ovisi o vremenu, prostoru i ambijentu scenske izvedbe, što je povezano s koncentracijom i sposobnošću dječje publike da prati izvedbu.

Dječji igrokaz prvenstveno je namijenjen izvedbi na pozornici, što znači da se ne percipira samo čitanjem, nego kroz kazališnu interpretaciju koja uključuje publiku kao aktivne sudionike. Specifičnost ovog žanra leži u tome što, uz dramski dijalog i situacije koje razvijaju radnju, sadrži i narativni element, karakterističan za svako dramsko djelo (Skok, 2007: 39). Međutim, dječji igrokaz nije samo pričanje priče već scensko oživljavanje te priče, pri čemu je fabula samo poveznica dramskih situacija. Zbog sažetosti igrokaza, on se obično temelji na dramskom sukobu koji ilustrira odnose među likovima. Likovi u igrokazima nisu razvijeni poput onih u klasičnoj drami, već prikazuju unaprijed definirane osobnosti s naglašenim pozitivnim ili negativnim osobinama. Prema Glibu (2000: 65), ovo pojednostavljenje ne znači površan prikaz života, već je prilagođeno dječjoj percepciji i pažnji, koja je ograničena, pa igrokazi obično traju između 10 i 15 minuta.

Dječji igrokazi pripadaju kategoriji manjih dramskih formi zbog dominacije jednočinki i vremenske sažetosti. Temeljni oblici uključuju lutkarske igrokaze, scenske bajke, fantastične, akcijske i humoristične igrokaze, a postoje i intermedijalni oblici poput dječjih mjuzikala, opereta, glazbenih igara i dječjih opera, gdje dominiraju glazba i ritmički pokret (Skok, 2007: 41). S obzirom na popularnost bajki u dječjoj književnosti, igrokazi često preuzimaju oblik

scenske bajke koja na jednostavan način prenosi etičke poruke i životne istine (Vigato, 2011: 117).

Dječja dramska književnost često se suočava s manjkom originalnih djela zbog nedostatka autora s izraženim dramskim talentom, pa se stoga mnogi kazališni autori okreću dramatizacijama prozних djela. Dramatizacije su tako postale najčešći oblik dječjih igrokaza. Vigato (2011: 118) naglašava važnost scenskog izraza u dječjem razvoju, ističući da igrokazi kroz igru, kako kazališnu tako i dječju, predstavljaju jedan od najprihvatljivijih umjetničkih izraza za najmlađe.

2.1. Povijesni razvoj i vrste igrokaza

Razumijevanje povijesnog razvoja igrokaza zahtijeva pregled njegovih korijena, evolucije i utjecaja na književnost i povijest. Igrokaz se prvi put pojavio u srednjem vijeku, točnije u 12. stoljeću, kada je napisano djelo poznato kao „Povijest Igora” (Hameršak i Zima, 2015: 55). Ovaj tekst odnosi se na vojnu ekspediciju princa Igora Svyatoslavicha protiv Polovaca, nomadskih plemena koja su prijetila ruskim kneževinama. „Povijest Igora” se smatra jednim od najvažnijih spisa iz tog razdoblja jer pruža uvid u vojne pohode i odražava tadašnje društvene, političke i kulturne uvjete. Iako se djelo pripisuje nepoznatom autoru, pretpostavlja se da je napisano u periodu nakon Igorovog neuspješnog pohoda i da odražava duboku brigu i osjećaj gubitka zbog poraza. U 20. i 21. stoljeću, igrokaz i „Povijest Igora” postali su ključni objekti studija u slavistici i povijesti (Hameršak i Zima, 2015: 65).

Unatoč tome što se u hrvatskoj dječjoj književnosti nije pridavalo puno pozornosti igrokazima, a to nam može potvrditi autor Milan Crnković u svom djelu „Dječja književnost” (1967) koji i sam nije obrađivao igrokaze u odnosu na druge žanrove dječje književnosti. No ipak, Crnković se u svom daljnjem književnom opusu dotaknuo igrokaza i dao osnovne značajke (Hameršak i Zima, 2015: 149). Prema Hameršak i Zima (2015) neki njegovi izdvojeni primjeri igrokaza su „Lupežka špilja” koju ocjenjuje kao „najslabiji kotačić” jer „sve mane i slabosti moralističke književnosti još više dolaze do izražaja u dramskom tekstu” zbog „neprirodnih lica, pretjerano dobrih i pretjerano zlih, monologa sazdanih od knjiške dobrote, ozbiljnosti, starmalosti (...)” (Crnković, 1978: 153). Upravo zbog navedenih razloga, stariji igrokazi hrvatske dječje književnosti gube interes njihovih istraživača osim radova Alojza Jembriha.

Naime, Jembrih je pažljivo istraživao Dijanićev rukopis i prijevode te pronašao i igrokaz, jednočinku „Der Geburtstag” koju žanrovski određuje kao „šalnoigru”, a prevodi je kao „Narođeni dan” i objavljuje 1982. godine u časopisu „Gesta” (Hameršak i Zima, 2015: 150). Jembrihov istraživački rad o Jurju Dijaniću bitno je utjecao na suvremenu percepciju povijesti hrvatske književnosti. Tako Joža Skok utvrđuje da s Dijanićevim igrokazom započinje hrvatska dječja književnost jer utječe na razumijevanje poetike igrokaza u starijoj i u suvremenoj dječjoj književnosti. Strukturni temelji poput kratkoće, dosjetke, obrata i važne pouke pronalazimo i u Dijanićevom igrokazu „Narođeni dan” jer predstavlja duhovitu priču o neodgojenom plemićkom djetetu koje za rođendan od oca dobiva sabljicu i postaje bezobrazan prema svojim prijateljima koji mu dolaze čestitati rođendan. Takvi strukturni temelji uočavaju se u čitankama iz dječje književnosti u primjerima igrokaza iz 20. st. kao što su odlomci iz tekstova Vladimira Nazora, Grigora Viteza, Nade Iveljić, Željke Horvat-Vukelja i Nade Zidar-Bogadi (Hameršak i Zima, 2015: 151).

Igrokazi se mogu podijeliti na (Vigato, 2011: 115):

- usmene dječje igrokaze
- pisane dječje igrokaze

Stjepan Hranjec (2009: 77) podijelio je usmene dječje igrokaze na:

- igre sa sjenama
- lutkarske igre
- igre s maskama
- scensko-glazbene igre

Joža Skok (2007: 62) dijeli pisane dječje igrokaze na:

- lutkarski igrokaz
- igrokaz-bajku (scenska bajka)
- akcijski igrokaz
- fantastični igrokaz
- humoristički igrokaz.

Kada je riječ o pisanim dječjim igrokazima, Skok analizira lutkarski igrokaz koji objedinjuje razigranost lutke, scenski dijalog i atraktivnost lutke i samim tim djeci takav igrokaz postaje privlačan i zanimljiv (Skok, 1985: 252). Humoristični igrokaz najmanje je zastupljen u hrvatskoj dječjoj književnosti, a javlja se u obliku humorističnog skeča ili lagane komedije. S druge strane, fantastični dječji igrokaz svojim scenskim elementima, scenografijom i kostimima uvodi djecu u čudesni svijet fantastike te im otkriva nešto novo, tj. svijet s druge strane jave. Kada se govori o akcijskom igrokazu, neizbježno je spomenuti da je riječ o svakodnevnom dijalogu koji je dinamičan. Ova vrsta igrokaza privlačna je djeci jer se djeca poistovjećuju s likovima i njihovim manama, vrlinama, hrabrošću i motiviranošću.

Unatoč važnosti i vrijednosti igrokaza kao edukativnog i zabavnog sadržaja za djecu, često se pridaje premalo pozornosti ovoj književnoj formi. To se može vidjeti u činjenici da se igrokazi tiskaju mnogo rjeđe u usporedbi s drugim vrstama dječje književnosti. Bez obzira na problem količine tiskanja, igrokazi imaju značajnu ulogu u dječjem razvoju, potičući kreativnost, maštu i razumijevanje dramske umjetnosti.

2.2. Dramska obilježja igrokaza

Neizostavno je spomenuti obilježja igrokaza poput dijaloga, monologa, didaskalija i slično. Dijalog je razgovor između dvaju ili više likova na pozornici. Monolog je govor jednog lika na pozornici u kojem iznosi svoje misli ili osjećaje. Didaskalije su upute glumcima i redatelju o izgledu pozornice i radnjama glumaca, one se nalaze u zagradaama i ne izvode se na pozornici (Skok, 2007: 57). Tekst igrokaza podijeljen je na činove, prizore i slike. Prije uvoda nalazi se popis svih likova koji će se pojaviti u igrokazu. Radnja igrokaza obuhvaća nekoliko dijelova: uvod, zaplet, vrhunac i rasplet. Uvod postavlja temelje priče i upoznaje gledatelje s glavnim likovima i njihovim situacijama (Hranjec, 2009: 81). Zaplet donosi sukobe ili probleme koje likovi moraju riješiti dok vrhunac predstavlja trenutak najveće napetosti. Rasplet donosi razrješenje sukoba i zaključuje priču.

Vanjska kompozicija drame u dječjim igrokazima odnosi se na formalne aspekte predstave koji uključuju strukturu radnje, likove i scenski dizajn. Tipična struktura radnje slijedi klasične dramske obrasce, ali prilagođena je potrebama djece kroz uvođenje, razvoj i zaključak. Uvođenje uspostavlja likove i situaciju, razvoj radnje obuhvaća sukobe i prepreke dok zaključak donosi

rješenje i završetak priče (Schreiber, 2016: 64). Likovi su dizajnirani da budu jasni i prepoznatljivi kako bi djeca mogla lako razumjeti njihove uloge i motive. Scenski dizajn koristi živopisne boje i jednostavne, ali efektne elemente za stvaranje vizualne privlačnosti i postavljanje atmosfere, dok rekviziti poput lutaka i kostima pomažu u vizualnom doživljaju priče.

Unutarnja kompozicija drame uključuje dublje tematske, emocionalne i simboličke aspekte priče. Tematske poruke često obuhvaćaju univerzalne vrijednosti poput prijateljstva, hrabrosti i suradnje koje su prilagođene dječjem razumijevanju (Schreiber, 2016: 71). Emocionalni razvoj likova pomaže djeci da prepoznaju i izraze vlastite osjećaje, dok simbolika i metafore dodaju dublje značenje priči. Simbolički elementi, kao što su čarobna bića ili prirodni elementi poput mora, koriste se za prikazivanje unutarnjih stanja i moralnih pouka. Kroz ove aspekte, igrokazi za djecu zabavljaju i poučavaju te tako pomažu mladim gledateljima u razvoju kritičkog razmišljanja i emocionalne inteligencije.

3. IGROKAZI ZA DJECU

Kao specifična forma kazališne umjetnosti, igrokazi za djecu predstavljaju značajan segment u razvojnoj i obrazovnoj sferi djece. Ovi performansi, koji obuhvaćaju odabrane priče prikazane kroz dramske izvedbe, nisu samo oblik zabave, već i važan alat za emocionalni, kognitivni i socijalni razvoj mladih gledatelja (Glibo, 2000: 47). Teorijski okviri igrokaza za djecu obuhvaćaju različite aspekte kazališne umjetnosti, psihologije i pedagogije. Kazališna teorija, koja uključuje studije o dramaturgiji, karakterizaciji i scenskom dizajnu, pruža osnovu za razumijevanje o tome kako igrokazi mogu biti strukturirani i izvedeni na način koji je primjeren i učinkovit za dječju publiku.

Pedagoški okvir istražuje kako igrokazi mogu biti alat za obrazovanje, razvoj socijalnih vještina i emocionalne inteligencije. Prema teorijama obrazovanja, kazalište za djecu može igrati ključnu ulogu u poučavanju moralnih vrijednosti, poticanju kritičkog mišljenja i promicanju socijalne kohezije. Pedagoške strategije uključuju stvaranje scenarija i likova koji su relevantni za djecu kao i angažiranje djece u interaktivne i participativne elemente izvedbe (Ivon, 2010: 76). Psihološki okvir razmatra kako igrokazi utječu na emocionalni i kognitivni razvoj djece. Teorije emocionalne inteligencije i socijalnog učenja nude uvid u predstave koje mogu pomoći djeci da prepoznaju i razumiju vlastite osjećaje i da razviju empatiju prema drugima. Psihološke studije također istražuju kako dječje predstave mogu pomoći u oblikovanju identiteta, poticanju mašte i suočavanju s unutarnjim strahovima i izazovima.

3.1. Kazalište za djecu kao mjesto odvijanja igrokaza

Kazalište za djecu obuhvaća sve scenske izvedbe koje uključuju djecu ili su namijenjene djeci, koristeći različite kazališne elemente poput jezika, pokreta, kostima, maski, scenografije i rekvizita. Počeci dječjeg kazališta povezuju se s didaktičkim kazalištem koje je imalo cilj obogatiti školsku nastavu glumačkim predstavama (Glibo, 2000: 53). Teško je točno odrediti kada se pojavilo dječje kazalište. Jedan od prvih koji je oblikovao dramsku književnost za djecu bio je francusko-njemački pisac i autor basni, Gottlieb Konrad Pfeffel, sa svojim igrokazima objavljenim 1769. godine (Paljetak, 2007: 62). Također, značajan prethodnik bio je i Christian Felix Weiße, koji je malim realističkim igrokazima obraćao pažnju prosvijećenom građanstvu i djeci rastuće klase. Nakon Ruske revolucije 1917. godine, dječje kazalište dobilo je novi zamah.

Važno je da djeca od malih nogu razviju naviku odlaska u kazalište, kako bi u njima rasla ljubav prema kazališnom doživljaju i potreba za kreativnim izražavanjem. Kazalište može potaknuti njihovu maštu i omogućiti im da predstave dožive kao poseban događaj. Prema Javoru, dječje kazalište ima značajnu odgojnu ulogu: „povezati skrivene modele utjecanja na oblikovanje svijesti za dobro i lijepo, s estetskim odgojem i stvaranjem kulturnih navika, a sve to uz neizostavni zabavni element” (Javor, 2007: 17). Kazalište za djecu doprinosi emocionalnom i spoznajnom razvoju djeteta te potiče njegovu kreativnost, iako je danas teže ispuniti te ciljeve zbog složenosti suvremenog društva.

Kada govorimo o scenskom odgoju djece, ne smijemo se ograničiti samo na kazališne predstave za djecu, već trebamo uzeti u obzir i dječje stvaralaštvo na sceni. Bitno je da dijete, prije nego što se upusti u dramatizaciju, razumije dramski tekst, likove, dijaloge i monologe, kao i važnost podteksta i ljepotu dramskog izraza, ali bez previše teorije (Javor, 2007: 18). Umjetnički tekst koji se koristi kao predložak za dramatizaciju, bilo poetski ili prozni, ne bi smio biti samo puko preoblikovanje teksta u dramsku formu.

U tom kontekstu, važna je i uloga glazbe u kazalištu te njezin utjecaj na dječju percepciju predstave. Potrebno je naglasiti važnost izvođača, skladatelja i načina izvedbe koji mogu pobuditi dječju maštu (Lerrer, 2008: 85). Mnogi poznati skladatelji i kazališni umjetnici pisali su o važnosti glazbe u kazalištu. Schneider (2002: 72) tvrdi da kazalište i glazba ne mogu biti odvojeni, dok Vigato (2011: 111) smatra da glazba nadopunjuje, razvija ili zamjenjuje druge scenske elemente te oživljava atmosferu, vrijeme i prostor radnje.

Špoljarić (2006: 55) ističe tri glavna aspekta povezivanja kazališta i glazbe:

1. **Estetičko prekoračenje:** Iako je glazba apstraktna umjetnost, ona zahtijeva prelazak u konkretnu formu, što podrazumijeva njezinu teatralizaciju. Početke ovog procesa možemo vidjeti već u Wagnerovom glazbenom kazalištu, koje nije bilo usmjereno samo na komponiranje opernih tekstova, već i na scensko oživljavanje glazbe.
2. **Izvedbena procedura:** Tradicionalni koncerti podrazumijevaju slušnu i vizualnu dimenziju – slušanje glazbe i promatranje izvođača. S pojavom elektroničke glazbe dolazi do promjene tog odnosa jer se glazba reproducira putem zvučnika. Zvučnici, kao i

izvođač, postaju središnji elementi izvedbe, a njihov raspored u prostoru služi kao svojevrsna scenografija koja zahtijeva vizualno angažiranje publike.

3. **Prodiranje glazbe u prostor:** Glazbenici se pretvaraju u svojevrsne glumce, stvarajući aktivnu interakciju sa slušateljima i gledateljima, čime započinje međusobni dijalog.

Kazalište za djecu obuhvaća sve scenske izvedbe koje uključuju djecu ili su za njih namijenjene, koristeći elemente poput jezika, pokreta, kostima, maski, scenografije i rekvizita (Schneider, 2002: 81). Počeci dječjeg kazališta vežu se uz didaktičke predstave koje su služile kao dopuna školskoj nastavi.

Scenski odgoj djece u Hrvatskoj, od Drugog svjetskog rata pa sve do početka 21. stoljeća, prolazio je kroz različite faze razvoja. U šezdesetima je fokus bio na pronalaženju izraza specifičnog za dječju scenu, dok su sedamdesete uvele improvizaciju kao osnovnu metodu rada (Vigato, 2011: 115). Tijekom osamdesetih Hrvatska se otvorila svjetskim trendovima u dramskoj pedagogiji, a devedesete su se pripremale za nove oblike kazališnog obrazovanja. Početkom 21. stoljeća uvedene su nove kazališno-pedagoške metode te je stvorena sinteza višegodišnjeg rada na dramskoj pedagogiji.

Scensko stvaralaštvo za djecu postalo je važno tek u 20. stoljeću, jer kazališta isključivo namijenjena djeci nisu postojala do kraja 19. stoljeća. Kermek-Sredanović (1991: 63) naglašava da kazalište za djecu mora biti na istoj razini kao i ono za odrasle, samo bolje, čime ukazuje na ključnu značajku scenske umjetnosti za najmlađe. Postoje dva osnovna pristupa kazalištu za djecu. Prvi stavlja naglasak na odgojnu funkciju, dok drugi naglašava emocionalnu snagu kazališnog čina te pretvaranje emocija u racionalno.

Kazališne predstave trebale bi poticati djecu na emocionalno i spoznajno sudjelovanje, potičući njihovu maštu. Bitno je da predstave, bilo da ih izvode živi glumci ili lutke, kroz klasične bajke ili suvremene tekstove, dopru do dječje publike. Ključno je hoće li scenska izvedba, bilo kroz vizualne ili dramaturške elemente, uspjeti uključiti djecu u kazališni čin. Odlazak u kazalište važno je za dječji razvoj jer potiče uživanje u sudjelovanju i stvara potrebu za kreativnim izražavanjem (Javor, 2007: 25). Kazalište treba probuditi dječju maštu i omogućiti im da predstavu dožive kao svečanost. Javor (2007: 26) ističe da kazalište za djecu ima velike

odgojne potencijale, uključujući estetski odgoj i stvaranje kulturnih navika, no te ciljeve često je teško postići zbog složenosti suvremenog života.

Kazališno stvaranje za djecu temelj je cjelokupne kazališne kulture i ključno je za razvoj nove kazališne publike (Glibo, 2000: 57). Kazalište za djecu obogaćuje emocionalni i spoznajni razvoj djeteta, potičući kreativni aspekt njihove osobnosti. No, scenski odgoj ne odnosi se samo na kazališne predstave za djecu, već i na dječje stvaralaštvo na sceni. Djeca trebaju razumjeti dramski sadržaj, ulogu dijaloga i monologa te važnost dramskog jezika, bez previše teoretskog pristupa (Javor, 2007: 31). Književni tekstovi služe kao inspiracija za vlastite dramske priče, što pridonosi svestranosti njihovog estetskog razvoja. U kreativnoj igri, djeca doživljavaju kazališnu predstavu kao kolektivni umjetnički čin.

Dijete, kao i gledatelj i stvaratelj kazališnog čina, bit će obogaćeno kada mu kazalište otkriva svijet prave ljepote i plemenitosti, bez cinizma i hladnoće (Kermek-Sredanović, 1991). Scensko stvaralaštvo za djecu ostaje ključna tema i u kazališnoj i pedagoškoj praksi. Važno je poticati razvoj kazališne publike, pri čemu treba jednako vrednovati kazališne predstave za djecu i dječje scensko stvaralaštvo.

3.2. Uloga lutke u igrokazu

Djeca će prihvatiti lutku prije nego nepoznatu, tj. nedovoljno poznatu, odraslu osobu te će se brže otvoriti i tako otkriti svoje probleme. Kod djece koja imaju teškoće u govoru ili u izražavanju emocija, lutka je također instrument koji može uveliko pomoći. U priručniku Verice Coffou (2004: 56) navodi se pedagoško zadovoljstvo gdje je u priči „Tvrdoglavu mače” dala glavnu ulogu djetetu koje muca. Upornim uvježbavanjem uloge, postignuti rezultat bilo je dijete koje drži lutku iza paravana te ne muca, a tekst je glatko tekao. Dijete se osjećalo samozadovoljno i sigurno. Dijete mora prihvatiti svijet oko sebe, kako u predškolskoj tako i u osnovnoškolskoj dobi. Dijete će upravo kroz igru i pomoću lutke lakše proći kroz prilagodbu i to će mu uvelike pomoći.

U predškolskoj dobi lutka je središte djetetove igre te vanjski oslonac, ona je neprestana potpora te je vezana za konkretnu situaciju. Dijete manipulira lutkom te je ključna motorička aktivnost. Kako dijete raste tako se smanjuje motorička aktivnost te stvaralački izraz postaje dominantniji. Govor postaje logički povezan i dijete stvara imaginarne predmete tako da ih

imenuje. Uz imenovanje, dijete često stvara i nove riječi te pronalazi nove izraze za ono što želi reći (Coffou, 2004: 63).

Prema Korflinu i Majaronu (2004: 65), djeca koja su navikla koristiti lutke u svojim svakodnevnim razgovorima imaju bogatiji rječnik te razumiju simboliku vizualnih znakova kao i jezik neverbalne komunikacije. Mnoga djeca imaju poteškoće s verbalnom komunikacijom, tj. izražavanjem, što dovodi do teže socijalizacije i uklapanja u grupu. Komunikacija djeteta kroz lutku stvara pozitivnu sliku o sebi te mogućnost uspostavljanja komunikacije s okolinom. Kao posrednik, lutka omogućava lakšu komunikaciju kako na razini učitelj-učenik, tako i na razini učenik-učenik.

U svome djelu „Lutka u školi” Verica Coffou (2004: 67) navodi tri značenja lutke u nastavnome procesu. Kao prvo, smatra da je lutka terapijsko sredstvo, tj. medij pomoću kojih se mogu razbiti psihološke barijere, medij pomoću kojeg se može opustiti, ali i osloboditi strahove te frustracije. Kao drugo, smatra da je lutka i edukativno-didaktičko sredstvo koje može izražavati nastavne sadržaje, tj. povezivati ih sa subjektom i kao treće navodi kako lutka u nastavnome procesu može biti i poticaj za kreaciju (Kroflin i Majaron, 2004: 67).

U suvremenom odgojno-obrazovnom procesu sve se više nastoji udaljiti od tradicionalnih metoda i pristupa u nastavi te se teži uvođenju otvorenih i modernih pristupa poučavanju. Ovakvi pristupi zahtijevaju kreativnost, svestranost i predanost učitelja u njihovom radu. U svom djelu „Lutke u razvoju djeteta”, Edi Majaron naglašava kako je za odgojitelje i učitelje ključno vjerovati u snagu lutke, koristiti je i često predlagati, no uvijek u odgovarajućoj mjeri. Također ističe kako je važno da učitelji razumiju i prepoznaju simboličku vrijednost lutke te da koriste njezin metaforički potencijal u svakom trenutku. Vjerovanje u snagu lutke može učitelju pomoći u prikazivanju odgojno-obrazovnih sadržaja na učinkovit način.

Iskustvo rada s lutkama pomaže učenicima u stjecanju praktičnog znanja, ali i u poticanju njihove kreativnosti i motivacije. „Lutka može biti iznimno poticajan alat za obogaćivanje i osjetljivost djetetova emocionalnog i socijalnog potencijala jer od djeteta traži prilagodbu situaciji u kojoj se lutka nalazi i njezinoj percepciji” (Ivon, 2010: 45). Upotreba lutke u motivacijskom procesu nastavnog sata djeluje na učinkovitije i snažnije motivirano učenje.

Coffou (2004: 71) navodi kako lutku možemo primijeniti gotovo u svim nastavnim predmetima. U knjizi „Lutka u školi” (2004: 74) jako je dobro opisan lutkarski medij u nastavi

hrvatskog jezika gdje je detaljno analiziran program hrvatskoga jezika u nižim razredima po područjima. Prikazano je istraživanje u kojem je vidljiva mala zastupljenost lutkarskoga medija u osnovnoj školi. Učenici u osnovnoškolskom obrazovanju trebaju usvojiti izrazito mali broj pojmova povezanih uz lutkarski medij dok se u četvrtom razredu ne spominje niti jedan pojam.

Lutka ne može oživjeti u razredu ukoliko učitelj nema povjerenja u lutku i ako nije svjestan da upravo on animira lutku kako svojim pogledom, tako i gestama. Također, za primjenu lutke potrebno je izabrati pravi trenutak. Lutke se, osim za uporabu u lutkarskim igrokazima, mogu koristiti i u druge svrhe te se sve više koriste u terapiji i u odgoju i obrazovanju. Uporabom lutaka u nastavi proces učenja snažnije je motiviran te učinkovitiji. Rezultat je korištenja lutaka manje stresan odgojno-obrazovni proces, osobito u prvim razredima osnovne škole kada se dijete tek privikava na novu okolinu i započinje proces socijalizacije.

3.3. Poznati igrokazi u Hrvatskoj

Igrokazi za djecu u Hrvatskoj predstavljaju značajan segment kazališne i književne kulture, obogaćujući dječji svijet svojim sadržajem i izvedbom. Ova vrsta drame, iako često zanemarena u usporedbi s drugim književnim oblicima, ima ključnu ulogu u obrazovanju i zabavi mlađih gledatelja. Nekoliko igrokaza u Hrvatskoj ističe se svojom popularnošću i utjecajem, donoseći različite stilove i tematske sadržaje prilagođene dječjim interesima i potrebama.

Jedan od najpoznatijih hrvatskih igrokaza za djecu je „Mačak u čizmama”, dramatizacija poznate bajke Charlesa Perraulta. Ovaj igrokaz često se koristi u školama i kazalištima zbog svoje univerzalne privlačnosti i poučnih poruka. Priča o pametnom mačku koji svojim lukavstvom i hrabrošću pomaže svom siromašnom vlasniku da postane princ i kralj, pruža zabavu i važne životne lekcije o hrabrosti, domišljatosti i prijateljstvu (Paljetak, 2007: 78). Drugi značajan igrokaz je „Pipi Duga Čarapa”, prema popularnoj knjizi Astrid Lindgren. Ovaj igrokaz, adaptacija priče o nestašnoj i neobičnoj djevojčici s nevjerojatnom snagom i živahnim duhom, privlači djecu svojim humorom i avanturama. Pipi, kao junakinja koja ne slijedi konvencionalna pravila, potiče djecu na razmišljanje o slobodi, individualnosti i važnosti samopouzdanja.

Osim međunarodnih klasika, Hrvatska također ima vlastite autore koji su doprinijeli razvoju igrokaza za djecu. Jedna od njih je Ivana Brlić-Mažuranić čije su bajke poput „Čudnovate zgrade šegrta Hlapića” često adaptirane u igrokaze za djecu. Priče o hrabrom i dobrom šegrtu Hlapiću

koji putuje kroz razne avanture kako bi pronašao svoju majku i pomogao onima u nevolji, obogaćuju dječje kazalište i književnost svojim bogatim pripovijedanjem i moralnim poukama.

Još jedan značajan igrokaz za djecu je „Kraljica snijega” Hansa Christiana Andersena koji je također adaptiran u razne kazališne verzije u Hrvatskoj (Glibo, 2000: 92). Ova bajka o odrastanju i prijateljstvu kroz priču o Gerdi i njezinom putovanju kako bi spasila prijatelja iz ruku zle Kraljice snijega, pruža emocionalno iskustvo koje nadmašuje generacijske granice, a njezino dramaturgiranje donosi posebnu čar u kazališne nastupe za djecu.

Također, igrokazi koji su nastali kao rezultat modernih adaptacija i lokalnih kreacija, poput djela „Sretni princ”, koji je inspiriran pričom Oscara Wildea, donose svježinu i inovativnost u hrvatsko kazalište za djecu. Ovi igrokazi često koriste kombinaciju tradicionalnih i suvremenih elemenata kako bi se povezali s mladim gledateljima i obogatili njihovo iskustvo.

Dakle, igrokazi za djecu u Hrvatskoj imaju bogatu i raznoliku povijest koja obuhvaća klasične bajke i priče, moderne adaptacije i originalna djela. Naime, zabavljaju mladu publiku i nude važne pouke te potiču razvoj dječje mašte, empatije i kreativnosti. Kroz ove predstave, djeca se uče o vrijednostima, prijateljstvu i hrabrosti dok se istovremeno upuštaju u svijet dramske umjetnosti koja im pomaže u oblikovanju njihovog razmišljanja i osjećanja.

3.4. Motiv mora u dječjoj književnosti

Tema mora u dječjoj književnosti predstavlja značajan i složen motiv koji se koristi za obogaćivanje narativa i stimuliranje dječje mašte. More sa svojim neiscrpnim prostranstvima, bogatim podvodnim ekosustavima i raznovrsnim morskim bićima, nudi jedinstvene mogućnosti za stvaranje priča koje su istovremeno fascinantne i edukativne. Kroz istraživanje ove teme, dječja književnost može pružiti uzbudljive avanture, fantastične prikaze i dublje razumijevanje prirodnih fenomena i ekoloških pitanja. Implementacija mora u dječjoj književnosti često uključuje prikaz oceana kao prostora koji je istovremeno tajanstven i privlačan, pružajući uvid u podvodne svjetove kroz oči mladih junaka. Ove priče često koriste more kao simbol za istraživanje unutarnjeg svijeta djece, predstavljanje koncepta rasta i proučavanja, ali i za metaforu mora kao nepoznatog i neistraženog prostora.

Prikaz mora u dječjoj književnosti bogat je i raznovrstan, reflektirajući različite tematske i stilističke pristupe koji su usklađeni s dječjim interesima i razumijevanjem svijeta. More kao motiv nudi neiscrpnu inspiraciju za stvaranje priča koje mogu biti i fantastične i edukativne, avanturističke i refleksivne. U dječjoj književnosti more se često koristi za istraživanje tematskih slojeva kao što su avantura, prijateljstvo, hrabrost, otkrivanje svijeta te se istovremeno prikazuje kroz razne stilističke pristupe koji odgovaraju uzrastu i emocionalnom razvoju mladih čitatelja (Ewers, 2009: 87). More je često prikazano kao nepoznati teritorij prepun avantura i otkrića. U mnogim dječjim knjigama, more postaje mjesto gdje djeca kreću na uzbudljive avanture, često u obliku putovanja brodom ili istraživanja skrivenih otoka. Primjeri uključuju klasike kao što je „Otok s blagom” Roberta Louisa Stevensona koji, iako nije isključivo dječji, inspirira mnoge dječje priče s motivom pomorskih avantura (Caroll, 2012: 43). U ovakvim pričama more služi kao pozadina za razvoj glavnih junaka gdje suočavanje s nepoznatim potiče njihovu hrabrost, snalažljivost i prijateljstvo.

Fantastični prikazi mora omogućuju istraživanje čarobnih i nadrealnih elemenata. More može biti dom čarobnjaka, morskih vila ili čudovišta, pružajući prostor za razvoj priča u kojima su granice stvarnosti promijenjene. Primjeri priča su: „Mala sirena” Hansa Christiana Andersena ili „Peter Pan” J.M. Barriea gdje more nije samo fizička lokacija već i simbol unutarnjih konflikata i želja likova (Lerrer, 2008: 79). Ovi prikazi koriste more kao metaforu za emocionalna i psihološka putovanja. Moderni pristupi često uključuju ekološke teme i obrazovne poruke o zaštiti okoliša. Priče koje se bave očuvanjem mora i morskih bića pružaju djeci uvid u važnost ekoloških pitanja. Knjige koje obrađuju probleme zagađenja mora ili život morskih životinja, kao što su knjige o žabama ili kornjačama, nude poučne lekcije o prirodi i okolišu, istovremeno motivirajući djecu da razviju odgovoran odnos prema prirodi.

Neki autori, poput Hansa Christiana Andersena ili J. M. Barriea, biraju realističan stil prikaza mora nudeći tako detaljan opis morskog svijeta i stvarnih avantura koje djeca mogu doživjeti (Caroll, 2012: 51). Ovaj pristup pomaže djeci da razumiju stvarne aspekte pomorskog života, uključujući uvjete na moru, život morskih životinja i pomorske aktivnosti. Knjige s ovom tematikom često koriste ilustracije koje su znanstveno točne i educiraju djecu o biologiji mora i pomorskim vještinama. Lirični i poetski stilovi koriste more kao simbolički element, ispunjen emocijama i filozofskim razmišljanjima (Ewers, 2009: 92). U ovim djelima more često postaje

mjesto refleksije i introspekcije kao što se može vidjeti u mnogim pjesmama i pričama koje koriste more za istraživanje tema poput gubitka, nade i snova. Ovaj pristup pomaže djeci da razviju emocionalnu osjetljivost i razumijevanje kompleksnih osjećaja kroz bogat i slikovit jezik. Ilustracije igraju ključnu ulogu u stiliziranom prikazu mora, osobito u slikovnicama za mlađu djecu. Kroz živopisne, maštovite i često nadrealne prikaze mora, ilustracije mogu pojačati fantastične elemente priče i pružiti djeci vizualno bogato iskustvo (Botelho, 2009: 74). Stilizirane slike mogu pretvoriti more u čarobni krajolik, potičući djecu da istraže i dožive priču kroz umjetnost.

Prikaz mora u dječjoj književnosti nudi raznovrsne tematske i stilističke pristupe koji omogućavaju autorima da kreativno istraže i komuniciraju različite aspekte ljudskog iskustva i prirode. Od avanturističkih putovanja i fantastičnih svjetova do obrazovnih poruka i emocionalnih refleksija, more se koristi kao moćan simbol i pozadina za priče koje obogaćuju dječju maštu i razumijevanje svijeta. Ovi pristupi, prilagođeni uzrastu i interesima djece, pomažu u stvaranju bogatih i nezaboravnih književnih iskustava.

Motiv mora u dječjoj književnosti predstavlja fascinantan i višeslojan element koji obuhvaća širok spektar simboličkih značenja, narativnih funkcija i emocionalnih iskustava. More sa svojom neiscrpnom ljepotom, misterijama i izazovima, često služi kao pozadina za priče koje istražuju teme poput avanture, samostalnosti, hrabrosti i samoproučavanja. U dječjoj književnosti, motiv mora ne samo da doprinosi fantastičnom i uzbudljivom aspektu priča, već omogućava djeci da kroz alegoriju i simboliku razumiju kompleksne emocionalne i psihološke procese (Lerrer, 2008: 75). Jedan od ključnih razloga zbog kojih je motiv mora toliko prisutan u dječjoj književnosti leži u njegovoj sposobnosti da pobudi maštu i stvori uzbudljive avanture. More, sa svojim tajanstvenim dubinama, brojnim otocima i neistraženim predjelima, predstavlja savršeno okruženje za priče o otkrivanju, avanturama i putovanjima. Djeca su prirodno privučena idejom istraživanja nepoznatog i otkrivanja skrivenih tajni, a more kao neizvjesno i promjenjivo okruženje savršeno zadovoljava te potrebe (Smith, 2015: 43). Kroz priče koje se odvijaju na moru ili u njegovoj blizini, dječja književnost omogućuje mladim čitateljima da se upuste u fantastična putovanja, upoznaju s neobičnim likovima i suoče s različitim izazovima, sve to u sigurnom i kontroliranom okruženju književnog svijeta. Motiv mora također služi kao snažan simbol za emocionalne i psihološke procese.

More često simbolizira nepoznato i neizvjesno, a njegovu dinamiku i promjenjivost može se povezati s dječjim emocionalnim razvojem i procesima rasta (Lerrer, 2008: 76). U mnogim pričama, more predstavlja prepreku koju glavni lik mora savladati i to odražava unutarnje borbe i samoproučavanja s kojima se djeca suočavaju dok odrastaju. Ove priče često koriste more kao metaforu za emocionalne izazove i osobne prepreke koje likovi moraju prevladati kako bi postali snažniji i mudriji. U tom kontekstu, more postaje više od samo fizičkog okruženja, tj. postaje simbol za unutarnje putovanje prema samopouzdanju i samorazumijevanju.

4. MOTIVI MORA U IGROKAZIMA ZA DJECU

More, sa svojim beskrajnim prostranstvima, bogatim podvodnim svjetovima i mističnim bićima, oduvijek je bilo snažan izvor inspiracije u umjetnosti i književnosti. U igrokazima za djecu motivi mora igraju ključnu ulogu u oblikovanju priča koje su zabavne i edukativne. Ova tematska komponenta omogućava stvaranje dinamičnih i maštovitih svjetova u kojima djeca mogu istraživati, učiti o prirodi te razvijati empatiju i razumijevanje za okolinu (Lerrer, 2008: 78). U četvrtom poglavlju istražiti će se kako se motivi mora koriste u dječjim igrokazima, koje simboličke i metaforičke vrijednosti donose te na koji način ovi motivi utječu na dječje razmišljanje i razvoj. Kroz analizu različitih predstava i igrokaza, razmotrit će se kako more kao tema obogaćuje narative i doprinosi razvoju moralnih i obrazovnih poruka koje su usmjerene prema mlađim generacijama.

4.1. Značaj motiva mora u implementaciji dječjih igrokaza

Motiv mora ima dubok i slojevit značaj u dječjim igrokazima, pružajući bogatstvo simbolike, estetske privlačnosti i mogućnosti za edukativne sadržaje. More, kao arhetipski motiv u književnosti i umjetnosti, sa sobom nosi niz asocijacija koje su univerzalno razumljive i emocionalno privlačne. U kontekstu dječjih igrokaza ovaj motiv igra ključnu ulogu u oblikovanju narativa, kreiranju atmosfere te prenošenju moralnih i obrazovnih poruka. More je u literaturi često korišteno kao simbol života, putovanja, nepoznatog i avanture (Smith, 2015: 47). U dječjim igrokazima ova simbolika posebno je učinkovita jer more predstavlja svijet pun neistraženih mogućnosti i tajni koje čekaju da budu otkrivene. Djeca, koja su prirodno znatiželjna i sklona istraživanju, lako se mogu povezati s pričama koje uključuju more kao središnji motiv.

Na primjer, more može simbolizirati izazove s kojima se likovi suočavaju kao i priliku za osobni rast i učenje. Plovidba preko nepoznatih voda može predstavljati metaforu za odrastanje gdje likovi uče važne životne lekcije poput hrabrosti, ustrajnosti i prijateljstva (Johnson, 2018: 79). U tom kontekstu more nije samo fizički prostor, već i mentalno i emocionalno putovanje kroz koje djeca, kao publika, prolaze zajedno s likovima. Motiv mora pruža izvanredne mogućnosti za vizualnu i zvučnu prezentaciju u dječjim igrokazima. Scenografija, koja uključuje elemente mora poput valova, pijeska, brodova i morskih bića, stvara bogatu i privlačnu scenu

koja može zadržati pažnju djece (Smith, 2015: 49). Zvukovi valova, vjetra i morskih ptica dodatno pojačavaju atmosferu, stvarajući osjećaj uronjenosti u priču. U vizualnom aspektu more nudi paletu boja koje se mogu koristiti za izražavanje različitih emocionalnih stanja. Od mirnog plavetnila koje simbolizira spokoj i sigurnost, pa sve do tamnih i olujnih voda koje mogu predstavljati opasnost ili unutarnje sukobe. Ova estetska komponenta igra ključnu ulogu u angažiranju djece, čineći predstavu zanimljivom i estetski dojmljivom.

Osim simbolike i estetike, motiv mora ima i snažnu edukativnu komponentu u dječjim igrokazima. Priče koje se odvijaju na moru ili u njegovom okruženju često uključuju elemente ekološke svijesti i zaštite prirode. Kroz avanture likova, djeca uče o važnosti očuvanja mora i njegovih stanovnika što može potaknuti razvoj ekološke odgovornosti od malih nogu (Miller, 2020: 115). Primjerice, igrokazi koji uključuju more kao središnji motiv mogu educirati djecu o ekosustavima mora, ugroženim vrstama i važnosti održivog ponašanja. Kroz interakcije s morskim bićima ili situacije u kojima likovi moraju zaštititi more od zagađenja, djeca se uče važnosti očuvanja prirodnih resursa. Ovi edukativni elementi mogu biti suptilno utkani u radnju, pružajući djeci priliku da uče kroz igru i priču.

Motiv mora također pruža širok spektar mogućnosti za prenošenje moralnih i emocionalnih poruka. U mnogim dječjim igrokazima, more je mjesto gdje se likovi suočavaju s ključnim odlukama, izazovima i opasnostima koje testiraju njihovu moralnost, hrabrost i suosjećanje (Johnson, 2018: 81). Kroz ove priče, djeca uče o važnosti donošenja ispravnih odluka, preuzimanja odgovornosti za svoje postupke i empatije prema drugima. Na primjer, likovi u igrokazima često se suočavaju s dilemama koje uključuju spašavanje morskih stvorenja, suočavanje s olujama ili pomaganje prijateljima u nevolji. Ove situacije omogućuju autorima da kroz priču prenesu važne vrijednosti kao što su timski rad, nesebičnost i ustrajnost (Miller, 2020: 121). Djeca koja prate ove priče mogu se identificirati s likovima i razviti razumijevanje za važnost tih vrijednosti u vlastitom životu.

Motiv mora u dječjim igrokazima ima višestruki značaj, od simboličkih i estetskih do edukativnih i moralnih. More, kao središnji motiv, omogućava stvaranje bogatih i višeslojnih priča koje angažiraju dječju maštu, potiču na učenje i razvoj emocionalne inteligencije. Kroz igrokaze koji koriste motiv mora, djeca imaju priliku istraživati svijet oko sebe, razvijati važne životne vještine i usvajati vrijednosti koje će ih pratiti kroz život. Na taj način more u dječjim

igrokazima postaje prostor avanture te ključni alat za obrazovanje i emocionalni razvoj mladih gledatelja (Miller, 2020: 123).

4.2. Bilješke o odabranim autorima analize igrokaza s motivima mora

U nastavku će se, prije same analize igrokaza s motivima mora, dati kratak pregled biografskih podataka o autorima odabranih igrokaza.

4.2.1. Vesna Parun

Vesna Parun (1922. - 2010.) jedna je od najznačajnijih i najcjenjenijih hrvatskih pjesnikinja 20. stoljeća, poznata po svojoj dubokoj osjetljivosti, bogatom jezičnom izrazu i emotivnom intenzitetu svojih djela. Rođena na otoku Zlarinu, njezino djetinjstvo i mladost obilježeni su bliskim doticajem s morem i prirodom što je snažno utjecalo na njezinu poeziju i cjelokupno stvaralaštvo (Hrvatska enciklopedija, 2024.). Parun je počela pisati vrlo rano, a prvu zbirku poezije „Zore i vihori” objavila je 1947. godine. Njezina poezija brzo je prepoznata po izrazitoj lirici koja spaja osobno i univerzalno, često prožeto dubokim osjećajem za prirodu, ljubav, bol i prolaznost. More, koje je bilo stalni motiv u njezinom životu, postalo je ključni simbol u mnogim njezinim pjesmama i igrokazima.

Osim poezije, Vesna Parun bavila se i pisanjem dječje književnosti, eseja i dramskih djela. Njezini igrokazi za djecu, bogati simbolikom i slikovitošću, često su obuhvaćali motive mora, prenoseći mladim čitateljima ljepotu i misterij morskog svijeta. Kroz svoje stvaralaštvo, Parun je uspješno uspjela spojiti jednostavnost i složenost, stvarajući djela koja su pristupačna djeci, a istovremeno duboka i značajna za odrasle. Parun je tijekom svog života bila nagrađivana mnogim priznanjima i nagradama, uključujući i prestižnu Nagradu „Vladimir Nazor” za životno djelo (Hrvatska enciklopedija, 2024.). Njezina poezija i proza prevedene su na mnoge jezike, a njezin rad ostavio je neizbrisiv trag u hrvatskoj književnosti. Vesna Parun ostaje zapamćena kao strastvena, neustrašiva autorica koja je kroz svoje stihove i priče trajno zadužila hrvatsku i svjetsku književnost.

4.2.2. Ludwig Bauer

Ludwig Bauer hrvatski je književnik i prevoditelj češkog porijekla, rođen 10. travnja 1941. godine u Sisku (Hrvatska enciklopedija, 2024.). S obzirom na to da ima mješovito etničko porijeklo i kulturno nasljeđe, Bauer je odrastao u multikulturalnom okruženju što se kasnije odrazilo u njegovom književnom radu. Njegova djela često tematiziraju probleme identiteta, egzila te kompleksne odnose između pojedinca i društva što ga čini jednim od značajnijih pisaca na suvremenoj hrvatskoj književnoj sceni. Bauer je studirao komparativnu književnost, slavistiku i germanistiku u Zagrebu gdje je diplomirao 1969. godine (Hrvatska enciklopedija, 2024.). Tijekom svoje karijere, radio je kao profesor, urednik i prevoditelj, a bio je i aktivan sudionik u kulturnom životu Hrvatske i bivše Jugoslavije. Kao prevoditelj, preveo je značajan broj književnih djela s češkog, slovačkog i njemačkog jezika na hrvatski čime je pridonio kulturnoj razmjeni između tih jezika.

Njegova književna produkcija obuhvaća romane, kratke priče, eseje te književnost za djecu i mlade. Njegovi romani često istražuju pitanja osobnog i kolektivnog identiteta s posebnim naglaskom na povijesne i društvene okolnosti koje oblikuju sudbine likova. Bauer je poznat po svojoj sposobnosti da na složen i promišljen način piše o etničkim, kulturnim i političkim pitanjima. Među njegovim su najpoznatijim djelima romani „Kratka kronika porodice Weber” (2002.), „Patrioti” (2003.), „Zavičaj, zaborav” (2006.) i „Muškarac u žutom kaputu” (2017.) (Hrvatska enciklopedija, 2024.). Ova djela često su okarakterizirana kao snažne refleksije o povijesnim zbivanjima u srednjoj Europi i Balkanu, kao i o tome kako te povijesne promjene utječu na život običnih ljudi.

Ludwig Bauer dobio je brojne književne nagrade i priznanja, uključujući Nagradu „Vladimir Nazor” za književnost (2014.) koja je jedno od najvažnijih priznanja za doprinos hrvatskoj književnosti (Hrvatska enciklopedija, 2024.). Njegov stil pisanja karakterizira duboka introspekcija, izražajni i detaljni opisi te složena struktura naracije koja često uključuje retrospektivne i introspektivne elemente. Bauerov književni rad prepoznat je i cijenjen u Hrvatskoj i šire kao primjer angažirane književnosti koja otvara važne teme identiteta, povijesti i ljudske sudbine. Njegova djela ostaju relevantna u analizi postmodernih književnih trendova u regiji kao i u širem kontekstu svjetske književnosti.

4.2.3. Luko Paljetak

Luko Paljetak (1943. – 2024.), rođen u Dubrovniku, bio je jedan od najvažnijih hrvatskih književnika, pjesnika, prevoditelja i akademika, koji je svojim svestranim stvaralaštvom ostavio neizbrisiv trag u hrvatskoj književnosti. Studirao je hrvatski jezik i književnost na Filozofskom fakultetu u Zadru, a potom doktorirao na Filozofskom fakultetu u Zagrebu (Hrvatska enciklopedija, 2024.). Njegovo književno stvaralaštvo obuhvaćalo je razne žanrove, od poezije i proze do eseja, drama i književnosti za djecu. Njegova poezija odlikuje se izraženom estetikom, bogatstvom jezika i snažnim simbolizmom, često se baveći temama umjetnosti, ljubavi, prolaznosti i ljudske egzistencije.

Paljetak je stekao reputaciju vrsnog prevoditelja, posebice poznat po prijevodima djela Williama Shakespearea, čime je znatno pridonio uvođenju svjetske književnosti u hrvatski kontekst (Hrvatska enciklopedija, 2024.). Kao autor za djecu, stvorio je brojne nezaboravne likove i priče koje su obilježile djetinjstva mnogih generacija. Njegove dječje pjesme i priče ističu se humorom, igrom riječi i dubokim razumijevanjem dječjeg svijeta. Najpoznatije djelo iz dječje književnosti je zbirka pjesama „Miševi i mačke naglavačke” iz 1973. godine, koja je postala klasik hrvatske književnosti za djecu (Hrvatska enciklopedija, 2024.).

Za svoj književni rad primio je brojne nagrade, uključujući i Nagradu „Vladimir Nazor” za životno djelo, a 1997. godine postao je redoviti član Hrvatske akademije znanosti i umjetnosti (HAZU), gdje je i dalje aktivno pridonosio očuvanju hrvatske kulturne baštine. Luko Paljetak ostaje ključno ime suvremene hrvatske književnosti, čije djelo, obogaćeno kulturološkim i umjetničkim referencama, i dalje inspirira nove generacije čitatelja i pisaca. Njegova sposobnost da spoji jednostavnost i složenost te igru i ozbiljnost čini ga posebnim glasom u hrvatskoj književnoj tradiciji.

4.3. Morski motivi u igrokazima Vesne Parun

Morski motivi u igrokazima Vesne Parun predstavljaju snažan tematski element koji prožima njezina djela i daje im posebnu poetsku dimenziju. Parun, kao istaknuta pjesnikinja s dubokim vezama prema moru, koristi ovaj motiv kako bi stvorila bogate, emotivne svjetove koji odražavaju univerzalne teme života, prirode i ljudske egzistencije. U njezinim igrokazima, more

postaje simbol neizmjerne ljepote, ali i sile prirode koja nosi sa sobom elemente izazova, slobode i introspekcije (Muhoberac, 1999: 39). Analiza morskih motiva u njezinim djelima otkriva spoj osobnog iskustva s univerzalnim porukama, stvarajući djela koja duboko rezoniraju s mladim čitateljima i gledateljima.

Prema Muhoberac (1999: 42), razumijevanje igrokaza Vesne Parun zahtijeva od čitatelja znatiželju, kreativnost, maštovitost i otvorenost duha. Parun piše na način koji čitatelju omogućuje doživljaj kao da osobno poznaje životinje iz njezinih igrokaza, a ne da ih promatra kao puke alegorije, bajke ili basne (Muhoberac, 1999: 44). Autorica u svojim djelima koristi životinje karakteristične za njezin rodni otok Zlarin, stvarajući autentične slike koje čitatelja uvode u njezin stvaralački svijet. U njezinim djelima svaka životinja predstavlja neku ljudsku osobinu, ali ne samo one tipične za basne, poput lijenosti ili marljivosti. Umjesto toga, životinje u njenim igrokazima simboliziraju osobnosti ljudi iz raznih hrvatskih regija, poput Dalmacije, Primorja, Zagreba, Šibenika, Dubrovnika, Splita i Korčule, čime unose element regionalne autentičnosti (Muhoberac, 1999: 45).

Autobiografski motivi također su često prisutni u igrokazima Vesne Parun, gdje postavlja pitanja o egzistencijalnim, sociološkim i filozofskim temama koje su je zaokupljale tijekom života. Na primjer, igrokazi poput „Mačka Džingiskana” i „Mikija Trasijsa” postali su popularni kako među djecom tako i među odraslima (Muhoberac, 1999: 55). U tim djelima dva glavna lika – jedan snažan i grub, a drugi osjetljiv i sklon problemima – odražavaju različite ljudske karakteristike te pričaju priče o djetinjstvu, odrastanju, ljubavi, prijateljstvu, sazrijevanju i starosti (Muhoberac, 1999: 46).

4.3.1. „Zlarinska rapsodija” ili „Tajna koraljnog otoka”

„Zlarinska rapsodija” ili „Tajna koraljnog otoka” jedan je od najpoznatijih dječjih igrokaza Vesne Parun u kojem su more i njegov svijet središnji motivi. Kroz ovaj igrokaz, Parun koristi more kao metaforu za tajanstveni svijet mašte, ali i kao simbol djetinjstva i nevinih pustolovina. Radnja je smještena na otoku Zlarinu gdje more i priroda postaju aktivni sudionici priče, noseći sa sobom niz simboličnih značenja. U „Zlarinskoj rapsodiji”, Parun gradi priču koja se vrti oko tajanstvenog koraljnog otoka gdje likovi prolaze kroz niz avantura koje su istovremeno uzbudljive i poučne (Muhoberac, 1999: 48). Koraljni otok simbolizira skriveno bogatstvo prirode i djetinjstva koje se mora otkriti i cijiniti. Priča se odvija u magičnom okruženju gdje se more

prikazuje kao živo biće koje sudjeluje u radnji, što dodatno naglašava njegovu važnost u dječjoj percepciji svijeta.

Parun koristi jednostavan, ali poetičan jezik kako bi opisala svijet mora, a to pridonosi stvaranju atmosfere misterije i ljepote. Likovi u igrokazu često su personifikacije elemenata prirode poput vjetra, mora ili samih koralja čime autorica djeci približava prirodne pojave i potiče ih na razmišljanje o odnosu između čovjeka i prirode. U „Tajni koraljnog otoka” djeca se susreću s izazovima koji ih potiču na hrabrost, zajedništvo i razumijevanje prirode što su ključne poruke koje Vesna Parun želi prenijeti kroz svoje djelo (Muhoberac, 1999: 52). Tematski, igrokaz istražuje pojmove prijateljstva, solidarnosti i očuvanja prirode, što su vrijednosti koje su bliske djeci i koje im pomažu u oblikovanju njihove moralne svijesti. Kroz putovanje glavnih likova, djeca uče o važnosti prirodnih resursa i o odgovornosti koju svi imamo prema okolišu. Koraljni otok, sa svojom ljepotom i tajanstvenošću, postaje mjesto gdje se isprepliću stvarnost i fantazija, stvarajući prostor za refleksiju i razvoj dječje mašte.

„Zlarinska rapsodija” ili „Tajna koraljnog otoka” Vesne Parun nije samo priča o avanturi na moru, već i duboka meditacija o prirodi, djetinjstvu i povezanosti između svijeta odraslih i djece (Muhoberac, 1999: 53). Kroz bogatu simboliku i pažljivo izgrađene likove, Parun uspijeva djeci prenijeti kompleksne poruke na jednostavan i razumljiv način, čineći ovaj igrokaz jednim od najvažnijih djela u hrvatskoj dječjoj književnosti.

4.3.2. „Suncokret na pučini”

„Suncokret na pučini” jedan je od onih igrokaza Vesne Parun koji kroz bogatu simboliku i poetski jezik uvodi djecu u svijet prirode, ljepote i egzistencijalnih pitanja. Kao i u drugim njezinim djelima, more je središnji motiv, ali ovaj put u kombinaciji s motivom suncokreta što stvara jedinstvenu metaforu koja prožima cijeli igrokaz. U „Suncokretu na pučini”, Parun koristi suncokret kao simbol života, nade i svjetlosti dok more simbolizira beskonačnost, tajanstvenost i izazov. Kombinacija ovih dvaju simbola stvara snažnu sliku koja djeci prenosi poruku o snazi života i upornosti pred izazovima. Radnja se odvija na moru gdje suncokret, kao živi entitet, pokušava preživjeti i cvjetati usprkos težinama koje mu more nameće. Igrokaz je bogat poetskim slikama i simbolima koji se mogu interpretirati na više razina, što ga čini posebno zanimljivim i edukativnim za djecu (Muhoberac, 1999: 55). Parun koristi jednostavan, ali istovremeno bogat

jezik koji omogućava djeci da uđu u svijet priče i poistovjete se s likovima. Suncokret, koji unatoč svim poteškoćama ostaje uspravan i okreće se prema suncu, postaje simbol nade i upornosti, dok more, sa svojom nepredvidljivošću, predstavlja izazove života.

Ovim igrokazom Vesna Parun prenosi djeci poruku o važnosti nade i vjere u vlastite snage, čak i kada se suočavaju s velikim izazovima. More i suncokret, kao dva ključna simbola, služe kao metafore za životne okolnosti i unutarnju snagu koja nam pomaže prevladati prepreke. Djeca kroz ovu priču uče o vrijednosti postojanosti, optimizma i borbe za ono što je važno, čak i kada se suočavaju s neizvjesnostima i poteškoćama (Muhoberac, 1999: 56). „Suncokret na pučini” uvodi djecu u svijet prirodnih i egzistencijalnih tema kroz bogatu simboliku i poetične slike. Kroz likove i simboliku mora i suncokreta, Parun uspjeva djeci prenijeti važne životne lekcije o nadi, upornosti i snazi duha, čineći ovaj igrokaz važnim djelom u dječjoj književnosti.

4.3.3. „Igrokaz Čavličak Dobričak” ili „Miki Trasi i hijena Šššš”

„Miki Trasi i hijena Šššš” još je jedan od dječjih igrokaza Vesne Parun koji se odlikuje bogatom simbolikom i snažnim moralnim porukama. U ovom igrokazu Parun se bavi prijateljstvom, povjerenjem i prevladavanjem strahova, koristeći more kao pozadinu za ove univerzalne dječje teme. Radnja se odvija u svijetu gdje se more i kopno susreću što stvara jedinstvenu atmosferu u kojoj su likovi, poput Mikija Trasijsa i hijene Šššš, prisiljeni suočiti se sa svojim strahovima i nesigurnostima. Miki Trasi, kao glavni junak, predstavlja arhetip djeteta koje se suočava s nepoznatim i zastrašujućim situacijama dok hijena Šššš simbolizira prijetnju i strah koji se mora savladati. Vesna Parun kroz njihove interakcije istražuje složene emocionalne dinamike između hrabrosti i straha, povjerenja i sumnje. Parun gradi napetost i humor kroz jezik i dijalog što igrokaz čini zabavnim i poučnim za djecu. Hijena Šššš, unatoč svojoj prijetećoj pojavi, nije jednostavno zlo, već lik s vlastitim strahovima i nesigurnostima čime autorica uči djecu važnoj lekciji o empatiji i razumijevanju drugoga. More, koje se u igrokazu pojavljuje kao simbol nepoznatog i nesigurnog, postaje prostor u kojem se likovi suočavaju sa svojim unutarnjim demonima i uče važnosti prijateljstva i solidarnosti (Muhoberac, 1999: 57).

Jedan je od ključnih aspekata ovog igrokaza njegova sposobnost da se bavi ozbiljnim temama na način koji je pristupačan i razumljiv djeci. Vesna Parun koristi elemente prirode i mora kako bi stvorila kontekst u kojem djeca mogu sigurno istraživati svoje emocije i učiti kako

se nositi s izazovima. „Miki Trasi i hijena Šššš” priča je o avanturi i alat je za emocionalni i socijalni razvoj djece (Muhoberac, 1999: 58). „Miki Trasi i hijena Šššš” igrokaz je koji uspješno kombinira zabavu i pouku koristeći more i njegove simbole kako bi djeci prenio važne poruke o hrabrosti, povjerenju i prijateljstvu. Kroz svoje likove i radnju, Parun djeci nudi sigurno mjesto za istraživanje njihovih strahova i učenje o važnosti međuljudskih odnosa čime ovaj igrokaz postaje vrijedan doprinos dječjoj književnosti.

4.4. Morski motivi u igrokazima Ludwiga Bauera

Ludwig Bauer, poznati hrvatski književnik, u svojim djelima često koristi morsku simboliku koja služi kao moćan alat za istraživanje ljudske prirode i psiholoških stanja. Morski motivi u njegovim djelima nisu samo dekorativni elementi, već su duboko povezani s identitetom, unutarnjim sukobima i filozofskim promišljanjima (Bauer i Radončić, 2005: 21).

U pripovijetci „Istina o gusarskom kapetanu Karvasu” objavljenoj 2001. godine, more služi kao pozadina za priču o gusarskom kapetanu i njegovim avanturama. Ovdje more nije samo scenografski element, već postaje simbol neizvjesnosti i opasnosti. Gusarski kapetan Karvas, čija je avantura usredotočena na plovidbu opasnim morima, suočava se s neizvjesnostima i prijetnjama koje odražavaju njegove unutarnje borbe i dileme (Bauer i Radončić, 2005: 25). More u ovoj pripovijetci simbolizira izazove i prepreke s kojima se lik suočava u svojoj potrazi za moći i priznanjima. Kroz ovaj simbolizam, Bauer istražuje ambicije, hrabrost i strah te pruža duboku analizu ljudske prirode kroz avanturistički okvir.

U zbirci „Morski igrokazi” iz 2005. godine, Ludwig Bauer pristupa morskoj simbolici kroz lutkarske igrokaze koji su namijenjeni djeci (Bauer i Radončić, 2005: 27). Ova zbirka pokazuje kako more može biti predstavljeno kroz kreativne i edukativne forme, omogućujući djeci da se upoznaju s različitim aspektima prirode i ljudskog ponašanja. U igrokazima more postaje prostor mašte i igre gdje se odvijaju priče o morskim bićima, pustolovinama i moralnim lekcijama. Bauer koristi more kao sredstvo za edukaciju i zabavu, stvarajući priče koje su istovremeno zabavne i poučne. U ovom pristupu more postaje alat za razvijanje dječje mašte, kritičkog mišljenja i empatije (Bauer i Radončić, 2005: 29).

Morski motivi u djelima Ludwiga Bauera često služe kao metafora za unutarnje konflikte i psihološke procese. U pripovijetkama i igrokazima, more nije samo fizički prostor, već simbolizira dublje aspekte ljudskog iskustva, uključujući potragu za smislom, suočavanje s

opasnostima i istraživanje unutarnjih dubina (Bauer i Radončić, 2005: 30). Kroz maštovitu upotrebu morskih motiva, Bauer uspješno povezuje prirodne elemente s ljudskim emocijama i filozofskim promišljanjima, čime njegovo djelo postaje bogato i slojevito istraživanje ljudske prirode i postojanja.

4.4.1. „Ronilac bisera”

Ludvig Bauer, jedan od najistaknutijih suvremenih hrvatskih književnika, u igrokazu „Ronilac bisera” koristi more kao ključni motiv, simbolizirajući tako potragu za znanjem, bogatstvom i unutarnjom spoznajom. Igrokaz se fokusira na lik ronioca koji traži bisere u dubinama mora što se može interpretirati kao metafora za potragu za smislom, istinom ili skrivenim blagom života. Radnja „Ronilac bisera” odvija se u podvodnom svijetu gdje more postaje prostor za iskušavanje hrabrosti i istraživanje nepoznatog (Bauer i Radončić, 2005: 31). Lik ronioca predstavlja istraživača ili pustolova koji se ne boji suočiti s nepoznatim i opasnim svijetom kako bi došao do cilja. Biseri, koje traži, nisu samo materijalno bogatstvo, već simboliziraju dublje vrijednosti kao što su mudrost, spoznaja i moralna čistoća.

Bauer u ovom igrokazu majstorski kombinira napetu avanturu s filozofskim refleksijama, omogućujući djeci da kroz jednostavnu i snažnu priču razumiju važnost upornosti, hrabrosti i ustrajnosti u potrazi za vlastitim ciljevima. Podvodni svijet, bogat simbolima i slikama, stvara atmosferu tajanstvenosti i magije koja djecu potiče na maštanje, ali i na kritičko promišljanje o vlastitom životu i svijetu oko sebe. Kroz igrokaz, Bauer također šalje poruku o očuvanju prirode i važnosti poštovanja prema prirodnim resursima. Ronjenje za biserima nije samo avantura, već i odgovornost, jer prirodna bogatstva nisu neiscrpna i trebaju se cijeniti i čuvati. Kroz sudbinu svojih likova, autor ukazuje na to koliko je važno zadržati moralni kompas i u najtežim situacijama ističući tako vrijednost etičkog ponašanja. „Ronilac bisera” Ludviga Bauera je slojevit igrokaz koji kroz simboliku mora i bisera obrađuje univerzalne teme kao što su potraga za smislom, hrabrost i moralna odgovornost (Bauer i Radončić, 2005: 33). Kroz ovaj igrokaz, djeca uče o važnosti ustrajnosti, znatiželje i etičnosti dok ih autor uvodi u čarobni podvodni svijet koji potiče njihovu maštu i sposobnost kritičkog razmišljanja.

4.4.2. „Istina o gusarskom kapetanu Karvasu”

„Istina o gusarskom kapetanu Karvasu” još je jedan zanimljiv igrokaz Ludviga Bauera u kojem autor koristi more i gusarske motive kako bi istražio identitet, moralne dileme i transformacije. U središtu priče nalazi se kapetan Karvas, klasični gusar, koji se suočava s vlastitim demonskim osobinama i preispituje svoje postupke. Bauer u ovom igrokazu istražuje mit o gusarima, često idealiziran u dječjoj književnosti, ali ga ujedno i dekonstruira. Kapetan Karvas nije samo hrabri i bezobzirni gusar, već i složen lik koji se suočava s vlastitim unutarnjim sukobima i moralnim previranjima. Istina o njemu nije jednostavna jer se otkriva kroz niz događaja koji ga prisiljavaju da preispita svoje životne odluke (Bauer i Radončić, 2005: 35). Radnja igrokaza smještena je na otvorenom moru koje simbolizira slobodu, ali i opasnost. More, sa svojom beskonačnošću i nepredvidljivošću, postaje zrcalo unutarnjih stanja kapetana Karvasa, predstavljajući njegove strahove, sumnje i želje. Kroz avanture koje proživljava, Karvas se suočava s posljedicama svojih djela i počinje shvaćati vrijednost istine i pravde.

Bauer koristi likove gusara kako bi naglasio kontrast između moralnih vrijednosti i životnih izbora. Gusari, često prikazani kao slobodnjaci koji odbacuju društvene norme, u ovom igrokazu predstavljaju osobe koje se suočavaju s posljedicama svojih odluka. Karvasov put prema iskupljenju i spoznaji istine ukazuje na važnost samorefleksije i moralne odgovornosti. Igrokaz također nosi snažnu ekološku poruku jer se more prikazuje kao dragocjen resurs koji treba zaštititi od pohlepe i destrukcije. Kroz sudbinu gusara, Bauer upozorava na opasnosti eksploatacije prirodnih bogatstava bez obzira na posljedice te poziva na očuvanje mora i njegovih resursa. „Istina o gusarskom kapetanu Karvasu” Ludviga Bauera igrokaz je koji dekonstruira klasične mitove o gusarima, nudeći dublju refleksiju o moralnim dilemama i važnosti istine (Bauer i Radončić, 2005: 37). Kroz avanture kapetana Karvasa, djeca uče o vrijednosti pravde, iskrenosti i odgovornosti dok ih autor potiče na promišljanje o vlastitim postupcima i njihovim posljedicama.

4.4.3. „Morski igrokazi”

„Morski igrokazi” Ludviga Bauera predstavljaju zbirku igrokaza u kojima more, kao središnji motiv, služi kao kulisa za istraživanje različitih tema koje su bliske dječjoj mašti i interesima. Svaki od igrokaza u ovoj zbirci koristi more na drugačiji način, bilo kao mjesto

radnje, simbol ili inspiraciju za priče koje potiču djecu na promišljanje o svijetu oko sebe. Zbirka obuhvaća različite stilove i pristupe, od avanturističkih priča do dubljih, filozofskih refleksija. U svakom od ovih igrokaza more igra ključnu ulogu bilo kao izvor opasnosti, izazova ili ljepote. Bauer koristi more kako bi stvorio različite svjetove u kojima se djeca mogu poistovjetiti s likovima i situacijama te kroz koje mogu učiti o različitim aspektima života (Bauer i Radončić, 2005: 39). Jedan je od ključnih elemenata u ovim igrokazima istraživanje moralnih dilema i etičkih pitanja. More, kao nepredvidiv i često opasan element, predstavlja izazov likovima koji se moraju suočiti s vlastitim slabostima, strahovima i dilemama. Kroz ove priče, djeca uče o važnosti donošenja ispravnih odluka i preuzimanja odgovornosti za svoje postupke.

U „Morskim igrokazima”, Bauer naglašava važnost očuvanja okoliša i poštovanja prema prirodi. More nije samo pozadina za avanture, već je i dragocjeni resurs koji treba cijeniti i čuvati. Kroz priče o ekološkim izazovima i posljedicama ljudskih djelovanja, autor potiče djecu na razmišljanje o svom odnosu prema prirodi i na razvoj svijesti o važnosti zaštite okoliša. Stil i jezik u ovim igrokazima prilagođeni su djeci, ali Bauer se ne ustručava uvesti složenije teme i simboliku koja potiče dublje promišljanje. Likovi su živopisni i često predstavljaju različite arhetipove što omogućava djeci da se lako poistovjete s njima i razumiju poruke igrokaza (Bauer i Radončić, 2005: 41). U ovoj zbirci more je središnji motiv za istraživanje različitih tema relevantnih za djecu. Kroz avanture na moru, djeca uče o moralnim dilemama, ekološkoj svijesti i važnosti donošenja ispravnih odluka, dok se istovremeno zabavljaju i potiču na razmišljanje o svijetu oko sebe.

4.5. Morski motivi u igrokazima Luke Paljetka

Paljetkov rad otkriva jednu posebnu vrstu dječje igre i jednostavnosti koja donosi iznenađujuću dubinu. On koristi obične, naizgled banalne elemente kako bi stvorio nešto izuzetno što samo pravi pjesnik može postići (Paljetak, 2018: 56). Ovaj pristup najsigurniji je put do dječjeg srca jer je ono samo po sebi ispunjeno maštom i neobičnim idejama. Stvarajući s razumijevanjem dječje perspektive, Paljetak uspijeva ući u srce djece i razumjeti ih na njihovoj razini.

Osim u književnosti, Paljetak se ističe i kroz svoj osobni život koji odražava njegovu duboku povezanost sa zavičajem. Rođen 19. kolovoza u Dubrovniku, Paljetak ne doživljava ovaj grad samo kao mjesto rođenja, već kao izvor svoje inspiracije i ljubavi. Njegov odnos prema

Dubrovniku pokazuje kako zavičaj može biti ključna točka u razumijevanju vlastitog identiteta i umjetničkog stvaranja (Paljetak, 2018: 59).

Zavičaj se za Paljetka doima kao univerzalna postojbina koja, iako ograničena fizičkim granicama, omogućuje širenje prema svemiru u simboličkom smislu. On vidi zavičaj kao temeljni „izvor” iz kojeg se može proširiti i osvojiti ostatak svijeta (Paljetak, 2018: 62). Ova perspektiva otkriva kako osobna povezanost sa zavičajem može obogatiti umjetnički izraz, pretvarajući lokalne posebnosti u univerzalne vrijednosti. Kroz svoje pisanje, Paljetak je uspio prenijeti duh dubrovačkog kraja i njegove ljepote na univerzalni nivo, čime je regionalnu aromu uzdigao na višu kulturološku razinu (Paljetak, 2018: 60)

Luko Paljetak, jedan od najcjenjenijih hrvatskih pjesnika, u svom opusu značajnu pozornost posvećuje morskim motivima. More u njegovim djelima ne predstavlja samo fizičko okruženje, već služi kao simbolika koja omogućuje duboko istraživanje ljudskih emocija, snova i filozofskih promišljanja (Paljetak, 2018: 65). Paljetkovo pisanje o moru odražava njegovu sposobnost da transformira obične slike u složene metafore koje obogaćuju književnu naraciju.

U Paljetkovom pjesničkom stvaralaštvu more je često prikazano kao simbol života, slobode i unutarnjeg istraživanja. U njegovim djelima, ono je fizička granica između svijeta i nepoznatog, ali i metafora za unutarnje stanje i emocionalne dubine (Paljetak, 2018: 61). Paljetak upotrebljava more kao prostor gdje se odvijaju osobni konflikti i refleksije čime stvara bogatstvo značenja koje čitatelja usmjerava prema introspekciji.

Paljetak koristi more kao sredstvo za izražavanje tjeskobe i potrage za smirenjem. More ovdje nije samo pozadina za radnju, već simbolizira kompleksnost ljudskih osjećaja i unutarnjih sukoba. Autorova sposobnost da opiše more s toliko senzibiliteta i detalja omogućava čitatelju da osjeti fizičke karakteristike mora i njegovu emocionalnu težinu i značaj. More se prikazuje kao neprekidan, dinamičan element koji utjelovljuje stalnu promjenu i neizvjesnost. Paljetkovo pisanje također uključuje i elemente mitologije i folklora gdje more često ima ulogu čuvara tajni i legenda. Kroz ove prikaze, on dodaje sloj kulturnog i povijesnog značaja svojim radovima. More u Paljetkovim djelima često ima gotovo mitski karakter, služeći kao mjesto gdje se susreću stvarnost i fantazija, prošlost i sadašnjost (Paljetak, 2018: 66).

Luko Paljetak svojom upotrebom morskih motiva uspješno pretvara obične slike u kompleksne metafore koje duboko rezoniraju s čitateljem. More u njegovim djelima nije samo

geografski pojam, već i bogat simbolički prostor koji omogućuje istraživanje unutarnjih dubina, emocionalnih stanja i kulturnih referenci. Kroz svoje slikovite prikaze mora, autor uspijeva pružiti uvid u ljudsku prirodu i stvarnost na način koji je istovremeno univerzalan i intiman (Paljetak, 2018: 68).

4.5.1. „Ribar Palunko i njegova žena”

Luko Paljetak, renomirani hrvatski književnik, u igrokazu „Ribar Palunko i njegova žena” koristi motive mora kako bi stvorio bajkovitu priču koja se bavi univerzalnim temama ljudske čežnje, pohlepe i posljedica koje proizlaze iz nepromišljenih želja. Ovaj igrokaz, inspiriran istoimenom bajkom Ivane Brlić-Mažuranić, interpretira klasičnu priču kroz prizmu dramske izvedbe, pružajući djeci priliku da se suoče s moralnim i etičkim izazovima kroz dinamičan i slikovit prikaz radnje. Radnja igrokaza smještena je uz more koje predstavlja fizički prostor i simbolički element, tj. more je ovdje prikazano kao izvor života, ali i opasnost te kao granica između poznatog i nepoznatog svijeta. Ribar Palunko, kao glavni lik, personificira čovjekovu težnju za boljim životom, ali i sklonost pohlepi i nepromišljenosti. Njegova odluka da zamijeni svakodnevni život za bogatstvo koje mu obećava more, vodi ga u niz avantura koje kulminiraju u moralnom poučku (Paljetak, 2018: 81).

Morski motivi u ovom igrokazu funkcioniraju kao katalizatori radnje jer more koje obećava bogatstvo i sreću postaje istovremeno uzrok Palunkovih nesreća i patnje. Kroz interakcije s morskim bićima, kao što su morska kraljica i drugi čarobni likovi, Palunko dolazi do spoznaje o pravim vrijednostima u životu kao što su ljubav, obitelj i skromnost. Paljetkova adaptacija bajke naglašava emocionalne i moralne aspekte priče, dodajući slojeve simbolike kroz scenski prikaz mora. More se ne pojavljuje samo kao pozadina radnje, već kao aktivni sudionik jer sam po sebi oblikuje sudbine likova. Kroz Palunkovo putovanje, djeca uče o posljedicama pohlepe i važnosti donošenja promišljenih odluka te o vrijednostima koje se ne mogu mjeriti materijalnim bogatstvom. „Ribar Palunko i njegova žena” igrokaz je u kojem Luko Paljetak koristi more kao ključni simbol kako bi prenio moralne poruke i univerzalne teme. Kroz Palunkovu avanturu, djeca se suočavaju s pohlepom, skromnosti i ljubavi te uče o pravim vrijednostima u životu kroz priču koja je istovremeno uzbudljiva i poučna (Paljetak, 2018: 83).

4.5.2. „Kapetan Ivo i sirene”

U igrokazu „Kapetan Ivo i sirene”, Luko Paljetak istražuje motive mora kroz priču o kapetanu Ivi, hrabrom i pustolovnom mornaru koji se suočava s čarobnim i opasnim svijetom sirena. More u ovom igrokazu ima dualnu ulogu, ono je i mjesto avanture i slobode, ali i izvor opasnosti koje prijete nepromišljenim i lakovjernim mornarima. Kapetan Ivo, glavni lik igrokaza, utjelovljuje arhetip hrabrog istraživača, ali i osobe koja je sklona iskušenjima. Pri susretu sa sirenama, more prelazi iz prijateljskog elementa u prijetnju, naglašavajući opasnosti koje donosi nepažnja i gubitak fokusa na stvarne ciljeve. Sirene, kao mitska bića mora, simboliziraju zavođenje i iluziju. One su privlačne, ali u svojoj suštini opasne što čini kapetana Iva ranjivim na njihove čarolije. Paljetak koristi sirene kako bi uveo fantastiku u priču, a što dodatno naglašava simboličku ulogu mora. More postaje granica između stvarnog i imaginarnog svijeta, mjesto gdje se testiraju moralni integritet i odlučnost glavnog lika. Kapetan Ivo na kraju priče uspijeva odoljeti sirenama što predstavlja pobjedu nad iskušenjima i povratak pravim vrijednostima – časti, dužnosti i odgovornosti (Paljetak, 2018: 87).

Kroz lik kapetana Iva, Paljetak prenosi djeci poruku o važnosti moralne čvrstoće i opreza pred iluzijama koje mogu zvesti i skrenuti s pravog puta. More, kao simbol slobode i nepoznatog, istovremeno pruža priliku za rast i razvoj, ali i opasnost od gubitka sebe u zamkama koje postavlja. „Kapetan Ivo i sirene” igrokaz je u kojem Luko Paljetak koristi more i njegove mitske stanovnike kako bi istražio iskušenje, moralnu čvrstoću i pobjedu nad iluzijama. Kroz avanture kapetana Iva, djeca uče o važnosti očuvanja moralnih vrijednosti i opreza pred opasnostima koje vrebaju u svijetu mašte, što čini ovaj igrokaz i edukativnim i uzbudljivim (Paljetak, 2018: 88).

5. ZAKLJUČAK

U radu je obrađena tematika morskih motiva u dječjim igrokazima, a jasno je da morski motivi u dječjim igrokazima igraju ključnu ulogu u oblikovanju dramskih struktura, karakterizaciji likova i razvoju radnje. Analizom različitih dijela utvrđeno je da more pruža, sa svim svojim simboličkim i stvarnim aspektima, širok opseg poezije koja obogaćuje dječje igrokaze i čini ih značajnim i poučnim za mlade gledatelje.

Morski motivi u dječjim igrokazima predstavljaju most između fantazije i stvarnosti, omogućujući autorima da kreiraju priče koje su istovremeno uzbudljive i obrazovne. More, sa svojom tajanstvenom dubinom, raznolikošću i dinamičnošću, omogućuje djeci da istražuju teme poput hrabrosti, prijateljstva, istraživanja i očuvanja okoliša. Kroz vizualno privlačne prikaze i interaktivne elemente, morski motivi privlače dječju pažnju i omogućuju dublje razumijevanje složenih koncepata i vrijednosti.

Analizirani igrokazi pokazali su kako morski elementi mogu biti korišteni za stvaranje univerzalnih priča koje rezoniraju s dječjim iskustvima i maštom. Priče o morskim avanturama, fantastičnim stvorenjima i skrivenim tajnama nude zabavu i pružaju vrijedne pouke o životu, prirodi i međuljudskim odnosima. Kroz alegorijske prikaze i simboličke interpretacije, more postaje metafora za unutarnje i vanjske izazove kao i za putovanje prema samorazumijevanju i rastu. Također, važno je istaknuti da morski motivi u dječjim igrokazima obogaćuju književni sadržaj i pridonose obrazovnoj i emotivnoj razvijenosti djece. Kroz susret s morskim temama, djeca se suočavaju s pitanjima ekologije, hrabrosti i prijateljstva dok istovremeno razvijaju svoju maštovitost i kreativnost.

Ovaj rad pokazao je kako različiti autori (Vesna Parun, Ludwig Bauer i Luko Paljetak) koriste morski svijet kao središnji element u svojim igrokazima, stvarajući djela koja su zabavna i edukativna. Analizom morskih motiva u dječjim igrokazima, pokazano je da more ima značajnu ulogu u oblikovanju dječjih priča, pružajući bogatstvo iskustava i lekcija koje su ključne za emocionalni i intelektualni razvoj mladih gledatelja.

Istraživanje morskih motiva u dječjim igrokazima doprinosi razumijevanju njihove složenosti i važnosti u kontekstu dječje književnosti. More, kao lik, simbol ili pak element radnje u igrokazima, omogućuje stvaranje djela koja su bogata značenjima i mogućnostima za djecu da se povežu s temama koje su relevantne i značajne za njihov razvoj. U radu se ističe kako morski

motivi obogaćuju književni svijet djece i igraju ključnu ulogu u obrazovanju i oblikovanju njihove mašte i razumijevanja svijeta oko njih.

6. LITERATURA

1. Bauer, L., Radoičić, V. (2005). *Bajkoviti igrokazi*, Golden Marketing, Zagreb.
2. Botelho, M. (2009). *Critical Multicultural Analysis of Children's Literature (Language, Culture, and Teaching Series)*, Routledge, London.
3. Carrol, J. (2012). *Landscape in Children's Literature*, Routledge, London.
4. Coffou, V. (2004). *Lutka u školi (priručnik za lutkarstvo u nastavi i slobodnim aktivnostima s lutkarskim igrama)*, Zagreb: Školska knjiga.
5. Crnković, M. (1978). *Hrvatska dječja književnost do kraja XIX stoljeća*. Zagreb: Školska knjiga.
6. Ewers, H. (2009). *Fundamental Concepts of Children's Literature Research: Literary and Sociological Approaches*, Routledge, London.
7. Glibo, R. (2000). *Lutkarstvo i scenska kultura*, Zagreb, Ekološki glasnik.
8. Hameršak, M., Zima, D. (2015). *Uvod u dječju književnost*. Naklada Ljevak: Zagreb.
9. Hranjec, S. (2009). *Ogledi o dječjoj književnosti*. Zagreb: Alfa.
10. Hrvatska enciklopedija (2024). Ludwig Bauer, Preuzeto s: <https://www.enciklopedija.hr/clanak/bauer-ljudevit> (14.8.2024.)
11. Hrvatska enciklopedija (2024). Luko Paljetak, Preuzeto s: <https://enciklopedija.hr/clanak/paljetak-luko> (14.8.2024.)
12. Hrvatska enciklopedija (2024). Vesna Parun, Preuzeto s: <https://www.enciklopedija.hr/clanak/parun-vesna> (14.8.2024.)
13. Ivon, H. (2010). *Dijete, odgojitelj i lutka*; Golden marketing - Tehnička knjiga, Zagreb.
14. Javor, R. (2007). *Odgoj kazalištem*, Zagreb: Knjižnice grada Zagreba.
15. Johnson, E. (2018). Waves of Imagination: The Role of the Sea in Early Childhood Theatre. *Journal of Early Childhood Education*, 24(2), 78-92.
16. Kermek-Sredanović, M. (1991.). *Književno - scenski odgoj i obrazovanje mladih*, Zagreb: Školska knjiga.
17. Kroflin, L. i Majaron, E. (ur.) (2004). *Lutka - divnog li čuda!*, Zagreb: Hrvatski Centar UNIMA.
18. Lerrer, S. (2008). *Children's Literature: A Reader's History, from Aesop to Harry Potter*, University of Chicago Press, Chicago.

19. Miller, K. (2020). Ecological Themes in Children's Plays: The Sea as a Classroom. *Environmental Education Review*, 31(1), 112-129.
20. Muhoberac, M. (1999). *Igrokazi Vesne Parun*. Naklada Juričić, Zagreb.
21. Paljetak, L. (2007). *Lutke za kazalište i dušu*, Zagreb, MČUK.
22. Paljetak, L. (2018). *Sabrani igrokazi za djecu*, Biblioteka Vlati, Zagreb.
23. Pašić Kodrić, M. (2021). *Etika, estetika i ideologija u dječjoj književnosti*. *Libri et liberi: časopis za istraživanje dječje književnosti i kulture*, 10(2), 253-263.
24. Schneider, W. (2002.), *Kazalište za djecu*, Zagreb: Biblioteka Mala scena.
25. Schreiber Vidović, T. T. (2016). *Drama kao književni rod*. Split: Filozofski fakultet u Splitu.
26. Skok, J. (1985.). *Od riječi do igre*. Zagreb: Školska knjiga.
27. Skok, J. (2007.), *Iz hrvatske dječje književnosti*, Varaždinske Toplice: Tonimir.
28. Smith, J. (2015). The Ocean in Children's Literature: Symbolism and Narrative Impact. *Children's Literature Journal*, 12(3), 45-60.
29. Špoljarić, M. (2007.), *Glazba kao akcija – o instrumentalnom teatru Silvija Foretića*, *Armud* 6, vol. 38/1, str. 49-84.
30. Vigato, T. (2011.), *Metodički pristupi u scenskoj kulturi*, Zadar: Sveučilište u Zadru.
31. Županić Benić, M. (2009). *O lutkama i lutkarstvu*, Zagreb: Leykam international.

7. SAŽETAK

More, kao i drugi morski motivi u dječjoj književnosti, često uključuje istraživanje, avanture i moralne lekcije pa se u tome kontekstu djeca suočavaju s konceptima hrabrosti, prijateljstva i prevladavanja prepreka. Također, i pisci igrokaza često koriste more kao scenski prostor koje omogućava razvoj radnje i likova na način da sadržaj bude uzbudljiv i edukativan. U igrokazima „Ribar Palunko i njegova žena” Luke Paljetka i „Kapetan Ivo i sirene”, more simbolizira fizičko okruženje i emocionalne i moralne izazove. Kroz susrete s različitim mitskim bićima vezanih za more, kao što su na primjer sirene, djeca uče o vrijednostima poput skromnosti, odgovornosti i važnosti donošenja pravih odluka.

U igrokazima gdje je more, središnji motiv, omogućava se djeci ulazak u neistražene svjetove i potiče mašta. Rad metodom analize i interpretacije prikazuje motiv mora kao jedan od češćih motiva u dječjoj književnosti. U nedostatku igrokaza s motivom mora mogu se koristiti različiti literarni predlošci za dramsku izvedbu.

Cilj je ovog diplomskoga rada detaljno istražiti, analizirati i interpretirati motiv mora te istaknuti, u određenim igrokazima, njegovu plodonost u hrvatskoj književnosti.

Ključne riječi: motivi, more, igrokaz, igra, djeca, lutka, dječja književnost

8. SUMMARY

The sea, as well as other marine motifs in children's literature, often includes exploration, adventure and moral lessons, in this context children face the concepts of courage, friendship and overcoming obstacles. Also, the writers of plays often use the sea as a scenic space that enables the development of the plot and characters in such a way that the content is exciting and educational. In plays Luko Paljetak's "The Fisherman Palunko and His Wife" and "Captain Ivo and the Mermaids", the sea symbolizes not only a physical environment but also emotional and moral challenges. Through encounters with various mythical creatures related to the sea, such as mermaids, children learn values such as modesty, responsibility, and the importance of making the right decisions.

In plays where the sea is the central motif, children are allowed to enter unexplored worlds and stimulate their imagination. By method of analysis and interpretation this work shows the motif of the sea as one of the occasional motifs in children's literature. In the absence of plays with a sea motif, different literary templates can be used for dramatic performance.

The aim of the final paper is to search thoroughly, analyze and interpret a motif of the sea and, in some parts of plays point out its fruitfulness to the Croatian literature.

Key words: motifs, sea, game plan, game, children, doll, children's literature

Obrazac A.

SVEUČILIŠTE U SPLITU
FILOZOFSKI FAKULTET

IZJAVA O AKADEMSKOJ ČESTITOSTI

kojom ja MAJA SUNARA, kao pristupnik/pristupnica za stjecanje zvanja sveučilišnog/e magistra/magistrice RANOG I PREDŠKOLSKOG ODGOJA I OBRAZOVANJA, izjavljujem da je ovaj diplomski rad rezultat isključivo mogega vlastitoga rada, da se temelji na mojim istraživanjima i oslanja na objavljenu literaturu kao što to pokazuju korištene bilješke i bibliografija. Izjavljujem da niti jedan dio diplomskoga rada nije napisan na nedopušten način, odnosno da nije prepisan iz necitiranoga rada, pa tako ne krši ničija autorska prava. Također izjavljujem da nijedan dio ovoga diplomskoga rada nije iskorišten za koji drugi rad pri bilo kojoj drugoj visokoškolskoj, znanstvenoj ili radnoj ustanovi.

Split, 24.9.2024.

Potpis

Maja Sunara

Izjava o pohrani i objavi ocjenskog rada
(završnog/diplomskog/specijalističkog/doktorskog rada - podcrtajte odgovarajuće)

Student/ica: MAJA SUNARA

Naslov rada: MORSKI MOTIVI U IGROKAZIMA
ZA DJECU

Znanstveno područje i polje: HUMANISTIČKE ZNANOSTI, FILOLOGIJA

Vrsta rada: DIPLOMSKI RAD

Mentor/ica rada (ime i prezime, akad. stupanj i zvanje):
doc. dr. sc. Tea Tereza Vidović Schreiber

Komentor/ica rada (ime i prezime, akad. stupanj i zvanje):

Članovi povjerenstva (ime i prezime, akad. stupanj i zvanje):
izr. prof. dr. sc. Helena Dragić
mon. asistent Sanyia Balid

Ovom izjavom potvrđujem da sam autor/autorica predanog ocjenskog rada (završnog/diplomskog/specijalističkog/doktorskog rada - zaokružite odgovarajuće) i da sadržaj njegove elektroničke inačice u potpunosti odgovara sadržaju obranjenog i nakon obrane uređenog rada.

Kao autor izjavljujem da se slažem da se moj ocjenski rad, bez naknade, trajno javno objavi u otvorenom pristupu u Digitalnom repozitoriju Filozofskoga fakulteta Sveučilišta u Splitu i repozitoriju Nacionalne i sveučilišne knjižnice u Zagrebu (u skladu s odredbama Zakona o visokom obrazovanju i znanstvenoj djelatnosti (NN br. 119/22).

Split, 24.9.2024.

Potpis studenta/studentice: Maja Sunara

Napomena:

U slučaju potrebe ograničavanja pristupa ocjenskom radu sukladno odredbama Zakona o autorskom pravu i srodnim pravima (111/21), podnosi se obrazloženi zahtjev dekanici Filozofskog fakulteta u Splitu.