

Multimedijska zbirka istarskih legendi za djecu

Mesarić Mudri, Iva

Master's thesis / Diplomski rad

2013

Degree Grantor / Ustanova koja je dodijelila akademski / stručni stupanj: **University of Zagreb, Faculty of Graphic Arts / Sveučilište u Zagrebu, Grafički fakultet**

Permanent link / Trajna poveznica: <https://um.nsk.hr/um:nbn:hr:216:725113>

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

Download date / Datum preuzimanja: **2025-03-08**



Repository / Repozitorij:

[Faculty of Graphic Arts Repository](#)



SVEUČILIŠTE U ZAGREBU
GRAFIČKI FAKULTET

IVA MESARIĆ MUDRI

MULTIMEDIJSKA ZBIRKA ISTARSKIH
LEGENDI ZA DJECU

DIPLOMSKI RAD

Zagreb, 2013.



Sveučilište u Zagrebu
Grafički fakultet

IVA MESARIĆ MUDRI

MULTIMEDIJSKA ZBIRKA ISTARSKIH
LEGENDI ZA DJECU

DIPLOMSKI RAD

Mentor:
prof.dr.sc. Jesenka Pibernik

Student:
Iva Mesarić Mudri

Zagreb, 2013.

Sažetak

Izrada multimedijске zbirke istarskih legendi je osebujan zadatak, te podrazumijeva teorijski dio, istraživanje u obliku komparativne analize i ankete, te praktični dio, tj. izradu multimedijске knjige.

U teorijskom se dijelu istražuje što je to zapravo multimedijška knjiga, koje su najpoznatije takve knjige u svijetu i kod nas, te koji su njezini ključni elementi. Govori se također o djeci kao ciljanim korisnicima, kako se digitalne knjige za djecu razlikuju od knjiga za odrasle, te o tome kako se svaki element knjige pomno bira i izrađuje.

Istraživanje podrazumijeva komparativnu analizu već postojećih digitalnih knjiga u Hrvatskoj, te anketu provedenu među djecom na temu multimedijških knjiga.

Praktični dio se sastoji od izrade multimedijске zbirke istarskih legendi prateći sve faze izrade: biranje tekstova, *storyboard*, ilustracije, animacije, zvukove i sve ostale elemente koji su korišteni pri izradi.

Ključne riječi: multimedijška knjiga, istarske legende, dječje knjige.

Abstract

Creating a multimedia collection of Istrian legends is a complex task and it's composed of a theoretical part, a research in the form of a comparative analysis and survey, and a practical part which involves creating a multimedia book.

The theoretical part explores what exactly is a multimedia or interactive digital book, which digital books are the most known in the world and in Croatia, and what are its key elements. It will be discussed about how children are the target users for this kind of books, how digital books for children differ from the books for an adult audience, and how each element of these books is carefully selected and made.

The research part includes a comparative analysis of existing digital books in Croatia, and a survey conducted among children on the topic of multimedia books.

The practical part consists of the process of making a multimedia collection of Istrian legends: choosing texts, making a storyboard, illustrations, animations, sounds and other elements used in the making.

Keywords: Multimedia Books, Istrian Legends, Children's Books.

SADRŽAJ

1.	UVOD	1
2.	TEORIJSKI DIO	2
2.1.	DIGITALNE KNJIGE	2
2.1.1.	Multimedijske digitalne knjige	3
2.1.2.	Mogućnost interakcije	4
2.2.1.	Tekst	5
2.2.2.	Ilustracije	6
2.2.3.	Animacije	7
2.2.4.	Glazba i ostali zvukovi	8
2.3.	PRIMJERI POSTOJEĆIH DIGITALNIH KNJIGA ZA DJECU	9
3.	ISTRAŽIVANJE	16
3.1.	KOMPARATIVNA ANALIZA VEĆ POSTOJEĆIH DIGITALNIH KNJIGA SLIČNE IZRADA I TEMATIKE U HRVATSKOJ	16
3.2.	ANKETA	20
3.2.1.	Istraživačka pitanja	21
3.2.2.	Ključne riječi	21
3.2.3.	Izgled ankete	21
3.2.4.	Odgovori i analiza odgovora	23
4.	PRAKTIČNI DIO	28
4.1.	ODABRANE LEGENDE	28
4.1.1.	Kako su Vile gradile Arenu	28
4.1.2.	Legenda o blagu kapetana Morgana	29
4.1.3.	Div Dragonja	29
4.1.4.	Legenda o kralju Albusu	30
4.2.	STORYBOARD	31
4.3.	IZRADA ILUSTRACIJA	36
4.4.	IZRADA MULTIMEDIJSKE KNJIGE	38
4.5.	MULTIMEDIJSKA KNJIGA	39
4.5.1.	Početna stranica	39
4.5.2.	Kako su Vile gradile Arenu	41
4.5.3.	Legenda o blagu kapetana Morgana	44
4.5.4.	Div Dragonja	49
4.5.5.	Legenda o kralju Albusu	53

5.	ZAKLJUČAK	56
6.	LITERATURA.....	57
7.	POPIS SLIKA	58

1. UVOD

Kad su se prvi put pojavile, knjige u digitalnom formatu probudile su različite reakcije – znatiželju, skeptičnost, ili čak negodovanje. Bez obzira što većina ljudi i dalje tvrdi kako ništa ne može zamijeniti osjećaj knjige u rukama, te da knjiga kao takva neće nikad nestati, istina je da je tehnologija digitalnih knjiga sve zastupljenija u svijetu. To potvrđuje i činjenica da je Amazon prošle godine izjavio da je po prvi put u povijesti preko njihove Internet trgovine prodano više digitalnih knjiga nego klasičnih „papirnih“.

Bilo je samo pitanje vremena kad će se ponuda digitalnih knjiga proširiti na druge vrste tiskanica: novine, časopise, udžbenike... i dječje knjige. Digitalni je medij zapravo kao stvoren za dječje knjige. U digitalnom obliku svakoj knjizi može se dodati niz zabavnih i poučnih sadržaja koji će djeci iskustvo čitanja učiniti primamljivijim. Digitalizacijom knjiga čitanje postaje zanimljivije, zabavnije i privlačnije, te se uvelike povećava vjerojatnost da će mladi čitači, čak i oni koji ne vole čitati, posegnuti za takvim učenjem i razonodom. U današnje vrijeme djeca sve više vremena provode za računalom. Zbog toga postaju zahtjevniji, očekujući od svih medija, pa tako i od knjige, brži i sveobuhvatniji pristup. Zato je vrlo bitno prilagoditi se tome i omogućiti djeci da pročitaju knjigu u obliku koji im je zanimljiv, blizak i djelotvoran.

2. TEORIJSKI DIO

2.1. DIGITALNE KNJIGE

Što je to zapravo digitalna knjiga? U suštini, digitalna knjiga (ili e-knjiga) je elektronička verzija teksta koja je namijenjena za čitanje na računalu, tabletu ili e-čitaču digitalnih knjiga. One mogu biti u različitim formatima, ali sve dijele zajedničke značajke: prenosive su, možemo ih prebacivati s uređaja na uređaj i pretražiti putem tražilice. Mogu sadržavati i neke dodatke poput fusnota, zvuka, video datoteka i poveznica. E-knjige mogu također sadržavati alate za komentiranje i komuniciranje s drugim ljudima koji trenutno čitaju tu knjigu.

Digitalne knjige postoje već od početka 90-ih godina kad je počela zgodna i besplatna izrada, čuvanje i dijeljenje elektroničkih tekstova. U to su vrijeme digitalne knjige bile korištene uglavnom u akademske svrhe, čime su se smanjile često previsoke cijene udžbenika, te je time i olakšano njihovo ažuriranje. [1]

Osim što su jeftinije, pa za cijenu tradicionalne „papirne“ knjige možemo kupiti nekoliko digitalnih, one su i ekološki prihvatljivije, te u bilo kojem trenutku sa sobom možemo imati svoju cijelu kolekciju digitalnih knjiga. To je posebno pogodno za ljude koji puno putuju, nemaju stalno mjesto prebivališta, te za studente koji na taj način ne moraju sa sobom nositi cijele hrpe knjiga.

E-knjige mogu ponuditi još nekoliko ključnih prednosti, kako za izdavače, tako i za kupce knjige. Te prednosti uključuju skraćeni ciklus proizvodnje, distribucijski kanali koji omogućuju bolju i bržu cirkulaciju proizvoda, te nove načine predstavljanja materijala na određenu temu.



Slika 1 – Čitač e-knjiga

2.1.1. Multimedijske digitalne knjige

Pod pojmom „multimedijaska digitalna knjiga“ smatramo digitalnom knjigom koja u svojem sadržaju, uz tekst, sadrži elemente u nekom drugom obliku. To mogu biti slike, ali knjiga koja sadrži slike uz sam tekst i nije neka revolucionarna inovacija. Pravu novost donosi implementacija videa i zvuka, koje čovjek dosad nikad nije mogao pridodati iskustvu čitanja knjige.

Kod beletristike takvi dodaci mogu nam pomoći da se lakše udubimo u priču ili da nam se lakše dočara ugođaj zbivanja, no multimedijски sadržaji ispunjavaju svoj puni potencijal tek kad su u pitanju udžbenici, enciklopedije, ali i slikovnice i časopisi. Veoma je korisno imati sa sobom i riječnik koji će nam uz prijevod određene riječi ponuditi i pravilan izgovor. Mogućnosti su nebrojene, a ograničava ih samo mašta stvoritelja.

Danas sve više digitalnih knjiga u tekst dodaje multimedijske sadržaje. Na primjer, ako se u knjizi govori o nekoj klasičnoj skladbi, tada taj tekst može imati opciju reprodukcije te skladbe. Druge knjige mogu sadržavati slike koje možemo povećati, animacije ili pak video snimke koje se odnose na temu relevantnu u toj knjizi i time upotpunjuju znanje i doživljaj čitanja. Zvuk, snimke i simulacije olakšavaju razumijevanje, dok mogućnost naglašavanja pojedinih dijelova teksta olakšava učenje.

[1]



Slika 2 - Stranica iz dječje digitalne knjige "Kiss"

2.1.2. Mogućnost interakcije

Po mnogima najzanimljiviji aspekt revolucije koje su sa sobom donijele digitalne knjige je mogućnost interakcije sa samom pričom koju čitamo. U početku je to bila samo opcija naglašavanja pojedinih dijelova knjige, a vremenom su se mogućnosti samo množile. Danas se poneke digitalne knjige, pogotovo one za djecu, mogu gotovo nazvati videoigricama.

Tako danas postoje knjige s fotografijama i ilustracijama koje možemo povećati samo dodiranjem prsta, kazalom koji podsjeća na navigaciju web-stranica i skrivenim sadržajem koji možete otkriti samo klikom na pravo mjesto. Piscima je posebno zanimljiva mogućnost uvođenja alternativnih završetaka knjige. Zašto ne bi čitatelj odlučio što će njegov omiljeni lik napraviti, i tako promijenio tijek događaja i sam kraj romana?

Stripovi liče na animirane filmove, a mogućnosti kod dječjih slikovnica su nebrojene. Čak i djeca koja tvrdoglavo odbijaju čitanje bilo kakve knjige teško će odoljeti šarenim i skakutavim likovima ili mogućnosti igranja igrice nakon svakog poglavlja.



Slika 3 - Stranica iz dječje digitalne knjige "Timmy tickle!"

2.2. DIZAJN DIGITALNIH KNJIGA ZA DJECU

Dizajn bilo kakvih knjiga za djecu sastoji se od nekoliko ključnih elemenata: odabir formata, oblikovanje teksta, te odabir ili izrada ilustracija. Ponekad je teško kvalitetno složiti i samo te elemente, tako da multimedijске knjige tu pružaju još veći izazov uvođenjem animacija, zvukova i drugih potencijalnih multimedijских sadržaja.

Kvalitetno dizajnirana knjiga nudi cjelokupni estetski doživljaj, nešto što je dobro doživjeti i prije nego što se istraži sam sadržaj knjige. Svi aspekti rasporeda elemenata na stranici moraju se pomno odabrati. Dizajnerov je posao da složiti sve vizualne i tekstualne elemente i spoji ih u smislenu, estetski ugodnu cjelinu. [2]

2.2.1. Tekst

Kod samog odabira teksta dizajner i ne igra preveliku ulogu, iako postoje primjeri digitalnih knjiga za djecu koje su u cjelosti nastale kao plod samo jedne osobe.

U načinu oblikovanja teksta, digitalne knjige za djecu možemo podijeliti na dvije glavne skupine:

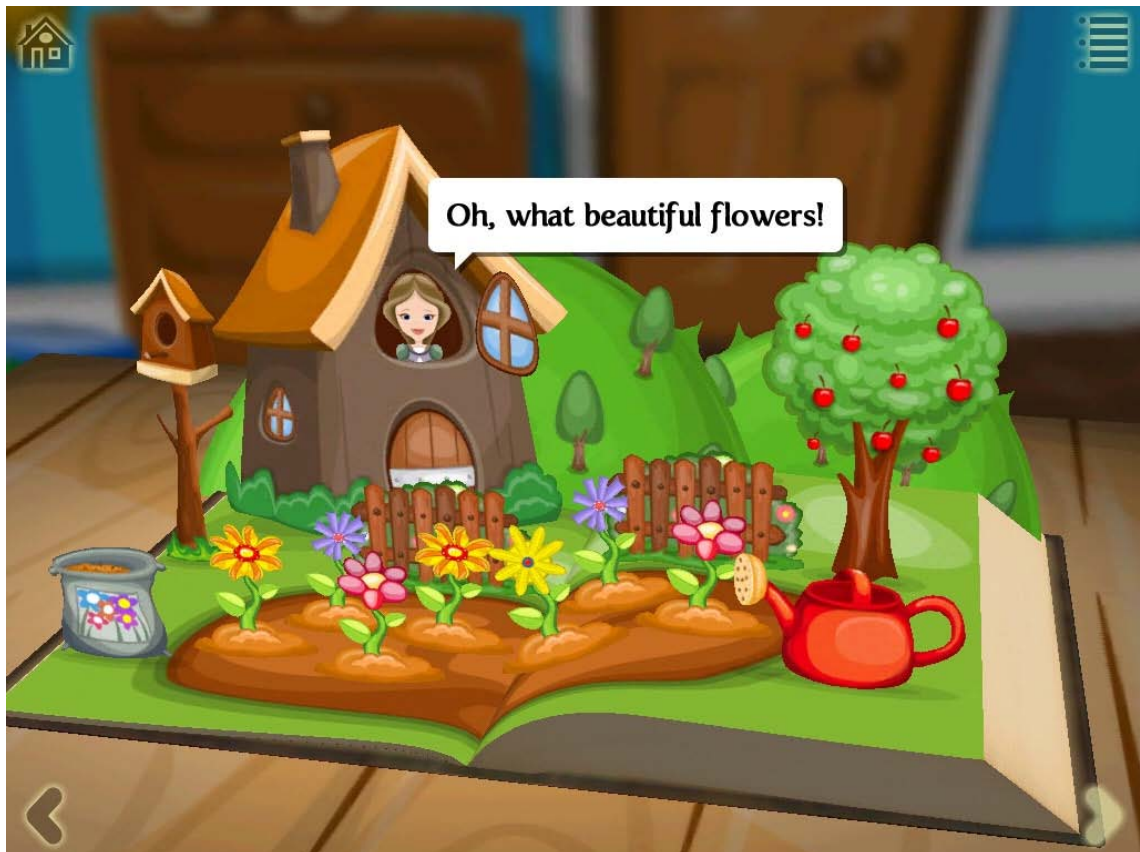
- Knjige koje sadrže audiozapis teksta, tako da djeca koja još ne znaju čitati mogu pratiti priču
- Knjige koje sadrže tekst u obliku kojem djeca moraju samostalno čitati

Odabir tipografije spada među prvim zadacima kod oblikovanja teksta. Ona varira ovisno o ciljnoj skupini, ali u svakom slučaju mora biti čitka i razumljiva. Kontrast teksta i pozadine mora biti velik, te nije prikladno ispisivanje teksta preko šarenih ilustracija kako ne bi dobili teško čitljiv tekst. Slikovnice, pa tako i digitalne slikovnice i knjige za djecu često imaju nekakav oblik rukopisnog fonta ili teksta koji je ručno crtan zajedno s ilustracijom i njezin je neizostavan dio. To vrlo često estetski primamljivo izgleda, no umanjuje šansu prijevoda knjige na neki strani jezik zbog poteškoća pri promjeni teksta.

2.2.2. Ilustracije

Umjetnost ilustriranja dječjih knjiga posljednjih godina dobiva sve više pozornosti. Djeci je slika u knjizi često prva smjernica pri ulasku u svijet koji još u potpunosti ne razumiju. Slike u knjigama ponekad prenose ono što se riječima ne može opisati i time upotpunjuju tekst te olakšavaju razumijevanje priče, karaktera i osobine likova. Stoga tvorac tih slika, točnije ilustracija, snosi veliku odgovornost.

Ilustracije namijenjene djeci često su vrlo jednostavne, i uz njih vežemo komentare poput „To i ja mogu napraviti“. Tehnički gledano, to je možda i istina, ali umjetnost crtanja za djecu puno je dublja i suptilnija nego što se na prvu misli. Ono što izgleda jednostavno, lagano i spontano vjerojatno je zapravo samo vrh ledenjaka u kontekstu potrošenog vremena crtajući, dizajnirajući i stvarajući cjelovitu sliku. To je suptilna i složena vrsta umjetnosti koja komunicira na nekoliko razina i ostavlja dubok trag na podsvjesti djeteta. [2]



Slika 4 - Stranica iz dječje digitalne knjige "Grimm's Rapunzel"

Što se tiče tehnike, gotovo svaki dvodimenzionalni ili trodimenzionalni medij može se upotrijebiti za izradu ilustracija. Neki se drže tradicionalnih poput akvarela, ulja, pastele, akrila ili krede, drugi pak vole crno-bijelu tehniku pa se drže olovke, tuša i ugljena. Od tiskarskih tehnika najpopularnije su linorez i sitotisak. S razvojem tehnologije došle su i razne tehnike digitalnog crtanja i slikanja, a sve češća je i vrlo zanimljiva mješovita tehnika kod koje ilustrator koristi veći broj tehnika, tradicionalnih, neobičnih, pa i u kombinaciji s digitalnim.

Stil ilustracija također nema pisanih pravila. Tako ćemo naći likove koji izgledaju veoma realistično, a s druge strane karikature likova u nebrojeno puno različitih stilova. Neki ilustratori svoje ilustracije kreiraju promatrajući svijet oko sebe i slikajući ono što vide, dok veliki dio sva svoja djela jednostavno crpi iz glave.

Ilustratori zbilja moraju imati bujnu maštu i nepresušnu kreativnost, no moraju se držati pravila i uzeti u obzir da su ilustracije i tekst nerazdvojiva cjelina. Likovi moraju odgovarati opisu u tekstu i autorovoj slici o njima, te također ilustracije moraju biti u skladu s dobnom skupinom kojoj je knjiga namijenjena. Za djecu mlađe dobi ilustracije su krajnje jednostavne, primarnih boja, bez sjena i naglašenog trodimenzionalnog prostora, dok što se dobna granica pomiče to ilustrator ima više slobode u dodavanju planova i detalja. Isto tako mora se predvidjeti kakav će biti odnos slike i teksta na stranici, kolika je količina teksta i gdje će ilustracija biti postavljena u odnosu na njega.

2.2.3. Animacije

Dok se dio o ilustracijama može odnositi na bilo koju vrstu slikovnica i knjiga za djecu, animacije su nešto što je svojstveno isključivo digitalnim izdanjima.

Animacija u dječjim multimedijским knjigama može imati dvije uloge: pričanje priče, tj. da je sama animacija ključna u razumijevanju fabule. Primjer toga može biti knjiga u kojoj se animacija u obliku kratkog animiranog filma i tekst izmjenjuju, te

zajedno naizmjenice pričaju priču. Druga uloga je da animacija služi samo kao dodatak priči, pokretna ilustracija koja postoji kako bi uljepšala čitanje i zagolicala maštu.

Ako u priči tekst igra glavnu ulogu, a animacija je tu samo kako bi upotpunila dojam, onda je bitno da ona ne bude previše naglašena kako ne bi odvlačila u potpunosti pažnju s teksta. Ona mora biti suptilna kako bi dopustila djetetu da s dovoljno koncentracije pročita tekst.

2.2.4. Glazba i ostali zvukovi

Pod pojmom glazba u multimedijskoj priči se podrazumijeva pozadinska glazba koja prati priču. Ona mora biti prilagođena ugođaju same priče i ne smije biti prenapadna ni preglasna, kako ne bi narušavala koncentraciju. Ona mora upotpuniti dojam, učiniti priču još zanimljivijom, a u isto vrijeme treba biti neprimjetna. Tako je za multimedijšku priču idealna neka lagana pjesma ili ambijentalni zvukovi u skladu s fabulom.



Slika 5 - Stranica iz glazbene dječje digitalne knjige "Little Fox Music Box"

Ostali zvukovi i ne moraju biti neprimjetni, ovisno o tome u kojem kontekstu ih koristimo. Zvukovi pritiska nekog gumba ne smiju biti iritantni niti predugi. Djecu posebno vesele dodatni zvukovi koje mogu čuti klikom na životinje, ljude i druge elemente teksta ili ilustracija.

2.3. PRIMJERI POSTOJEĆIH DIGITALNIH KNJIGA ZA DJECU

Broj multimedijских knjiga za djecu se svakodnevno povećava, te je odbir knjiga koje bi poslužile kao primjer u ovom slučaju nimalo lagan zadatak. Nemoguće je pročitati i analizirati sve multimedijске knjige koje se trenutno nalaze na tržištu, te je zato glavni kriterij prinosdabiru koje će poslužiti kao primjer bila popularnost i potražnja.

***Alice for the iPad* – Alisa za iPad**

Izdavač: Atomic Antelope

Godina izdanja: 2010.

Autori: Chris Stevens, Ben Roberts; po knjizi Lewisa Carrolla i ilustracijama Johna Tenniela

Ova bogato ilustrirana, skraćena verzija klasične priče sadrži jedinstvene animacije. Naginjanjem uređaja mali čitatelji mogu po želji povećavati i smanjivati Alisin lik i drugim pokretima pomicati razne elemente u knjizi. [3]

Uz skraćenu verziju čitatelj može odabrati i verziju s cjelokupnim, originalnim tekstom Lewisa Carrolla: u tom slučaju broj ilustracija i animacija ostaje isti, povećava se samo količina teksta, čime je opseg knjige znatno povećan. Multimedijска knjiga sadrži vrlo malo zvukova i nema pozadinsku glazbu, ilustracije se ne nalaze na svakoj stranici, kao ni animacije, ali to ne umanjuje značajno njezinu vrijednost.

Iako su ilustracije u ovoj multimedijskoj knjizi nastale kao obrada originalnih ilustracija iz tiskanog izdanja koje je za Lewisa Carrolla izradio John Tenniel, dojam koji one ostavljaju je ponešto drukčiji. Tennielove ilustracije u tiskanom izdanju su crno-bijele, dok su u multimedijskoj knjizi one brojnije, u boji, a ponekad i u pokretu. Ovakve bogatije ilustracije puno zornije predočavaju priču i upotpunjuju njezin općeniti dojam.



Slika 6 - Stranica iz multimedijске dječje knjige "Alice for the iPad"

Jack and the Beanstalk Children's Interactive Storybook – Jack i stabljika graha, interaktivna slikovnica

Izdavač: Ayars Animation

Godina izdanja: 2012.

Autori: Frank Ayars, Frank Grau (ilustracije), Julian Cisneros (glazba)

Klasična engleska bajka o Jacku i stabljici graha oduvijek je jedna od najomiljenijih dječjih priča, a ova multimedijске verzija samo potvrđuje njezinu popularnost. Frank Ayars je uz pomoć svojih petero djece i dvoje suradnika stvorio pravo remek-djelo.

Interaktivni dio ove priče dolazi u obliku igrice, skrivenih "tajni" i sličnih sadržaja. Predivne ilustracije u spoju s poznatom pričom imaju i opciju čitanja naglas. [3]



Slika 7 - Stranica iz multimedijске dječje knjige "Jack and the Beanstalk"

Iako je izvorni autor ove priče nepoznat, najraširenija tiskana verzija je ona Josepha Jacobsa s ilustracijama Waltera Cranea. Ako multimedijску knjigu usporedimo s tiskanom, jedina poveznica je zapravo samo priča. Ilustracije su jako različite: Waltersove su podosta ozbiljne, dok su ilustracije Franka Graua u multimedijскоj verziji šarene, tople i općenito puno primjerenije ciljanim čitateljima. Količina teksta je slična, no sam tekst je ponešto izmijenjen kako bi bio primjereniji i bilskiji današnjim mladim čitateljima. Glazba, zvukovi, animacije i igrice još dodatno uzdižu multimedijскую verziju do točke u kojoj ju je gotovo nemoguće usporediti s tiskanom verzijom.

Toy Story Read-Along – Priča o igračkama, čitajmo zajedno

Izdavač: Disney Publishing Worldwide Application

Godina: 2012.

Priča o igračkama je poznati animirani film koji je oduševio milijune, te sa svoja dodatna dva nastavka postao jedan od najuspješnijih i najprofitabilnijih dugometražnih crtanih serijala. Stoga nije nimalo čudno što su se Disney i Pixar odlučili priču predstaviti i u obliku multimedijske knjige

Ovo je pravi primjer kako bi digitalne knjige za djecu trebale izgledati: Disneyeva iznimno interaktivna aplikacija za iPad iskorištava potencijal uređaja do kraja. Ne samo da naglas čita priču, nego omogućava djetetu da snimi svoj glas i samo postane pripovjedač. Svaka animirana stranica nudi zvukove koji se pokrenu na dodir likova, a neke se pretvaraju u bojanke s jednostavnim alatima za bojanje na ekranu. Pjesme, filmići i mini-igrice nadopunjavaju iskustvo. [3]



Slika 8 - Stranica iz multimedijske dječje knjige "Toy Story read-along"

Ovdje je riječ o multimedijskoj knjizi koja nije nastala obradom materijala iz tiskane knjige nego animiranog filma, no svejedno ima tiskanih izdanja s kojima ju možemo usporediti. Postoji nekoliko varijanti tiskanih slikovnica ove priče, a ilustracije i tekst u svakoj od njih su gotovo identični kao i u multimedijskoj verziji pošto su sve kao izvor imale animirani film. Ono što tiskane verzije nemaju, a multimedijске knjiga nam donosi, su glazba, zvukovi, isječci iz filma, igre, opcija snimanja i čitanja naglas; što je i više nego dovoljno da ovu multimedijšku knjigu učini puno primamljivijom i zabavnijom od tiskanih inačica.

Nighty Night! – Laku noć!

Izdavač: Shape Minds and Moving Images GmbH

Godina izdanja: 2011.

Autori: Heidi Wittlinger, Uwe Flade, Egemont Mayer

Ova knjiga vodi nas u neobičnu seosku kuću kasno u noć. Gledajući kuću izvana, može se čuti glasanje cvrčaka. Sva su svjetla u kući upaljena, i djetetov je posao da ugasi sva svjetla kako bi životinje u kući i izvan nje mogle na spavanje. Pritiskom na prozor, ulazite u prostoriju gdje možete ugaziti svjetlo i gledati životinje kako odlaze na počinak. Kad se to učini, pripovjedač se uključuje i zaželi laku noć usnulim životinjama. Ako, na primjer, pošaljete patku u krevet, pripovjedač kaže „Laku noć, draga patkice“.

Kad su sve životinje pozaspale, pripovjedač zahvaljuje čitatelju na gašenju svjetala, te potiče čitatelja da i on ode u krevet. Ova je prekrasna knjiga idealna za čitanje prije spavanja. Izrada, dizajn, pripovjedanje i ilustracije su remek-djelo. [4]

Ova multimedijске knjiga nije nastala iz tiskane ili filmske verzije, već stoji sama za sebe, tako da ju teško možemo s nečime usporediti. Možemo, međutim, utvrditi da bi takvu knjigu bilo teško prenijeti u tiskani medij, baš zato što je interaktivnost toliko veliki dio same priče. To nam samo potvrđuje koliko je multimedijске knjiga moćan i

jedinstven medij u kojem se i najjednostavnija ideja, poput gašenja svjetala, može pretvoriti u nešto zabavno i inovativno.



Slika 9 - Stranica iz multimedijske dječje knjige "Nighty-Night! "

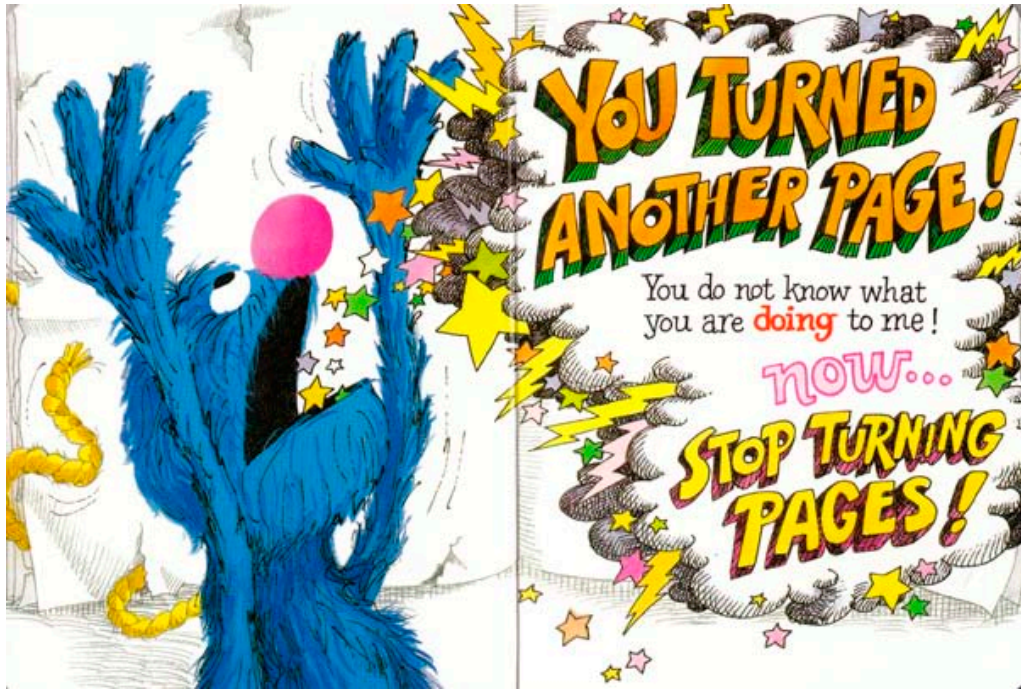
The Monster at the End of This Book – Čudovište na kraju knjige

Izdavač: Sesame Workshop Apps

Godina izdanja: 2010.

Autori: Jon Stone, Michael Smollen

Djeca obožavaju Ulicu Sezam, a ova interaktivna knjiga Ulice Sezam u glavnoj ulozi ima voljenog, krznenog Grovera, koji ni u ovoj knjizi ne razočarava po pitanju humora. Na početku knjige Grover shvaća da se na kraju nalazi čudovište, te čini sve što je u njegovoj moći kako bi spriječio čitatelja da okreće stranice. Grover vjeruje kako će ga okretanje stranica dovesti bliže čudovištu, a ne okrećući stranice ostaje na sigurnom. Grover se obraća izravno čitatelju, te mu neprestano ponavlja da ne okreće stranice. Pošto djeca vole činiti upravo suprotno od onog što im se kaže, uz Groverove urnebesne reakcije dolaze do kraja knjige i otkriju da je čudovište na kraju knjige zapravo sam Grover. [4]



Slika 10 - Stranica iz multimedijske dječje knjige "The Monster at the End of This Book"

Slikovnica *The Monster at the End of This Book* prema kojoj je ova multimedijska knjiga i nastala, izašla je 1971. godine. Tekst i ilustracije su ostali isti, no multimedijska knjiga doživljaj priče uzdiže na novu razinu. Dok su u tiskanoj slikovnici Groverovi pokušaji da spriječi okretanje stranica samo nacrtani, u multimedijskoj verziji potrebna je interakcija čitatelja kako bi se stranice uopće mogle okretati. Nekad su potrebni samo jednostavni pokreti, a nekad igranje igre, ili pak slaganje slagalice. Sudjelovanje u samoj priči puno nas uspješnije udubljuje u nju nego samo čitanje o tome. Također, multimedijska će knjiga puno duže zadržati pažnju čitatelja: ako ne kvalitetom sadržaja, onda samim time što čitanje duže traje u odnosu na tiskanu verziju.

3. ISTRAŽIVANJE

3.1. KOMPARATIVNA ANALIZA VEĆ POSTOJEĆIH DIGITALNIH KNJIGA SLIČNE IZRADE I TEMATIKE U HRVATSKOJ

Za komparativnu analizu odabrane su tri multimedijske knjige:

- Animirane, interaktivne priče iz davnine; Bulaja naklada
- Ježić Matko i prijatelji; Roosterbee
- Zlatokosa i tri medvjeda; JH Digital Solutions

Radi učinkovite analize odabrani su kriteriji koji omogućuju sveobuhvatnost sagledavanja i uključuju više elemenata za procjenu digitalnih knjiga. Obzirom na dob čitatelja, u ovom slučaju su to djeca od 8 do 12 godina, odabrani kriteriji su:

- **Priča** - kvaliteta pisanog (ili čitanog) teksta
- **Ilustracije** - kreativnost i kvaliteta ilustracija
- **Navigacija** - jasne, razumljive upute i navigacija
- **Interaktivnost** - stupanj interakcije
- **Zvukovi/glazba** - prikladan odabir zvukovnih elemenata
- **Animacija** - prisutnost i kvaliteta animacija

Animirane, interaktivne Priče iz Davnine

Izdavač: Bulaja naklada

Godina izdanja: 2002.-2006.

Ovo izdanje "Priča iz davnine" na dva CD-a sadrži ukupno osam animiranih interaktivnih priča iz prekrasne knjige bajki Ivane Brlić Mažuranić, u adaptaciji međunarodne ekipe animatora, glumaca, glazbenika, ilustratora, programera... CD-ovi sadrže i brojne dodatne sadržaje. [5]

Priče u toj zbirci su: „Kako je Potjeh tražio istinu“, „Šuma Striborova“, „Lutonjica Toporko i devet župančića“, „Jaglenac i Rutvica“, „Neva“, „Ribar Palunko“, „Jagor“ i „Regoč“.



Slika 11 - Stranica iz digitalne zbirke "Priče iz Davnine" - "Šuma Striborova"

Svaka je priča sama za sebe zapravo posebna. Neke su predstavljene više poput animacije, poput „Šume Striborove“ dok su druge, poput „Rutvice“ više poput priče čitane naglas s raznim pokretnim ilustracijama. Knjige su same po sebi nešto manjeg formata od ostalih multimedijских knjiga, te je navigacija u početku pomalo nejasna, pogotovo za djecu, no i dalje su veoma zabavne i zanimljive. Uz same priče, u zasebnom bloku možemo naći i jednostavne igrice koje će sigurno zadobiti pažnju svakog djeteta.

Priča: 5

Ilustracije: 4

Navigacija: 3

Interaktivnost: 4

Zvukovi/glazba: 4

Animacija: 5

Ježić Matko i prijatelji

Izdavač: Zvonimir Juranko, Roosterbee

Godina izdanja: 2011.

Ježić Matko i prijatelji priča je o malom stanovniku šume u potrazi za pravim prijateljima. Knjiga nudi interakciju, animacije, igre, funkciju automatskog čitanja priče, prekrasnu originalnu pozadinsku muziku od nagrađivanog skladatelja Ivana Josipa Skendera. [6]

Knjiga ima jednostavnu i razumljivu navigaciju, zanimljivu i poučnu priču napisanu u obliku pjesmice za djecu. Nastala je kao plod gaming studia RoosterBee iz Varaždina.



Slika 12 - Naslovna stranica digitalne dječje knjige "Ježić Matko i prijatelji"

Priča: 4

Ilustracije: 4

Navigacija: 5

Interaktivnost: 5

Zvukovi/glazba: 5

Animacija: 4

Zlatokosa i tri medvjeda, interaktivna priča za djecu

Izdavač: JH Digital Solutions

Godina izdanja: 2012.

Iako ova interaktivna knjiga nije porijeklom iz Hrvatske, nego Finske, jedna je od rijetkih multimedijских knjiga koje se mogu naći na hrvatskom jeziku. Riječ je o poznatoj priči Zlatokose koja je jednog dana odlutala u šumu i ušla u kolibu u kojoj stanuju tri medvjeda.

Knjiga nudi interaktivnost na svim 15 stranica, rukom crtane ilustracije, igru pamćenja i dva načina čitanja – „Pročitaj mi“ i „Pročitaj sam“. Za hrvatski prijevod zaslužne su Tea Perčić i Viktorija Perak. [7]



Slika 13 - Stranica iz digitalne dječje knjige "Zlatokosa i tri medvjeda"

Priča: 5

Ilustracije: 5

Navigacija: 5

Interaktivnost: 5

Zvukovi/glazba: 4

Animacija: 5

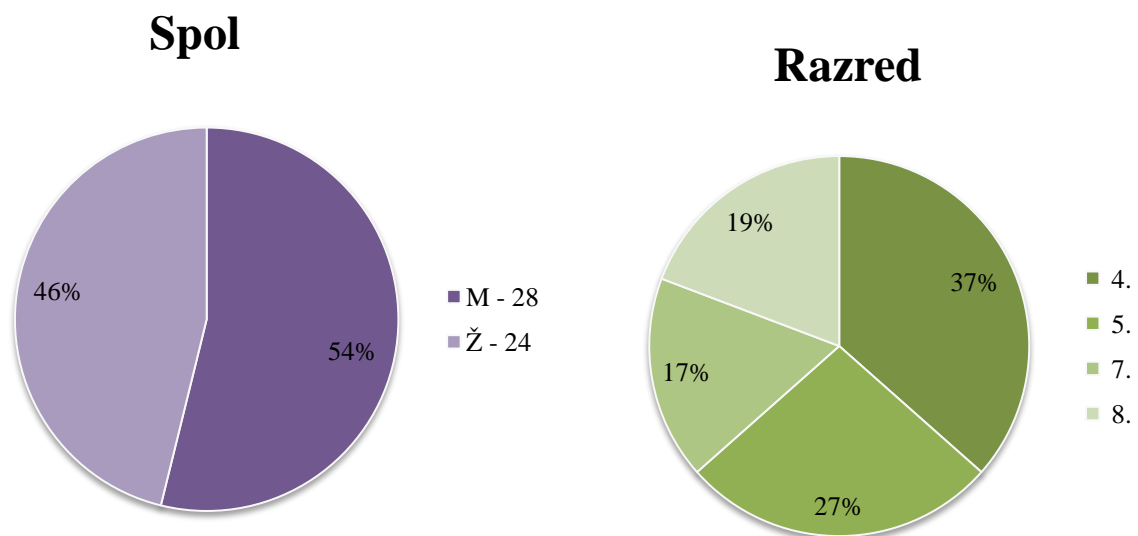
Krajnji poredak knjiga po broju bodova:

1. Zlatokosa i tri medvjeda: 29 bodova
2. Ježić Matko i prijatelji: 27 bodova
3. Animirane, interaktivne Priče iz Davnine: 25 bodova

3.2. ANKETA

Pošto je za praktični dio ovog rada u planu izrada multimedijske knjige na temu istarskih legendi, bilo je potrebno utvrditi postoji li uopće interes za takvim čime među djecom ciljane dobi. Nedovoljna količina multimedijskih knjiga trenutno na hrvatskom tržištu može ukazivati na smanjen interes prema istima, te je u tu svrhu provedena anketa kako bi se utvrdilo postoji li uopće potražnja za multimedijskim knjigama kod djece. Usto, anketa je proširena tako da istovremeno ispituje i upoznatost djece sa samim pojmom „multimedijska knjiga“ i sklonost prema čitanju općenito.

Anketa je provedena u lipnju 2012. godine, te je u njoj sudjelovalo 52 učenika osnovne škole u Umagu. Cilj ankete prenijele su razrednice svakom razredu posebno, objašnjeno im je o čemu se radi, te da su njihovi odgovori anonimni i nemaju veze sa školskim kurikulumom ili procjenama.



Grafikoni 1 i 2

3.2.1. Istraživačka pitanja

Prije obrade podataka ankete postavljena su istraživačka pitanja:

- Djeca uglavnom ne vole čitati knjige
- Djeci su slike u knjigama poprilično bitne
- Velikom broju djece je pojam multimedijske knjige još uvijek nepoznat
- Djeci su multimedijske knjige privlačnije od tradicionalnih
- Djeca bi se voljela služiti multimedijским knjigama u procesu učenja

3.2.2. Ključne riječi

- Multimedijška knjiga
- Interaktivna knjiga
- Digitalna knjiga
- Čitanje
- Ilustracije
- Učenje
- Računalo

3.2.3. Izgled ankete

Pitanja i odgovori su bili tako oblikovani da ih ispitanici te određene dobne skupine mogu lako razumjeti, a sama anketa se sastoji od 9 pitanja:

1. Razred: _____ (upiši)

2. Spol: M Ž (zaokruži)

3. Voliš li čitati knjige?

Ne, nimalo - 1 2 3 4 5 - *Da, jako* (zaokruži broj)

4. *Koliko su ti bitne slike u knjigama?*

Nimalo - 1 2 3 4 5 - *Jako* (zaokruži broj)

5. *Da li ti je poznat pojam multimedijske knjige?*

Nimalo - 1 2 3 4 5 - *Jako* (zaokruži broj)

6. *S koliko si se multimedijskih knjiga susreo/la? (zaokruži)*

a) 0

b) 1-3

c) >4

7. *Da li bi volio/voljela čitati multimedijske knjige?*

Ne, nimalo - 1 2 3 4 5 - *Da, jako* (zaokruži broj)

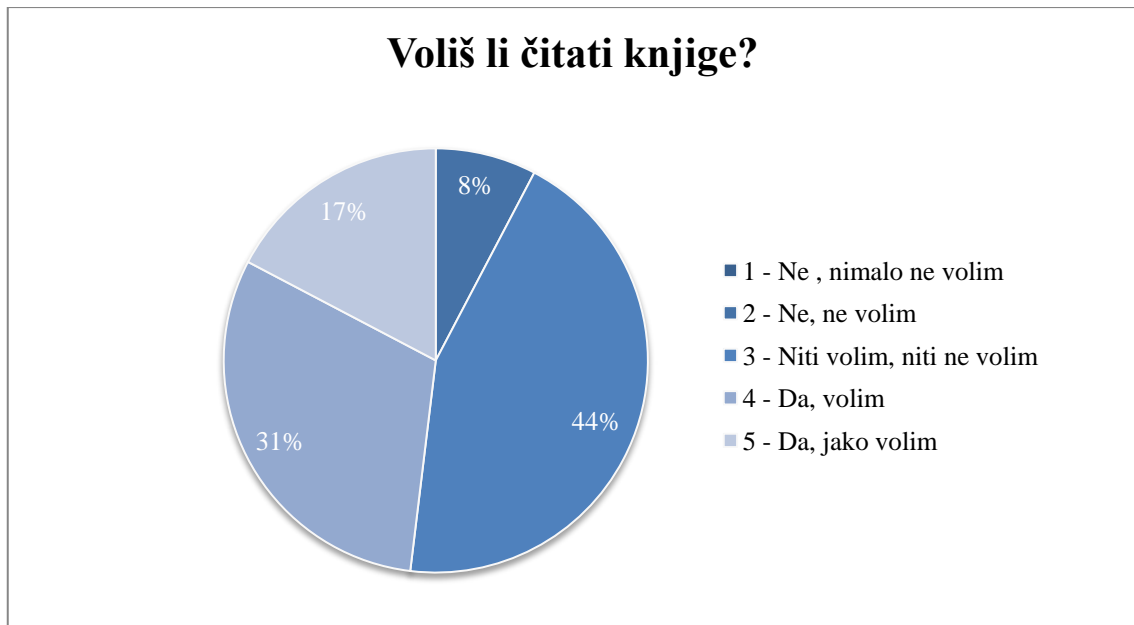
8. *Da li ti se multimedijske knjige čine privlačnijim od običnih knjiga?*

Ne, nimalo - 1 2 3 4 5 - *Da, jako* (zaokruži broj)

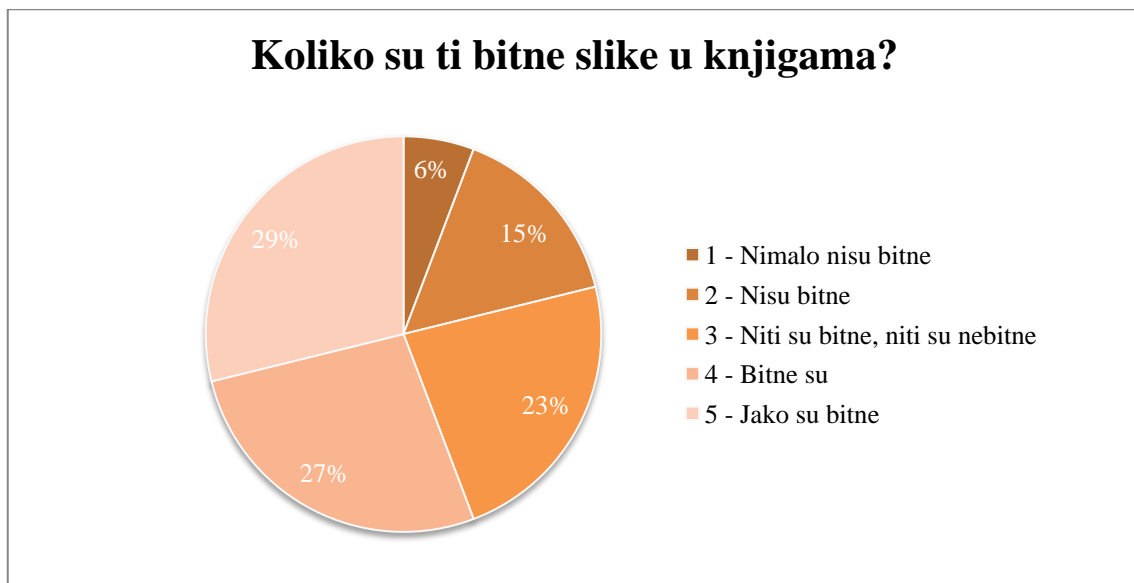
9. *Da li bi se volio/voljela služiti interaktivnim načinom učenja pomoću multimedijskih knjiga?*

Ne, nimalo - 1 2 3 4 5 - *Da, jako* (zaokruži broj)

3.2.4. Odgovori i analiza odgovora

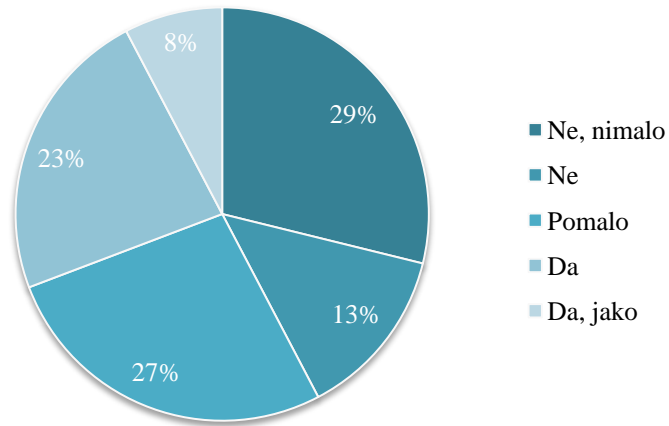


Grafikon 3



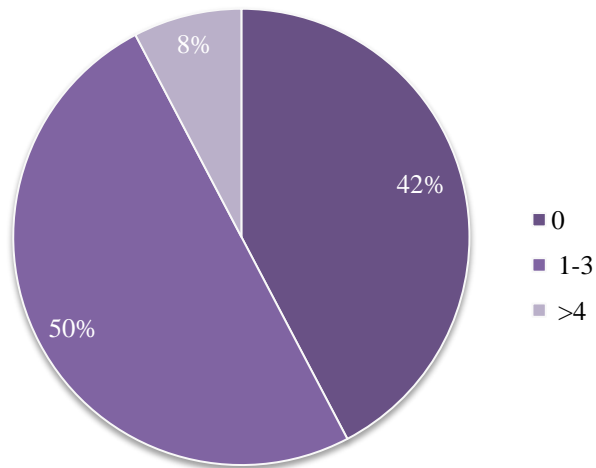
Grafikon 4

Da li ti je poznat pojam "multimedijske knjige"?



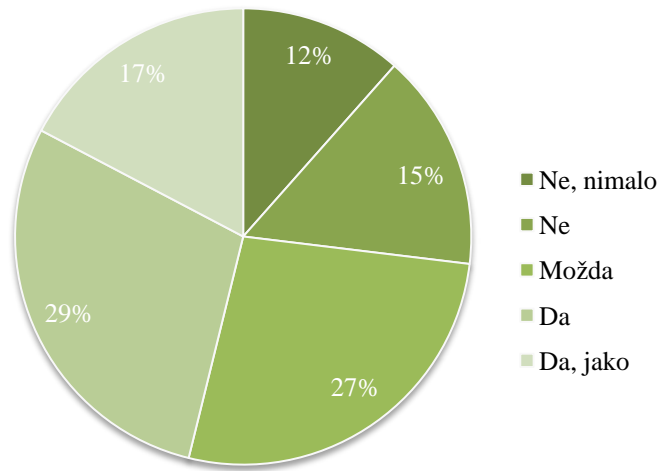
Grafikon 5

S koliko si se multimedijskih knjiga susreo/la?



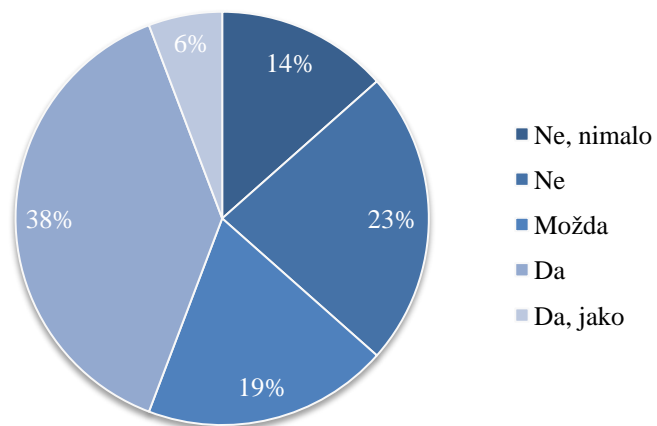
Grafikon 6

Da li bi volio/voljela čitati multimedijске knjige?



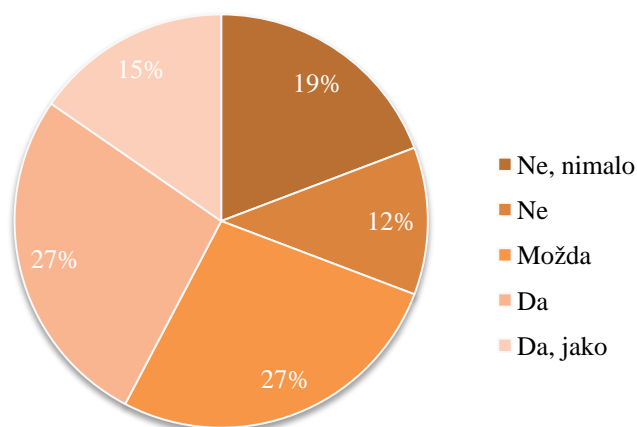
Grafikon 7

Da li ti se multimedijске knjige čine privlačnijim od običnih knjiga?



Grafikon 8

Da li bi se volio/voljela služiti interaktivnim načinom učenja pomoću multimedijских knjiga?



Grafikon 9

Istraživačko pitanje "Djeca uglavnom ne vole čitati knjige" pokazalo se poprilično netočnim. Iako je najveći broj učenika, čak 44%, ravnodušno prema čitanju, velik broj ispitanika odgovorilo je da voli čitanje (31% voli, 17% jako voli) što je puno više od očekivanog. Niti jedan ispitanik nije odgovorio da nimalo ne voli čitanje.

Kao što je i pretpostavljeno u istraživačkom pitanju „Djeci su slike u knjigama poprilično bitne“, većini ispitanika su slike u knjigama važne (27% je odgovorilo da su bitne, 29% da su jako bitne). To nam govori da se ilustracijama u knjigama mora posvetiti posebna pažnja, jer one uvelike pomažu kod boljeg razumijevanja priče i upotpunjavanja općeg dojma.

Kod pitanja vezanog za istraživačko pitanje „Velikom broju djece je pojam multimedijске knjige još uvijek nepoznat“ odgovori su zaista podijeljeni: 42% ispitanika ne zna što su to multimedijске knjige (29% uopće ne zna, 13% ne zna), dok 27% pomalo zna. To gotovo potvrđuje istraživačko pitanje da se velik broj djece još nije susreo s multimedijским knjigama.

Sudeći po odgovorima na pitanje „S koliko si se multimedijских knjiga susreo/la“, gotovo se polovica ispitanika nikad nije susrela s multimedijском knjigom, dok ih je samo 8% (što čini 4 ispitanika) susrelo s 4 ili više multimedijских knjiga.

46% ispitanika (17% i 29%) odgovorilo je da bi voljelo čitati multimedijске knjige, dok je velik dio, njih 27% neodlučno. To je vjerojatno rezultat činjenice da velik dio ispitanike ne zna što je to zapravo multimedijска knjiga.

Kao što je i pretpostavljeno u istraživačkom pitanju „Djeci su multimedijске knjige privlačnije od tradicionalnih“, velik broj ispitanika je odgovorilo pozitivno, dok je 19% djece neodlučno. Iako, kao i kod prethodnog pitanja, moramo uzeti u obzir da se puno djece nije nikad susrelo s multimedijском knjigom, te je za usporedbu u ovom pitanju koristilo samo ideju o tome kako ona izgleda.

Iako je čak 27% ispitanika neodlučno, više je onih kojim učenje pomoću multimedijских knjiga izgleda zanimljivo, nego onih kojim ne izgleda, što potvrđuje istraživačko pitanje „Djeca bi se voljela služiti multimedijским knjigama u procesu učenja“. Velik dio neodlučnih ispitanika i negativnih odgovora na ovo pitanje pripisuje se činjenici da djeca poglavito ne vole učiti iz nikakvog izvora, pa tako ni iz multimedijске knjige.

Kao dodatni poticaj praktičnom dijelu, možemo promotriti rezultate istraživanja koje je provedeno u Joan Ganz Cooney Centru u jesen 2011. godine. Njihova ciljna skupina bila je nešto mlađa od ciljne skupine u ovom radu, no tematika istraživanja je vrlo bliska. U istraživanju su promatrali 24 obitelji s djecom u dobi od 3 do 6 godina. Dane su im klasične, papirne slikovnice i multimedijске slikovnice: gotovo sva djeca preferirala su digitalna izdanja. Nadalje, stupanj razumijevanja kod čitanja multimedijске knjige jednak je stupnju kod čitanja klasične knjige. [8]

4. PRAKTIČNI DIO

Praktični dio ovog rada sastoji se od izrade multimedijske zbirke istarskih legendi namijenjene djeci. I ova se knjiga, poput onih analiziranih u teoretskom dijelu, sastoji od teksta, ilustracija, animacija, zvukova, glazbe i interaktivnih sadržaja.

Ciljna skupina za ovu multimedijску zbirku legendi su djeca u dobi od 8 do 12 godina.

4.1. ODABRANE LEGENDE

Za izradu ove zbirke odabrane su četiri tradicionalne istarske legende koje su sadržajem primijenjene djeci iz ciljne skupine.

4.1.1. Kako su Vile gradile Arenu

U davno doba Istru su nastavale vile. Noću bi plesale po livadama i šumskim proplancima, ponekad bi se i ukazale običnim ljudima, ali nikad nikome nisu učinile ništa nažao. Vile iz istarskih legendi mogu čovjeku podariti sreću, a često su i graditeljice.

Pripovijeda se tako da su vile gradile Arenu u Puli. Cijelu su noć nosile kamenje s Učke, slagale ga uokrug i tako je red po red nastajao njihov grad, Divić-grad.

Ali, kako su vile stvorenja noći, gradit su mogle tek dok se ne začuje prvi pijetao. Vile su morale prekinuti posao i pobjeći da ih ljudi ne spaze. Njihov je Divić-grad ostao nedovršen i zato je Arena danas bez krova. Širom Istre, od Učke do mora, ostalo je rasuto ogromno kamenje koje su vile nosile da ga ugrade u Arenu, ali ih je pijetlov glas u tome omeo, i vile su kamenje morale ispustiti na mjestu na kojem su se zatekle. [9]

4.1.2. Legenda o blagu kapetana Morgana

Nikada u povijesti gusarenja nije postojala priča o okrutnom i uspješnom gusaru, a da se za njega nije vezivala i priča o zakopanom blagu. Jedan od takvih gusara bio je i poznati kapetan Henry Morgan, rođen u Walesu 1635. godine. Njegov život obiluje pljačkama i osvajanjima, te se na taj način obogatio i ostao zapamćen kao jedan od najuspješnijih engleskih gusara.

U svojoj bogatoj gusarskoj karijeri, kapetan Morgan je uspio u jednom trenutku navući na sebe bijes Engleske, te su oni organizirali potragu za njim i njegovim blagom. Sa svojim se jedrenjakom, kaže legenda, Morgan sa sebi vjernim gusarima, uvukao do samog kraja dubokog Limskog kanala na zapadnoj obali Istre.

Iz Limskog je kanala krenuo u unutrašnjost, do srednjovjekovnog – i tada već gotovo napuštenog gradića – Dvigrada. S engleskom flotom za leđima, Morgan je upravo u Dvigradu sakrio svoje blago. Tko zna kriju li danas dvigradske ruševine skriveno bago kapetana Morgana?

...Ali postoji priča, i to dobra priča: postoji u samoj blizini Dvigrada selo Mrgani, na starim kartama često nazivano i Morgani. Tamo je nekoć živjela i loza Morgana, a gdje i dan danas stanovnici pričaju priče o svojim precima i spominju potragu za blagom kapetana Morgana. [10]

4.1.3. Div Dragonja

Nekoć davno u Istri su, zajedno s ljudima, živjeli i divovi, a poglavar im je bio najjači među njima, Ban Dragonja, visok kao planina. U to doba velikim dijelom sjeverne Istre prostirala su se velika mutna jezera i močvare, a drugdje nije bilo ni potoka ni vrela. Dodoše tada ljudi banu Dragonji i zamoliše ga da svojom snagom pomogne natopiti žednu zemlju.

Udovolji im Dragonja, pa upregne svoje ogromne volove u plug i zaore od jezera prema moru. Kad je prvom brazdom doveo vodu do mora, nastala je čitava rijeka, a uz nju odmah stadoše nicati trava i stabla. Pusta i neplodna zemlja stala se pretvarati u zelen vrt. Div je rijeku koju je stvorio nazvao po sebi, Dragonja. Sutradan je izorao

drugu brazdu, stvorivši tako novu i još ljepšu rijeku, i nazvao ju je Mirna, po svojoj ženi.

Kad je orući treću brazdu, što ju je naumio nazvati Draga, po svojoj kćeri, došao pod zidine pazinskog Kaštela u srcu Istre, s prozora ga stade zadirkivati žena pazinskog kapetana. Smije mu se ona i ruga, pita ga je li ostario kad tako plitko ore i brazda mu je kriva. Ban Dragonja se na to jako uvrijedi, uprti plug na rame i volove potjera natrag. Nodovršenom brazdom prokulja voda i stade plaviti pazinsku kotlinu. Voda se valja pod Kaštelom, prijeti da će progutatu grad jer visoka stijena ne da joj naprijed. Ostali Pazinci stadu zapomagati i moliti Dragonju da ih spasi od pogibelji. Smiluje im se ban Dragonja i udre nogom o zemlju, taman ispod litine na kojoj se uzdizao pazinski Kaštel. Uz strašnu huku zemlja stade propadati, otvori se od udarca ogromna jama i proguta svu vodu. Dragonja je tako u zadnji čas spasio grad i njegove stanovnike, a umjesto treće rijeke nastade vijugava Pazinčica čija se voda i dan danas netragom gubi u vrletnoj Pazinskoj jami. [11]

4.1.4. Legenda o kralju Albusu

Prema predaji, jednom davno kralj Albus bijaše vladar velikog broja otoka, pobijedivši sve neprijatelje koji bi mu stali na put. Kad se zasitio osvajanja, sagradio je sebi dvorac, čija su zlatna vrata bila okrenuta ka istoku. Kad se prvo jutro probudio, primijetio je da prve zrake ne padaju na njegova vrata, već na vrh planine Učke, te se zapanjio.

Pozvao je kraljeve susjednih zemalja, te ih upitao što je to što uspijeva zadovoljiti njihovu oholost. Kralj Gigan mu je priopćio da je u njegovom kraljevstvu to Učka gora, koja za njega nije tek obična planina, već kraljica. Galeša, drugi kralj mu je na isto pitanje dao odgovor da on osobno najviše mari za Mirnu, njegovu kraljicu. Tada je Albus odlučio napasti oba kraljevstva, kako bi im oteo ono najvrednije. Svoje bi prijestolje postavio na vrh Učke, a Mirnu bi uzeo za ženu. Započeo je vojnu na Giganove posjede, te uspio proći sve prepreke i zasjesti na vrh najviše istarske planine, nakon čega se obrušio na Galešine zemlje. Na njegovom osvajačkom putu ga ništa nije moglo zaustaviti, te kad je napokon osvojio prijestolnicu, pozvao je Mirnu pred sebe.

Kraljica je izašla pred barbarina noseći dojenče na grudima, no umjesto daljnjeg nasilja, dogodilo se nešto nepredvidljivo. Zgrabivši dijete, čudna mu je sila prošla tijelom, i oholi se kralj preobratio. Majci je nježno vratio dijete, te skupio svoju vojsku i otiošao. Duša mu je od tada postala mirna, te se zauvijek ispunio radošću i dobrotom. [12]

4.2. STORYBOARD

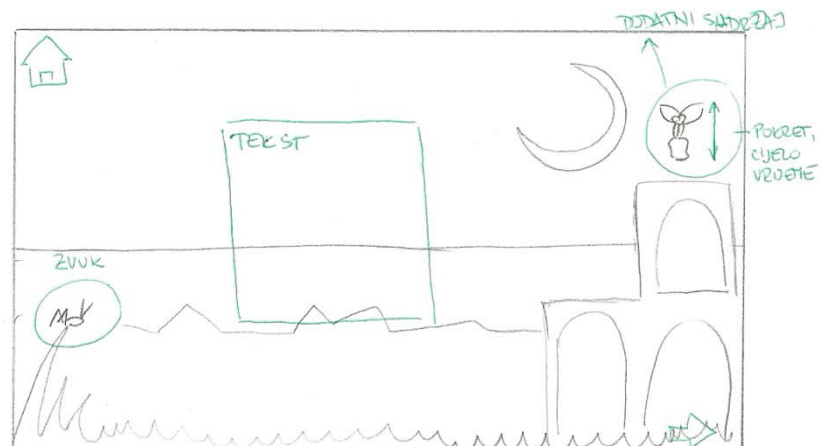
Kako bi izrada ilustracija i same multimedijske knjige bila što jednostavnija, najprije je skiciran *storyboard* u kojem se nalaze pojednostavljene skice ilustracija, animacija i plan zvukova u knjizi.

Početna stranica

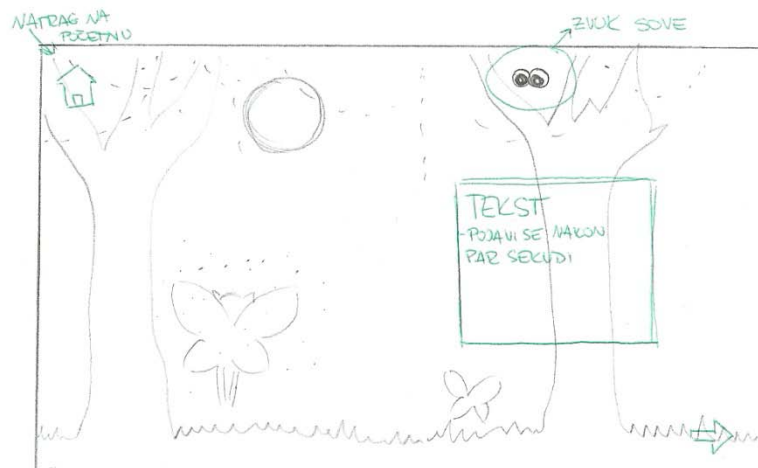


Slika 14 – Skica početne stranice

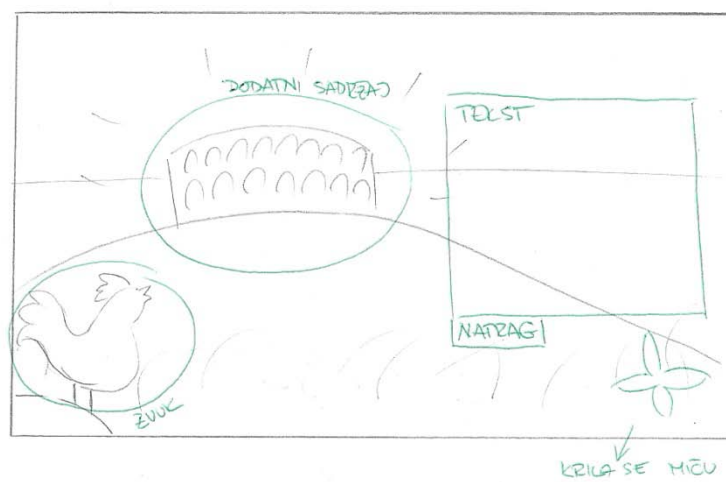
Kako su Vile gradile Arenu



Slika 15 - "Kako su Vile gradile Arenu" - Skica prve stranice

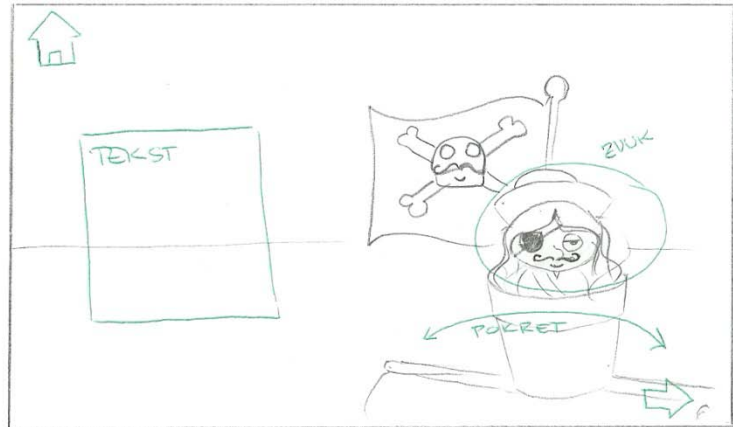


Slika 16 - "Kako su Vile gradile Arenu" - Skica druge stranice

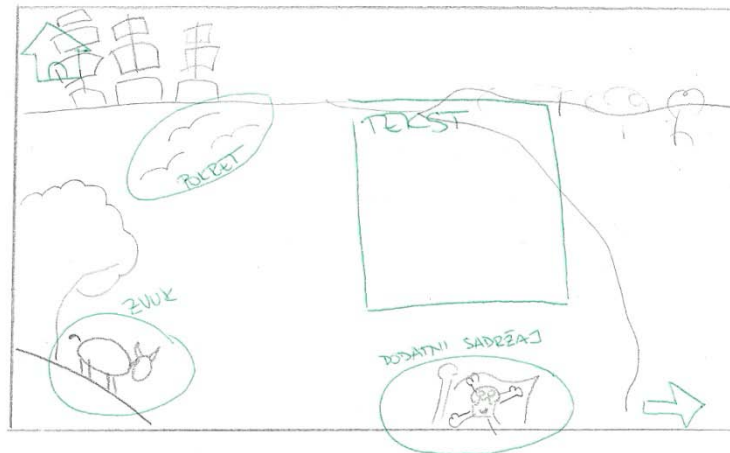


Slika 17 - "Kako su Vile gradile Arenu" - Skica treće stranice

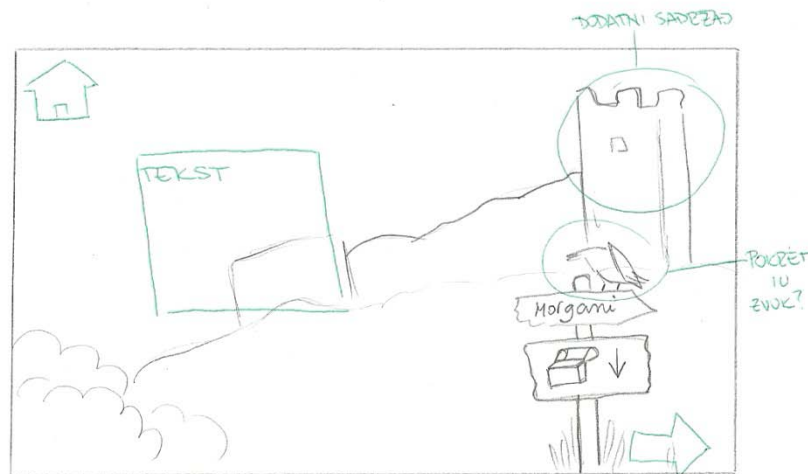
Legenda o blagu kapetana Morgana



Slika 18 - "Legenda o blagu kapetana Morgana" - Skica prve stranice

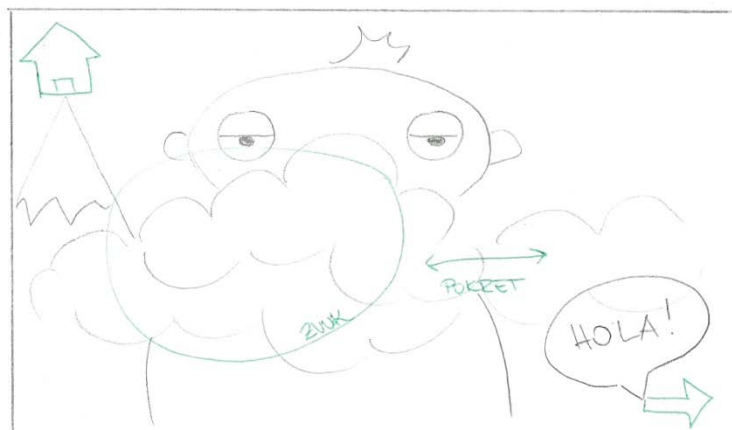


Slika 19 - "Legenda o blagu kapetana Morgana" - Skica druge stranice

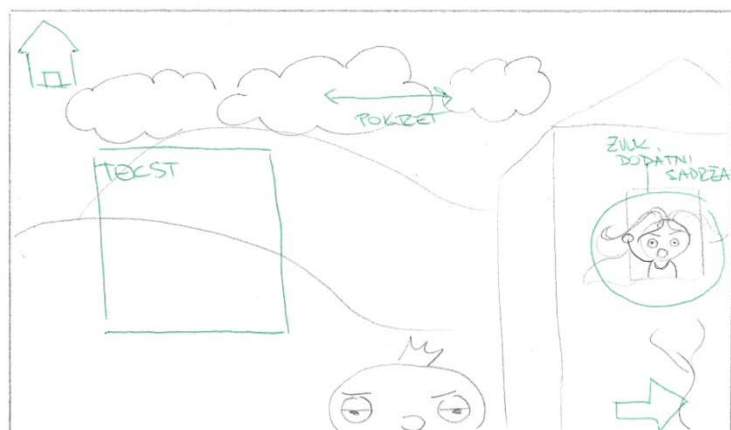


Slika 20 - "Legenda o blagu kapetana Morgana" - Skica treće stranice

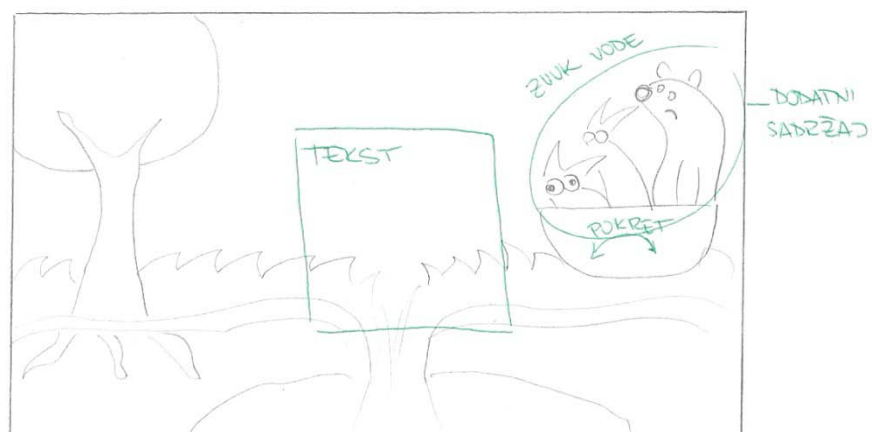
Div Dragonja



Slika 21 - "Div Dragonja" - Skica prve stranice

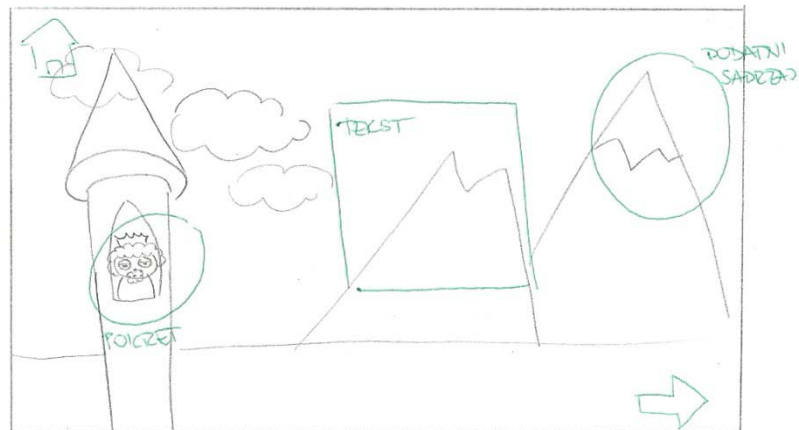


Slika 22 - "Div Dragonja" - Skica druge stranice

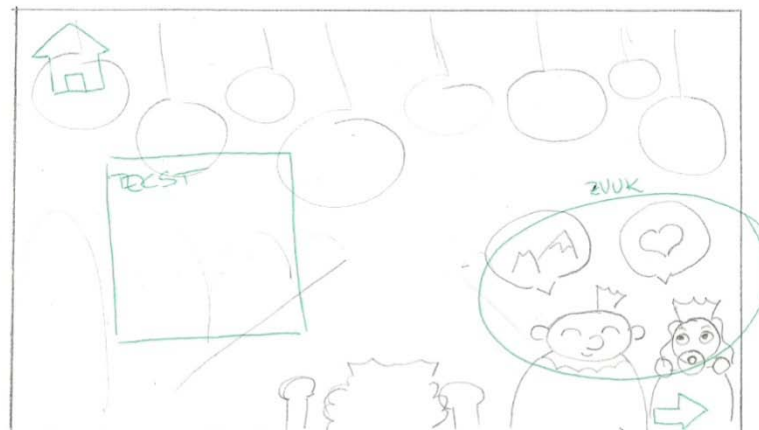


Slika 23 - "Div Dragonja" - Skica treće stranice

Legenda o kralju Albusu



Slika 24 - "Legenda o kralju Albusu" - Skica prve stranice



Slika 25 - "Legenda o kralju Albusu" - Skica druge stranice



Slika 26 - "Legenda o kralju Albusu" - Skica treće stranice

4.3. IZRADA ILUSTRACIJA

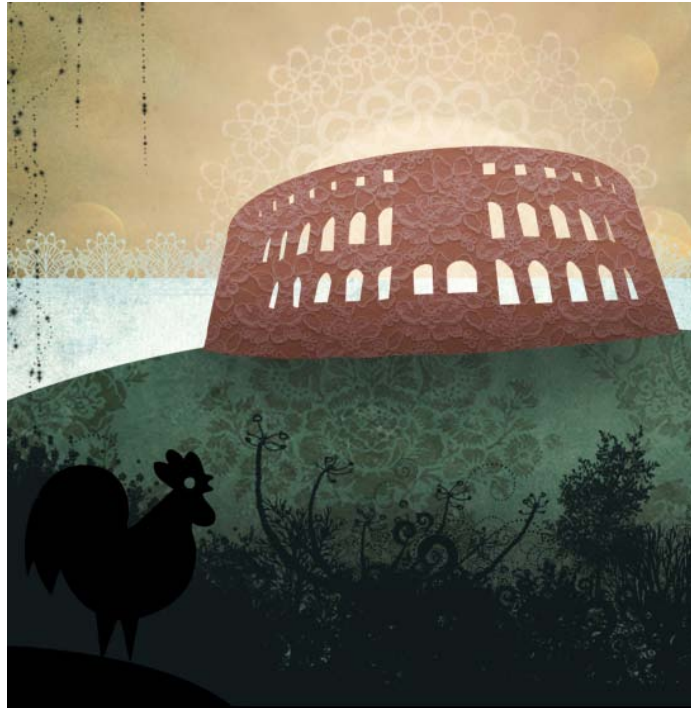
Kad je jednom određen broj stranica za svaku legendu, sveukupni dojam i izgled svake stranice, te nakon pomnog proučavanja teksta legendi, došao je red na izradu ilustracija. Kao najutjecajniji uzor pri izradu ilustracija bila je ilustratorica Morena Forza.



Slika 27 - "Fairytale Land", Morena Forza

Skica za ilustracije je nacrtana ručno, osnovni oblici su nakon toga izrađeni u *Illustratoru*, te je konačna ilustracija složena i upotpunjena u *Photoshopu*. Sve ilustracije imaju po nekoliko „planova“ u koje su podijeljene. Na primjeru isječka iz ilustracije trećeg dijela legende „Kako su Vile gradile Arenu“ primijećujemo da je u

prvom planu pijetao, u drugom raslinje, u trećem Arena na brežuljku itd. Korištenjem „planova“ i raznih tekstura, ilustracije pomalo ostavljaju dojam kolaža, što je nerijetko viđeno u dječjim slikovnicama.



Slika 28 - Primjer s treće stranice "Kako su Vile gradile Arenu"

Iako je svaka legenda po sebi posebna, ostavlja određen dojam, te sadrži određene uzorke i paletu boja, sve su ilustracije legendi izrađene u istom, prepoznatljivom stilu. Ljudski su likovi također svi izrađeni na isti način kako bi sveukupni dojam bio smislen, kao što vidimo na primjeru likova iz „Legende o kapetanu Morganu“ i „Legende o kralju Albusu“.



Slika 29 - Likovi iz "Legende o blagu kapetana Morgana" i "Legende o kralju Albusu"

4.4. IZRADA MULTIMEDIJSKE KNJIGE

Skiciranje storyboarda i izrada samih ilustracija bila je tek polovica posla. Slijedeći korak u izradi multimedijске knjige bio je odabir glazbe i zvukova. Zbog mogućnosti korištenja samo datoteka koje su javne domene, taj se zadatak pokazao težim nego što je bilo predviđeno, no unatoč tome uspješno je obavljen. Skladba za pozadinsku glazbu zove se „Faure Pelleas and Melisande“ (preuzeta s internet stranice www.freeplaymusic.com), te pomaže pri postavljanju atmosfere kod pokretanja i čitanja multimedijске knjige.

Uz samu pozadinsku glazbu na gotovo svakoj stranici zbirke legendi predviđen je i neki dodatni zvuk koji se pokreće prelaskom kursora preko određenog lika ili područja. Zvuk je vezan uz taj lik ili životinju, ili je pak vezan uz cijelu stranicu.

Slijedeća je na redu bila izrada navigacije: strelica, izbornika i slično. Sve je to izrađeno u photoshopu, te je crne boje s bijelom sjenom u pozadini kako bi bilo vidljivo na svakoj podlozi. Također, prelaskom kursora na bilo koji element koji spada u

navigaciju, dolazi do neke promjene samog elementa tako da se jasno vidi da nije dio pozadine.

Kad su svi ti elementi odabrani i izrađeni, došao je red na samu multimedijску knjigu koja je izrađena u programu *Adobe Flash*. Veličina multimedijске knjige je 1280x720 px te u gotovom formatu zauzima 18,5MB.

4.5. MULTIMEDIJSKA KNJIGA

4.5.1. Početna stranica

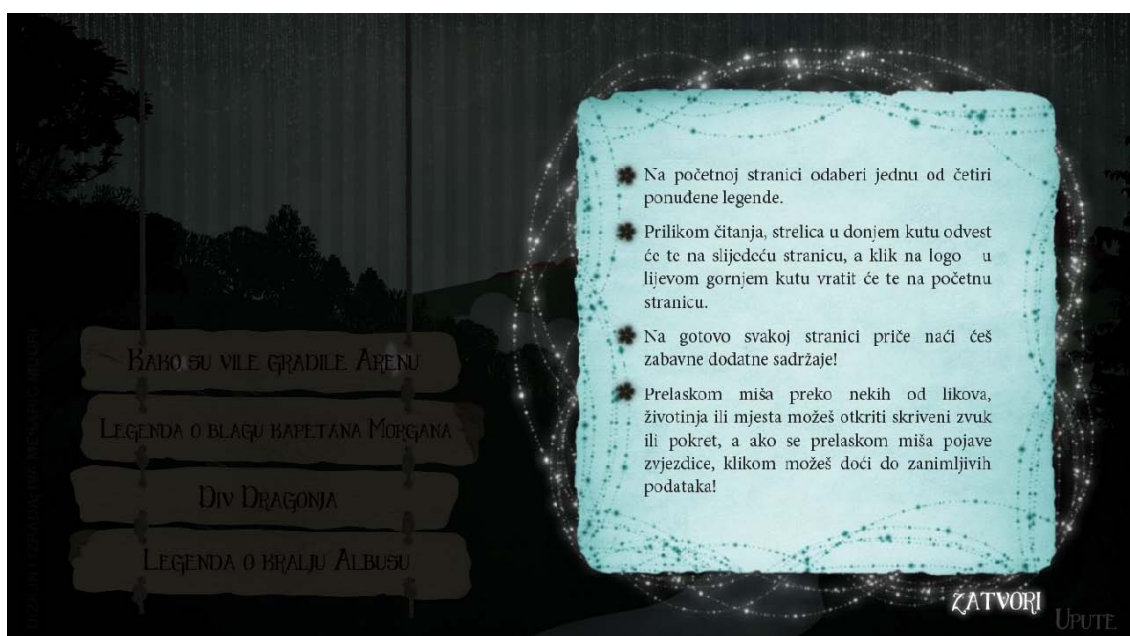
Pokretanjem multimedijске knjige „Istarske legende“ prva stranica koju vidimo je početna stranica. Najprije se pojavi ilustracija, koja u ovom slučaju prikazuje grad Motovun u Istri, te dolinu rijeke Mirne u njegovu podnožju. Grad Motovun se smatra jednim od najljepših srednjovjekovnih gradića u Istri, te ga se često koristi kad god je riječ o Istri. Prevladavaju zelene boje na gotovo cijeloj ilustraciji, osim samog grada koji je istaknut crvenim tonovima. Viseća svjetla i maglica na dnu brda ovoj ilustraciji daju dodatnu dozu čarolije.



Slika 30 - Početna stranica multimedijске dječje knjige "Istarske Legende"

Dojam čarobnosti upotpunjava animacija vještice koja povremeno „doleti“ kroz desnu stranu slike i preleti grad. Iako ne postoji nikakva priča koja konkretno veže Motovun i vještice, postoje legende o „štigama“, tj. vješticama koje se odnose na Istru općenito, tako da odabir baš ove animacije nije slučajan.

Osim vještice, animiran je i izbornik s legendama koji se spusti s gornjeg ruba slike. Pomoću izbornika lako možemo odabrati koja se legenda prvo želi pročitati. Na dnu stranice se također nalaze i upute, koje nam pomažu pri navigaciji multimedijском knjigom.



Slika 31 - Upute na početnoj stranici

Kako bi se olakšalo čitanje uputa, ostatak slike se pri otvaranju zacrni, te se klikom na gumb „Zatvori“, korisnik ponovo vraća na naslovnu stranicu. Upute glase:

- Na početnoj stranici odaberi jednu od četiri ponuđene legende
- Prilikom čitanja, strelica u donjem kutu odvest će te na slijedeću stranicu, a klik na logo u lijevom gornjem kutu vratit će te na početnu stranicu.
- Na gotovo svakoj stranici priče naći ćeš zabavne dodatne sadržaje!

- Prelaskom miša preko nekih od likova, životinja ili mjesta možeš otkriti skriveni zvuk ili pokret, a ako se prelaskom miša pojave zvjezdice, klikom možeš doći do zanimljivih podataka!

4.5.2. Kako su Vile gradile Arenu

Prva na popisu je legenda „Kako su Vile gradile Arenu“ i kao sve legende u zbirci, podijeljena je na tri stranice.



Slika 32 - "Kako su Vile gradile Arenu" - Prva stranica

Ilustracija na prvoj stranici prikazuje nam šumu obasjanu mjesecom u kojoj se nalaze Vile. Iako se sastoji gotovo u potpunosti od crnih i tamnoplavih tonova, opći dojam ilustracije je sve samo ne sumoran. Sadržaj ilustracije odabran je kako bi što bolje nadopunio tekst koji se nalazi na prvoj stranici. Taj nas tekst ovdje uvodi u svijet Vila, te nam govori kako one izlaze noću, te kako su dobra i miroljubiva stvorenja.

Od interaktivnog sadržaja na ovoj stranici imamo dvije sove koje su prikazane kao dva para okruglih žutih očiju koje trepću na stablu. Prelaskom kursora preko njih, čuje

se prepoznatljivi huk sove. Ovaj je zvuk ovdje upotrebljen kako bi nas bolje uvukao u priču, te vjernije predočio scenu šume po noći.



Slika 33 - "Kako su Vile gradile Arenu" - Druga stranica

I na drugoj stranici imamo noćnu scenu, ali ovaj put nije u šumi, nego nam prikazuje napola sagrađenu Arenu s Pulom i morem u pozadini, te Vilom kako leti noseći kamen za gradnju Arene. Atmosfera je smirena, u ljubičastim tonovima i mjesecinom koja se zrcali na vodenoj površini.

U lijevom donjem kutu nalazi se cvrčak, te prelaskom kursora preko njega čut ćemo njegovo cvrčanje. Kao i na prošloj sceni, zvuk je i ovdje namijenjen postavljanju smirene, noćne atmosfere na livadi.

Uz zvuk, na ovoj stranici imamo i dodatni sadržaj. Prelaskom kursora preko Vile, koja je animirana tako da izgleda kao da leti, pojavit će se zvjezdice što znači da klikom dolazimo do dodatnog sadržaja.



Slika 34 - Dodatni sadržaj na drugoj stranici

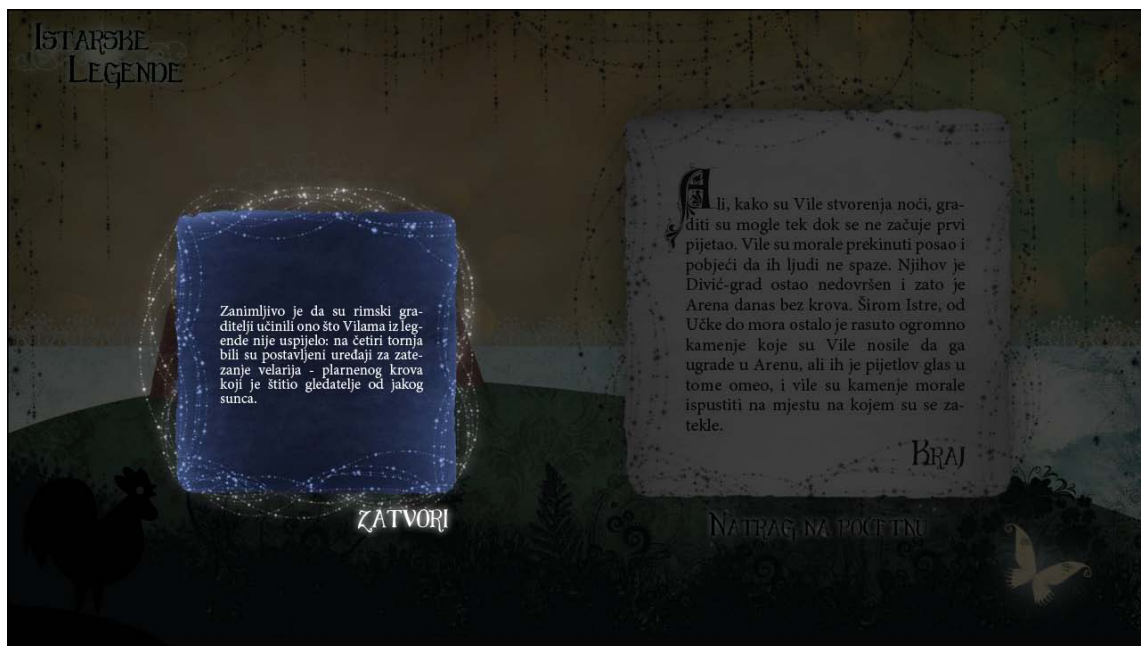
Dodatni sadržaj govori o tome tko je zapravo sagradio Arenu, pošto je ovdje ipak riječ o legendi. Na taj način djeca, osim što se zabave, mogu nešto i naučiti.



Slika 35 - "Kako su Vile gradile Arenu" - Treća stranica

Treća, i zadnja, stranica ove legende otvara nam se ilustracijom svitanja i gotove Arene. Tekst nam govori kako su Vile stvorenja noći, te su morale prekinuti gradnju kad se začuo prvi pijetao. U prvom planu, u donjem lijevom kutu, vidimo pijetla, te prelaskom miša preko njega možemo začuti njegov pijev.

U donjem desnom kutu nalaze se sjajna krila koja su animirana da izgledaju kao da se otvaraju i zatvaraju. Prelaskom kursora preko Arene pojave se zvjezdice, te se klikom otvara prozor s dodatnim sadržajem.



Slika 36 - Dodatni sadržaj na trećoj stranici

Dodatni nam sadržaj govori kako, unatoč tome što Vile nisu stigle Areni izgraditi krov, Arena je zapravo imala krov, koji se zvao velarij i štitio je gledatelje.

4.5.3. Legenda o blagu kapetana Morgana

„Legenda o blagu kapetana Morgana“ nas vodi u uzbuđljivi svijet gusara, koji su jedni od dječjih omiljenih junaka.



Slika 37 - "Legenda o blagu kapetana Morgana" - Prva stranica

Ilustracija na prvoj stranici nam prikazuje samog kapetana Morgana kako stoji na osmatračnici svog jedrenjaka, tik ispod zastave. Lik se, zajedno s cijelim vidljivim dijelom broda ljulja oponašajući ljuljanje broda na moru. Cijela je scena tobože naslikana na starom, zamrljanom papiru koji nas asocira na stare nautičke karte, ili mape s blagom. Taj je stil prisutan na sve tri ilustracije vezane za ovu legendu.

Prelaskom kursora preko Morganovog lika, čuje se prepoznatljivi uzvik „Arrrr“, kojeg filmska industrija već desetljećima koristi kao uzvik gusara.

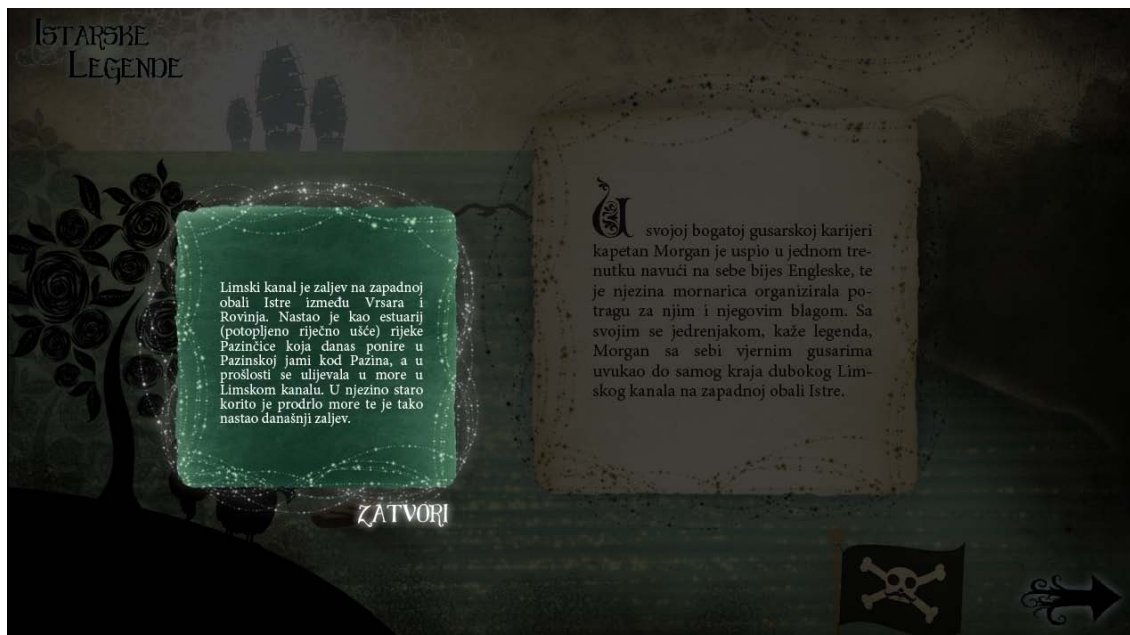


Slika 38 - "Legenda o blagu kapetana Morgana" - Druga stranica

Priča nas vodi u Limski kanal na zapadnoj obali Istre, te je logično da nam ilustracija prikaže upravo to mjesto. Prikazan je sam početak limskog kanala sa siluetama engleskih brodova u pozadini, te Morganovim jedrenjakom koji je već napola ušao u zaljev kako bi im pobjegao.

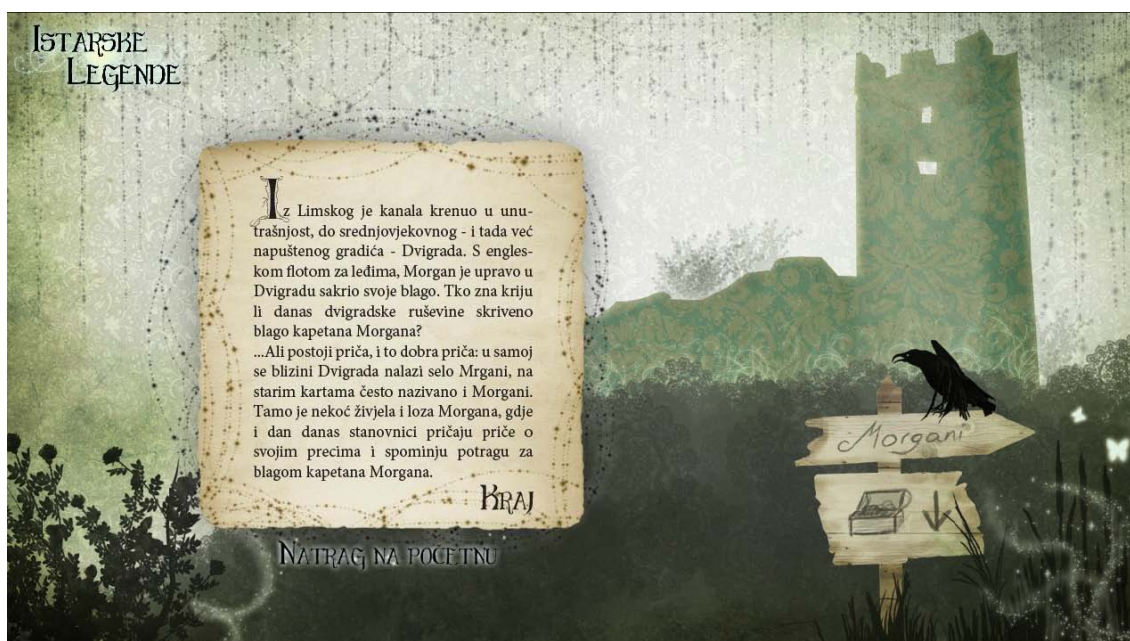
Na lijevoj strani, u donjem kutu nalazi se silueta koze, koja je simbol Istre, te je prikladno smještena kako bi zaželjela dobrodošlicu Morganu. Prelaskom kursora preko nje, čujemo njezino mekanje.

Kako bi se upotpunio doživljaj morske obale, ubačena je animacija galeba u letu otprilike na sredini stranice, a klikom na zastavu Morganovog jedrenjaka otvara se prozor s dodatnim sadržajem.



Slika 39 - Dodatni sadržaj na drugoj stranici

U prozoru dodatnog sadržaja piše o tome što je to zapravo Limski kanal, te kako je nastao. Kao i kod Arene, i ovo je informacija koja će upotpuniti djetetovo znanje, te omogućiti bolje shvaćanje priče.



Slika 40 - "Legenda o blagu kapetana Morgana" - Treća stranica

Zadnja nas stranica opet vodi na jedno magično mjesto u Istri, a ovoga puta je to grad Dvigrad. Legenda kaže da je Morgan tamo zakopao svoje blago.

Ilustracija prikazuje ruševine dvorca tog napuštenog srednjovjekovnog grada. U prvom planu nalazi se drvena tabla s dva natpisa: jedna je putokaz i na njoj piše „Morgani“, što je ime mjesta u kojem je Morgan navodno boravio; a druga je šaljive prirode, te je na njoj nacrtana škrinja s blagom i strelica koja pokazuje prema zemlji.

Na tabli se nalazi vrana koja je animirana, te svakih nekoliko sekundi rastvori krila. Prelaskom kursora preko nje začunje se njezino glasanje.

Klikom na kulu dvorca otvara se dodatni sadržaj koji nam govori o gradu Dvigradu.



Slika 41 - Dodatni sadržaj na trećoj stranici

4.5.4. Div Dragonja

Uz Istru su se uvijek vezivale legende o divovima, a jedna od njih je i „Div Dragonja“ ili u nekim izvorima navedena i kao „Kako je nastala Pazinska jama“.



Slika 42 - "Div Dragonja" - prva stranica

Na prvoj stranici upoznavamo se s Dragonjom, poglavarom divova koji je ujedno i ban. U tekstu se spominje da je „visok kao planina“ te je sukladno tomu tako i prikazan na ilustraciji: stoji pokraj planine, i toliko je visok da mu ponekad i oblaci smetaju.

Oblaci su animirani, a prelaskom kursora preko njih, začuje se huk vjetra.



Slika 43 - "Div Dragonja" - druga stranica

Ilustracija na drugoj stranici prikazuje Dragonjinu glavu kako viri iz Pazinske kotline, te doseže do pazinskog kaštela koji je sagrađen na visokoj stijeni. S prozora viri lik žene pazinskog kapetana.

Oblaci u pozadini su animirani, a prelaskom kursora preko žene na prozoru čut ćemo njezin podrugljiv smijeh i bit će nam jasno zašto se Dragonja toliko naljutio. Također, klikom na nju otvori se prozor s dodatnim sadržajem o gradu Pazinu.



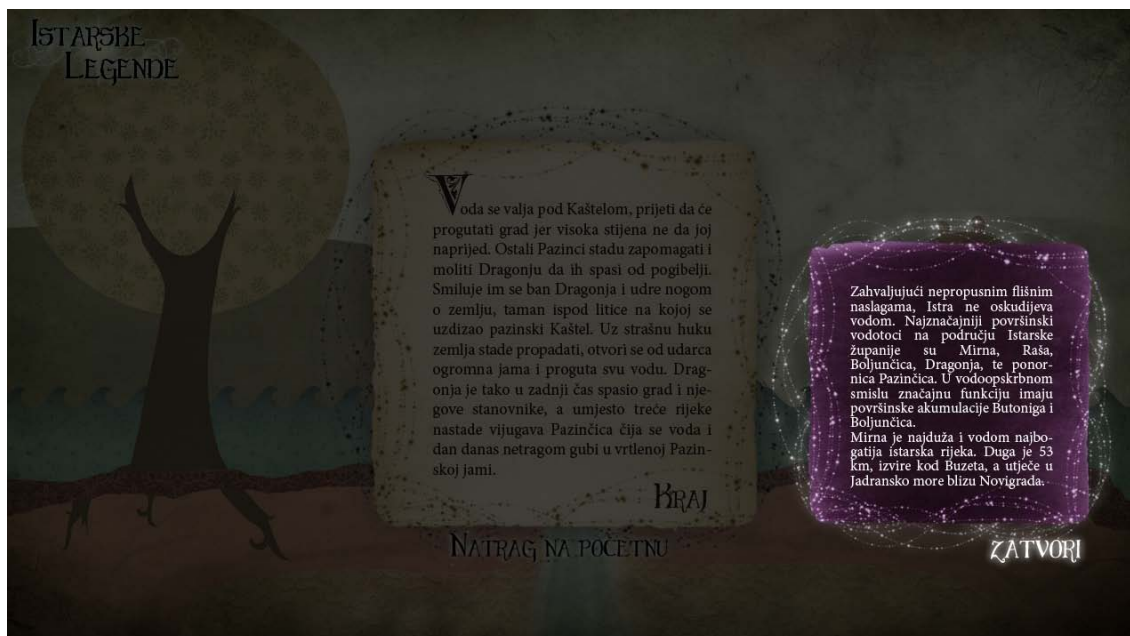
Slika 44 - Dodatni sadržaj na drugoj stranici



Slika 45 - "Div Dragonja" - treća stranica

Treća stranica sadrži ilustraciju koja na šaljiv način prikazuje nimalo šaljivu poplavu koja je zaprijetila gradu Pazinu u legendi. Prikaz građanina Pazina kako mole Dragonju da ih spasi nije zvučala kao najbolje rješenje za kraj ove legende, te je zato ilustracija osmišljena tako da prikaže vodu kako istječe niz novonastalu pazinsku jamu, te životinje koje žive u kotlini kako čekaju da se situacija smiri. Prikazane su s primjesom ljudskih karakteristika, kako plutaju u čamcu.

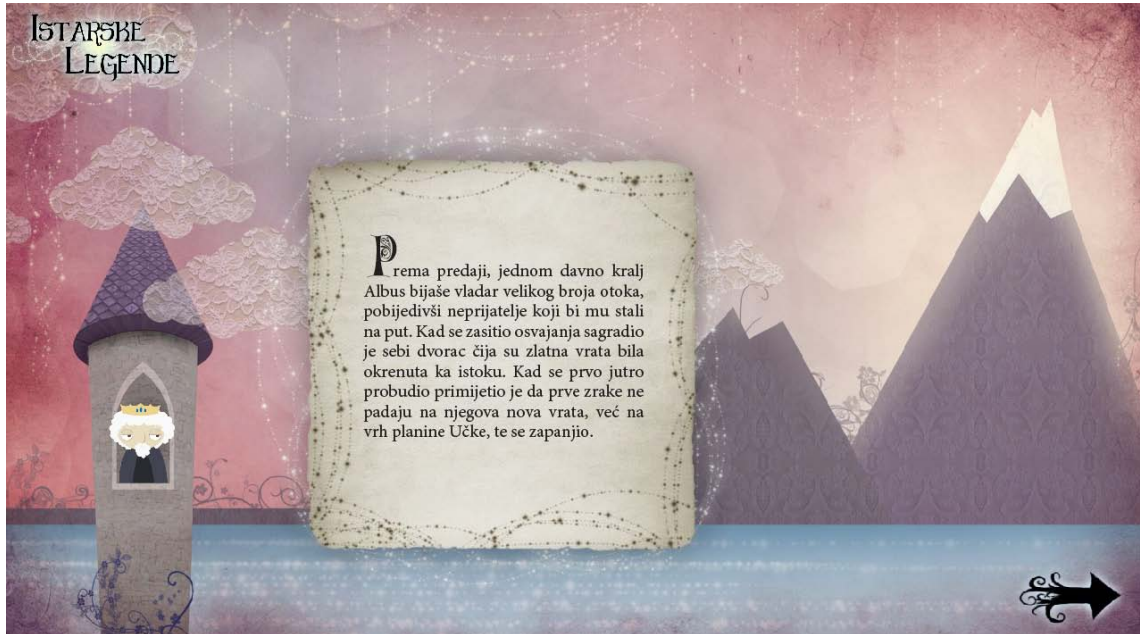
Čamac je animiran, a prelaskom kursora preko njega čuje se šum vode. Klikom na njega otvara se prozor s dodatnim sadržajem o istarskim rijekama.



Slika 46 - Dodatni sadržaj na trećoj stranici

4.5.5. Legenda o kralju Albusu

Neke nam legende služe samo kao izvor zabave, a neke sa sobom nose i neku dublju poruku, kao „Legenda o kralju Albusu“.



Slika 47 - "Legenda o kralju Albusu" - prva stranica

Na ilustraciji prve stranice nalazi se Albus koji na planinu Učku gleda s prozora svog tornja. Ilustracija je u tonovima ljubičaste i ružičaste pošto je scena smještena u svitanje, te je ta paleta boja zastupljena i u slijedeće dvije stranice legende. Ovo je jedna od ilustracija na kojoj je upotreba uzoraka zaista došla do izražaja. Koristeći čipkasti uzorak za izradu oblaka dobio se zbilja zanimljiv i jedinstven efekt.

Kralj Albus je animiran na način da mu pogled ide lijevo-desno, a prelaskom kursora preko njega, u potpunosti zatvori oči. Klikom na planinu dobijemo dodatni sadržaj o najvećoj istarskoj planini – Učki, koja se često spominje u ovoj legendi.



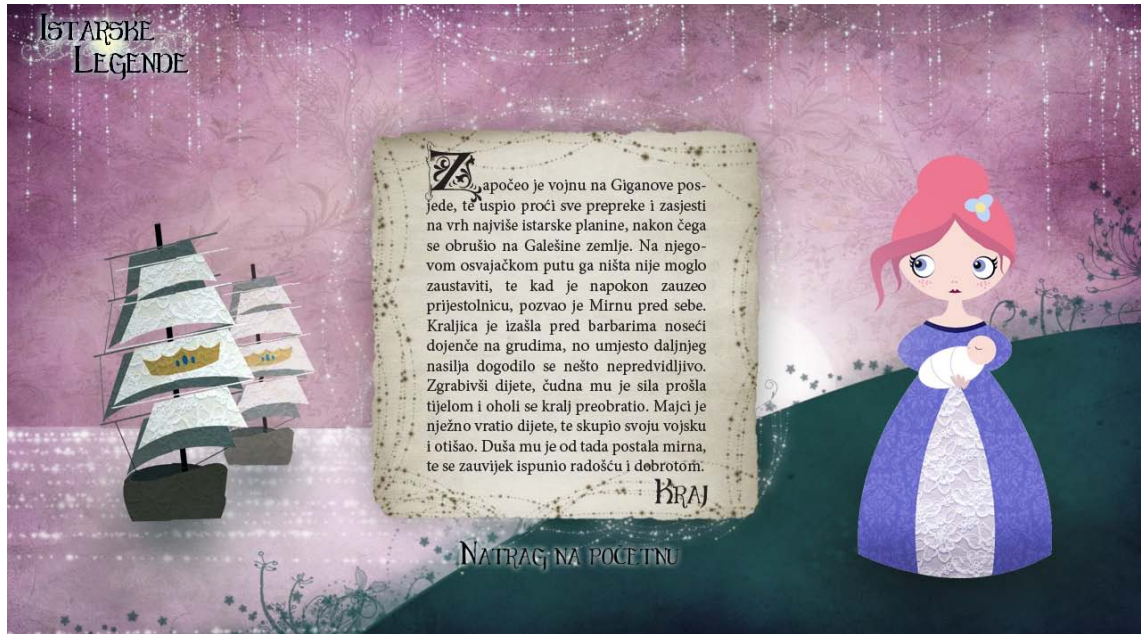
Slika 48 - Dodatni sadržaj na prvoj stranici



Slika 49 - "Legenda o kralju Albusu" - druga stranica

Druga stranica priče vodi nas na dvor kralja Albusa. Na ilustraciji vidimo kraljeve Gigana i Galešu i kraljevu siluetu, osvjetljene desecima visećih svijetlećih kugli. I dalje prevladavaju ljubičasti i ružičasti tonovi.

Prelaskom kursora preko likova Gigana i Galeše čuje se zvuk žamora, koji je ovdje umetnut kako bi se bolje dočarao zvuk glasova u velikoj prostoriji kao što je prijestolna dvorana.



Slika 50 - "Legenda o kralju Albusu" - treća stranica

Posljednja scena prikazuje kraljicu Mirnu s djetetom u naručju kako gleda kralja Albusa na odlasku. U pozadini su ljubičaste nijanse koje se vežu za kralja Albusa, ali zato je u prvom planu zelena kako bi naglasila Mirnu i činjenicu da je nekoć oholi kralj Albus napokon otišao.

Brodovi su animirani, kako bi se istaknulo da su u pokretu, na odlasku.

5. ZAKLJUČAK

Izrada multimedijske zbirke priča za djecu nije jednostavan zadatak. Ilustriranje bilo koje vrste knjiga za djecu je podcijenjen posao, jer većina ljudi gledajući gotov proizvod nije svjesno koliko je truda zapravo potrebno za takvo nešto. Djeca sve razumiju, upiju sve što vide i čuju, te je zato vrlo bitno što gledaju, slušaju i čitaju. Zbog toga je od velike važnosti ispitati kvalitetu svakog aspekta multimedijske knjige, te bi se tako kvaliteta i uspjeh ovog rada mogao dalje istražiti anketom.

Razvojem tehnologije mogućnosti kod izrade multimedijskih knjiga samo se povećavaju, i nedvojbeno je da će se za samo nekoliko godina one razlikovati od ovih današnjih knjiga.

Tržište interaktivnih, digitalnih knjiga za djecu se svakodnevno širi; kako u svijetu tako i kod nas. Iako će klasične slikovnice sigurno još dugi niz godina biti omiljene među djecom i roditeljima, one digitalne će se polako zvući na naše „police“.

Upitno je da li će veća prisutnost interaktivnih knjiga potaknuti djecu na čitanje klasičnih papirnih knjiga, ali možda će djeca čitajući digitalne knjige ipak nešto naučiti, ili će im one pokazati kako čitanje zaista može biti jako zabavno.

6. LITERATURA

1. <http://net.educause.edu/ir/library/pdf/ELI7020.pdf> – *7 things you should know about e-books*, 18. studenog 2012.
2. Salisbury Martin: *Illustrating Children's Books*; Barons Educational Series Inc., New York, 2004.
3. http://reviews.cnet.com/8301-31747_7-20002462-243.html – *5 amazing iPad books for kids*, 21. Studenog 2012.
4. <http://www.theipadfan.com/quantum-dazzles-replaces-lava-lamps/> - *3 Great interactive children's books*, 21. Studenog 2012.
5. <http://www.bulaja.com/price/price.htm> – *Priče iz davnine*, 26. studenog 2012.
6. <https://itunes.apple.com/hr/app/jezic-matko-i-prijatelji-lite/id465066087?mt=8> – *Ježić Matko i prijatelji*, 27. studenog 2012.
7. <https://itunes.apple.com/ml/app/zlatokosa-i-tri-medvjeda-interaktivna/id538526517?mt=8> – *Zlatokosa i tri medvjeda, interaktivna priča za djecu*, 27. studenog 2012.
8. <http://www.digitalbookworld.com/2012/for-reading-and-learning-kids-prefer-e-books-to-print-books/>
9. http://hr.wikipedia.org/wiki/Amfiteatar_u_Puli#cite_note-1 – *Amfiteatar u Puli*, 22. studenog 2012.
10. <http://swirl.blogger.index.hr/post/legenda-o-blagu-kapetana-morgana/250805.aspx> – *Legenda o blagu kapetana Morgana*, 10. rujna 2012.
11. <http://www.istrapedia.hr/hrv/1707/legenda-o-nastanku-pazinske-jame/istra-a-z/> - *Legenda o nastanku pazinske jame*, 10. rujna 2012.
12. <http://www.istrapedia.hr/hrv/1689/legenda-o-kralju-albusu/istra-a-z/> - *Legenda o kralju Albusu*, 10. rujna 2012.

Knjige korištene kod analize:

- Lewis Carroll: *Alice's Adventures in Wonderland*; Macmillan & Co, 1865., London
- Joseph Jacobs: *Jack and the Beanstalk*; George Routledge and Sons, 1974., London
- Jon Stone: *The Monster at the End of This Book*; Golden Books, 1971.

7. POPIS SLIKA

Slika 1: <http://www.cs.washington.edu/news/KindlePilot/images/kindle2.jpg>

Slika 2: <http://www.topappreviews101.com/ipapping/21242/kiss-the-children-s-ebook-app-screenshot-2.jpg>

Slika 3: <http://img-ipad.lisisoft.com/img/1/2/1274-3-timmy-tickle!.jpg>

Slika 4:

<http://www.appworld.co/Assets/Content/IPhoneApps/GrimmsRapunzel3DInteractivePupBook7325.jpg>

Slika 5: http://2.bp.blogspot.com/-HQhsB9xLU7k/T-41Rz6_gRI/AAAAAAAAIT8/yLugcfA-D1w/s1600/little+fox+1.jpg

Slika 6: <http://www.theimport.co.uk/upload-images/aliceipad1.jpg>

Slika 7: http://a1827.phobos.apple.com/us/r1000/086/Purple/v4/49/6c/25/496c257c-a1ea-ffb2-21a5-505c25a5223e/mza_5966025208633315045.320x480-75.jpg

Slika 8: <http://a1372.phobos.apple.com/us/r1000/082/Purple/v4/82/d0/6a/82d06ab9-c4f9-5722-c843-54c6d72b2c79/mzl.kmqzlnx.480x480-75.jpg>

Slika 9: [http://gamesfiends.com/wp-content/uploads/2012/10/Nighty-Night-HD.png](http://a1372.phobos.apple.com/us/r1000/082/Purple/v4/82/d0/6a/82d06ab9-c4f9-5722-c843-54c6d72b2c79/mzl.kmqzlnx.480x480-75.jpg)

Slika 10: <http://ronosaurusrex.com/metablog/files/MonsterEndBook.jpg>

Slika 11: <http://www.istrakon.hr/wp-content/uploads/fantasticna-bica.jpg>

Slika 12: <http://www.istrakon.hr/wp-content/uploads/fantasticna-bica.jpg>

Slika 13: http://www.racunalo.com/wp-content/uploads/2008/05/price_iz_davnine_02.jpg

Slika 14:

<http://a2.mzstatic.com/us/r1000/109/Purple/68/91/60/mzl.ymewdsvk.480x480-75.jpg>

Slika 15: <http://a4.mzstatic.com/us/r30/Purple/v4/e4/61/51/e46151d0-2d37-6e61-6021-23a2812abc0e/mzl.iekoydev.320x480-75.jpg>

Slika 16: <http://www.istrakon.hr/wp-content/uploads/fantasticna-bica.jpg>

Slika 17: <http://www.profil-mozaik.hr/img/product/9789530612228/9789530612228.jpg>

Slika 18: <http://www.profil-mozaik.hr/img/product/9789530612228/9789530612228.jpg>

Slika 19: <http://i56.tinypic.com/n14391.gif>

Slika 20:

http://fc09.deviantart.net/fs70/f/2010/119/d/a/FairyTale_Land__Updated__by_sugarcream.jpg