

## АЛТЕРНАТИВНИ ПРАВАЦ У КЊИЖЕВНОСТИ ЗА ДЕЦУ: КЊИЖЕВНЕ ПОТРАГЕ

**Сажетак:** Насупрот класичним причама, бајкама и романима који се одликују „затвореном” структуром и не захтевају никакву додатну интервенцију рецепијента стоје књижевна дела која су заснована на посебној релацији аутор – књижевни текст – рецепијент. Циљ истраживања је да се испитају игровне одлике и форме ових алтернативних књижевних текстова за децу у којима је читалац одлучујући фактор у креирању тока приче и њеног завршетка. Уз помоћ теорија игре и рецепције, психолошког метода, формалистичких и структуралистичких теорија, анализирани су збирке прича *Приче о скоро свему* и *Цепне приче* Игора Коларова, *Мистерије Гинкове улице*, *Загонетне приче* и *Тајне вештине Марте Смарт* Уроша Петровића, романи историјске потраге: *Трка кроз Рим*, *Минотауров лавиринт*, *Гробница фараона* и *Средњовековно пустошење* Тимотија Напмана, романи математичке потраге: *Гусарска пећина*, *Загонетна планета*, *Тајанствени замак* и *Музеј легенди* Дејвида Главера и романи авантуре: *Ко је убио Харолда Тромбија*, *Подземно царство* и *Забрањени замак* Едварда Пакарда, *Грозни снежни човек* и *Загонетка Маја* Рејмонда Монтгомерија, *Завсов престо* Деборе Лерме Гудман, *Балоном до Сахаре* Дагласа Термана и *Тајна пирамида* Ричарда Брајтфилда. Издавачи и аутори су ову релативно нову класу књига означавали као „књижевне пустоловине”, „историјске потраге”, „приче за дописивање, глупирање, голицање и ко зна шта још” и упозоравали читаоца да је он одговоран за оно што ће се оваплотити у његовом рецептивном чину. Стога, поменуте приче и романи често захтевају емотивно ангажованог, одлучног, интелигентног, авантуристички оријентисаног и промишљеног читаоца. Ипак, поред несумњиве привлачности књижевне форме и ликова који засигурно отварају могућност за поистовећивање, естетска вредност овог алтернативног књижевног правца остаје под знаком питања.

**Кључне речи:** књижевност за децу, игра, књижевне потраге, форма, читалац-коаутор, идентификација, естетска вредност

### 1. Књижевност и игра

Чињеница је да се књижевност за децу увек кретала просторима игре и да је континуирано отварала нове могућности за игру. Почев од кратких говорних форми (загонетки, брзалица, пословица), преко језичких и семантичких играрија у поезији (фонолошких и лексичких игара, бесмислених песама и изокреталица) до фантастичних прича и романа мистерија и авантура, игра је изналазила своје оваплоћење и остваривала задовољавајући комуникацијски однос са својим

примарним несазрелим реципијентом. Многи наши песници и писци, као и књижевни критичари (Петровић, 2011; Марковић, 2007; Љуштановић, 2008), истицали су неопходност дијалoшког карактера књижевности упућене деци. Иначе је „попут говорнога, и умјетнички процес дијалoшки и дијалектички” (Касирер, 1978: 193). У комуникацији детета са књижевним текстом велику улогу играју његова машта, игровни потенцијали и процес идентификације. Оно што би се могло назвати „истином по детету” условљава становиште са којег је све могуће и подразумева лакше и интензивније уживљавање у прочитано. Хартман запажа да „само деца читају приче са таквим представама о реалности, док одрасли зна за иреалност онога што се прича или, тачније, за индиферентност песничтва према реалности и иреалности” (Хартман, 2004: 285). Писац за децу који добро познаје свог малог или младог читаоца рачунаће пре свега на његово мисаоно и емотивно ангажовање. Имајући у виду рецептивне могућности и читалачка очекивања данашње деце примећује се да књижевни текстови који малог читаоца стављају у центар збивања представљају посебан изазов.<sup>1</sup> Моћ коју дете осећа у игри не може се упоредити ни са једном другом животном ситуацијом, те ће позиција саиграча или коаутора и те како импоновати савременом детету (в. Валон 1999; Виготски, 2005; Прелевић, 1979; Марјановић, 2011). Домети књижевних текстова за децу созданих на игровним и дијалoшким принципима не заустављају се на писаној речи, већ се они често рефлектују у виду инспирације и повода за неке нове дечје игре (симболичке, игре маште, стваралачке говорне игре, појединачне и колективне игре), а постају и инструмент којим дете формира свој став према себи, околини и стварности. Стога, Слободан Ж. Марковић запажа:

У песничком поступку Душана Радовића ‘страшан лав’ може да настане и да траје у фикцији реципијента, али он из ње може да буде и избачен. Има у том чину противљења реду ствари и демонстрације нових моћи. Радовић не само да овде показује могућности детета као саиграча и битног чиниоца у стварању и прихватању визије, већ упућује на његову способност преображаја и на дечју супериорност над уобичајеношћу. (Марковић, 2007: 71)

Већина класичних прича, бајки и романа за децу одликује се заокруженим приповедним поступком и „затвореном” формом којима не укидају комуникацијску везу са реципијентом<sup>2</sup>, али одговор од стране реципијента остаје у домену замишљања слика, ликова и призора присутних у тексту, накнадног промишљања и извођења појединих закључака, најчешће по завршетку читања. Циљ рада је да испита игровне одлике и форме алтернативних књижевних текстова за децу у којима је читалац одлучујући фактор у креирању тока приче

<sup>1</sup> Рецепција и читалачка интересовања деце предшколског и раног школског узраста су актуелне и недовољно истражене теме. Међу књигама које привлаче данашњу децу посебно се издвајају загонетне приче, романи–мистерије, књижевне потраге, које читаоца стављају у улогу коаутора и захтевају од њега активно учешће (в. Вељковић Мекић, 2020: 35-47).

<sup>2</sup> Термини *реципијент*, *адресат* и *читалац* се у раду схватају као синоними. Чешћа употреба термина *реципијент* оправдава се тиме што имамо у виду и предшколско дете коме су потребни посредници при читању и интерпретацији књижевног текста.

и њеног завршетка. Из тог разлога су одабрани адекватни књижевни текстови: приче загонетке (*Приче о скоро свему* (2005) и *Цепне приче* (2010, 2016) Игора Коларова, *Мистерије Гинкове улице* (2008), *Загонетне приче* (2006, 2007, 2008, 2009, 2012) и *Тајне вештине Марте Смарт* (2013) Уроша Петровића), романи потраге (историјске потраге: *Трка кроз Рим*, *Минотауров лавиринт*, *Гробница фараона* и *Средњовековно пустошење* Тимотија Напмана (издања на српском 2016); математичке потраге: *Гусарска пећина*, *Загонетна планета*, *Тајанствени замак* и *Музеј легенди* Дејвида Главера (издања на српском 2015)) и романи авантуре (*Ко је убио Харолда Тромбија*, *Подземно царство* и *Забрањени замак* Едварда Пакарда, *Грозни снежни човек* и *Загонетка Маја Рејмонда* Монтгомерија, *Завсов престо* Деборе Лерме Гудман, *Балоном до Сахаре* Дагласа Термана и *Тајна пирамида* Ричарда Брајтфилда (издања на српском 1984)). Наведени књижевни текстови репрезентативни су примери алтернативе класичним књижевним остварењима, будући да заговарају посебан вид релације аутор–књижевни текст–реципијент стављајући акценат на последњег чиниоца рецепцијске херменеутичке спирале. Издавачи и аутори су ову релативно нову класу књига означавали као „књижевне пустоловине”, „историјске потраге”, „приче за дописивање, глупирање, голицање и ко зна шта још” и упозоравали читаоца да је он одговоран за оно што ће се оваплотити у његовом рецептивном чину. Стога, поменуте приче и романи често захтевају емотивно ангажованог, одлучног, интелигентног, авантуристички оријентисаног и промишљеног читаоца.<sup>3</sup> Такође, они отварају могућност за тумачење посредством увек актуелног феномена игре (Кајоа, 1965; Хојзинга, 1992), те представљају подстицајно штиво за изучаваоце.

## 2. Приче загонетке

У анализираној литератури, игра је своје домете остварила и на равни креирања приповедног тока, те је реципијент укључен у стваралачку игру већ у току читалачког акта. Коларов је овакав вид игре примењивао још у својој првој збирци прича *Приче о скоро свему* (2005) захтевајући интервенцију читаоца како би прича била потпуна или заокружена („Прочитај ме”, „Велика прича”, „Жиле стиже помоћ”). Његове *Цепне приче* (2010) оваплотиле су далеко већи број књижевно-сликовних играрија, те у овој збирци читамо приче саздане на принципу *недовршености* – нпр. прича „Мистер Академик” захтева допуну од 4 речи, „Милетово тумбање” од 8 речи, прича „Нешто о Бобу” захтева допуну

<sup>3</sup> Теорија рецепције акценат ставља на адресата и његову активну улогу у читалачком чину. „У троуглу аутор–дело–публика последња не представља само пасивни део, ланац пуких реакција, већ и енергију која твори историју. Историјски живот књижевног дела незамислив је без активног учешћа његовог адресата. Јер тек његовим посредовањем дело ступа у променљиви искуствени видокруг једног континуитета у коме се врши стално транспоноване једноставног примања у критичко разумевање, пасивне рецепције у активну, признатих естетичких норми у нову продукцију која их превазилази” (Јаус, 1978: 57).

15 реченица са по једном или пар речи, док приче „Сима трокрилац” недостају 4 реченице. У неким причама писац захтева опис нечега од читаоца – нпр. у приче „Флоријана као славуј” читалац има задатак да опише како Флоријана пева, док прича „Цвеће” захтева описивање маслачка, љубичице, руже и висибаве. Принцип допуњавања може бити веома интересантан читаоцима, јер је одговор увек индивидуалан и тешко да би постојале две истоветне приче различитих читалаца. Као коаутор дете оживљава причу дајући јој лични печат којим успоставља приснију и непосреднију везу са текстом. Зато се Хогару Страшном у потпуности верује када каже да је лепо бити у овој приче зато што у њој мирише као у цвећари. Већину интерактивних прича Игора Коларова је пожељно читати у друштву, предшколској деци или деци рано школског узраста, док неке захтевају већи број коаутора. „Прича коју пише цела породица и остали” нарочито је занимљива јер је аутор започео причу једном реченицом, а потом навео све оне који би требало да учествују у креирању приче (поред маме, тате, баке, реч има и мачка (уколико уме да говори) или председник кућног савета што је само један од многих примера Коларовљевог духовитог обраћања читаоцима), а последњу реч има дете које је и започело причу што је додатни изазов за примарног реципијента, али и признање (похвала) његовој имагинацији и умешности приповедања. Неким причама недостаје почетак, као што је случај са причом „Не дирај зеку док учи француски језик”, некима крај, као у причама „Гилетов бицикл” и „Чудан дан, скроз!” или и почетак и крај што илуструје прича „Ловац на диносаурусе”. Коларов се често игра са оним што је поуздано, тачно или чињеница, с једне стране, и са оним што је измишљено, индивидуално и неспутано оквирима реалног, с друге стране. Када прочитамо питање „Како се зове место одакле узлећу авиони?” чини се искључивим одговор *аеродром*, али већ следеће питање „Зашто Сима воли авионе?” преводи причу на раван индивидуалног креирања одговора. Слично је и са причом „Чудноват дан, скроз!” која не захтева смислено приповедање, већ заговара излет у немогуће и са поменутом причом „Нешто о Бобу” која се по интервенцији читаоца завршава ауторовом духовитом опаском: „Готов си, Бобе. Сада цео свет зна готово све о теби. Следећи пут кад изађеш на улицу, сви ће ти тражити аутограм!”. Писац понекад подстиче читаоца на истраживање и на сазнавање и откривање чињеница, података, догађаја (као у приче „Јуче је јуче било данас”), али је ипак чешиће присутан подстицај на замишљање, присећање, маштање (чему сведочи „Супер прича о Сандри” и њено почетно упутство). Духовиту комбинацију ова два подстицаја изналазимо у приче „Прабабин тест” у којој љубитељ бомбоњера тражи помоћ читаоца у решавању теста како би добио од прабабе циновску бомбоњеру коју је добила за свој 110. рођендан. Од осам питања која имају по три понуђена одговора, само се на једно не може поуздано одговорити, а остали одговори, поред тачног, илуструју Коларовљевоу духовитост у посебну склоност ка фрагментирању и семантичким игријама које су евидентне и у његовим романима *Аги и Ема*, *Дванаесто море* и *Кућа хиљаду маски*.

Овакви текстови за децу додатно су окренути ка реципијенту будући да захтевају, слично загонеткама и питалицама, одговор, дописивање, интелектуално

ангажовање, понекад чак и емотивну реакцију. Такође, представљају изазов књижевним теоретичарима и критичарима, јер са становишта теорије рецепције покрећу битно питање коауторства/ауторства.

Проблем ауторства се може посматрати и с другог аспекта, јер кад читалац прочита причу и допише је, онда она припада само њему, али не као аутору, нити као наратору, већ као јунаку који је читањем постао средиште приче, а његово дописивање није ништа друго до постмодернистичка интертекстуалност, где се комбинацијом два различита дискурса твори нов, који се на фону естетике потврђује као уметнина. Пристајањем на игру, на фону сазревања, односно одрастања јунака, остварује се свест о самоспознаји. То је моменат који причу чини јединственом. То се остварује само уколико је прича дописана, у супротном она остаје потпуно у власништву аутора и није испунила своју мисију. (Јашовић, 2019: 79)

Пет књига *Загонетних прича*, *Тајне вештине Марте Смарт* и *Мистерије Гинкове улице* Уроша Петровића заговарају нешто другачији вид игре. У бити је загонетање и ангажовање интелектуалних способности реципијента. Гинко билоба, прастаро дрво које је симбол трајности и оштроумности, отвара странице мистериозних прича намењених деци ранешколског узраста (7–12 година старости), али и старијима. На самом почетку аутор је дао сугестију да је потребно потрудити се и не гледати одмах решења, постављати што већи број питања и решавати у друштву. Ово је права књига „логичких мозгалица” (према аутору), неке је лако решити, неке не, а тежина решавања означена је гинковим листићима: 1 листић – лако, 2 – осредње, 3 – мало теже, 4 – тешко, 5 – веома тешко, 6 – застрашујуће, преко 6 – немогућа мисија. Понекад аутор пружа малу помоћ при решавању мистерија (нпр. илустрација може бити помоћно средство), а решења и објашњења дата на крају књига *Тајне вештине Марте Смарт* и *Мистерије Гинкове улице* се читају у огледалу. Једна од једноставнијих мозгалица је „Мистерија старе древне кутије” која садржи 12 колутића са великим словима од којих је потребно саставити само једну реч Д М А Е Р О У Ч Ј С Н Е, а решење је САМО ЈЕДНА РЕЧ. Да би се изнашла одгонетка Петровићевих мистерија потребна је логика, познавање опште културе, способност уочавања смерница и детаља или запажања битних сегмената приче. Понекад се аутор игра са очигледним, а понекад је потребно створити ширу слику или изаћи из оквира баналног и уобичајеног. Да би се дошло до решења понекад је потребно ићи системом елиминације или приступити додатном истраживању. Главни ликови *Загонетних прича* су Боко, Анул, Атлија, Гоф, Пуфт, Калук, Карт, Корм, Сарен, Дурд, Кнеб, Дарн, Икол (Трапери), а ликови *Мистерије Гинкове улице* и *Тајних вештина Марте Смарт* су Марта Смарт (Госпођица Паметница), заставник Федор, Венегор, Лукијан, Луција, професор Шизлоп и баба Араукарија. Осим њихових занимљивих имена и пар упечатљивих цртица које их карактеришу (нпр. Марта је зеленокоса девојчица, изузетно мудра и сналажљива) ми не сазнајемо нешто више о њима. Њихова дубља карактеризација аутору (а ни читаоцу) није потребна, будући да

су они најчешће случајни актери прича и да њихов лик није кључан у решавању загонетке.<sup>4</sup> Амбијенти Петровићевих књига нису нарочито широки и из њих извире магија једноставности и неке присне топлине која „нас подсећа на здравије странице историје човечанства забележене у прохујалој прошлости, јер у њима живот тече, а не трчи као данас” (Главинић, 2014: 85). С друге стране, ликови *Тајних вештина Марте Спарт* и *Мистерија Гинкове улице* настањени су у граду, у једној посве необичној улици облика осмице оивичене гинковим дрворедом. Време у којем они обитавају подсећа нас на не тако далеку прошлост у којој нисмо били свакодневно изложени утицају мас-медија и технолошким достигнућима данашњице. Екстравагантни, привлачни и допадљиви, они нас маме тајним порукама, скривеним просторима, мађионичарским триковима да заједно са њима упловимо у тајанствени и помало стравичан свет који ту и тамо подсећа на овај у којем живимо. Извесна доза напетости и притиска да је потребно решити загонетку како би се могло наставити са читањем додатно узбуђује читаоца и поспешује уобразиљу о значају његовог удела у читалачком акту. Петровићеве књиге поспешују мисаону активност деце, нагоне их да комбинују своје искуство са маштом и уче их неким корисним стварима које никада неће заборавити (према Петровић, 2006: 3).

У Коларовљевим и Петровићевим причама сусрећемо се са трима формалним одликама игре: издвојеношћу, неизвесношћу и фиктивношћу (према Кајоа, 1965: 40)<sup>5</sup>. *Агон* се може регистровати у надметању са самим

<sup>4</sup> Веома ретко одгонетка указује на битне одлике ликова, као што је то случај у причи „Мистерија пустог острва” у којој заставник Федор, капетан брода, не зна да плива, а спасио се са пустог острва (помоћ је дата у виду појашњења: мало пусто острво није оно са палмом, а решење је: острво је на хладном северу, те како је вода била залеђена Федор је једноставно дошетао до копна).

<sup>5</sup> Роже Кајоа је (1965) поред изучавања формалних одлика игре (слободна, издвојена, неизвесна, непродуктивна, прописана, фиктивна), дао велики допринос филозофско-социолошкој теорији игре својом класификацијом игара. Код њега налазимо четири основне категорије: *агон*, *алеу*, *мимикрију* и *илиникс*. *Агон* (старогрчки борба) се реализује као такмичење, борба, надметање, ривалство, одмеравање снага, при чему велику улогу играју издржљивост, снажљивост, брзина, памћење, спретност и јачина играча. Такмичење се одиграва у одређеној просторно-временској омеђености, најчешће са правилима и тежњом да се створе услови једнаки за све играче, а с циљем да се оствари победа над противником. Деца се у овим играма труде да покажу што већу издржљивост те постављају задатке типа: остати што дуже непомичан у неком незгодном положају, не насмејати се, не дисати и сл. У играма *Alee* (лат. игра коцкама) може постојати већи број учесника, а победник је онај који напросто има више среће. Случај је, може се рећи, главни чинилац ових игара (коцка, лутрија, лоз), те се способности и квалитети играча показују као небитни фактори, јер је све подређено срећним околностима. Чињеница је да деца више воле игре у којима доказују своје разноврсне снаге, али воле и игре погађања, нпр. у којој је руци предмет. *Mimicry* (илузија) јесу игре у којима се одиграва постајање неким другим. Ове игре карактеристичне су за рано детињство, али и за живот одраслих, јер се реализују као драмске игре, интерпретације и представе. Маскирање и костимирање немају за циљ да се неко обмане, јер глумац не постаје уистину лик којег глуми, али је механизам идентификације веома битан како код њега, тако и код реципијента књижевног текста и позоришне представе. Код детета је процес идентификације лакше остварљив, јер се упоредо са њим активира и процес свесне самообмане. *Ilinx* (грч. водени вртлог, из кога проистиче и термин за вртоглавицу *ilingos*) јесу игре у којима



собом, испитивању сопствених стваралачких и креативних могућности будући да код овог типа игре велику улогу имају сналажљивост, брзина, памћење и умешност читаоца. *Мимикрија* или *илузија* се читава у самом рецепцијском чину и у процесу поистовећивања са неким другим, што је нарочито подстицајно, али и корисно, за предшколце, с обзиром на то је њихово емотивно стање детерминисано стадијумом егоцентризма. Поред тога, предшколско дете је растргано између два облика мишљења, те се час приклања мишљењу помоћу чистог уклапања или асимилације, односно егоцентризму који искључује објективно проматрање, а час мишљењу које је управљено ка другима и према реалним токовима стварног, што припрема логичку мисао (Пијаже, 1978). Претходно речено и изразита субјективна црта, прожета интуицијом и условљена скученим искуством, као и неспутаним узлетима маште, пружиће најразноврснија тумачења истих појава, предмета и књижевних текстова код различите деце истог узраста.

### 3. Романи потраге

Романи Тимотија Напмана, *Трка кроз Рим*, *Минотауров лавиринт*, *Гробница фараона* и *Средњевековно пустошење* представљају веома узбудљиве историјске потраге. О којој култури и о ком временском раздобљу је реч може се погодити из самих наслова. Приликом читања Напманових романа најважнији је идентификациони моменат. На самом почетку имамо непосредно обраћање читаоцу са „ти” и упозорење које се односи на важност његовог удела у креирању приче. Све четири потраге утичу сугестибилно на читаоца и елементима страве (или хорора) и учешћем помагача и/или посредством коментара појачавају утисак активне и актуелне присутности у књижевном тексту. Имајући у виду форму текста, језгровитост реченица и живописне илустрације, лако се уочава брз темпо који пулсира са сваком одлуком читаоца. Читалац се брзо креће кроз простор текста прелазећи са једне на другу авантуру. На пример, у роману *Трка кроз Рим* главни јунак је момак који жели да упозна Римског императора. Он на овом фантастичном путовању посећује Римски храм, упознаје Луција који води Лудус, бори се са гладијаторима, посећује Колосеум, сазнаје неке историјске чињенице и упознаје се са животом неких римских владара (Јулије Цезар, Нерон), док из Речника на крају књиге може сазнати шта су Атрујум, Центурион, Император, Лудус, Сенатор, Варварин итд. Авантура *Минотауровог лавиринта* се одвија у античкој Грчкој и читалац има циљ да пронађе златно руно, а на путу ка успеху упознаје богату старо-грчку културу, митологију, историју и географију. После свега неколико реченица читалац је стављен пред избор и најчешће бира између две или три опције. Да би начинио правилан избор потребна су сазнања о Римској култури, друштвеном и војном уређењу, верским обичајима, забавама

---

се губи моћ правилне перцепције, изазвана пометњом, осећајем немоћи и дезоријентације. Овим играма је својствен страх од пада и губитак себе, нека врста нестајања, или измештања себе у свет изокренутих слика и помућених задовољстава.

Римљана и сл. Уколико читалац начини погрешан избор бива враћен корак уназад. У овим романима ознаке и број странице играју велику улогу, зато што не постоји устаљен редослед, већ сваки избор води ка знаку са одређене странице. У роману *Гробница фараона* ознаке су египатски хијероглифи: рука, здела, змија, птица, око, лав итд. Радња се одвија у древном Египту, а „твој” сан је да завириш у гробницу у којој је сахрањен један од великих фараона са својим богатством. Јунак се неколико пута налази у смртној опасности, (што је веома слично класичним бајкама) што додатно мотивише читаоца-актера да истраје до краја приче. Ово читалачко штиво задовољава супостојање естетских и педагошких (дидактичких) елемената – читалац се истовремено забавља и учи. На пример, у току ове историјске потраге читалац сазнаје ко су били древни Египћани, како су се одевали, које су кућне љубимце чували, како су се хранили, какве су сликарке имали, који су њихови богови, какав су алат користили, шта је балсамовање, које су органе чували у посудама и још много тога. Напослетку, читалац разоткрива пљачкаше и спасава благо фараонове гробнице, чиме је задовољена дечја потреба за тријумфом и правдом (в. Прелевић, 1979; Чуковски, 1986).

Математичке потраге идентичне су по форми, структури и стилу са историјским. Дејвид Главер, водећи свог читаоца кроз различите авантуре, ставља га пред математичке задатке различитих тежина и упознаје га са различитим математичким операцијама. Читаоцу *Гусарске пећине* прете многе опасности: пад у амбис, продирање воде у пећину, пад са моста, руке чудовишта, зелени пипци из бачве, медвед итд. Како би сакупио четири тајна амблема од четворице гусарске браће, он мора проћи кроз 4 тунела: Тунел страха, Тунел пропасти, Тунел без повратка и Тунел очаја. Пожељно је да читалац влада математичким операцијама: сабирањем, одузимањем, множењем, дељењем, да је способан за уочавање бројева у низу и сл., како би одабирањем тачног резултата наставио авантуру у правом смеру. У овом роману читалац има помоћника, папагаја Полигона (чија је улога незнатна по радњу, али значи у мотивационом смислу), а може му помоћи и Речник са краја књиге. У роману *Тајанствени замак* улога главног јунака (улога детектива) јесте вероватно веома изазовна и примамљива великом броју младих читалаца. Како би лопови били раскринкани и ухваћени потребно је да читалац успешно реши задатке из геометрије и комбинаторике. У роману *Загонетна планета* математички задаци су најтежи и сусрећемо се са већим бројем сликовитих задатака – са графиконима, дијаграмима и табелама, а и сама терминологија је озбиљнија, те читамо о координатама, фреквенци, аритметичкој средини, вероватноћи, Веновом дијаграму итд. Заједничко свим овим романима јесу богате илустрације, које су наглашено сугестибилне и дуго остају у памћењу. Авантуре су забавне, интензивне и стварају утисак константне неизвесности, иако постоји само један крај, који је, по правилу у свим романима, са срећним исходом по главног лика. Иако су ови романи детерминисани као *историјске* и *математичке* потраге, узбуђење окупира читаоца до те мере да постаје посве маргинално то да ли преферира историју или математику.

Једно од битнијих обележје игре, према Хојзинги, садржано је у супротности игре и реалног живота, те региструје да „игра није ‘обични’ а



нити 'прави живот' и да је она „излажење из њега у једну привремену сферу дјелатности с неком властитом тежњом” (Хојзинга, 1992: 15). Како „збиља игру покушава искључити, док *игра* може у себи сасвим добро укључити *збиљу*” (Хојзинга 1992: 46), закључује се да се *збиља* веома лако одређује као *не-игра* и да је *игра* позитивна, а *збиља* негативна. У романима потрагама запажа се међуусловљеност игре и збиље будући да читалац никада не заборавља своју природу до краја. Он се са главним јунаком идентификује само онолико колико је потребно да га замени, то јест, да преузме његову улогу и постане главни актер, те је *мимикрија* доминантан тип игре у овим романима.

#### 4. Романи авантуре

Последњу групацију анализираних текстова чине романи *Ко је убио Харолда Тромбија*, *Подземно царство* и *Забрањени замак* Едварда Пакарда, *Грозни снежни човек* и *Загонетка Маја* Рејмонда Монтгомерија, *Завсов престо* Деборе Лерме Гудман, *Балонем до Сахаре* Дагласа Термана и *Тајна пирамида* Ричарда Брајтфилда (издања на српском језику 1984). Они би могли да представљају претечу претходно поменутих историјских потрага, с неколико битних разлика. Пре свега, у њима имамо веће присуство фантастичних и бајковитих елемената, потом, одабир понуђених опција нема никаквих веза са решавањем загонетки и давањем тачних/нетачних одговора и, напослетку, пружају велики број завршетака, неки романи чак 30-ак. На почетку сваког романа стоји упозорење различито формулисано, али са истом поруком, нпр. роман *Забрањени замак* започиње упозорењем: „Оно што ће ти се десити биће плод твојих избора. Ти си одговоран јер *ти* бираш” (Пакард, 1984: 3), чиме се додатно утиче на уобразиљу читаоца. Приповедање тече динамично са доста дијалога и врло брзо се може стићи до краја. На пример, у роману *Тајна пирамида* девојчицу (са којом се читалац идентификује) позива ујак Брус да из Америке крене са њим за Египат како би испитали пирамиду за коју сматра да може бити извор неограничене количине енергије. Они одлазе у Каиро, а у неким случајевима авантура се завршава веома брзо, нпр. повратком у Америку или буђењем из сна. Брза смена догађаја доводи у везу странице романа са филмским кадровима који се стапају у драматуршку целину: на једној страници се читалац налази у хотелу, на следећој у хотелској соби, на следећој у камиону, потом у авиону, затим у престоној дворани пирамиде и упознаје се са Птахом који жели да освоји свет. Следе две опције и два различита завршетка: 1. читалац је у ракети и завршетак је неизвестан, али нимало оптимистичан и 2. читалац је у моторном чамцу и посматра како експлозија разноси читаво острво, али је крај оптимистичан јер наговештава будућу сарадњу са руским научницима у трагању за извором неограничене енергије од чега ће читаво човечанство имати користи. Избор у овим романима је најчешће сасвим случајан: нпр. главни лик-читалац баца новчић и пада писмо или глава, иде лево или десно, иде на исток или на запад, али, с друге стране, неке одлуке откривају и индивидуалне

афинитете читаоца: нпр. бежи или остаје, преговара или напада непријатеља и често зависе од тога да ли је читалац склон ризику или не, да ли доноси моралне или неморалне одлуке и сл. Велики број могућих завршетака додатно је узбуђење за читаоца, јер ствара напетост и стрепњу на који начин ће *он* као главни лик романа скончати, а крај може бити тријумфалан, неутралан или катастрофалан. На пример, роман *Тајна пирамида* се може завршити смрћу, буђењем из сна, повратком, неуспехом (потпуним или делимичним поразом), спасењем, упадањем у смртоносну замку, заробљеништвом, почетком нове авантуре, останком у племену, ропством, новом улогом или, чак, неизвесношћу.

Дакле, поред *але* (случаја или среће), региструју се додатни типови игара, *мимикрија* и *илиникс*, јер поред уживљавања у одређену улогу дете-читалац осећа стрепњу или страх због неизвесног завршетка. Ивић је ову врсту романа окарактерисао као „нову класу књига” и истиче да је у њима највредније то што је „дете-читалац доведен у ситуацију доношења одлуке, тог облика понашања које је толико ретко у условима живота савременог градског детета школског узраста коме је, тако рећи, увек прописано шта да ради и оно се јавља само у улози извршиоца” (1984: 4). Нешто слично запажа и Петровић: „Померају се границе и уводе нешто друкчији поетички назори, нов поредак перцепције, поимања, доживљаја. На делу су иновативне амбиције и успостављања односа с малим читаоцем у новом антрополошком кључу. Постављају се пред адресата сразмерно велики захтеви као предуслов за успостављање комуникације” (2010: 354). Овим се враћамо на почетак рада и још једном истичемо велики значај рецепцијске игре и специфичног комуникацијског процеса за дете-реципијента.

## 5. *Оправдање уместо закључка*

Када је реч о анализираним књижевним текстовима које смо означили као алтернативу класичној књижевности за децу, читалац је позван да учествује у ауторереференцијалној и интертекстуалној слагалици и да се укључи у игру књижевног стваралаштва. Ово се на први поглед може учинити презахтевним, али сама структура књижевног текста открива супротно, те ове књиге погодују првенствено предшколској деци и деци раног школског узраста. Прекорачење граница није нимало страшно малим читаоцима и ма колико да њихово читалачко искуство није богато, моћи ће да изграде практичан и непосредан однос према овим текстовима захваљујући механизмима стваралачке маште (в. Виготски, 2005). Читајући бајке и фантастичне приче најмлађе дете је већ спознало услове за улазак у овакве светове и прелазак између фикције и реалности му је веома природан и незбуњујућ.

Иако разматрање естетских квалитета ових књижевних текстова није био циљ рада, успутно примећујемо да, без обзира на структурне аспекте, феномен игре, несумњиву привлачност књижевне форме и ликова који засигурно отварају могућност за поистовећивање, естетска вредност овог алтернативног књижевног правца остаје донекле под знаком питања. Нарочито *романи потраге* и *романи авантуре* побуђују овакву сумњу, те

би у неким наредним истраживањима требало више пажње посветити овом проблему. За разлику од Коларова и Петровића, страним ауторима, чији су романи предмет анализе овог рада, није посвећено довољно пажње у књижевној критици и тумачењу, па самим тим изостаје и естетска процена њиховог стваралаштва. Код тумачења Коларовљевих прича већ су постављена питања *недовршености* и ауторства која појачавају запитаност над естетским квалитетом књижевног текста. Ипак, игровни принцип *недовршености* књижевне структуре потребно је схватити само условно, јер наравно да писац није случајно изоставио одређене речи или стихове, већ је управо њиховим неименовањем и „пребацивањем лопте” реципијенту, заокружио стваралачко-прималачки чин. *Загонетке приче* Уроша Петровића се не могу једнострано посматрати у светлу логичких мозгалица, јер колико год да представљају „особено вежбање памети, оне поседују разноврсно и разнородно искуство, стечено из књига, стрипова, филмова, прича, али и лутања кроз природу...” (Пешикан Љуштановић, 2006). Посматрано са аспекта књижевне структуре и форме, „колико год да је прича сведена и у служби загонетке она је ипак оригинална литерарна форма, са јунацима који имају своје улоге, које читаоци препознају и из приче у причу очекују” (Главинић, 2014: 87). Потребно је похвалити и Петровићев стил којег обележава сажетост, асоцијација, контраст, језгровитост и елиптичност фразе. Сматрајући да је његов стил лепим и логичним и истичући да аутор има посебан осећај за количину информација коју је потребно дати, као и слух за читаоца, Ана Пешикан (2009: 1) запажа да су управо то карактеристике које би требало да поседује сваки добар уџбеник. Нема сумње да су књиге Уроша Петровића привукле велику пажњу и наишле на велико интересовање код деце. Иако се ауторово загонетање одиграва у специфичном и помало скученом простору и неактуелном времену то може бити само разлог више многобројним симпатијама. Данашња деца су презасићена техником и новим информатичким изумима, те оваква литература долази као освежење. Ипак, чини се да се кључ за несумњив успех ових књига изналази у голицавој комуникацији са реципијентом, комуникацији која заговара игру, која чика и разгаљује. Занемаривши очигледне мане романа потрага и романа авантура, „оправдање” за *лепо* изналазимо у њиховој хипнотичкој моћи по читаоца и у илузији коауторства која интензивно интригира и узбуђује.

## Литература

- Brajtfild, R. (1984). *Tajna piramida*. Beograd: Narodna knjiga.
- Valon, A. (1999). *Psihički razvoj deteta*. Beograd: Zavod za udžbenike i nastavna sredstva.
- Вељковић Мекић, Ј. (2020). Шта деца траже и проналазе у књижевности данас: читалачка интересовања деце предшколске и деце млађег школског узраста. *Детињство: Часопис о књижевности за децу*, Година XLVI, број 1, 35-47.

- Виготски, Л. (2005). *Дечја машта и стваралаштво*. Београд: Завод за уџбенике и наставна средства.
- Glaver, D. (2015). *Gusarska pećina*. Beograd: Vulkan izdavaštvo.
- Glaver, D. (2015). *Zagonetna planeta*. Beograd: Vulkan izdavaštvo.
- Glaver, D. (2015). *Tajanstveni zamak*. Beograd: Vulkan izdavaštvo.
- Glaver, D. (2015). *Muzej legendi*. Beograd: Vulkan izdavaštvo.
- Главинић, Г. (2014). Загонетање Уроша Петровића или похвала мудрости за читаоца 21. века. *Детињство: Часопис о књижевности за децу*, Година XL, број 4, 84–100.
- Gudman, D. L. (1984). *Zevsov presto*. Beograd: Narodna knjiga.
- Jaus, H. R. (1978). *Istorija književnosti kao izazov nauci o književnosti, Esretika recepcije (izbor studija)*. Beograd: Nolit.
- Јашовић, П. (2019). Однос естетског и поучног у причама Игора Коларова. *Детињство: Часопис о књижевности за децу*, Година XLV, број 2, 75–82.
- Кајоа, Р. (1965). *Igre i ljudi: maska i zanos*. Beograd: Nolit.
- Касирер, Е. (1978). *Оглед о чоџеку*. Ријека, Загреб: Ријечка Тискара, Напријед.
- Коларов, И. (2005). *Приче о скоро свему*. Београд: Завод за уџбенике.
- Коларов, И. (2010). *Цепне приче*. Нови Сад: Дневник.
- Љуштановић, Ј. (2008). *Брисање лава: (Поетика модерног и српска поезија, од 1951. до 1971. године)*. Нови Сад: Дневник.
- Марјановић, В. (2011). Рецепцијски помак у савременој књижевности за децу и младе. *Детињство: Часопис о књижевности за децу*, Година XXXVII, број 1, 112–114.
- Марковић, С. Ж. (2007). *Записи о књижевности за децу: писци и дела 4*. Београд: Београдска књига.
- Montgomeri, R. (1984). *Grozni snežni čovek*. Beograd: Narodna knjiga.
- Montgomeri, R. (1984). *Zagonetka Maja*. Beograd: Narodna knjiga.
- Нарман, Т. (2016). *Trka kroz Rim*. Beograd: Vulkan izdavaštvo.
- Нарман, Т. (2016). *Minotaurov lavirint*. Beograd: Vulkan izdavaštvo.
- Нарман, Т. (2016). *Grobница faraona*. Beograd: Vulkan izdavaštvo.
- Нарман, Т. (2016). *Srednjeevokovno pustošenje*. Beograd: Vulkan izdavaštvo.
- Pakard, E. (1984). *Zabranjeni zamak*. Beograd: Narodna knjiga.
- Pakard, E. (1984). *Ko je ubio Harolda Trombija*. Beograd: Narodna knjiga.
- Pakard, E. (1984). *Podzemno carstvo*. Beograd: Narodna knjiga.
- Петровић, Т. (2011). *Увод у књижевност за децу*. Нови Сад: Змајеве дечје игре.
- Петровић, Т. (2010). Књижевност за децу. У В. Јовановић и Т. Росић (Ур.), *Савремена књижевност за децу у науци и настави* (стр. 349-357). Јагодина: Педагошки факултет.
- Petrović, U. (2006). *Zagonetne priče – Knjiga prva*. Beograd: Laguna.
- Petrović, U. (2006). *Zagonetne priče – Knjiga druga*. Beograd: Laguna.
- Petrović, U. (2007). *Zagonetne priče – Knjiga treća*. Beograd: Laguna.
- Petrović, U. (2008). *Misterije Ginkove ulice*. Beograd: Laguna.

- Petrović, U. (2009). *Zagonetne priče – Knjiga četvrta*. Beograd: Laguna.
- Petrović, U. (2012). *Zagonetne priče – Knjiga peta*. Beograd: Laguna.
- Petrović, U. (2013). *Tajne veštine Marte Smart*. Beograd: Laguna.
- Пешикан, А. (2009). Образложење жирија за доделу награде „Невен ” у области популарне науке за 2008. годину. Београд.
- Пешикан Љуштавонић, Љ. (2006). *Исконски шарм загонетке – Урош Петровић, Загонетне приче I*. Текст изговорен на промоцији књиге 4. октобра 2006. у књижари „Мамут”. Београду.
- Ријаже, Ж., и Inhelder, В. (1978). *Intelektualni razvoj deteta*. Beograd: Zavod za udžbenike i nastavna sredstva.
- Prelević, R. (1979). *Poetika dečje književnosti*. Mostar: Prva književna komuna.
- Terman, D. (1984). *Balonom do Sahare*. Beograd: Narodna knjiga.
- Хартман, Н. (2004). *Естетика*. Београд: Дерета.
- Hojzina, J. (1992). *Homo ludens, o podrijetlu kulture u igri*. Zagreb: Naprijed.
- Čukovski, K. (1986). *Od druge do pete*. Beograd: Zavod za udžbenike i nastavna sredstva.

## Jelena Veljković Mekić

### ALTERNATIVE DIRECTION IN CHILDREN'S LITERATURE: LITERARY QUESTS

#### Summary

In contrast to classical stories, fairy tales and novels, that are characterized by a “closed” structure and do not require any additional intervention of the recipient, there are literary works that are based on a special author- literary text-recipient relationship. The aim of the research is to examine the specific features and forms of these alternative literary texts for children in which the reader is the decisive factor in creating the course of the story and its ending. This paper analyzes the collections of stories: *Stories of Almost Everything and Pocket Stories* by Igor Kolarov, *Mysteries of Ginkgo Street, Mysterious Stories and Secret Skills of Marta Smart* by Uroš Petrović, history quest novels: *Race through Rome, Minotaur's Maze, Tomb of Terror: Egyptians, Medieval Mayhem* by Timothy Knapman, math quest novels: *The Cavern of Clues, The Planet of Puzzles, Mansion of Mazes and Museum of Mysteries* by David Glover and adventurous novels: *Who Killed Harlowe Thrombey, Underground Kingdom and The Forbidden Castle* by Edward Packard, *The Abominable Snowman* and *The Mystery of the Maya* by Raymond Montgomery, *The Throne of Zeus* by Deborah Lerme Goodman, *By Balloon to Sahara* by Douglas Terman and *The Secret of the Pyramids* by Richard Brightfield. Publishers and authors have labeled this relatively new class of books as “literary adventures,” “history quests,” “stories for finishing, fooling around, tickling, and who knows what else” and have warned readers that they are responsible for what will be embodied in their receptive act. Therefore, the mentioned stories and novels often require an emotionally engaged, determined, intelligent, adventure-oriented and thoughtful

reader. Yet, in addition to the undoubted appeal of the literary form and characters that certainly open up the possibility of identification, the aesthetic value of this alternative literary direction remains questionable. Reception theory, psychological method, formalistic and structuralist theories, will help us in the analysis of the representative examples.

[vmjelena@yahoo.com](mailto:vmjelena@yahoo.com)