

MEĐUGENERACIJSKE ŠALE I INTERTEKSTUALNOST U SLIKOVNICI KAO SUSRETIŠTU RAZLIČITIH GENERACIJA

SMILJANA NARANČIĆ KOVAČ

Učiteljski fakultet Sveučilišta u Zagrebu
smiljnk@gmail.com

UDK: 82.0-93
Izvorni znanstveni rad
Primljen: 9. 6. 2023.
Prihvaćen: 27. 9. 2023.

SAŽETAK

Kvalitetne slikovnice podjednako su zanimljive i velikim i malim recipijentima, ukriženoj ili dvostrukoj publici djece i odraslih. U najnovije se vrijeme format slikovnice kao knjige tematizira i u raspravama o dječjoj književnosti kao mjestu međugeneracijskoga susreta, mjestu koje različite generacije poziva na sudjelovanje u poticajnoj i kreativnoj igri. Tvorci slikovnica čitateljima nude ukrižene sadržaje primjenom različitih verbalnih i vizualnih strategija. U ovome se radu analiziraju međugeneracijske šale i intertekstualnost oslonjena na rekonstrukciju povijesnih i kulturnih činjenica te se dvije strategije pojašnjavaju na primjerima iz slikovnice Emily Gravett *The Rabbit Problem* (2009).

KLJUČNE RIJEČI:

igra, intertekstualnost, međugeneracijska suradnja, slikovnica, vizualna šala, zaigranost

UKRIŽENA PUBLIKA

Sandra Beckett u knjizi *Crossover Picturebooks* (2012) ističe to da su kvalitetne slikovnice podjednako zanimljive i velikim i malim recipijentima, tj. ukriženoj (*crossover*) čitateljskoj publici. One „djeci i odraslima nude jedinstvenu priliku za suradničko ili zajedničko iskustvo čitanja jer osnažuju te dvije vrste publike ravnopravnije nego bilo koja druga vrsta pripovjedi“ (2).

Poznato je da je dječja književnost, kojoj se često pribraja i višemodalni format slikovnice,¹ pojava koja nastaje u susretu djece i odraslih već i zbog toga što je to takva književnost koju odrasli pišu za djecu. Međutim, i na primateljskoj strani, u procesu čitanja, odrasli i djeca često se susreću kao usporedni recipijenti djela dječje književnosti, usmjereni na suradničko konverzijsko čitanje, i pritom započinju igru odgonetanja različitih slojeva značenja.

Robin Bernstein primjećuje da se dječja književnost kontinuirano i sve više povezuje s materijalnom kulturom i činom igranja (2013: 460). Potencijal čitanja kao tako opisanoga čina osobito je snažan i istaknut u slikovnici u kojoj se međukulturna igra nudi svakomu čitatelju, bez obzira na dob, a još je privlačnija i sadržajnija u zajedničkome čitanju što ga provode recipijenti različitih generacija. U najnovije je vrijeme stoga i nekoliko poglavlja knjige *Children's Literature and Intergenerational Relationships: Encounters of the Playful Kind* (Deszcz-Tryhubczak & Kalla, 2021a) posvećeno slikovnici. Urednice i autorice uvodnoga poglavlja ističu da svaka životna dob može imati koristi od igre i da dječje knjige pružaju vrijednu priliku za razmjenu iskustava pojedinaca različitih dobi (2021b: 6–7).

Igra i zaigranost slikovnice

Igra i zaigranost obilježja su slikovnice u još većoj mjeri nego dječje književnosti kao jednodimenzionoga medija već i zbog njezine semiotičke strukture, tj. složena suodnosa verbalnoga i vizualnoga diskursa (Nikolajeva, 2008: 56; Narančić

¹ Slikovnica je višemodalno djelo koje se svojom semiotičkom strukturom razlikuje od književnosti. Književnost nastaje u mediju prirodnoga jezika i prenosi se jezikom kao sustavom konvencionalnih znakova, dok se slikovnica posreduje dvama diskursima koji se nalaze u međusobnom dijaloškom odnosu. Taj se odnos može realizirati samo u činu čitanja, dakle putem stvarnoga čitatelja. Zbog njezinih obilježja slikovnicu smatramo zasebnom vrstom umjetnosti: „Suvremena je slikovnica knjiga koju bitno određuju dvostruki vizualno-verbalni diskurs, trodimenzionalnost, interaktivnost, specifično čitateljstvo i relativno mali broj stranica. U tom se obliku slikovnica kao zasebna vrsta umjetničkoga djela i kao zasebna vrsta medija javila u devetnaestome stoljeću, razvila tijekom dvadesetoga stoljeća, a od šezdesetih godina toga stoljeća do danas prolazi razdoblje punoga procvata i istražuje svoje granice“ (Narančić Kovač, 2015: 7).

Kovač, 2015: 101; Shi, 2021: 121), zbog kojega se značenja dodatno umnažaju: njihovi pripovjedači pridonose višeznačnosti „svojim odnosom i razlikama ili sličnostima svojih obilježja“ (Narančić Kovač, 2015: 123). Dakle, potencijal slikovnice za igru i zaigranost imanentan je slikovnici kao takvoj. S druge strane, bogatstvo kulturnih referencija i višestrukih razina značenja koje slikovnica obično nudi u svojim slobodno kreiranim, zaigranim i značenjski bogatim diskursima pridonose njezinoj privlačnosti različitim čitateljima, pogotovo u onim slikovnicama koje, kako tumači Katarzyna Smyczyńska, „prekoračuju simboličnu granicu dobi potičući svoje mlađe i starije čitatelje na to da se upuste u svijet bez konvencionalnih pravila i hijerarhija, jasno pokazujući da međugeneracijske veze u mnogim svojim inkarnacijama prožimaju i prirodno određuju ljudske živote“ (2021: 51). Štoviše, osobit dijaloški način čitanja koji je tijekom recepcije slikovnice nužan zbog potrebe sudjelovanja čitatelja u rekonstrukciji priče uspostavljanjem značenjskih poveznica između dvaju diskursa, dodatan je poticaj na uključivanje sučitatelja. Čitajući zajedno, djeca i odrasli možda tumače sadržaje slikovnice na različite načine, pristupajući različitim razinama značenja u skladu sa svojim prethodnim iskustvom i spoznajama, ali su pritom pozvani na suradnju ne samo kao sučitatelji nego i kao suigrači. U procesu suradničkoga čitanja događa se međugeneracijska igra u kojoj djeca i odrasli razmjenjuju tumačenja i uzajamno obogaćuju interpretaciju djela u cjelini (Narančić Kovač, 2021a: 87–88).

Igru i zaigranost teoretičari obično povezuju s postmodernizmom, posebno imajući na umu postupke poigravanja sastavnicama suvremene kulture (Edwards, 2013: 7). Temeljna svojstva slikovnice, a osobito njezina interaktivnost, izvor su i njezine zaigranosti (Narančić Kovač, 2021a: 66). Maria Nikolajeva napominje da se u suvremenim slikovnicama mogu naći primjeri postmoderne igre koja je sama sebi svrha (2008: 68). Stoga se suvremene slikovnice katkada nazivaju postmodernima (Sipe i Pantaleo, 2008). Većina se teoretičara ipak priklanja mišljenju da slikovnice nisu postmoderne u pravom smislu riječi, nego su postmodernizmu samo bliske po nekim postupcima ili strategijama posredovanja značenja. Tako David Lewis, koji uočava čvrstu povezanost slikovnice s različitim oblicima igre (2001: 81), ipak misli da ju je prikladnije odrediti kao djelo ponajprije prožeto metafikcionalnošću;² drugim riječima, slikovnice „nemaju apokaliptičnost i ka-

² Najpoznatije je određenje metafikcionalnosti ono Patricije Waugh, koja metafikciju, tj. metafiktivnu ili metafikcionalnu književnost definira kao „fikcionalnu književnost koja samosvjesno i sustavno privlači pozornost na svoj status umjetnine (*artefact*) da bi postavila pitanja o odnosu fikcionalnosti i stvarnosti“ (1984: 2). Toj je pojavi u slikovnici brojna istraživanja posvetila Sylvia Pantaleo, analizirajući velik broj

kvoću kraja igre – onaj osjećaj veseloga plesa na rubu ponora – koju nalazimo u većem dijelu postmoderne umjetnosti“ (Lewis, 2001: 99). S tim se slaže i Cherie Allan, koja za slikovnice umjesto atributa postmodernosti predlaže postmodernesknost (2012: 24). Naglasak je ipak na čistoj i teškim temama neopterećenoj zaigranosti u kojoj slikovnica redovito istražuje vlastite granice.

Intelektualna igra

U nastavku ovoga rada osvrnut ćemo se na tipične strategije posredovanja značenja koje proizlaze iz zaigranosti slikovnice i čine događaj čitanja intelektualnom igrom te se potom usmjeriti na dvije, međugeneracijsku igru i intertekstualnost, na kojima ćemo pokazati kako slikovnica nudi slojevita značenja ukriženoj publici djece i odraslih.

Poziv na igru u slikovnicama se očituje u postupcima kao što su poraba ironije, parodije, nonsensa, igre riječima, vizualnih i verbalnih šala, intertekstualnosti,³ samoreferencijalnosti i općenito metafikcionalnosti (Nikolajeva, 2008: 55, 67–68). Pritom je osobito važna uloga čitatelja. Aktiviranje čitatelja postiže se, među ostalim, i metafikcionalnim obilježjima slikovnice koja čitateljima dodjeljuju snažne interaktivne i interpretativne uloge (Pantaleo, 2004: 18). No nužnost čitateljeve aktivne uloge u susretu sa slikovnicom proizlazi i iz drugih, već spomenutih obilježja slikovnice i njezine semiotičke strukture, koji su mahom međusobno povezani.

U osloncu na istraživanja norveškoga teoretičara elektroničke književnosti i videoigara, Espena J. Aarsetha, slikovnica se iz perspektive čina čitanja i uključenosti čitatelja najjednostavnije može opisati kao ergodičan tekst (Narančić Kovač, 2015: 180), tj. takav tekst koji od čitatelja zahtijeva sudjelovanje, djelatnost i netrivialan napor (Aarseth, 1997: 1). Pojam ergodičnoga teksta Aarseth je izveo iz svojega određenja nelinearnoga teksta kao onoga koji nema samo jedan čitatelju

slikovnica, a u knjizi *Exploring Student Response to Contemporary Picturebooks* objavila je detaljan popis zapaženih i za slikovnicu karakterističnih metafikcionalnih postupaka (2008: 191–192). Metafikcionalnost je slikovnici svojstvena po definiciji jer svojim načinom komunikacije s čitateljem i istaknutim svojstvom trodimenzionalnosti u prostoru (svojom materijalnošću) nužno prekoračuje granicu fikcije i zbilje (Narančić Kovač, 2015: 403). O materijalnosti slikovnice vidi i uvodni tekst Ilgim Ververi Alaca u tematskom broju časopisa *Libri & Liberi* (2009).

³ Pojam intertekstualnosti definiralo je više teoretičara, a ovdje se priklanjamo definiciji G rarda Genettea, po kojoj je intertekstualnost „odnos suprisutnosti [uspostavljen] između dvaju tekstova ili među većim brojem tekstova: to jest, [...] stvarna prisutnost jednoga teksta u drugom“ (1997: 1–2). Patricia Waugh (1984), kao i neki teoretičari slikovnice, a s njima i Sylvia Pantaleo (2008: 191) uključuju intertekstualnost u metafikcionalne postupke.

zadani put prolaska kroz djelo, kao što je to slučaj u književnosti, nego se slijed prolaženja kroz tekst razlikuje „od čitanja do čitanja zbog oblika, konvencija ili mehanizma teksta“ (51). Slikovnici je ergodičnost imanentna i zbog imperativa opetovanoga čitanja različitim stazama, a njezin čitatelj, pristane li na ulogu istinskoga čitatelja slikovnice, mora biti „aktivan i otvoren različitim kombinacijama“ ponuđenih značenja (Narančić Kovač, 2015: 374). Pritom je veliko bogatstvo poruka koje kvalitetna slikovnica kao dijaloška forma nudi na razini cjelovitoga smisla djela te je jasno da stvarni čitatelj u činu (inter)aktivnoga čitanja pri opetovanome čitanju nalazi uvijek nove skrivene „zagonetke“ (375).

Pojam ergodičnoga teksta upotrijebila je Mari-Laure Ryan uspostavljajući tipologiju pripovijedi kombinacijom triju kriterija, tj. ovisno o tome jesu li pojedini tekstovi ergodični ili neergodični, interaktivni ili neinteraktivni i elektronički ili neelektronički. Kombinacijom tih kategorija dobiva osam različitih tipova pripovijedi, od književnoga djela do računalne igre (Ryan, 2001: 207–210). Iako izrijeком ne spominje slikovnicu, jasno je da se ona, kao interaktivni ergodični neelektronički tekst uklapa u „sve veću skupinu nelinearnih, ili višelinearnih [...] tiskanih tekstova koji čitatelju nude izbor slijeda čitanja“ (2001: 209). Eliza T. Dresang teoriju o radikalnoj promjeni u suvremenim djelima za djecu pod utjecajem digitalnih medija koja nastupa u zadnjim desetljećima 20. stoljeća temelji na načelima interaktivnosti, konektivnosti i pristupačnosti (Dresang E. T., 1999). Svoju teoriju primjenjuje i na slikovnicu, ističući njezina svojstva intertekstualnosti i hipertekstualnosti kao (tiskane) knjige koja se drži u ruci (*handheld book*) i koja podrazumijeva nelinearnost, nesekvencijalnost te dizajn nalik na onaj digitalnih medija što sve dovodi do „hipetrekstualnoga pristupa razmišljanju i čitanju“ (Dresang E. T., 2008: 42).⁴

Valja napomenuti da složeni i izazovni postupci nisu svojstveni samo pripovjednim slikovnicama; i diskursi nepripovjednih slikovnica često posređuju višestruka značenja, traže interaktivnog čitatelja koji istražuje i propituje ponuđeno i aktivno sudjeluje u dinamičnome dijalogu koji zadaje pojedina slikovnica (Narančić Kovač, 2021b: 49).⁵

⁴ U istom radu Dresang donosi detaljnu usporedbu karakterističnih obilježja slikovnice koje opisuje u svjetlu teorije radikalne promjene i onih koje opisuju teoretičari koji opisuju slikovničke postmoderne postupke (2008: 43) te zaključuje da su te dvije vrste opisa suvremene slikovnice slične, ali ipak različite i da obje mogu biti korisne za daljnja istraživanja (52).

⁵ Nefikcionalne, odnosno obavijesne ili namjenske slikovnice također čitatelju često nude intelektualnu igru. Pritom, sama metafikcionalna igra s izmišljenim ili stvarnim pojmovima i kombinacijama značenja, načelno, „kao i interaktivnost potaknuta slikovničkim diskursima, pripada čitateljevu vlastitu stvarnomu svijetu“ (Narančić Kovač, 2020: 81).

Međugeneracijska igra

Zbog svega toga, međugeneracijsko čitanje slikovnice postaje međugeneracijska igra, igra kao pojava određena davno prepoznatim odrednicama kao što su sloboda, aktivnost, uživanje, opuštenost, slobodno vrijeme, prepuštanje zamišljenom (za razliku od stvarnoga), a da se pritom nikad ne doživljava kao obvezna aktivnost ili zadaća (Huizinga, 1949: 9). Kao i u drugim vrstama igre, i čitanje slikovnice uspješnom igraču nudi nagradu u vidu ispunjenja, zadovoljstva i(li) spoznaje, uloženi se napor u potrazi za značenjima i smislom, dakle, isplati.

Ima različitih vrsta (dječjih) igara, a sve se oslanjaju na složenost dječjega maštovitog svijeta, piše Joyce E. Kelley te nabraja:

[Igra] može biti u osami ili interaktivna; može se oslanjati na pravila, ili ne imati nikakva pravila; može po naravi biti pretežno dramska ili čisto jezična; može ili ne mora uključivati igračke i druge predmete [...]; može oponašati djetetu poznati svijet ili istraživati nepoznato (2019: 2).

Međugeneracijska igra čitanja slikovnice može također biti sve to, osim igra u osami.

Od prethodno navedenih postupaka na koje često nailazimo u zaigranoj slikovnici, među onima koji osobito potiču međugeneracijsku suradnju izdvajaju se šale i intertekstualnost, i to osobito u užem smislu, kao strategije poticanja međugeneracijskoga susreta u vidu međugeneracijskih šala te intertekstualnosti u vidu rekonstrukcije prošlih razdoblja i kulturnih činjenica, ponajprije u vizualnom diskursu slikovnice. Te se dvije strategije katkada javljaju u kombinaciji.

U nastavku analiziramo primjere navedenih strategija iz slikovnice koja je osobito bogata primjerima spomenutih postupaka: *The Rabbit Problem* [Kunićev problem] autorice Emily Gravett (2009).

Već sama tema slikovnice *The Rabbit Problem* znakovita je kao primjer višestruke intertekstualnosti u kojoj se poseže za specifičnim kulturnim činjenicama i za konkretnim polaznim tekstom iz područja matematike.

Kulturni intertekst nalazimo u formatu slikovnice. Problem iz naslova odnosi se s jedne strane na sastavnice priče, u kojoj brzo razmnožavanje zečeva postaje problem jer im je životni prostor skučen, a njih je sve više. Tijekom godine nađu se u različitim situacijama koje izazivaju poteškoće te im nastoje doskočiti: hladno im je u zimskim mjesecima, gladni su jer nema hrane, vruće im je ljeti, prejedaju se obilatim urodom mrkve, pa postaju predebeli, uglavnom svaki mjesec donese neku novu situaciju. Skupina kunića raste iz mjeseca u mjesec, što slikovnica

lijepo prati svojim trodimenzijskim formatom: ona je ne samo slikovnica nego i zidni kalendar, koji u koricama ima rupice za čavličić na koji se može objesiti i tako čitati kao zidna dekoracija tijekom cijele godine, slično kao što adventski kalendari djeci iz dana u dan nude slatkiše ili kakvu drugu nagradu u doba došašća.

Ta je metafikcionalna šala ujedno i međugeneracijska. Metafikcionalna jer u stvarnom svijetu, izvan svoje fikcionalne stvarnosti, slikovnica može poslužiti kao svakodnevni materijalni i trodimenzijski predmet koji nam pomaže pratiti tijek vremena. Međugeneracijska, jer suvremeno dijete sve rjeđe može vidjeti zidni kalendar u svakodnevnome životu. Kalendari su danas dostupni gdje god postoji tipkovnica, vizualna ili stvarna, pa je potreba za zidnim kalendarom sve manja. On postaje relikv iz preddigitalnoga doba. U suradničkom čitanju dijete i odrasla osoba mogu podijeliti svoje dojmove o činjenici da je slikovnica ujedno i nešto sasvim drugo, što ima različiti smisao za čitatelje različite dobi. Može se reći da se vizualni diskurs (s dijelovima verbalnoga) protegnuo u trodimenzijski stvarni svijet i tako objedinio dvije različite funkcije (knjige i kalendara), a vrijeme i mjesto radnje kao dijelovi priče postali su u obliku kalendara materijalni i opipljivi još izražajnije nego što je to sama slikovnica.

Intertekstualnost opisanoga primjera sastoji se u preuzimanju žanrovskih karakteristika drugoga formata, neobičnoga za slikovnicu. Naime, Christine Wilkie-Stibbs u radu o intertekstualnosti u dječjoj književnosti razlikuje tri vrste preuzimanja polaznoga teksta, i stoga tri glavne vrste interteksta: doslovno preuzimanje, oponašanje i žanrovsku podudarnost (2004: 132–133). Ovdje je riječ o trećoj vrsti interteksta, pri čemu je polazna sfera sama stvarnost, tj. kulturna činjenica iz te stvarnosti, pa se elementi kulture stvarnoga svijeta unose u fikcionalni, ali i stvarni svijet slikovnice. Wilkie-Stibbs pojašnjava da se žanrovska podudarnost odnosi na pojedine kodove i konvencije koje se mogu identificirati u različitim djelima, okupljeni u prepoznatljive obrasce, odnosno žanrovska obilježja koja čitatelji mogu naći u sličnim tekstovima (2004: 133). U prepoznavanju i potpunom razumijevanju žanrovskih konvencija zidnoga kalendara i njegove funkcije pomoći će suradnja djeteta i odrasle osobe.

To je, međutim, samo jedan aspekt intertekstualnosti izabrane teme slikovnice. Drugi je taj što je naslov na još jedan način dvosmislen, a peritekstne sastavnice slikovnice na to i upućuju: na engleskome jeziku sintagma *the rabbit problem* povezuje se s poznatim matematičkim nizom koji se pripisuje talijanskomu matematičaru Leonardu Fibonacciju, odnosno Leonardu Pisanu, tj. iz Pise (1170. – 1250.?), koji je poznatiji kao Fibonaccijev niz ili niz Fibonaccijevih brojeva. To

je slijed prirodnih brojeva u kojemu je svaki sljedeći broj zbroj prethodnih dvaju, pri čemu se prvi broj 1 ponavlja, odnosno zbraja s nulom koja mu prethodi. Sam Fibonacci postavio je matematički problem o broju zečeva na pustome otoku pod uvjetom da se prvoga siječnja na njemu zatekne par novorođenih zečeva. Izračuna li se broj zečeva na tome otoku u svakome mjesecu, pod strogo zadanim uvjetima, rezultat će biti Fibonnacijev niz. Problem je zorno prikazala i jasno protumačila Marija Juričić Devčić (2010/2011) u časopisu *Matka* koji Hrvatsko matematičko društvo objavljuje za mlade matematičare i drugu zainteresiranu publiku. Uglavnom, kad zečevi navrše dva mjeseca, izleći će se još jedan par mladih zečeva, tako da se na otoku prvoga ožujka nalaze dva para zečeva. Pravilnim razmnožavanjem, tako da svaki postojeći par dobije jedan par zečeva kad navrše dva mjeseca, a poslije toga, kao zreli zečevi, dobiju novi par svakoga sljedećeg mjeseca, broj parova zečeva na otoku tijekom prve godine mijenjat će se na sljedeći način:

siječanj	veljača	ožujak	travanj	svibanj	lipanj	srpanj	kolovoz	rujan	listopad	studeni	prosinac
1	1	2	3	5	8	13	21	34	55	89	144

Tako se dobiva prvih dvanaest brojeva Fibonaccijeva niza, koji se, naravno, nastavlja u beskonačnost, kao što bi se i zečevi nastavili razmnožavati u idealnim uvjetima. Međutim, u slikovnici, kad prođe cijela godina, zečevi pobjegnu kroz rupu u stranici i fikcionalna livada na kojoj su živjeli godinu dana ostaje prazna. Polazno je područje ovoga interteksta koji zaprema čitavu slikovnicu matematika, a podudarnost je istodobno višerazinska: s jedne strane, citira se sam slijed brojeva, drugo, matematički se problem oponaša sastavnicama verbalnoga i vizualnoga diskursa koji prikazuju i prebrojavaju zečeve na livadi, i treće, sam zaplet vjerno slijedi razvoj rješavanja matematičkoga zadatka, odnosno nizanje brojeva.

Jasno je da za zainteresirane mlade matematičare slikovnica koju razmatramo može biti pravi izazov, kao i starijemu čitatelju koji se može naći u prilici da djetetu pomogne razumjeti načela Fibonaccijeva slijeda i brojiti kuniće, prepoznavati stare i nove parove i slično. Sve im to pruža mogućnost višesatne intelektualne zabave i može biti razlog za često vraćanje slikovnici. Fibonaccijevi brojevi postat će malim čitateljima još zanimljiviji u odrastanju i kad njihov slijed prepoznaju u prirodnim oblicima, primjerice u načinu kako rastu suncokretove sjemenke ili u obliku morske školjke koju zovemo indijskom lađicom. Naime, do uvida u taj oblik lako se dolazi primjenom Fibonaccijevih brojeva u popločavanju zamišljene površine kvadratima kojima su duljine stranica redom ti brojevi, tako da uz dva

susjedna kvadrata stranice duljine 1 crtamo kvadrat stranice duljine 2, ispod njih kvadrat stranice duljine 3 i dalje, pridružujući popločenoj površini sve veće kvadrate. Nadalje, ako „u svaki kvadrat upišemo četvrtinu kružnice [...] dobit ćemo krivulju koju zovemo Fibonaccijeva krivulja (Fibonaccijeva spirala), a koja [...] se nalazi u različitim oblicima u prirodi“ (Juričić Devčić, 2010/2011: 221). Da ne spominjemo povezanost toga niza brojeva i zlatnoga reza.

Slijede četiri primjera interteksta iz iste slikovnice koji uključuju međugeneracijske šale, pričom povezana s događajima u veljači, travnju, svibnju i listopadu.

U veljači je problem hladnoća, pa usamljeni par pokušava isplesti topli džemper i nekako se ugrijati. Na samome kalendaru vide se bilješke, primjerice *Brrrr, too cold to knit* ‘prehladno je za pletenje’ i popis strategija kako se ugrijati, a igra riječima nalazi se u raznoznačnici (homonimu) *leap* u napomeni *It’s a leap year* ‘Prijestupna je godina’. Riječ *leap* u značenju ‘(pre)skočiti’ dobro se uklapa u aktivnosti prikazanih protagonista, a mogla bi se razumjeti i kao napomena da je riječ o godini u kojoj se skače ili koju se može ili treba – preskočiti. Na termometru položenom preko stranice živa se uopće ne vidi jer je temperatura sasvim niska, a oznake temperature zamijenjene su riječima koje opisuju doživljaj hladnoće ili vrućine umjesto znamenki temperaturnih stupnjeva. Tako su moguće vrijednosti označene, od najniže do najviše na sljedeći način: *Brrrrrrrr / Freezing, Bit / Nippy, Just / Right, Hopping / Hot!* Zaigranost tih formulacija prilično je složena, što se vidi i u tome da ih je uglavnom teško prevesti. *Brrrrrrrr / Freezing*, ‘Brrrrrrrr / smrznuto’ i nije tako komplicirano. *Bit / Nippy* može se prevesti kao ‘malo / grickavo’ u smislu u kojem se može reći da mraz „grize“, a sačuvana je još jedna igra riječima u raznoznačnici *nip*, riječ koja može značiti ‘ugriz’ ili ‘mraz’. Za zečeve se može reći da grickaju (*nip*), ali mogu i ugristi (*bite*). Osim toga, sama riječ *bit* također je raznoznačnica jer znači ‘malo’, a ujedno je i oblik za preterit nepravilnoga glagola *bite* ‘gristi’ (*bite – bit – bitten*). Slijedi još jedan relativno jednostavan prijevod, *Just / Right* ‘baš / dobro’ ili ‘upravo kako treba’, ali nešto je složenija sljedeća oznaka: *Warren / Warm* ‘toplo kao doma’. Naime, riječ *warren* odnosi se na prostor tunelima povezanih zečjih jazbina objedinjenih u nastambu u kojoj kunići žive u skupinama ili na koloniju kunića koji žive na takvome mjestu. Konačno, *Hopping / Hot!* prilično je jasno ako se prevede kao ‘tako vruće da skakućeš’.

No posebno je zanimljiva brošurica koja je zalijepljena na kalendar i može se listati, naslova „Knit with Fibonacci’s Wools!“. U njoj se nalaze detaljne upute za pletenje džempera s kapuljačom i dodatnim tuljcima za duge uši. Osim toga, ilustracije prikazuju kako se niti provlače i preklapaju da bi se dobili različiti bodovi

(i uzorci u pletivu), a tu su i potrebne stručne kratice. Za džemper je potrebna vuna boje mrkve, vuna bež boje, pletaće igle i mnogo strpljenja.

Plesti treba pet različitih i kraticama detaljno opisanih redova, a onda ih ponavljati dok se ne završi kapuljača ili „dok ne shvatite da kunići i pletenje uistinu ne idu zajedno“. I peta slika koja bi trebala pomoći i pojasniti kako se plete potvrđuje takav zaključak: na njoj su niti zapetljane, a zečje šapice nemaju nikakvu kontrolu nad pletaćim iglama. Riječ je o intertekstualnosti u vidu rekonstrukcije prošlih razdoblja i kulturnih činjenica. Cijela je knjižica intertekst, a upute za pletenje mogle su se naći u ženskim časopisima sredine 20. stoljeća. I danas se mogu naći upute za pletenje, ali nisu više namijenjene velikomu broju čitateljica kojima je pletenje način da popune police u ormarima svoje obitelji uz minimalne troškove. Na internetu upute lako mogu naći suvremeni entuzijasti pletenja, ali intertekst u našoj slikovnici nimalo ne nalikuje na suvremene publikacije: brošura je otisnuta na tankome novinskom papiru koji izgleda kao da je dugo stajao u nečijoj ladici, a tisak je dvobojni, kako bi se dodatno uštedjelo. U međugeneracijskome čitanju, i mladi i stariji čitatelj imat će dovoljno prostora za igru i zajedničko otkrivanje višeslojnih značenja i dijakronijski pogled u prošlost i kulturu svakodnevnoga života.

Travanjska stranica prikazuje obilnu kišu od koje se tri zečja para štite kako umiju, dok se voda cijedi sa slike livade na dio kalendara s danima i tjednima. Likovi imaju problem namočenoga kunića („The soggy rabbit problem“). Bilješke na kalendaru upućuju na to da likovi namjeravaju izgraditi zaklon vlastitim snagama („DIY“ kratica je za *do-it-yourself* ‘uradi sam’). Na dan 9. travnja rezervirat će satove plivanja, 11. travnja planiraju kupanje, a 14. travnja obiteljski ručak na kojemu će se poslužiti blatna pita (*mudpie*). Sve su to verbalne i vizualne šale koje mogu razumjeti čitatelji različitih generacija.

Ipak, posebno su međugeneracijski relevantna dva dodatna i međusobno povezana interteksta: metar za mjerenje razine vode do vrijednosti 11 (inča ili centimetara), a uz njih su i komentari: na dnu „suho“, iznad 1 „vlažne šape“, iznad 2 „mokre šape“, a potom „vlažan rep“, „razmočen rep“, „natopljen trbuščić“, „vlažni brkovi“, a iznad 8 sve do iznad 11 ponavlja se uzvik *HELP!*, sve većim slovima. Naravno, međugeneracijski razgovor ovdje može tematizirati problematiku vodostaja i poplava, još jedan intertekst u osloncu na zbilju, čini se suvremenu. Drugi intertekst sasvim je vizualan: riječ je o crtežu broda koji iskusni čitatelj odmah prepoznaje: to je Noina arka, koja priziva kulturno, književno i religijski relevantan intertekst koji dolazi iz daleke prošlosti, točnije

iz teksta Staroga zavjeta. Naravno, poplava odmah dobiva globalne razmjere potopa, a međugeneracijski dijalog postaje još slojevitiji. Brojne su suvremene adaptacije priče o potopu, tako da i dječji čitatelj može prepoznati intertekst i tako pridonijeti međugeneracijskomu odgonetanju značenja. Arka umjesto imena na pramcu ima crtež mrkve, koja predstavlja vizualnu šalu koju je lako prepoznati, a postupno se otkrivaju i dodatni detalji u uzburkanome moru: veliki bijeli kit evocira kulturni roman *Moby Dick* Hermana Melvillea, a ribarska mreža otvara i dodatne konotacije.

U svibnju nema dovoljno hrane, pa nastaje problem gladnoga kunića. Najistaknutiji je intertekst knjižica s kuponima za racioniranje hrane (*Ration book*) koju je izdalo Ministarstvo mrkvi, poput onih kakve je tijekom i poslije Drugoga svjetskog rata izdavalo britansko Ministarstvo hrane i kakve se mogu, primjerice, vidjeti na mrežnim stranicama Muzeja engleskoga ruralnog života (University of Reading, 2022). U knjižici se navode vrste hrane, konkretno mrkve, trava, cvijeće, blato, izmet, lišće. Na desnoj stranici prekriveni su iskorišteni kuponi, pa vidimo da je preostalo kupona samo još za najnepoželjnije „namirnice“, tj. za blato i zečje brabonjke. Međugeneracijsku šalu prepoznamo u tekstu napomene: „nemojte pojesti kupone“. Knjižica za racioniranje hrane predstavlja karakterističan vizualno-verbalni intertekst koji oponaša prethodni tekst, a dijelom ga i citira, jer ga prikazuje prepoznatljiv povijesni predmet koji dječjem čitatelju ni ne može biti sasvim razumljiv bez međugeneracijskoga razgovora.

U listopadu nastaje problem „preteških“ kunića, odnosno ugojenih kunića koji su imali obilje mrkava u rujnu (i prikladnu zečju kuharicu s receptima). Stoga sada moraju vježbati, a prikazani intertekst koji se kao na prethodni tekst oslanja na prijedloge vježbi koje preplavljaju ženske časopise u vremenu prije godišnjih odmora duhovita je međugeneracijska šala jer prikazuje kuniće koji pokrete pojedinih vježbi izvode na komičan način. Naslov je interteksta, koji izgleda kao otrgnuta stranica selotejpom nalijepljena na kalendar, „Rabbitercise“ ‘Kunićovježba’, a među preporučenim se vježbama nalaze, primjerice, „Čupanje mrkve“ i „Istezanje“. Crtež dviju faza vježbe prikazuje kunića koji se prostire po podu, a potom diže u zrak glavu i sve udove, tako da ostaje na okruglom trbuščiću.

Analiza slikovnice *Rabbit Problem* pokazala je da se zaigranost slikovnice kao vrste pripovijedi manifestira u slikovničkim diskursima realizacijom različitih komunikacijskih strategija i samim svojstvima slikovnice kao takve. Analizirana slikovnica, međutim, nije usamljeni primjer nego samo jedan od mnoštva primjera.

I mnoge hrvatske slikovnice bogate su srodnim primjerima interteksta i međugeneracijskih šala, kao što je prikazano u prethodnim istraživanjima (Narančić Kovač, 2021a). Poticajne primjere naći ćemo, primjerice, u djelima Stanislava Marijanovića, kao što su prikazi sukobljenih svjetova lijenih ljudi i radoznalih čudovišta i brojne međugeneracijske šale na zidovima punim grafitu u slikovnici *Čudovišta u muzeju iliti 1. tvrđanski rat za Muzej protiv dosada nepoznatih čudovišta* (2010), kao i u djelima Tomislava Torjanca koji suptilnim intertekstnim uputnicama na europsku povijest, kulturu i brojne artefakte 20. stoljeća otvara prostor međugeneracijske igre prikazujući Antuntuna, čudaka iz pjesme Grigora Viteza, kao obrazovanog i ekscentričnog umjetnika i izumitelja koji je potpuno samodovoljan i posvećen slobodnoj kreativnoj igri u slikovnici *Kako živi Antuntun* (2009) ili podjednako suptilnom intertekstualnošću upućuje na hrvatski kulturni kontekst kasnih sedamdesetih godina 20. stoljeća u slikovnici *Grga Čvarak* na stihove pjesme Ratka Zvrka (2011).

ZAKLJUČAK

Analiza odabranih primjera interteksta i međugeneracijskih šala koje se isprepliću na različite načine pokazala je složenost značenjskih sastavnica verbalnoga i vizualnoga diskursa kakvu može ponuditi kvalitetna slikovnica. Susrećemo se s različitim pripovjednim strategijama položenima u slikovničke diskurse od kojih neke i kombiniraju njihove izražajne mogućnosti kako bi realizirali zaigranost i međugeneracijski potencijal slikovnice koji leži u njezinoj osnovnoj strukturi i s njom povezanim karakteristikama slikovnice kao zasebne umjetničke vrste. Osobito su istaknute strategije oslonjene na verbalnu i vizualnu te vizualno-verbalnu intertekstualnost i zadavanje svojevrstih značenjskih zagonetki koje čitatelji mogu razriješiti na više načina oslanjajući se na svoja prethodna iskustva i znanja. Takve izražajne strategije često su upućene ukriženoj publici djece i odraslih i prostor su za uspostavljanje međugeneracijske igre u kojoj se odvija igra konverzacijskoga čitanja i odgonetavaju višeslojna značenja.

Svaka slikovnica koja je uistinu slikovnica u pravome smislu riječi, koja, dakle, iskorištava potencijal svoje semiotičke strukture i zaigranosti svojih diskursa, može se upustiti u pripremanje sličnih zagonetki i izazova. Čitatelji iz različitih generacija, kad se susretnu na prostoru ergodičnih slikovničkih stranica mogu zajedno uživati u slobodnoj intelektualnoj igri.

LITERATURA

- AARSETH, E. J. (1997). *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore, MD: Johns Hopkins University Press.
- ALLAN, C. (2012). *Playing with Picturebooks: Postmodernism and the Postmodernesque*. Basingstoke, Hampshire: Palgrave Macmillan.
- BECKETT, S. (2012). *Crossover Picturebooks: A Genre for All Ages*. New York i London: Routledge.
- BERNSTEIN, R. (2013). Toys Are Good for Us: Why We Should Embrace the Historical Integration of Children's Literature, Material Culture, and Play. *Children's Literature Association Quarterly*, 38 (4), 458–463.
- DESZCZ-TRYHUBCZAK, J. i KALLA, I. B. (ur.). (2021a). *Children's Literature and Intergenerational Relationships: Encounters of the Playful Kind*. Cham/Basingstoke: Palgrave MacMillan.
- DESZCZ-TRYHUBCZAK, J. i KALLA, I. B. (2021b). Play, Children's Literature, and Intergenerational Connectivity. U: J. Deszcz-Tryhubczak i I. B. Kalla (ur.), *Children's Literature and Intergenerational Relationships: Encounters of the Playful Kind*. (1–15). Cham/Basingstoke: Palgrave Macmillan.
- DRESANG, E. T. (1999). *Radical Change: Books for Youth in a Digital Age*. New York, Dublin: The H. W. Wilson Company.
- DRESANG, E. T. (2008). Radical Change Theory, Postmodernism and Contemporary Picturebooks. U: L. R. Sipe i S. Pantaleo (ur.), *Postmodern Picturebooks: Play, Parody, and Self-Referentiality*. (41–54). New York i London: Routledge.
- EDWARDS, B. (2013). *Theories of Play and Postmodern Fiction*. London i New York: Routledge.
- GENETTE, G. (1997). *Palimpsests: Literature in the Second Degree*. (C. Newman, i C. Doubinsky, prev.) Lincoln i London: University of Nebraska Press.
- GRAVETT, E. (2009). *The Rabbit Problem*. London: Macmillan Children's Books.
- HUIZINGA, J. (1949). *Homo Ludens: A Study of the Play-element in Culture*. (R. F. Hull, prev.) London: Routledge i Kegan Paul.
- JURIČIĆ DEVČIĆ, M. (2010/2011). Fibonacci, zečevi i pčele. *Matka*, 19 (76), 218–221.
- KELLEY, J. E. (2019). Introduction: Caution—Children at Play: Investigations of Children's Play in Theory and Literature. U J. E. Kelley (ur.), *Children's Play in Literature: Investigating the Strengths and the Subversions of the Playing Child*. (1–23). London: Taylor i Francis.

- LEWIS, D. (2001). *Reading Contemporary Picturebooks: Picturing Text*. London: Routledge.
- MARIJANOVIĆ, S. (2010). *Čudovišta u muzeju iliti 1. tvrdanski rat za Muzej protiv dosada nepoznatih čudovišta*. Osijek: Muzej Slavonije.
- NARANČIĆ KOVAČ, S. (2015). *Jedna priča – dva pripovjedača: slikovnica kao pripovijed*. Zagreb: ArTresor.
- NARANČIĆ KOVAČ, S. (2020). A Semiotic Approach to Non-Fiction Picturebooks. U: G. Grilli (ur.), *Non-Fiction Picturebooks: Sharing Knowledge as an Aesthetic Experience*. (69–89). Pisa: Edizioni ETS.
- NARANČIĆ KOVAČ, S. (2021a). Intergenerational Encounters in Contemporary Picturebooks. U J. Deszcz-Tryhubczak i I. B. Kalla (ur.), *Children's Literature and Intergenerational Relationships: Encounters of the Playful Kind*. (63–92). Cham: Springer Nature Switzerland AG / Palgrave MacMillan.
- NARANČIĆ KOVAČ, S. (2021b). A Semiotic Model of the Nonnarrative Picturebook. U: N. Goga, S. Hoem Iversen i A.-S. Teiglan (ur.), *Verbal and Visual Strategies in Nonfiction Picturebooks: Theoretical and Analytical Approaches*, (37–51). Oslo: Scandinavian University Press. doi:10.18261/9788215042459-2021-04
- NIKOLAJEVA, M. (2008). Play and Playfulness in Postmodern Picturebooks. U: L. Sipe i S. Pantaleo (ur.), *Postmodern Picturebooks: Play, Parody, and Self-Referentiality*. (55–74). London: Routledge.
- PANTALEO, S. (2004). The Long, Long Way: Young Children Explore the Fabula and Syuzhet of *Shortcut*. *Children's Literature in Education*, 35 (1), 1–20.
- PANTALEO, S. (2008). *Exploring Student Response to Contemporary Picturebooks*. Toronto itd.: University of Toronto Press.
- RYAN, M.-L. (2001). *Narrative as Virtual Reality*. Baltimore i London: The Johns Hopkins University Press.
- SHI, X. (2021). How Fictional Representations of Intergenerational Play May Be Important for Child Readers: A Cognitive Approach. U: J. Deszcz-Tryhubczak i I. B. Kalla (ur.), *Children's Literature and Intergenerational Relationships: Encounters of the Playful Kind*. (115–130). Cham/Basingstoke: Palgrave Macmillan.
- SIPLE, L. i PANTALEO, S. (ur.). (2008). *Postmodern Picturebooks: Play, Parody, and Self-Referentiality*. New York i London: Routledge.
- SMYCZYŃSKA, K. (2021). Embracing the Childlike in Picture Book Poetics. U: J. Deszcz-Tryhubczak i I. B. Kalla (ur.), *Children's Literature and Intergenerational Relationships: Encounters of the Playful Kind*. (51–61). Cham/Basingstoke: Palgrave Macmillan.

- University of Reading. (2022). *Ration Book*. The Museum of English Rural Life (The MERL) Collections (pristupljeno 15. travnja 2022.) <https://merl.reading.ac.uk/collections/merl-object-collection/ration-book/>
- VERYERI ALACA, I. (2009). Materiality in Picturebooks: An Introduction. *Libri i Liberi*, 8 (2), 243–255. doi:10.21066/carcl.libri.8.2.8
- VITEZ, G. i TORJANAC, T. (2009). *Kako živi Antuntun*. Zagreb: Mozaik knjiga.
- WAUGH, P. (1984). *Metafiction: The Theory and Practice of Self-Conscious Fiction*. London i New York: Routledge.
- WILKIE-STIBBS, C. (2004). Intertextuality and the Child Reader. U: P. Hunt (ur.), *International Encyclopedia of Children's Literature* (2. izd., svez. I: 179–190). London i New York: Routledge.
- ZVRKO, R. i TORJANAC, T. (2011). *Grga Čvarak*. Zagreb: Mozaik knjiga.

INTERGENERATIONAL JOKES AND INTERTEXTUALITY IN PICTUREBOOKS AS A MUTUAL TERRITORY OF DIFFERENT GENERATIONS

ABSTRACT

Sandra Beckett (2012) dedicated her seminal study to crossover picturebooks, which are equally interesting to older and younger recipients, i.e. to the crossover audience of children and adults. Intergenerational encounters in children's literature and picturebooks have recently been studied as a form of intergenerational play that is beneficial for readers as players, regardless of their individual age. Picturebook creators use various strategies to incorporate crossover content and appeal to readers of different generations. This paper focuses on two kinds of such strategies: intertextuality which draws on historical and cultural source texts, and on intergenerational jokes. These are clarified by using examples from Emily Gravett's picturebook *The Rabbit Problem* (2009).

KEYWORDS:

intergenerational collaboration; intertextuality; picturebook; play; playfulness; visual joke