

DOI 10.51558/2490-3647.2022.7.2.136

UDK 821.163.4(497.6).09-93

Primljeno: 10. 03. 2022.

Izvorni naučni rad
Original scientific paper

Edina Murtić

IGRA REALNOG I FANTASTIČNOG U KNJIŽEVNOSTI ZA DJECU I OMLADINU LJUBICE OSTOJIĆ

Igra je u brojnim filozofskim, književno-teorijskim, umjetničkim tekstovima prepoznata kao sastavni dio života i jedno od suštinskih određenja čovjeka. U radu se igra promatra kao temeljni princip kojim su prožeti svi nivoi tekstova u odabranim primjerima književnosti za djecu i omladinu Ljubice Ostojić. Pokazat ćemo kako Ljubica Ostojić igru i umjetničku kreaciju uzima kao tematsko-idejnu osnovu svojih djela, s fokusom na strukturalne, semantičke i jezičke aspekte njena prisustva u tekstu. Analizirana djela Ljubice Ostojić su vrijedan primjer ostvarenog suodnosa realnosti djeteta i svijeta sa elementima fantastičnog diskursa. U paralelnom egzistiranju realnog i fantastičnog, dekonstruirajući tradicionalni koncept književnosti za djecu, autorica ispisuje različite vrste tekstova za djecu i omladinu, kojima je zajednička prividna disharmoničnost i kompleksnost strukture.

Ključne riječi: igra; bajka; fantastična priča; ludistički roman

UVOD

*Sad jedan anđeo
Od onih u koje je vjerovala
Drži sklopljene ruke
Među cvijećem
Šuteći moli
Da se ne bi rasplakale
Ni ona ni ja
(Bisera Alikadić)*

O Ljubici Ostojić (1945-2021), poetesi, autorici dramskih tekstova, književnosti za djecu i omladinu, eseja, kritičkih tekstova, dramaturginji, jednoj od najznačajnijih bosanskohercegovačkih književnica, koja je na svoj način obilježila jednu književnu epohu, možemo govoriti iz brojnih i raznovrsnih uglova. Za našu temu je zanimljivo kako se svi ti književni, dramski, pedagoški i artistički svjetovi u najširem smislu reflektiraju i stapaju u književnosti za djecu i omladinu. O tome nam govori bibliografija u kojoj je navedeno: četiri knjige poezije, šest prozних naslova, novele, zbirke priča i romani, te četiri dramska teksta za mlade.¹ Ljubica Ostojić se u književnosti za odrasle javila prvi put zbirkom pjesama *Vrijeme za ukrase* (1968), a u književnosti za djecu ritmiziranom prozom *Tu stanuje Danijelova priča* (1974).² U tekstove kojima se bavi ovaj rad, Ljubica Ostojić unosi autobiografsko i na taj način narativom transponira dio sopstvene realnosti, uvodi u tekstove likove iz njene najuže obitelji i konstruira svjetove djetinjstva i mladih na podlozi vlastitih iskustava.³ Primjeri u kojima autori kroz tekstove žele komunicirati i posredovati sa zbiljskom, bliskom i najdražom djecom su poznati u literaturi za djecu i omladinu. Spomenut ćemo Lewisa Carrolla⁴

¹ Prema Ostojić (2015: 159-160).

² Za prvu knjigu o Danijelu, *Tu stanuje Danijelova priča*, Ljubica Ostojić je 1974. godine nagrađena godišnjom nagradom izdavačke kuće „Svjetlost“.

³ Nakon prve knjige o Danijelu, Ljubica Ostojić nastavlja sa knjigama o dječaku Danijelu, što je u stvarnosti ime njenog sina, a potom rođenjem unuke Ariel produžava se ovaj književni niz na sličan način. Autorica nimalo ne skriva identitet osoba koje uključuje u tekst, već nedvojbeno pokazuje da je sve napisano autobiografska fikcija o odrastanju njoj najbližih članova porodice. Tako se u tekstu u kojem dominira lik Ariel, *Princeza Ariel i Yo*, autorica prisjeti i vlastitog djetinjstva i likova djeda i bake smještajući ta sjećanja u dio dionice teksta kojima se realnost nadograđuje fantastičnim događajima. (Ostojić 2010: 46-47)

⁴ Poznato je da je Lewis Carroll *Alicu u Zemlji čudesa* napisao na poticaj jedne djevojčice, i tada je sam klasificirao kao bajku. Alice Liddell je bila inspiracija za bajkovito-fantastičnu priču o Alici u Zemlji čudesa. Ona je u stvarnom životu bila kćerka njegovog kolege i dekana Oxforda, gdje je Carroll predavao matematiku punih 26 godina (vidjeti u Visinko 2001).

i Ivanu Brlić-Mažuranić⁵ koji se na ovaj način obraćaju prvenstveno poznatoj im odnosno svojoj djeci. Kako su oba navedena autora književni klasici, krug recipijenata proširio se mnogo dalje, na brojne naraštaje djece i odraslih.

Ali nije to jedina poveznica sa spomenutim autorima, kao što ćemo pokazati u narednim poglavljima. Ovaj rad uključuje odabrani izbor proze za najmlađe čitatelje: *Tu stanuje Danijelova priča* (1974), *Zašto dubiš na glavi Danijele* (1983), *Dječak sa ključem oko vrata* (1986), *Spasiti Yoa, žurno* (2005), *Princeza Ariel i Yo* (2010) i *Najdalja zvijezda do koje se voli* (2015). U navedenim djelima evidentno je prisutna ideja o igri kao ontološkoj odrednici ljudskoga bića i ona kao takva dominira nad svim elementima u tekstu. Nakon prvog *ludističkog romana* o Danijelu (Ostojić 1982) uslijediće nastavak sa romanima upućenim Ariel i novoj generaciji. Oba tematska kruga (Danijel i Ariel) slijede istu književno-umjetničku ideju prema kojoj je igra vrhovni princip kreacije i slobode. A to je ujedno i temeljni poetički princip ove autorice: hronotop djetinjstva u ovim je djelima drugačiji od tradicionalnih i uobičajenih predodžbi koje su u bosanskohercegovačkoj literaturi prethodile ludističkim romanima Ljubice Ostojić.

IGRA, KULTURA I KNJIŽEVNOST

O ontološkom ludizmu možemo govoriti iz aspekta različitih filozofskih, umjetničkih, kulturoloških i drugih koncepata u kojima se igra povezuje sa suštinom ljudske prirode. Kako se smisao igre može tumačiti u vezi sa pojmom kulture uočili su Huizinga, Caillois i Bahtin, koji pojašnjavaju značaj igre za pojedinca, ali i šire u djahronijskom proučavanju civilizacije, kulture i književnosti. Temeljna knjiga objavljena 1937. godine na koju se nadovezuju brojna druga tumačenja i poimanja igre jeste *Homoludens. O podrijetlu kulture u igri* Johana Huizinge.

„Igra je starija od kulture; jer, koliko god pojam kulture bio nedovoljno omeđen, on u svakom slučaju pretpostavlja ljudsko društvo, a životinje nisu čekale ljude da ih tek ovi nauče igranju. Može se sasvim sigurno reći da civilizacija općem pojmu igre nije pridodala ni jednu bitnu značajku. Životinje se igraju isto tako kao i ljudi. I sva glavna obilježja igre ostvaruju se već u

⁵ O nakani Ivane Brlić-Mažuranić svjedoči Dubravka Zima u monografiji o „hrvatskom Andersenu“ pozivajući se na *Autobiografiju* IBM. „Slično kao i svoju ranu dječju poeziju, i prozu što ju je objavila u prve dvije knjige Ivana Brlić-Mažuranić bila je prvenstveno namijenila vlastitoj djeci. U *Autobiografiji* je taj svoj poticaj vrlo spretno definirala: „Moja djeca žele čitati - koja radost za mene da i na tom polju budem njihovim provodičem, da im otvorim vrata k onom bajnom šarolikom svijetu u koji svako dijete stupa prvim čitanjem - da njihove bistrice i ljubopitne očice svrnem na one strane života koje želim da najprije uoče i da ih nikad s vida ne izgube.“ (2001: 44)

igri životinja. Valja samo promatrati mlade pse za vrijeme igre, pa da se sva ta obilježja prepoznaju u njihovu vedru hrvanju. Oni jedan drugog vabe nekim gotovo ceremonijalnim držanjem i kretnjama. Drže se pravila da svome bratu ne valja progristi uho. Pretvaraju se kao da su užasno ljuti. I što je najvažnije: u svemu tome oni očito nalaze mnogo zadovoljstva i rasonode.“ (Huizinga 1970: 9)

Polazeći od različitih određenja karakterističnih za ljudsku vrstu: *homo sapiens*, *homo faber*, Huizinga smatra da ovom nizu treba dodati još jedan bitan pojam – *homo ludens*, čovjek koji se igra. Njegova temeljna tumačenja počivaju na uvjerenju „da je ljudska kultura izrasla i razvila se iz igre – i kao igra“ (1970 : 6). Prema ovim pronicljivim zapažanjima igra nadilazi potrebu za zabavom, ona je suštinska sastavnica kulture i neizostavni dio brojnih „iskonskih djelatnosti zajedničkog življenja“. Jedan od temeljnih uvida ovog povjesničara umjetnosti, relevantnih za našu temu, jeste da je igra u našoj svijesti povezana sa nestvarnim. Mi igru vidimo prije svega kao slobodan čin, koji je suprotstavljen realnosti. Kod mladunčadi životinja, kao i kod djece, igra je neizostavni dio odrastanja, ona je instinktivna, u funkciji je razvijanja sposobnosti od tjelesnih do kognitivnih, potrebnih svakom živom biću. Pošto je bit igre povezana sa nestvarnim, ona se time logično približava sferi duhovnosti. „Igram spoznajemo duh, htjeli mi to ili ne htjeli“ (Huizinga 1970 :12). Igra je ontološki određena, kroz igru mi nesvjesno nastavljamo vezu sa duhovnim korijenima ljudskoga roda, ali i održavamo potrebni kontinuitet biološkog i kulturnog identiteta.

Dvadesetak godina nakon Huzinge, Roger Caillois u eseju *Igre i ljudi* postavlja tezu na tragu ranijih Huizinginih spoznaja, ali sa izvjesnim iskorakom, po kojoj su igre ne samo jedna od osnova društvenog života, već i slika jedne kulture. „Pomoću igre čovek sebi stvara mogućnost da razbije monotoniju, pobedi ograničenost, zaslepljenost i brutalnost prirode. On se uči da uspostavlja red, da stvara raspored, ustanovljava pravičnost“ (Caillois 1979: 85). U Bahtinovoju opsežnoj studiji iz 1965. godine igra je suštinski povezana sa narodnom – uličnom stranom praznika, ali ona obuhvata i ono što je cjeloživotna baština dječije igre.

„Igra je, istovremeno, izvodila van granica obične životne kolotečine, oslobađala je od zakona i pravila života, na mesto životne uslovnosti stavljala je drugu, zgusnutiju, veselu i laku uslovnost. Ovo ne važi samo za kartanje, kockanje i šah, već i za druge igre, pa i za sportske (kuglanje, loptanje) i za dečje igre. Među ovim igrama još nisu postojale oštre granice, one su docnije povučene. (...)

O ovoj osobenosti poimanja igre u Rableovo vreme valja strogo voditi računa. Igra još nije

postala naprosto životna pojava, često čak negativnog reda. Ona je još čuvala svoj smisao pogleda na svet. Treba istaći da je Rable, kao i svi humanisti njegovog doba, dobro znao antička gledanja na igru, koja su igru uzdizala iznad proste životne dokolice.“ (Bahtin 1978: 252)

Igra, u značenju ontološke kategorije, kako nam također sugerira svojim knjigama za djecu i omladinu Ljubice Ostojić, sastavni je dio života i djece i odraslih. Ona postoji oduvijek, samo se mijenja u skladu sa različitim vremenima i društvima. Svakodnevnica i njena rutina najbolje se savladavaju neuobičajenim razbijanjem monotonog, očekivanog, dosadnog života, kojem se djeca odupiru više nego odrasli. U djelima Ljubice Ostojić namijenjenim djeci i omladini realnost autofikcionalnog diskura prepliće se sa elementima fantastičnog. Svijest o potenciji i smislu igre temeljna je ideja koju autorica usmjerava prema čitatelju. Proces igre je prirodan djetetu, ali Ljubica Ostojić, kao poznavateljica teatra i dramskih zakonitosti, igra se i "ozbiljnim" dramskim elementima. Tako se u njenim romanima prepoznaje dramska struktura, dramski likovi, dijalog... Zapravo, većina romana za djecu Ljubice Ostojić jesu reprezentanti *ludističkog tipa roman* – romana koji se igra.

Tu stanuje Danijelova priča

Prva knjiga za djecu Ljubice Ostojić *Tu stanuje Danijelova priča* (1974) zaista je bila avangardna za početak sedamdesetih godina XX vijeka. Muris Idrizović je među prvima ovu „knjižicu pjesničke proze“ i samu autoricu ocijenio kao „antitradicionalnu i eksperimentalnu“ (1976: 209). Ljubica Ostojić u bosanskohercegovačku književnost za djecu uvodi drugačiji, moderni, koncept ove literature. Modernost se pri tome ogleda najviše u načinu na koji se promatra svijet djetinjstva i pozicija djeteta u njemu. Pojam „priča“ već u samom naslovu naglašava osnovnu tezu o ontološkom statusu priče, koja postoji i prije rođenja djeteta. U konkretnom slučaju priča je dio alegorijski dizajniranog književnog razgovora u svijetu koji je autorica skrojila po mjeri djeteta. Priča se na početku pojavljuje kao "lik" koji pozvoni na vrata i predstavi se. A riječ je zapravo o Danijelovom dolasku na svijet, koji se nagovještava ovim alegorijsko-simboličkim postupkom. Autorica dramaturški uvodi u stihovanu priču glavne likove, kao što se radi na početku svake prave drame. Kako imamo likove i radnju, možemo zaključiti da se od čitatelja, u procesu čitanja, očekuje da zamisli predstavu, koja će se tokom kreativnog čitanja odigravati pred njim. Postupak je ipak više prilagođen poetsko-proznom žanru, pa se umjesto uobičajenog navođenja likova, njihovog izgleda i opisa scenografije, u tekstu izdvajaju likovi tek napisanim velikim

slovima: DANIJEL, PRIČA, ONAJ KOJI PITA, DJECA. Sva ostala objašnjenja navedena su malim slovima, poput didaskalija u dramskom tekstu. Priča i Danijel se pojavljuju paralelno na samom početku, oni se tako izjednačavaju na razini likova. Taj paralelizam je važan, jer se njime aludira na podudarnost egzistencije priče i Danijelova života, konkretno, periodā u odrastanju djeteta. Svakom od najvažnijih događaja iz doba najranijeg odrastanja, od dolaska na svijet do prvih koraka, pripada po jedno poglavlje. Za priču se kaže da je ona „bila i prije“. Danijel je stigao u život, a sa njim i priča koja će ga pratiti do kraja teksta/života. S druge strane, priča egzistira i kao dramski lik, personificirana priča govori, misli i primjećuje.⁶

„SVE JE GLEDALA, SVE JE SLUŠALA, ČUTALA JE. A IZGLEDALA JE KAKO JE HTJELA, kao i sve druge priče.

Misliš da se one samo izvode na televiziji, tek tako, ili samo čuče po knjigama.

E vidiš, u priči se može svašta, zapitkivati, vrpolti otići i sve

I sresti je možeš svugdje a da i ne znaš.“ (Ostojić 1990: 206)

Sve započinje tako što se priča uvodi kao subjekt koji doslovno pozvoni na vrata. Danijel je tada u najmlađoj dobi, i on u tom trenutku, kao i većinu vremena na početku priče provodi spavajući. Pratimo unutrašnji Danijelov svijet, dok kao sasvim mali još ne može govoriti, ali zato pojave i predmeti govore umjesto njega. Svijet duhovnog i unutrašnjeg egzistira paralelno u svojoj složenosti sa objektivnim okruženjem svijeta i pojava u njemu.

Ideju o umjetničkoj kreaciji kojom se zaigrano izražava sama bit ljudskoga prepoznamo kao jednu od poetičkih odrednica i u narednim poglavljima koja su naslovljena tako da naglase sve događaje i promjene: DOBAR DAN; KAD JE DANIJEL SNIVAO DANONOĆNO; KAD JE DANIJEL USTAO MALEN, MALEN JEDVA DO KOLJENA; KAD JE DANIJEL ZNAO DA KAŽE RIJEČI; KAD SE SVE BAŠ SVE ODJEDNOM NAŠLO U IGRI. Odrastanje u gradu tema je cijelog ciklusa o Danijelu. Svojom sveprisutnošću priča obuhvata simbole urbanog djetinjstva: porodilište, obdanište, stan, automobile i sve što čini svijet u kojem se našao Danijel. „Priča se useljava u njegov svijet, pričom on želi da dokuči sebe i ono što ga okružava“ (Idrizović 1976: 206). Autorica se pri tom ne prestaje igrati. Dramaturški uređenim postupkom likovi posreduju Danijelov unutrašnji svijet, njegova osjećanja i način mišljenja o svijetu. Likovi postavljaju pitanja i kroz razgovor iznose istine o

⁶ Očito da ovdje na djelu imamo one postupke koje će književna teorija tek u narednim decenijama prepoznati i označiti terminima autoreferencijalnost i metatekstualnost u kontekstu poetike postmodernizma.

odrastanju i životu. Kroz formu dijaloga i jednu vrstu „unutrašnjeg monologa“ u stihovima otkrivaju se životne istine, pri čemu se neke gnomske rečenice daju komparirati sa *Malim Princem*, ili nekim od ključnih tekstova književnosti za djecu.

„Hej, evo mene. Došao sam da te pitam...«

Dobro je, mi ne možemo bez tebe. Hajde pitaj.

»Zašto je to važno, to što Danijel hoda? Pih i to mi je neko hodanje, gega se, pada, pridržava se, čudna mi čuda. Ja umijem i da skačem i da trčim najbrže na svijetu. Zašto ti je ono važnije?«

Evo vidi, važno je, jer to su prvi koraci. To ti je kao kad se nešto pravi, pravi polako, nevjesto, pada se. I onda kad se hod napravi, on više nije važan. Onda je važno gdje, kada, zbog čega, kuda. I ide se, ide, umoriš se, odmoriš i ideš dalje.

»A zašto Danijel ne gleda kako ja hodam pa se odmah nauči? Zašto se toliko gnjavi?

Zato što svako ima svoj hod, koji mora sam da obavi.

I zato što to svako docnije zaboravi pa sad mora da se sjeti i da se nasmiješi. Eto.“ (1990: 226)

Prva knjiga Ljubice Ostojić otvorila je mogućnosti za drugačije poimanje pozicije djeteta i nagovijestila novu paradigmu u bosanskohercegovačkoj književnosti za djecu i omladinu. Snažnim zaokretom od tradicije i djela zasićenih moraliziranjem, Ljubica Ostojić oslobađa tekst od prisilnog didaktičizma, „što je neki put odvodi u čisti artizam“ (Prelević u Ostojić 1990: 198).

Zašto dubiš na glavi Danijele

Već sam naziv knjige, *Zašto dubiš na glavi Danijele* (1982), značenjski je neobičajan, jer se upitna rečenica ne završava upitnikom. Jezičkim „oneobičavanjem“ skreće se pažnja čitalaca na poziciju Danijela, ona je izokrenuta, kao što će to biti u cijelom toku priče/romana u kojem se autorica poigrava parodirajući uglavnom sve zadatosti koje uokviruju Danijelov svijet djetinjstva, a posebno one koje se odnose na školu i porodicu. Prvi odgovor koji Danijel daje majci na postavljeno pitanje („Danijele, zašto dubiš na glavi?“) glasi:

„Tako mi je lakše da čitam lektiru...« - odgovori Danijel vratima koja su dobroćudno pokazivala žirafu sa centimetrima, gdje se mjere visine i kao se raste. Danijel se vrati u položaj u kome se inače nalazi dobar dio čovječanstva, - stade na svoje noge što opet ne znači da je završio školu, odslužio vojsku i zaposlio se. Uzdahnu. Soba je opet bila obična. Mračna. Prava pravcata pustinja.“ (1982: 9).

Igra se, kako vidimo, ovdje fokusira na propitivanje samog značenja izgovorenog, kao što je frazema „stati na svoje noge“, čije je u uobičajenoj upotrebi značenje „postati samostalan, sposoban za život bez bilo kakve pomoći drugih“. Ovo bukvalno/fizičko izokretanje nastavlja se u romanu kako u jezičkom, tako i u strukturnom smislu. Brojni su primjeri jezičke igre, koja je dio cjelokupne autoričine postavke, sa težnjom da se svijet i njegove zadatosti propituju i spoznaju kroz igru. Parodira se, tako, narodna bajka i njeni likovi vitezova, princeze, konj, ali i stihovi narodne pjesme. „Čak je i kraljevska porodica tu bila i vino pila i još joj je jezik mokar (osim Viteza)“ (1982: 46). Na istome fonu su i aluzije na školu.

„Ustani Danijele! Zakasnićeš! Znaš li ti koliko je sati?

Vrijeme leti. Itd.«

»Dobro samo bolje bi bilo da škola leti a ne vrijeme. Pa samo učiš da pilotiraš. A na veliki odmor iskačeš padobranom. Ih! « - razmišlja tako Danijel.“ (1982: 14-15)

Na tragu ludističkih jezičkih intencija u tekstu je tretiranje žargona ravnopravno sa standardnim jezikom, što nije uobičajeno u književnosti za djecu. K tome, knjiga *Zašto dubiš na glavi Danijele* sadrži petnaestak ilustracija⁷ poznatog karikaturiste Hasana Fazlića, zahvaljujući kojima se u proces čitanja uključuje i igra između doživljaja riječi i slike/ilustracije. Ilustracije su, naime, takve da ih je potrebno odgonetati i kontekstualizirati u svojevrsnom „igranju“ sa tekstom. Glavna radnja se pokreće zbog Danijelovog problema u školi. On obaveznu lektiru smatra dosadnom, pa svaki put kada se od njega traži da reproducira pročitano odluči da „prepravi i popravi“

⁷ Ilustracije u književnosti za djecu imaju izniman značaj, od slikovnica, koje su odavno knjige u čijem čitanju učestvuju i uživaju i odrasli čitatelji, do ilustriranih zbirki poezije i proze te romana. Neki autori u slikovnici vide dvostruko autorstvo, ili se smatra da se radi o „dva pripovjedača“ (Narančić Kovač 2015). Kada su u pitanju obimnije i složenije priče, gotovo da možemo prihvatiti isto stajalište, da se ovi tekstovi praćeni slikama realiziraju dvojako „dvama priopćajnim kanalima, vizualnim i verbalnim, odnosno slikovnim i jezičnim“ (Ibid. 20). Bilo da je riječ o grafičkom romanu za odrasle, ili o ilustriranom romanu za djecu, u svakom ovom slučaju ilustracija je sastavni dio cjelokupnog izričaja. Ilustracija se prihvata kao izvor, ponekad i dopuna informacija. Proces čitanja u ovakvim „pričama sa dva autora“ može se dovesti u vezu sa samim procesom odrastanja, a o čemu bi razvojni i kognitivna psihologija imala mnogo toga reći.

tekst. Želi da lektire budu zabavnije, i nakon razgovora sa majkom će odlučiti da on sam, uz pomoć i sugestije majke napiše roman. Sve navedeno opravdava konstataciju književne kritike da je, ispoljavajući ludističku sklonost u umjetničkoj transformaciji svijeta i pogleda na stvarnost, Ljubica Ostojić zapravo napisala prvi bosanskohercegovački ludistički roman.⁸

„Za dječake je dobro da nešto prave. Kulu od kamenja, mjuhure od sapunice, trista čuda od svega i svačega...

Pa ako baš navale i roman, nije ni to loše. Važno je da se čovjek zaigra.“ (1982: 23)

U Danijelovom romanu, po nekom prirodnom slijedu, „izvrnutost svijeta“ se transformira u fantastiku. Igra se nastavlja u preplitanju dvije priče: glavnu priču čini dječakova realnost, svijet porodice i škole, dok je fantastična povezana sa realnim svijetom zahvaljujući likovima koji se transponiraju iz/u fantastični svijet. U životu porodice sve je kao u običnim porodicama, a opet kraljevsko. Deda-kralj ima slugu – konja, a konj nije običan, pjeva, ide po novine, čita itd. Dječak iz škole Vlado u Danijellovoj fantastičnoj priči je PODLI VALDO, koji je uključen u otmicu princeze. Motiv otimanja djevojke/princeze je preuzet iz narodne bajke, a sve će se naravno riješiti gozdom na kraju, samo u nešto drugačijem tonu, sa epilogom. Kao što je sama realnost u vezi sa fantastičnim, tako su i ključni elementi narodne bajke dekonstruirani zahvaljujući svemoći njenog veličanstva – igre.

„Je l', vi ste očekivali da se ovdje završi: Kao: Ona i Vitez su na brzaka porasli, oženili se, izrodili buljuk slatke dječurlije koja umazana pekmezom jure po kući. I sad uzgajaju ruže?

Hm... E pa to ne može! Kakav bi, prije svega, to bio vitez? Da mu se to desi bilo bi jasno k'o dan da on nije pravi vitez, da se u romanu samo pretvarao, da se folirao i lagao da je to, pa i da je roman samo kao fol pravi. Zato se ne može završiti i kvit!

Pravi vitezovi idu iz avanture u avanturu.

(...)

U ovoj knjizi najvažnije je da sve može i sve važi.

Ćao! Vaš drug Danijel!!!“ (1982: 86)

Čitateljima se ostavljaju na kraju prazni listovi kako bi sami mogli dopisati i nastaviti pisati „neki drugi kraj“. Autorica ovim činom poziva potencijalne čitatelje da nastave igru sa tekstom – pisanjem, anticipirajući i na ovaj način književne pojave koje će potonja književna teorija prepoznati i označiti terminom *hipertekst*.

⁸ O ovom novom tipu romana u bosanskohercegovačkoj književnosti, „romanu koji se igra“ pisao je afirmativno Ibrahim Kajan (2008).

Dječak sa ključem oko vrata

Realnost života gradskog djeteta, kakvim ga vidi Ljubica Ostojić, predstavljena je u trećem romanu o dječaku Danijelu *Dječak sa ključem oko vrata* (1986). Iako se njegovo ime ne spominje u naslovu, niti kao ime glavnog lika, u samoj posveti i uvodnom obraćanju jasno je da je Danijel nerazdvojivo povezan i sa ovom knjigom⁹, ali ovaj put u jednom širem kontekstu i jezičkim maskiranjem zajedničkim imenicama: dječak i drug, jer u knjizi se trebaju prepoznati svi koji nose ključ oko vrata. Već u uvodu se kao osnovni motiv priče/romana navodi samoća, a ključ je istovremeno simbol za čarobno sredstvo (Propp 1982). Uz pomoć čarobnog sredstva dešava se oslobađanje Danijelovih unutrašnjih svjetova i prostora. Problem samoće rješava se transgresijom dijelova romana u fantastični diskurs sa elementima bajke.

„Zato smo ovaj, ja i ovaj pisac, napisali knjigu o svemu tome. I o čarobnom ključiću za dječije i ljudske samoće koje su vrlo, vrlo važne, kad se nauči da se u njima fino živi!!!“ (1986: 5)

Artističkom transformacijom realnosti u fantastični diskurs¹⁰, igrom sa realnim i irealnim, preobražava se i teško podnošljiva realnost. Svakodnevnicu koju dječak Danijel podnosi sam, bez braće i sestara, ali i drugova, ponekad je zamorna. U tom njegovom svijetu između škole i kuće dosada, usamljenost i otuđenost miješaju sa sa pubertetskim razmišljanjima i sazrijevanjem. Ova je tema inače zastupljena u žanru realističke književnosti za djecu. U hrvatskoj književnosti je aktuelizirao Nikola Pulić¹¹ u romanu *Ključić oko vrata* (1985). Ostojićeva oživljava fantastični svijet u kojem nerijetko posreduju san, mašta i igra.¹² U konkretnom slučaju preko lika Prin-

⁹ DANIJELU,
OD KOGA POČINJE SVE ŠTO JA
PIŠEM ZA DJECU I O DJECI
SA LJUBAVLJU. (1986: 5)

¹⁰ U teorijskom smislu sam pojam fantastičnog u književnosti za djecu je različito interpretiran. Ono što je konstanta jeste povezanost sa realnim svijetom, kako se navodi još kod Crnkovića (Crnković 1986: 57-58), ali i novijih autorica (Hameršak, Zima 2015: 259). Tako je i spomenuti Carrollov primjer, za Crnkovića bio polazna osnova za objašnjenje pojma fantastične priče. Kao što definiranje fantastičnog uključuje kompleksnost, tako je sa pisanjem ovog tipa književnosti. Usljed paralelnosti realnog i fantastičnog u tekstu, sam proces je iz metodološkog ugla zahtjevniji za autore, a za čitatelja, ukoliko pronikne u samu bit, istovremeno i zanimljiviji, jer se prepletom realnog i fantastičnog u asocijativno-spoznajnom procesu suočava se nečim izvanzbiljskim.

¹¹ U Pulićevom romanu brojna „ključaška skupina“ razdvaja se na prave ključaše, one koji su to polovično, jer ih neko od starijih povremeno posjećuje i brine za njih, zatim šminkere koji ključ nose kao zamjenu za nakit. Radnja je sužena na četiri glavna lika, a u prvom planu su dječak Stanko i djevojčica Maja. Za razliku od Pulića u romanu *Dječak sa ključem oko vrata* imamo samo jedan glavni lik, to lik Dječaka. Pulićev roman možemo shvatiti više kao kritiku društva i čitavog niza postupaka kojim su djeca u gradu dovedena u nezavidne i ponekad i opasne situacije.

ceze, čija je slika na zidu dječakove sobe, kada on zaspi pokreće se tzv. onirička fantastika, koju Vuković i ne smatra pravom fantastikom, „jer događaj u takvim pričama je samo prividno fantastičan i dá se objasniti na racionalan način“ (1989: 162). Za razliku od njega Visinko smatra da se ovim fantastičnim postupcima, pomjeranjem iz realnog u irealno u književnosti za djecu „oslobađa unutrašnja stvarnost“ (2001: 33). Pri tome Visinko, naravno, misli na stvarnost djeteta, ističući doprinos ovog tipa literature emocionalnom razvoju djeteta. A da bi sve bilo bliže realnom, odmak od realnog u fantastično uključuje predmete i ličnosti iz stvarnosti. Tako Princeza uzima ključ koji dječak nosi oko vrata i nakon što počne udarati po stvarima u sobi, pokreće se čarolija i stvari se zavrte. Iako dolazi iz nerealnog svijeta, i Princezu, brže nego dječaka, obuzima dosada pa ona svoje čarobne moći počinje koristiti za savladavanje iste. Prolazeći kroz cvijeće u vazi, ostvaruje plan da negdje otputuju, pa se odmah nađu kod dječakove bake na selu.

Strah, usamljenost i sve nelagode koje muče junaka njenog romana budu prevladane kada se pređe u nepoznate i beskonačne prostore mašte, u kojoj se zamišljeni likovi približavaju realnosti i popunjavaju mjesta onih koji ne mogu biti sa dječakom. Uglavnom su to oni koje Danijel želi blizu sebe i koje voli (baka, djed i Princeza), te situacije o kojima djeca najradije maštaju, kao što su blizina, nježnost i izražavanje ljubavi prema simpatiji, kojoj se kao u pravoj bajci dokazuju viteškim podvizima. Pri tome se naravno parodira naglašavanje viteštva, pogotovo iz pozicije savremenog djeteta. Ljubica Ostojić i ovdje dekonstruira tradicionalnu bajku, a sve to na dualizmu odnosno paralelnosti stvarnog i irealnog. Stoga su i u teorijskom smislu ovakvi tekstovi kompleksnije naravi nepogodni za klasifikaciju, jer su neka vrsta književnog polja sa fleksibilnim granicama, variraju između bajke i fantastične priče.

KNJIGE O ILI ZA ARIEL

U drugoj stvaralačkoj fazi književnosti za djecu i omladinu Ljubice Ostojić, posvetom upućenoj unuci Ariel, opet je aktueliziran svijet za koji možemo tvrditi da obuhvata

¹² Važno nam je razumijevanje koje autorica ispoljava prema najmlađim čitateljima uključujući elemente mašte i sazrijevanja kroz čitanje književnih tekstova. Ono je u skladu sa najsavremenijim teorijskim pogledima *kognitivne književne teorije*. Jedna od cjenjenih savremenih teoretičarki, Maria Nikolajeva, bavi se esencijalnim pitanjem, kao što je uticaj čitanja fikcije na razvoj djece i mladih. Prenosjenje iskustava u stvarni život, bitnost onoga što se likovima dešava i određeno poistovjećivanje sa njima važno je, jer može biti odlična vježba u procesu odrastanja i sazrijevanja, u kojem se očekuje razvijanje empatije i razumijevanja drugih. Knjiga Marie Nikolajeve nas uvjerava da je čitanje fikcije od iznimne važnosti za intelektualno, emocionalno i socijalno sazrijevanje mladih (vidjeti u Nikolajeva 2014). I u slučaju Ljubice Ostojić, u tom su smislu od posebnog značaja mašta i igra koje autorica upliće u sadržaj romana.

bajku i fantastičnu priču, ali i dekonstrukciju istih. Autorica i ovdje svijet realnog i fantastičnog popunjava likovima njoj bliskih i dragih osoba. Autoreferencijalnim digresijama tako uvodi u tekst lik prijateljice Bisere Alikadić, majku, baku, djeda, njene studente.¹³ U romanu *Princeza Ariel i Yo* autoričina igra polučit će postmodernistički razlomljen tekst, koji predstavlja jednu vrstu polemičkog dijaloga sa elementima narodne bajke. Struktura narodne bajke sa svojim okamenjenim toposima, ustaljenim uvodom, ustaljenim krajem, kao i drugim bitnim elementima (detemporalizacija, delokalizacija i depersonalizacija) parodijski se postupkom narušavanja "referencijalne iluzije" re-kreira u odnosu na njihovo uobičajeno prisustvo i ulogu u narodnoj bajci.

„Davno, vrlo davno (ili koliko jučer, moguće i danas, evo sad, jer vrijeme je u bajkama skroz bajkovito i skokovito), iza sedam mora, iza sedam visokih gora (nije sto posto provjereno, uvijek sam i pored super profesora bila s zemljopisom, hm...) živjela je i vladala u Svijetu bajki, u gradu Bajkogradu, divna princeza Ariel...

Nije mi ovo baš kako valja. Idemo iz početka: Iza mnogih gora, pješaka i na konju, iza mnogih mora, plivajući i brodeći. Iza pustara i pustinja, hodeći s karavanima, na kamilama. Iza mnogih šuma i prašuma, lutajući i boreći se sa snima i divljim zvjerima, stiže se u to kraljevstvo.

Plavičasto i zlatasto, ovisno o dobu dana.“ (2010: 356)

Očigledna je namjera da se asocijativno i intertekstualno (re)kontekstualizira narodna bajka, izbjegavajući tehniku *in medias res*, tako da se u uvodnom dijelu oklijeva. Kako početi, pita se autorica? Na početku romana *Princeza Ariel i Yo* u „Uvodu u čudnovata zbivanja“ na djelu je postmodernistička procedura dekonstruiranja realnosti. Konstruira se nova stvarnost u kojoj se fantastično nadmeće sa realnim. Unižavaju se humorističnim tonom svi koji bi trebali biti nedodirljivi, od najviših pozicija ministra u *Ministarstvu za maštu* koji traži materijalnu "opravdanost" za bajke. „Tu bi, prije svega moralo biti: zlata, dragulja, nafte i još koječega što oni blesavi Patuljci iskapaju po rudnicima“ (2010:10). Brutalno ironiziranje pozicije visokog zvaničnika isuviše je otvorena aluzija na surovu realnost, onakvu kakvom ona jeste.

Rastakanje i lomljenje priče kojim se ne prelazi odmah na glavnu radnju, ostvaruje se preko centralnih pozicija narodne bajke što sugeriraju i sami naslovi: „San o snu“, „U svijetu bajki“, „Šuma“, „Grad“, „Vilinski rodendan“, „Moj dragi zmajčec Yo“ itd. I ovdje se kao u romanima o Danijelu parodira užtogljenost nastave jezika i književnosti. Jezik autorice/naratorice, kao i likova djece, ima „oslobađajući efekat“.

¹³ Autoreferencijalnim postupkom Ljubica Ostojić opisuje telefonski razgovor sa književnicom, najboljom prijateljicom, Biserom Alikadić. Kada zmaj Yo postane njena briga, u dramatisiranom razgovoru, Ljubica traži pomoć od Bisere. Kao odgovor na pitanje kako da spasi Yoa, Bisera odlučno savjetuje Ljubicu da pod hitno napiše bajku u koju će ga smjestiti (2005: 38-39).

Sleng¹⁴ u kombinaciji sa anglizmima (sorry, cool...) kao sastavni dio današnjeg govora djece i mladih, konkretno Ariel, i u ovom tekstu zastupljen je ravnopravno sa standardnim jezikom. Brojni su primjeri idioma prilagođenog realnom razgovornom idiomu mladih i djece, pa se autoričin jezik u njenom naratorskom iskazu ili dijalogu popunjava izrazima: čao, brzinski, fazon, frendica, kužim/š, jok.... Arielin idiolekt obuhvata savremeniji svijet, doba u kome malo djece pristupa literaturi kao što je to bilo u vrijeme kada su pisane tradicionalne knjige za djecu, a to se ogleda i u jezičkim oblicima riječi i novim kovanicama (mišišiš). Zmaj Yo često pravi greške sa promjenama u deklinaciji.¹⁵ Ljubica Ostojić je posegnula za dobro poznatom pjesničkom tendencijom koja se oslanja na odraz „dječje igre u jezičnim igrama pjesnika za djecu“ (Zalar 1996: 303), što također korespondira s „novim vremenom“ u kome je lik Ariel bilo neophodno dizajnirati na drugačijim osnovama u poređenju sa likom Danijela.

Ljubica Ostojić u vlastiti tekst uključuje i neke od reprezentativnih likova iz savremene književnosti za djecu i omladinu. I dok stvarni svijet popunjavaju likovi za koje znamo i iz autoričine realnosti, svijet fantastičnog zauzimaju likovi iz lektire, koja obuhvata narodne bajke i sve drugo što autorica smatra relevantnim za njen tekst.

„ - Ovo je neki Zoo-vrt, zar ne? - mudro ću ti ja zaključiti.

- Ma nemoj?! Ti ono: lisice su lukave, svadljive, kradljive, bijesne?! I najbolje su kao ovratnik, je li? Što ti to znaš o liscicama, a? - štekće.

- Oprostite... - sjetim se Lisice iz „Malog Princa“, ipak ponešto i znam.

- Ti bi kroz ta vrata? Neće moći, još nije kucnuo čas. Hvala na pažnji. Čao! - i nestade ona. Nigdje nikog. Možda sad protrči i onaj Alisin Zec sa časovnikom, nikad se ne zna. Jok. Ništa. Šta ću sad?

Iz svega dosad moguć je zaključak: Ne mogu proći kroz ključaonicu. Nisam muha. Ne mogu proći u Svijet mašte, još nije kucnuo čas. Dakle, što sad?“ (2010: 6-7)

Priča se nastavlja, sasvim razumljivo, u Ministarstvu mašte, gdje se i događa prelazak iz realnog u fantastično. Cijeli tekst autorica tka spominjući poznate bajke, i sve likove bez kojih bajka ne može, ali suštinski nas prebacuje u svijet fantastične priče. Trenutak prelaska iz realnog u fantastično u kojem priča poprima novi oblik, prema teorijskim definicijama, dešava se upravo „kad se junak fantastične priče (a

¹⁴ O ovom jezičkom rušenju barijera, približavanju kroz jezik u književnosti za omladinu, o otporu prema društvu i školi, nametnutim normama, kao i prisustvu bunta pisao je svojevremeno Aleksandar Flaker (1983). Dobar primjer bosanskohercegovačke proze u trapericama su *Lijeve priče* Alije Isakovića.

¹⁵ U razmatranju nekih primjera hrvatskih dječjih pjesama Diana Zalar vidi posebnu, nestalnu igru, **dječju poetiku ludizma**. „Sjeme „čudonada“ jeziku je počelo, neka vrst transcendentalnog oka. Ne samo onoga koje sve vidi, nego i onoga koje nam pomaže da nam se svijet sviđi“ (Zalar 1996: 325).

sa njime i implicitni čitalac) nađe pred vratima fantastičnog svijeta“ (Vuković 1989: 161).

PONOVO VRATA

Ista ona. Ali ni traga od krasnog Pauka pletača, Djetlića. Lisice. Nitko me ne pita niti za čarobnu riječ. Gledam ja šteku - kvaku, gleda ona mene. Razgledamo se, onako, nekako kao ležerno, hm...

Ja da je uhvatim i otvorim vrata, kao što je red i običaj. Ona, smrkla se i iskezila zube, ugriše me, jasno ko dan. Što ću sad?

- Čarobnu riječ! Čarobnu riječ! - prosikta ona ljutito.

- Koju to, majke ti? - pitam zbunjeno.

- Da ti to ja ne bih rekla, a? Moraš je znati! Moraš je znati!

- Ja sam spisateljica. Sve su mi riječi čarobne, ako nisi znala! - naljutih se ja.

- Najčarobniju, najčarobniju! - dreknu se sad ona iz sveg glasa. (2010: 18)

U romanu *Najdalja zvijezda do koje se voli* jedan od centranih motiva je san. Ovaj onirički tekst sa radnjom zapletenom zbog zaspale zvijezde Mokoš, započet je razgovorom Bake Cic (Ljubice) sa Ariel. Njihova uobičajena komunikacija podrazumijeva savremene tehnologije, jer žive na dva različita kontineta. Otac Danijel u Australiji pomaže Ariel, u svojstvu prevoditelja, kada ona ne može da se sjeti neke riječi. Glavna priča sadrži dio savremene realnosti u kojoj brojne porodice, poput ove iz romana, jedinu mogućnost da se vide realiziraju putem e-tehnologija (Skype, e-mail, viber) koje omogućavaju imitiranje stvarnog susreta. Realnost je pomiješana sa virtualnim svijetom, pa je i ona sama izašla izvan uobičajenih okvira. Da bi daljinu pretvorila u bliskost autorica navodi Ariel kao koautoricu romana. Istina, roman je i napisan tako da dva autorska lika sve vrijeme komuniciraju i prate događaje koji se zapliću i razrješavaju oko zaspale zvijezde Mokoš. Ova bifokalna artikulacija teksta čini pripovjedački postupak izuzetno kompleksnim ali i uvjerljivim. Alegorijsko-metaforički ispričana priča o detektivskom traganju ravnopravno uključuje likove zombija, zmajeve, duhove, vještice itd. Ime Mokoš nalazimo u slavenskoj mitologiji – to je prema drevnom vjerovanju moćna sila koja vlada na Zemlji, utiče na plodnost i rađanje. Iako su bića na planeti Mokoš ljubičasta, sve jasno aludira na poznate zakonitosti života ljudi. Putovanje na najdalju zvijezdu u svemiru, pobjeda nad zlim zombijima, buđenje Mokoš i nastavak života ostvareni pomoću sna, u širem smislu simboliziraju pobjedu igre, artistske namjere i ljubavi.

Zmaj Yo

Jedan od likova koji dominira u knjigama upućenim „najdražoj princezi Ariel“ i njevoj generaciji je zmaj Yo. U narodnim bajkama, kao i drugim tradicionalnim književnim vrstama koje su pričane ili čitane djeci, zmajevi, aždaje, vještice i sl. imali su ulogu izazivanja straha, kako bi se ostvario odgojni efekat i poučno djelovalo na njihovu poslušnost. Hameršak (2011) je istražujući i pišući o položaju narodne književnosti i priča za upozorenje u kontekstu tradicionalnog odgoja kod mnogih evropskih naroda ukazala na funkciju udaljavanja pomoću straha od nečega što bi djetetu moglo naštetiti, kao što su potencijalno opasna mjesta, šuma, velika i duboka voda itd. Upravo priče o takvoj vodi sadrže i temu zmaja.¹⁶ Autorica navodi primjer roditelja koji su u prošlosti radeći udaljeni od kuće ostavljali djecu samu, ali i primjere građanskih povlaštenih obitelji u kojima su sluškinje, porijeklom iz nižih društvenih slojeva, pričale djeci ovakve priče, koje su naravno imale negativan uticaj na njihov psihološki i fizički razvoj (Hameršak 2011: 55-59). Sa marginalizacijom usmene književnosti i širenjem štampe, javlja se i potreba da se otkloni negativan aspekt ovih narodnih priča koje su izazivale nepotreban i štetan strah kod najmlađih. U cijelom procesu nastao je i poseban tip priče, poznate kao antipredaja, negativna predaja ili pseudopredaja. U njima se racionalnim objašnjenjima demistificira iskustvo susreta sa nadnaravnim pojavama i strašnim bićima.

Prema pisanju Vatroslava Jagića, lik zmaja je duboko ukorijenjen u narodne predaje i vjerovanja Južnih Slavena.

„Kod Južnih Slavena, osobito kod Hrvata, bilo je u narodu još nedavno jako rašireno vjerovanje da neki čarobnici, koji su se nazivali grabancijašima, znadu kojekakve čarolije, a naročito da znadu utjecati na vrijeme, tj. izazivati tuču. Posljednje je u narodnim pričama obično u vezi s gonjenjem zmajeva na kojima oni čarobnici jašu i tako jezde po zraku. Takva letenja prate, po narodnim pričama, oluja i tuča. Čarobnika koji ima takvu moć nazivaju čas navedenim imenom grabancijaš, čas općenito crnim đakom ili đakom trinaeste škole, ili ga zamišljaju sasvim općenito kao mlada svećenika, npr. kao župnika.“ (Jagić u Bošković-Stulli 1971: 265)

¹⁶ „Kako bi se dakle - makar i „na daljinu“ - reguliralo dječje ponašanje i na taj način smanjio broj nezgoda, djeci su se, tako glasi teza, pripovijedale priče ili izricala upozorenja koja su ih poticala na oprez, povezujući potencijalno opasna mjesta (šume, jezero, otvorenu cestu, napuštene građevine i sl.) i ponašanja (otvaranje vrata nepoznatima, igranje s vatrom i sl.) sa zastrašujućim bićima i pojavama. Katkada je to biće kao u *Vuku i sedam kozlića* ili *Crvenkapici* bilo vuk, a katkada neko izmišljeno okrutno stvorenje poput Starog, Bauka ili Crnog čovjeka kojim se i danas plaše djeca“ (Hameršak 2011: 59).

Lik zmaja je iz ovakve predodžbe narodnog vjerovanja transformiran u književnosti Ljubice Ostojić. On je i dalje dio kulture, ali je prema anketi u vrtiću, koja se provodi u prvom romanu o zmaju Yo (2005: 34-35), zmaj izmišljen pa zbog toga djeca nemaju strah od njega, on im se sviđa, postao je najpopularniji lik od svih crtanih likova u vrtiću. Jedna od anketiranih djevojčica iz vrtića je rekla:

„LIDIJA (3,5g.) Zmajčeka se igra zato što su drugačiji.

I ružičasti su kao moja pidžama. I, još

imaju perje i plave okice. Zmajevi

nisu tužni i ne idu na posao i ne viču,

i ništa te ne natjeruju. Hoću sad

piškiti!“ (2005: 35)

Lik zmaja se „spušta“ i približava se ljudskom bitisanju poprimajući osobine koje bi djeca željela da imaju odrasli i njihove igračke. Lik zmaja Yo u knjigama o Ariel demistificira segment straha, zbog toga je njegov fizički opis približen ljudskoj dimenziji. On je opisan kao nježan, sanjar, pun je razumijevanja za mlade Discosauruse, koji noću prazne višak energije u Disco klubovima, ali za razliku od zmajeva u bajkama, zmajček Yo se kupava u gradskoj fontani, ponekada sam zapadne u nevolje, pa ga treba spašavati. Iz sfere čarobnih bajki zmaj Yo se više primakao realnosti, a da bi bio zanimljiv morao je zadržati i neke svoje posebnosti.

ZAKLJUČAK

Ljubica Ostojić u književnosti za djecu i omladinu dekonstruira narodnu i uopće tradicionalnu umjetničku bajku. Drugačije razumijevanje književnosti za djecu i mlade rezultiralo je romanima sa fantastičnim elementima, koji su dualistični zbog paralelizma stvarnog i irealnog svijeta ostvarenog u igri „sa svim i svačim“. U teorijskom i poetičkom smislu ovakvi tekstovi su kompleksnije naravi, nepogodni za klasifikaciju, u žanrovskom polju fleksibilnih granicama, variraju između bajke i fantastične priče. Također, ova djela se bitno udaljavaju od tradicionalnog didaktizma, uobičajenog za ovu vrstu literature. Već ranih sedamdesetih godina XX vijeka Ljubica Ostojić postavlja standarde novog tipa bosanskohercegovačke književnosti za djecu i omladinu. U ovoj prozi fantastična priča je dvodimenzionalna, ravnopravno se, bez naglašenih prelaza, prati realno i irealno. Ova je autorica jedinstvena po više inovativnih postupaka, a to su; način obraćanja čitateljima, uključivanje čitateljske mašte i svjesno poticanje djece i mladih na čin pisanja. Poetikom ludizma ostavila je pečat i načinila

svojevrstu prekretnicu u bosanskohercegovačkoj književnosti za djecu. Ljubica Ostojić se „igra“ sa svim zadatostima. Ona pomjera sliku ka disharmoničnom, na svim nivoima, pa i u jezičko-stilskom domenu unosi izražajnu slobodu kao osobit novum. Tako se uključuje i glas mladih, onih kojima su upućeni ovi tekstovi. Začetnica je posebne vrste romana u kojem je dominantna jedna posebna igra, a riječ je o svjesnom autorskom postupku zamjene uloga autorice i njenih čitatelja. U ludističkim romanima *Zašto dubiš na glavi Danijele* i *Najdalja zvijezda do koje se voli* prepušteno je Danijelu i Ariel da oni ispisuju tekstove kakve bi voljeli imati u lektiri. Ova sugerirana sloboda u razumijevanju i odabiru autorskih strategija vrijedna je smjernica za sve koji se na bilo koji način bave ovom vrstom književnosti i predani su nastojanju za ponovim vraćanjem plemenitog interesa za književnost, kulturu i medije. Ona kreira autorsku figuru, koja je sama dio autofikcionalnog diskursa. Figura autorice, prepliće se sa figurom majke, bake, prijateljice, onako kako nam se već svojim znalačkim književnim postupkom želi predstaviti i približiti. Pitanje koje nam kao čitateljima ostaje jeste gdje počinje, a gdje završava njena „maska“? Prema tako postavljenom istraživačkom pitanju, ovaj dio književnog opusa Ljubice Ostojić ukazuje se sukladnim sa savremenim književnim teorijama koje ponovo skreću pažnja na život i biografiju autora, u ovom slučaju iznimno bogatu zahvaljujući spektru njenih umjetničkih interesovanja i djelovanja.

LITERATURA

IZVORI

1. Alikadić, Bisera (2022), *Gola psovačica*, Lijepa riječ, Tuzla
2. Ostojić, Ljubica (1974), *Tu stanuje Danijelova priča*, Svjetlost, Sarajevo
3. Ostojić, Ljubica (1982), *Zašto dubiš na glavi, Danijele*, Veselin Masleša, Sarajevo
4. Ostojić, Ljubica (1986), *Dječak sa ključem oko vrata*, Veselin Masleša, Sarajevo
5. Ostojić, Ljubica (1990), *Tu stanuje Danijelova priča*, Dječija književnost naroda i narodnosti BiH u 20 knjiga, knjiga 17-2, Veselin Masleša - Svjetlost, Sarajevo
6. Ostojić, Ljubica (2005), *Spasiti Yoa, žurno!*, Hercegtisak, Široki brijeg - Split
7. Ostojić, Ljubica (2010), *Princeza Ariel i Yo*, Bosanska riječ, Tuzla
8. Ostojić, Ljubica (2015), *Najdalja zvijezda do koje se voli*, Bosanska riječ, Tuzla
9. Pulić, Nikola (1985), *Ključić oko vrata*, Mladost, Zagreb

STRUČNA LITERATURA

1. Bahtin, Mihail (1978), *Stvaralaštvo Fransoa Rablea i narodna kultura srednjeg veka i renesanse*, Nolit, Beograd
2. Caillois, Roger (Rože Kajoa) (1979), *Igre i ljudi. Maska i zanos*, Nolit, Beograd
3. Crnković, Milan (1986), *Dječja književnost*, Školska knjiga, Zagreb
4. Flaker, Aleksandar (1983), *Proza u trapericama*, Sveučilišna naklada Liber, Zagreb
5. Hameršak, Marijana (2011), *Pričalice*, Algoritam, Zagreb
6. Hameršak, Marijana, Dubravka Zima (2005), *Uvod u dječju književnost*, Leykam international, Zagreb
7. Hasagić Dubočanin, Alija (ur.) (1990), *Dječija književnost naroda i narodnosti BiH (studija)*, Veselin Masleša - Svjetlost, Sarajevo
8. Hranjec, Stjepan (2004), *Dječji hrvatski klasici*, Školska knjiga, Zagreb
9. Huizinga, Johan (1970), *Homoludens: O podrijetlu kulture u igri*, Matica Hrvatska, Zagreb
10. Idrizović, Muris (1976), *Književnost za djecu u Bosni i Hercegovini*, Svjetlost, Sarajevo

11. Kajan, Ibrahim (2008), *Razvoj i oblici dječjeg bosanskohercegovačkog romana*, Zalihica, Sarajevo
12. Jagić, Vatroslav (1971), "Južnoslavenske narodne priče o grabancijašu dijaku i njihovo objašnjenje", u: Maja Bošković-Stulli (prir.), *Usmena književnost*, Školska knjiga, Zagreb, 265-283
13. Narančić Kovač, Smiljana (2015), *Jedna priča-dva pripovjedača*, ArTresor naklada, Zagreb
14. Nikolajeva, Maria (2014), *Reading for Learning. Cognitive approaches to children's literature*, John Benjamins Publishing Company, Amsterdam and Philadelphia
15. Propp, Vladimir (1982), *Morfologija bajke*, Prosveta, Beograd
16. Visinko, Karol (2001), *Alica u Zemlji čudesa Lewisa Carrolla*, Mozaik knjiga, Zagreb
17. Vuković, Novo (1989), *Uvod u književnost za djecu i omladinu*, Univerzitetaska riječ, Nikšić
18. Zalar, Diana (1996), "Jezični ludizam u hrvatskoj dječjoj poeziji", u: Benčić, Živa, Aleksandar Flaker (ur.), *Ludizam. Zagrebački pojmovnik kulture 20. stoljeća*, Zavod za znanost o književnosti Filozofskog fakulteta Sveučilišta u Zagrebu, Zagreb, 303-327.
19. Zima, Dubravka (2001), *Ivana Brlić Mažuranić: monografija*, Zavod za znanost o književnosti Filozofskog fakulteta Sveučilišta u Zagrebu, Zagreb

THE PLAY OF REALISTIC AND FANTASTIC IN THE LITERATURE FOR CHILDREN AND YOUTH OF LJUBICA OSTOJIĆ

Summary:

The play in numerous philosophical, literary-theoretical, and artistic texts is recognized as a constituent part of life and as one of the vital determinations of a human being. This Paper perceives the play as a fundamental principle that permeates all levels of the texts in the selected examples in the literature for children and youth of Ljubica Ostojić. We will show how Ljubica Ostojić takes the play and artistic creation as a thematic-conceptual base of her texts, focusing on structural, semantic, and language aspects of its presence in the text. The analyzed texts of Ljubica Ostojić are helpful example of the accomplished correlation of the reality between the child and the world with elements of a fantastic discourse. In the parallel existence of realistic and fantastic, deconstructing the traditional children's literature, the author writes various types of texts for children and youth, which share the seeming disharmony and complexity of the structure.

Keywords: play; fairy tale; fantasy story; ludic novel

Adresa autorice
Author's address

Edina Murtić
Univerzitet u Sarajevu
Filozofski fakultet
edina.murtic@ff.unsa.ba