

Душица М. Потих*
Висока школа струковних студија
за образовање васпитача у Пироту
Виолета П. Јовановић
Универзитет у Крагујевцу
Педагошки факултет у Јагодини**
Катедра за Филолошке науке

ИГРА ИРОНИЈЕ ДУШАНА РАДОВИЋА

Полазећи од Лотманове тезе о двопланском карактеру игре, Радовићев поступак обликовања тумачимо као игру ироније, која разграђује једну или обе лудичке компоненте. Игра гради условни лудички свет који, реферирајући ка реалном, постиже ефекат треперења значења. Укрштање реалног и лудичког света организује се око тачке пресека, коју одређујемо као семантички индетерминатор. То је структурни сегмент поетског текста који дестабилизује двопланску равнотежу игре и остварује његову вишезначност. Разликујемо два типа семантичког индетерминатора. Један је уписан у текст, а други у стварност изван њега. Први је чешће контекстуалан и постулира игру као апсолутну стварност. Други обликује текст посредством две врсте клишеа, типских ликова и типских ситуација. Песме које се развијају на фону типских ситуација одликују најинтензивнији продори реалног у лудички свет, с њим и најсложенији снопови значења. Аспект минус-поступка поништава негативан предзнак семантичког индетерминатора и поново успоставља двопланску равнотежу игре.

Кључне речи: поезија за децу Душана Радовића, Лотманова концепција игре, игра као поступак обликовања, Радовићева игра ироније.

Игра је у науци и критици препозната као стожерни моменат поетике Душана Радовића. На модерности Радовићеве поезије инсистирају сви његови тумачи, све до најмлађих (ЈУШТАНОВИЋ 2009).¹ На таквом се поетичком темељу заснива и прелом који је писац извео у послератним југословенским књижевностима за децу освајајући креативни простор игре као слободе. Конципирајући детињство и књижевност за децу као лудички феномен, Милан Празић постулира тезу да су у Радовићевом писму закони игре дигнути на принцип универзалног важења. Свет је у стваралаштву Душана Радовића игра и сазнат је као игра, а њене су изражајне и релационе

*dusicapotic@yahoo.com

** Овај рад је део истраживања која се изводе на пројекту 178018 *Друштвене кризе и савремена српска књижевност и култура: национални, регионални, европски и глобални оквир* који финансира Министарство за науку и технолошки развој Републике Србије.

¹За шири литературу о Радовићу видети: Јовановић 2001.

могућности универзалне. У свакој конкретној песми он успоставља одређени однос према фатумима живота, историје и модерног доба. Све манифестације живота и сва догађања у свету могу се мерити игром и могу се њоме изразити.²

Радовића карактерише тумачење стварности дечјом логиком, која свет пројектује као шалу, игру и иронију померајући реалност у необичности, неочекиваности и чуда. Он поетику темељи на дететовој „неспособности“ да разликује своје ја и спољашњи свет, субјективност и објективност, праву и илузорну стварност. Полази од психолошке границе, од недовољне издиференцираности и наивно реалистичке представе света, од недостатка критичког мишљења детета (ПЕТРОВИЋ 2001: 326–337). Истраживачка пажња усмерена на моделовање слике света учоава да се Радовићева песма заснива на елементима дечјег замишљања/измишљања стварности, на елементима дечјег доживљавања, које маштовито и слободно преиначава постојећи поредак (ЈЕКНИЋ 1998: 254–259). Радовић је писац лудичког укрштања светова.

Додир различитих нивоа бића јесте и тачка пресека која шири семантички ракурс поетског текста. На то Радовићево својство указује Насиха Капићић-Хацић. Његове су песме само на први поглед бесмислене јер су осмишљене већ тиме што су игра. Оне детету пружају више од игре: поруку, откровење, спознају, нови квалитет радости. Таква је песма „Како треба“: „Мале ствари и имена мала траже/.../Док велика ствар великим именом располаже“ (РАДОВИЋ 2006: 29). Ауторка закључује како она децу стимулише да размишљају о релацији: мало–велико (1970: 186–196) симулирајући квалитативне специфичности дечијег начина мишљења и говора, што осведочава Радовићево поуздано познавање развојних карактеристика деце овог узраста³. Скривена поука, посредована је игривим поступком опонашања дечјег доживљаја и хуморним дечјим спајањем феномена који припадају различитим равнима постојања.

²У есеју „Igra kao poezija, Zapis o paraboli 'Mačka i miš' Dušana Radovića“ аутор у драми *Мачка и миш* (РАДОВИЋ 2006: 137–138) детектује више значењских равни, од социјалног и политичког односа потлачених и тлачитеља, преко егзистенцијалистичке и егзистенцијалне драме савремености, до хармонизујућег естетског принципа (PRAŽIĆ 1971:40–46).

³Деца млађег школског узраста у неким ситуацијама не могу да одвоје реч, као знак, од онога што она означава, што често доводи и до погрешних констатација. Нпр. може се десити да дете, ако га питамо да упореди дужину речи „коњ“ и „зечић“, каже да је прва реч дужа, мислећи, наравно на чињеницу да је оно што ова реч означава (коњ) дуже од онога што означава друга реч (зечић). Одлика преоперационог мишљења која може да се препозна у говору деце овог узраста назива се конкретност (FURLAN 1981: 102–105).

Игра је форма и садржај стваралачког чина, став је Милована Данојлића. Закономерност игре јесте опирање случајности, призвољности, непредвидивости. Текст Душана Радовића јесте игром кодиран свет, што га с једне стране отвара за имагинацију, а с друге затвара у његов унапред постављени ред лудичког света. С тог се аспекта песниковигриви поступак може схватити и као опирање деструктивном елементу бића, нереду и импровизацији, па и као побуна против смрти (2004: 181–212). Свет, дабоме, изван уметности не постоји. Потичући из књижевности и у њу се враћајући, Радовић је и кретање по литерарној сфери изокренуо у поругу. На тај се начин дистанцирао од стварности, као од референтног поља, али и од њене трагичности. Дистанцирао се и од књижевности која кани да је изрази. Он тражи нову уметност, разграђујући стару, и нуди свој образац игре. Зато истраживачи књижевности за децу говоре о Душану Радовићу и као о писцу који је извршио утицај и на „озбиљну“ књижевност.

Наше становиште полази од Лотманове концепције игре као двопланске моделативне активност која неусловне, реалне ситуације замењује условним, лудичким (Лотман 1976: 99–112).⁴Аморфни систем реалности она представља у облику особитог модела стварности чија се правила могу формулисати и треба да буду формулисана. Она подразумева истовремену реализацију игривог и практичног понашања, а играч је дужан да истовремено памти и не памти како учествује у условној ситуацији. У игри један стимуланс изазива више од једне условне реакције, а елементи реалног света добијају другачије значење. Реализација игре повезана је с преласком једнозначности у вишезначност па се и сваки њен елемент смисаоно услојава. Ефекат игре не постиже статично, истовремено коегзистирање разних значења, него свест да су могућа и друга значења. Састоји се у томе што она „трепере“.

Критичари су истакли елементе игре у поетици Душана Радовића, док је Лотман показао како игра постаје поступак моделовања градећи условни лудички свет, који реферира ка реалном те постиже ефекат треперења значења. Парадигма таквог поступка моделовања може бити Радовићева песма „Мрак“: „У мраку проговоре гране,/и оживе сенке,/и панталоне узјашу столице,/и пењу се на полице,/и праве теревенке.//Председник им је прекидач за сијалицу./Кад он каже: «Кврц»/– не чује се ни фррр/ни мррр/ни жврц.//Све се умири, и све се утиша/– сем миша, и сем кад пада киша.“ (РАДОВИЋ 2006: 28)

⁴Због тога је, по Лотману, игри иманентна и сазнајна компонента. Видети и: Поттић 2011: 3–17.

Ако занемаримо мотив панталона које су узјახале столице, што игриво надграђује Змајевог „Малог коњаника“, песма се раслојава на три равни и свака од њих примерена је некој узрасној категорији читалаца. Сасвим мала деца прихватиће звучни аспект песме јер човек, а посебно мање дете, најпре реагује на чулну, акустичку компоненту језика, па и књижевног дела. Маштовита, алогична комбинаторика и асоцијативност песме заинтригираће нешто старије дете будући да игра условљава њен доживљај света. Мимеза имагинативности дечјег света тек је алиби за њену сатиричну димензију, намењену одраслом читаоцу, при чему и каталог оноματοпеја добија додатну функцију постајући пародијом звучности и смисаоне испражњености политичке реторике.

Да би се текст у тој мери семантички отворио, књижевник се није могао служити језиком дословних значења. С друге пак стране, значење лексема много ни не помера. Не заборавимо да је он прво писац за децу, што значи да га морају разумети најпре најмлађи. Како објаснити мисаони досег његовог једноставног израза? Радовићева игра може се назвати игром ироније и њеног језика двосмислице. Рефлективна слојевитост сваке велике уметности, што дело овог књижевника јесте, ниједној од њих не приписује само један смисао. Зато Душан Радовић пре свега збуњује. Могућност различитих семантичких реализација суштински је начин на који постоји Радовићев текст.

Укрштање реалног и лудичког света, дечје маштовито спајање разнородних нивоа бића, организује се око тачке пресека и њу ћемо одредити као семантички индетерминатор.⁵ Посреди би био структурни елемент поетског текста који га чини смисаоно флексибилним. Са семиотичког становишта он врши функцију лексеме, сложене језичке јединице која има самостално значење, али и својство полисемичности (ШИПКА1998: 12), способности њеног семантичког поља да у различитим контекстима оствари вишеструке семантичке релације тако да тумачење конфронтира „сложену мрежу семантичких односа и могућности” (ДРАГИЋЕВИЋ 2007: 36). Семантички индетерминатор делује на обе равни поетског текста тако што дестабилизује омогућујући лудичко треперење значења и игру ироније. Између два

⁵Појам осмишљен према лингвистичком термину: семантички детерминатор. Посреди је лексема која је приликом процеса лексичког слагања у синтагми с пренесеним значењем, нпр. метафоричкој, употребљена у примарној семантичкој реализацији ради одређења значења лексеме употребљене у секундарној семантичкој реализацији. Уколико лексема изостане, функцију детерминатора преузима контекст. Видети: ГОРТАН-ПРЕМК 2004; ДРАГИЋЕВИЋ 2007.

плана песме, лудичког и реалног, он обликује сложени сноп значења, што је и једна од најбитнијих карактеристика пишчеве поетике. У песми „Мрак“ то би била лексема *председник*, који имагинарну стварност дечје игре враћа реалној стварности. Лудички свет подражава реални и надграђује га принципом преображаја, да би семантички индетеминатор у њега увео и стварносну компоненту. Она га онтолошки не поништава, већ га семантички мултиплицира ка низу потенцијалних смислова.

Исти поступак обликује и песма „Рат“ (РАДОВИЋ 2006: 28), која се може тумачити и као пародија ратовања: „Стамболској принцези/ стигао је гост,/ принц такође,/ ал прилично прост:/ чачкао је нос!// Због тога је/– тра-та-та-та –/ дошло и до рата./ Освојен је један – миндерлук;/ прободен је један – празлук;/ обешен је један – чивилук.“ Принцеза и принц, типски ликови дечјег света, обликују се на фону бајке и њених типских ликова, што пародира и тај жанр. Улогу семантичког индетерминатора има лексемачачкао је нос јер у овој песми, која тематизује игру, једина реферира ка реалности. Она интензивира перспективу дечјег света и његовог принципа преображавања стварности, што је у књижевности често алиби за специфичну тачку гледишта. Иронија, која као и у претходном примеру, у лудички свет уводи компоненту реалног не поништавајући га, сада пародира опасне игре одраслих истовремено се хуморно осврћући и на конфликтност простора детињства.

Игра обликује модел целовитог света, уређеног по унапред задатим правилима (КАЈОА1979). Њен је простор стабилан, док га игра ироније и семантички индетерминатор дестабилизују. Један аспект Радовићевог лудичког поступка јесте и његова негација, антилудички механизам. Велики број његових текстова моделује парадоксалну игриву стварност разграђујући њен двоплански карактер до ивице ентропије, не и преко ње, да би се с те тачке њен телеолошки механизам мултиплицирао хуморним стратегијама, константом, и пародијом, честом пратећом компонентом овог опуса. Игра, другим речима, моделује тако што синтагматичка лудичка оса подражава и надграђује парадигматичку осу реалности. Игра ироније, затим, унутар моделованог лудичког света преокреће функције осе селекције и осе комбинације, док повратна спрега не успоставља само везу између њих, већ их и декомпонује усложњавајући поруку.

Његов поетски текст гради две игриве равни, које можемо одредити као раван игре и раван игре ироније. Прва моделује лудички свет по узору на реални, док друга полазећи од њега, потире или оба или један од њих. Песма „Поука“ (РАДОВИЋ 2006:30) гради и разграђује стварност игре: „Хтела је да види шта је доле,/ нагла се

преко стола и – пала./Ко?/Једна виљушка радознала.“На равни игре она тематизује дечју имагинацију. Улогу семантичког индетерминатора има лексема *ко*, односно-упитна заменица за категорију живог. Индетерминатор корелира анимизму, развојној фази детета, али омогућава да се песма разуме и као алегорија радозналости детињства. На равни игре ироније лудички се свет разграђује драмом одрастања, тегобним путевима сазнавања света и опасностима са којима се дете на њима суочава. Наслов упућује и на поетички план, који маштовитошћу надвладава традиционалну дидактичност књижевности за децу.

У Радовићевој се поезији за децу могу издвојити два типа семантичког индетерминатора. Један је уписан у поетски текст, а други у стварност изван њега. Један припада лудичком, а други реалном свету. Први је чешће контекстуалан и његове су лудичкоиронијске конотације бенигније. Посреди су песме које су чиста имагинација или пак чиста игра. Оне нису условљене реалијама, већ полазе од њих као од узора да би их трансформисале тако да се однос лудичког и реалног света помера ка првом полу, све до поништавања неусловних ситуација и постулирања игре као стварности. Једна од песама-игара с *контекстуалним индетерминатором* јесте „Кад седам веселих дечака“ (РАДОВИЋ 2006: 29). Играјући се, дечаци замишљају како се мењају у складу с лудичким амбијентом. Они поистовећују лудичку и реалну сферу па свет постаје игра сама. Финална строфа пак у поетски текст уводи стварни свет, који декомпонује лудички: „Кад седам црних оачара/умије седам стрпљивих бака/–гле! зева седам сањивих дечака! “Смисаони рез није иронијски оштар, процес декомпоновања није деструктиван, већ између две сфере успоставља равнотежу. Игри ироније припада поступак моделовања, али не и слика света ове песме, која последније остаје у оквирима афирмативног и оптимистичког карактера књижевности за децу.⁶

Крајњи израз типа песама-игара јесте „Плави зец“ (РАДОВИЋ 2006: 26–27). Њен је семантички индетерминатор контекстуалан, премда се у тој функцији може наћи и лексема *плави* зец, симбол велике значењске носивости. Ова је песма на првој игривој равни имагинативни ексцес, док на другој апсолутизујући лудички, а

⁶ У овом раду усмерили смо се само на поезију за децу, не и на друге видове Радовићевог стваралаштва. Само ћемо назначити још две аналитичке перспективе. На исти се начин могу тумачити и пишчева прозна дела намењена најмлађима. Пандан песми-игри, на пример, била би кратка прича „Зашто деца чачакају нос“ (РАДОВИЋ 2006: 141–142). Готово инфантилна једноставност неких дела за одрасле, посебно оних наменског карактера, приближава се књижевности за децу. Њих моделују поступци који инвертују механизме игре и игре ироније те њихове ефекте треперења значења премда се и тај преокрет може тумачити као један вид ироније. Пример би била песма „Плави жакет“ (РАДОВИЋ 2006: 121).

поништавајући реални свет, образује семантички склоп сложенијих конотација. Да ли песник реинкарнира дечју жељу за живом играчком, роботом и другом, све у исто време, или упућује и на чежње одраслих? Да ли је плави зец симбол неугасле људске жеље за идеалом, тежње ка немогућем и неостваривом, или сетни жал тужног веселака пред чињеницама живота? Или све то заједно? И даље. Осим што је недвосмислено фантастичка и очигледно смешна, да ли је ова песма шаљива или озбиљна? Да ли се песник подсмева жељама и разочарањима? Или све то заједно? И даље. Литерарни предлошци, иницијална бајка и усмено надлагивања, песму позиционирају бар двојачко такође – као апологију духа надигравања и као пародију. И даље...

Други тип семантичког индетерминатора, уписан у реални свет, припада песмама чији ефекат игре, усмерен на лудичку, реалну и поетичку сферу, може бити и далеко комплекснији. Оне се обликују посредством два типа клишеа. Један се развија на обрасцу типских ликова, а други на обрасцу типских ситуација. Први тип клишеа хуморно своди лик на типизирану карактеристику, до карикатуре, сатире, гротеске, апсурда. Други посредством истих стратегија обликује типске ситуације, с тим што је лудичкоиронијски продор реалног у игриви свет деструктивнији па њима припадају неки од Радовићевих текстова чије треперење значења има „највишу фреквенцију“.

„Љута Јулка“ као да је изашла „испод Змајевих крила“ како због духа игре и психолошког портрета детета, тако због имена, које је у српској књижевности за децу готово стајаће: „Био је петак, дуги дан,/добро јутро, па добар дан, па добро вече.../И нико не дође у Јулкин стан/да види – шта то кува и шта пече.//Јулка претури играчке/наопачке,/скочи у кревет наглавачке/и заспа,/љута на мачке, на тачке,/и, уопште, на свакакве а ч к е.“(РАДОВИЋ 2006: 29) Лексема *Јулка* јесте и семантички индетерминатор. Раван игре тематизује заиграно дете преокрећући иницијалну тему у хуморни однос према манама детињства, а обликовање света размажене мале прзнице која не уме или неће да се забави сама, употпуњује и карактеристично дечји језички лудизам, што бунтовно разлаже стварност.

Раван игре ироније усмерава се на проблеме детињства, па семантичка испражњеност типског лика упућује на усамљено или занемарено дете реметећи лудичку сферу. Њен је други аспект поетички. На фону Змајеве психолошке проницљивости Радовић разграђује његову хармоничну, идеализовану слику детињства, док стајаће име пародира шаблонске литерарне представе о девојчицама. Одсуство дидактичне компоненте јесте и поетички минус-поступак будући да би се

она у традиционалној књижевности за децу очекивала приликом тематизовања дечјих каприца. Изостанак поуке у сфери неизреченог поставља се у однос опозиције према књижевном наслеђу, што умножава и смисаоне линије ове песме.

Типски су ликови универзалне симболичке фигуре, сведене апстракције готово попут бајковитих ликова (PROP1982; LITI1994). Ако бисмо их посматрали са становишта функције јунака бајке, њихов би задатак био да омогуће полисемантичност текста. Управо се смисаона испражењеност типског лика на равни игре отвара за игру ироније. Клишеи, стога и погодни за функцију семантичког индетерминатора, у песми „Молба“ (РАДОВИЋ 2006: 26) јесу лексеме *типских* ликова: Мише, који неће да једе и спава, те његовемаме и сестре, које не знају шта ће од муке. На равни игре песма је хуморни одраз стварности, хипербола која од самовоље детета прави глобални проблем. Игра ироније дестабилизује идејну перспективу па се поступак хиперболизације, иронијски вишезначно, пројектује на идеолошки план. Ко ме се песник подсмева? Јогунастим дечацима или немоћној мајци и сестрама? И није ли из иронијске перспективе наговештен и прикривени мали тиранин, друго лице размажености? Песма се, међутим, не мора тумачити само са сатиричког аспекта. Планетарно типски Миша наглашава специфичност света детињства па Радовићева антитрадиционална педагогија најпре сугерише разумевање за његове посебности. Поука је упућена одраслима, а не деци, што из позиције одсуства активира поетички план те и њега отвара за игру и игру ироније.

Дидактичка вредност песме „Да ли ми верујете“ моделује се на поетичкој равни, такође (РАДОВИЋ 2006: 26). Дечак не воли да се купа и одбојност изражава хуморном имагинацијом претеривања, што обликује раван игре. Семантички индетерминатор односи се на *типски лик* такође. Игра ироније декомпонује дословност прве равни и мултипликује потенцијална значења песме. Није ли и она подсмех размаженом детету? И није ли гротескним виђењем истањивања страшно исмејан дечји страх, па и страх од смрти? И није ли, исмевањем и преувеличавањем, страх парадоксано смањен и сведен на праву меру? Или је пак иронијски преувеличавањем исмејан до смањивања, па тако стишан, у бити стварнији?

Или је финални сегмент песме, с доктором који прописује забрану купања, хуморни тријумф остварене дечје жеље? И она се смисаоно раслојава сугеришући и неостваривост, илузију, сатирички став према утопијским тежњама уопште. Типски лик мусавца упућује и на минус-поступак, на опозицијски типски лик уредног малог полтрона, његовог вечитог ривала, због кога стално извлачи дебљи крај. Песма се с тог

аспекта може тумачити и као мала дечја пакост, као слатка, па макар и измишљена освета најпрезренијем лику дечачког света. Референца која води до Змаја и његове поучне песме моделује одсутни поетички став, Радовићеву лудичку дидактику, и с њом готово неограничено треперење значења.

Песме које обликују типске ликове инсистирају на апстрактности па су у њима простор, време те каузална логика неодређени. Оне које моделују типске ситуације, на супрот томе, спецификују координате реалности и у лудичку сферу уводе пишчеву савременост. Неодређеност првог типа поетских текстова и њихова клишетирана смисаона испражњеност гарантују универзалност. Супротан процес, одређеност, омогућује интензивнији продор сатире, треперавије ефекте игре, коју Радовићево стваралачко умеће не потискује и текст не своди на сатиру. Међу песмама које обликују типске ситуације могу се издвојити два типа такође. Један посредно, а други непосредно упућује на социјалистичку Југославију и модерни свет.

Једна од песама које посредно обликује реалну сферу јесте „Како потрошити слонове“ (РАДОВИЋ 2006:42–43). Заснива се на контрастној рими *бон* и *слон*, постављеној на опозицији: велико–мало, што је и лексема која погодује функцији индетерминатора. Рима је фон на коме се развијају нонсенса радња и исфразирани песнички језик: „Кад су једном хтели да нас понове,/– делили су слонове на бонове!/Један бон – један слон!/Пет бонова – пет слонова!/И већ према томе!//Потрошисмо што имасмо бонова/због тих црних и ушатих слонова!/Један бон – један слон!/Пет бонова – пет слонова!/И већ према томе!//Брзоплето потрошисмо бонове/тешко ћемо потрошити слонове./Један слон – један век!/Пет слонова – пет векова!/И већ према томе!“ Раван игре обликује алогични каламбур, који се концентрише у рими. Дете ће реаговати на звучни аспект и логички хијатус овог плана песме, премда се она значењски и даље раслојава.

Игра ироније алегоријски у свет текста уводи реалну сферу, а њене су последице невеселије. Бонови су непосредно после Другог светског рата били еквивалент за прописано следовање хране. Знано се колико је свако смео да поједе. Несразмера између стварних потреба и додељених могућности симболизована је слоном па песма престаје да буде само смешна. Ко би могао бити слон? Обичан човек, који свој обичан апетит пред ограниченошћу бонова почиње да доживљава гротескно, као слоновски. Обичан човек, приморан да пред животом устукне прво у ономе што је најелементарније, нимало весело, себе доживљава монструозно. Или пак, видевши себе као чудовиште, упућује подсмех налогодавцима? Какав је тек баласт краја песме,

слон који се не може потрошити ни за читав век?! Сатиричке импликације ове песме усмерене су ка друштвеним механизмима и механизмима власти, док њена историјска перспектива изазива још већу језу.

Друштвено критички контекст једна је њена значењска раван. Она се може разумети и из опозицијске перспективе, као парадоскална афирмација, као потврда живота и његових вредности. Та смисаона линија делује као минус-поступак и константа је свих Радовићевих текстова који обликују умерену, гротескну, парадоксалну или апсурдну слику света. Лудичкоиронијски бунт из позиције одсуства поново успоставља почетни хармоничан однос парадигматичког реалног и синтагматичког лудичког света, враћајући нарушену двопланску равнотежу игре, и укида негативан предзнак семантичког индетерминатора. Једно од својстава игре, по Лотману, јесте да гради идеалну потенцију света. Моделујући случајност, непотпуну детерминисаност, вероватноћу процеса и појава, она омогућава условну победу над непобедивим или моћним те лудички разрешава конфликте који се у практичном понашању или у друштвеном систему не могу превазићи (1976: 99–112). На тој се тачки, на одсутном тријумфу игре, песникова визија поново удваја водећи како ка лудичкој афирмацији бивања, тако и ка лудичкоиронијској илузији утопије. Да ли је Радовић игром потрошио слонове? Или је горак смех једина одбрана од њих?

Текстове који типске ситуације моделују реферирајући на реални свет илустроваћемо „Гужном песмом“ (РАДОВИЋ 2006:26) о старој госпођи Клари, која се несебично бринула о белих мачака шест. Тему стварносне провинцијске хипербола избличава до вероватне безусловне ситуације. Иницијални стих активира уводну формулу бајке: „Живела једна госпођа Клара“, чија се рецепција и реализује на фону књижевне фикције. Улогу семантичког индетерминатора има лексема *живела је*, стајаћи израз који раван игре моделује посредством литерарног предлошка те осилирајући између озбиљности и шале, сугерише њен нестварни садржај. Иницијални сегмент песме не експлицира однос узрока и последице, већ уклањајући бајковити иницијални недостатак (усамљеност), обликује модел света бајковите идиле (јастуци од свиле, машне од тила).

Раван игре ироније развија се у финалном сегменту тако што експлицира каузалност. Последица продора стварности (смрт госпође Кларе) јесте преокрет вероватне у невероватну ситуацију те декомпоновање бајке. Апсурдне мачке, које не знају да лове мишеве, инвертују образац у антибајку. Поигравајући се жанровским особеностима овог облика, песма преиспитује реалност у широком распону од увида у

поноре усамљености и старости, или суровог подсмеха њиховој тежини, до перверзно претераног уљуђивања животиња, што им одузима суштину, те до изопачене савремености која би, као и у Пражићевом примеру, да поништи законе природе. Због игре ироније Радовићеве текстове читају и одрасли па изокрећући њихов лудички свет, наслућују у њима и одговоре на ломове „стварности. У мери у којој коначних одговора, као и истине уосталом, уопште и има. Радовићев безазлени подухват на пољу књижевности за децу може се разумети и као алиби за погубнију игру сатире.

„Гужна песма“ јесте и књижевна пародија. Трећи тип семантичког индетерминатора јесте поетички. Он нема референцу у неком конкретном Радовићевом поетском тексту, нити пак у стварности, већ у сфери књижевности, што отвара још једну истраживачку тему. Пишчева се специфичност огледа у томе што пародирајући књижевност, покреће озбиљна животна питања и обрнуто: изокрећући реални свет, преиспитује литерарни простор. Парадигматски је у том смислу „Страшан лав“ (РАДОВИЋ 2006:25), који разлажући конвенције бајке, све страхоте овога света своди на шушкање хартије. Такво становиште намеће запитаност да ли је свет уопште стваран. Или смо и њега, попут књижевности и сваке друге игарије, измислили? Његове су импликације далекосежне и одводе и од књижевности за децу и од времена када су настајала пишчева дела. Свет схваћен из перспективе непостојања, као привид и варка, с њима и негативна онтологија, припадају актуелним идејама, које је овај визионар, осећајући било епохе и њене поноре, антиципирао.

Попут сваког супериорног духа, Душан Радовић се дистанцирао и од себе. У песми „Ловац и лав“, о лаву који се са слашћу устремио на ловчеве прсте, среће се и аутопародија: „То је била глава једног лава./страшног лава ал' то није битно“ (РАДОВИЋ 2006: 43–44). Позивајући се на лик из своје песме, а затим га и банализујући, овај песник који не пристаје на правила, па ни на она што их је сам успоставио, смехом је надвисио онајпре самога себе. Зато је могао да надвиси и друге. А сам живот згуснуо је у симболику Миће и Аћима⁷. Човека и лутка истог имена, с тим што прво читамо на уобичајени начин, а друго унатрашке. Човека и лутка, лица и наличја. Стварности и игре. Игре и њене сенке.

⁷ Ликови из телевизијског серијала за децу „На слово на слово“ (РАДОВИЋ 2006: 664-710)

Цитирана литература

Извори

РАДОВИЋ, Душан, *Баш сваишта. Сабрани списи*. Приредио Мирослав Максимовић. Београд: Завод за уџбенике и наставна средства, 2006.

ГОРТАН-ПРЕМК, Даринка. *Полисемија и организација лексичког система у српскоме језику*. Београд: Завод за уџбенике и наставна средства, 2004.

ДАНОЈЛИЋ, Милован. „Доколице Душана Радовића“. У: *Наивна песма*. Београд: Завод за уџбенике и наставна средства, 2004, стр. 181-211

ДРАГИЋЕВИЋ, Рајна. *Лексикологија српског језика*. Београд: Завод за уџбенике и наставна средства, 2007.

ЈЕКНИЋ, Драгољуб. *Српска књижевност за децу, Историјски преглед*, I. Београд: МАК, 1998.

ЈОВАНОВИЋ, Славица. *Поетика Душана Радовића*. Београд: Научна књига – комерц, 2001.

ЉУШТАНОВИЋ, Јован. *Брисање лава*. Нови Сад: ДОО Дневник новине и часописи, 2009.

ПЕТРОВИЋ, Тихомир. *Историја српске књижевности за децу*. Врање: Учитељски факултет, 2001.

ПОТИЋ, Душица. „Poeta ludens у игри прикривених удвајања“ *Детињство*бр. 2 (2011): стр. 3–17.

ШИПКА, Данко. *Основи лексикологије и сродних дисциплина*. Нови Сад: Матица српска, 1998.

КАЈОА, Rože. *Igre i ljudi. Maska i zanos*. Prevod Radoje Tatić. Beograd: Nolit, 1979. /Caillois, r., *Les jeux et les Hommes, Le masque et le vertige*, Paris: 1958.

КАРИДŽИЋ-HADŽIĆ, Nasiha. „Pjesma-igra Dušana Radovića“. У: *Od Zmaja do Viteza*. Sarajevo: Zavod za izdavanje udžbenika, 1970, стр. 186–196.

LITI, Maks. *Evropska narodna bajka*. Prevod Dušica Milojković. Beograd: Orbis, 1994/Lüthi, M., *Volksmärchen und Volkssage*, Bern und München: Dalp, 1961.

LOTMAN, J. M. *Struktura umetničkog teksta*. Prevod Novica Petković. Beograd: Nolit,

1976. /Лотман, Ю. М, *Структура художественного текста*, Москва: Издательство „Искусство“, 1970.

PRAŽIĆ, Milan. „Igra kao poezija, Zapis o paraboli 'Mačka i miš' Dušana Radovića“. У: *Igra kao sloboda. Zapisi o detinjstvu i umetnosti*. Novi Sad: Zmajeve dečje igre – Kulturni centar Novog Sada, 1971, стр.40–46.

PROP, Vladimir. *Morfologija bajke*. Prevod Petar Vujčić, Mira Vuković i Radovan Matijašević. Beograd: Prosveta, 1982. /Пропп. В. Я., *Морфология сказки*, Москва: Наука, 1969.

FURLAN, Ivan. *Čovjekov psihički razvoj*. Zagreb: Školska knjiga, 1981.

SUMMARY

DUSAN RADOVIC'S IRONY GAME

This research deals with poetry of Dusan Radovic, one of the most important writers in Serbian literature for children and founder of its modern expression.

As one of the key characteristics of his poetics, as well as the feature of modern literature for children, criticism recognizes the game so this paper will focus on the game as a device which models Radović's poetic text. Theoretical standpoint of this research is Lotman's conception of a game as doublelevelled activity. As modelling activity, game models ludic world according to the real world sample and do not forget reality. It contains both ludic and real component, which reflects at all its aspects, consequently on its semantic layer. The meaning of element which enters from real world into the ludic world is changing. Real and ludic senses cross making the effect of the game which is not, according to Lotman, statical coexistence of two meanings. The effect of game implies that new, ludic meaning remembers original, real meaning, as well as it makes consciousness about potential other meanings. According to Lotman, it makes consciousness that meanings are vibrating. Choosing the game as a device which models his poetic text, Dusan Radovic keeps open his poetic text for the effect of the game. The vibrating of meanings in his opus we denominate as the irony game, which constitutes Radovic's poetic text and multiplies its semantic layer. Between two plans of meaning, literal and ironical, semantic lines multiply modelling its complex semantic layer as the one of the fundamental features of Dusan Radovic's poetics.

Key words: poetry for children of Dusan Radovic, Lotman's conception of the game, game as the modelling device, Radovic's game of the irony.