

ČITAMO LI ILI SE IGRAMO? FUNKCIJE LUDIČKOG DISKURSA U ELEKTRONIČKIM SLIKOVNICAMA

MARINA GABELICA

Sveučilište u Zagrebu, Učiteljski fakultet, Zagreb, Hrvatska
marina.gabelica@gmail.com

Elektronička slikovnica multimodalno je djelo obilježeno odlikama koje proizlaze iz novomedijskog okoliša kao što su interaktivnost, hipertekstualnost, simulativnost i virtualnost. Interaktivnost se u takvim djelima može očitovati kao svojstvo novomedijskog djela, ali i kao važan element u izgradnji narativa, odnosno, kao specifičan diskurs. Za razliku od verbalnog, vizualnog i auditivnog diskursa, ludički diskurs nije sačinjen od medijskih objekata već se temelji na interakciji čitatelja s književnim djelom koja utječe na diskursna obilježja ostalih medijskih objekata. Oslanjajući se na teoriju (tiskane) slikovnice i teorije digitalne poetike, cilj je rada istražiti funkcije ludičkog diskursa u novomedijskom narativu. Na primjeru elektroničke slikovnice *The Big Word Factory* za iOS i Android uređaje (Mixtvision 2018) nastaloj na temelju tiskane slikovnice (hrv. *Velika tvornica riječi*) autorice Agnès de Lestrade i ilustratorice Valerie Docampo, istražiti će se odnos odlika digitalnih medija i funkcije ludičkoga diskursa unutar slikovničkog narativa.

DOI
[https://doi.org/
10.18690/um.ff.1.2025.11](https://doi.org/10.18690/um.ff.1.2025.11)

ISBN
978-961-286-944-1

Ključne riječi:
elektronička slikovnica,
interaktivnost,
ludički diskurs,
multimodalnost,
slikovnica



University of Maribor Press

DOI
[https://doi.org/
10.18690/um.ff.1.2025.11](https://doi.org/10.18690/um.ff.1.2025.11)

ISBN
978-961-286-944-1

Keywords:

electronic picture book,
interactivity,
ludic discourse,
multimodality,
picture book

ARE WE READING OR PLAYING? FUNCTIONS OF LUDIC DISCOURSE IN ELECTRONIC PICTURE BOOKS

MARINA GABELICA

University of Zagreb, Faculty of Teacher Education, Zagreb, Croatia
marina.gabelica@ufzg.unizg.hr

The electronic picture book is a multimodal work characterised by features from the new media environment, such as interactivity, hypertextuality, simulation, and virtuality. In such works, interactivity can be manifested as a feature of a new media work but also as an essential element in constructing the picture book narrative, that is, as a specific discourse. Unlike verbal, visual, and auditory discourse, ludic discourse is not made up of media objects but is based on the reader's interaction with the literary work, which influences the discursive characteristics of other media objects. Using the example of *The Big Word Factory* electronic picture book for iOS and Android devices (Mixtvision 2018), based on a printed picture book by Agnès de Lestrade and illustrated by Valerie Docampo, the paper will explore the relationship between the features of digital media and the function of ludic discourse within the picture book narrative.



BEREMO ALI SE IGRAMO? FUNKCIJE LUDISTIČNEGA DISKURZA V ELEKTRONSKIH SLIKANICAH

MARINA GABELICA

Univerza v Zagrebu, Pedagoška fakulteta, Zagreb, Hrvaška
marina.gabelica@ufzg.unizg.hr

Elektronska slikanica je multimodalno delo, zaznamovano z značilnostmi, ki izhajajo iz novomedijskega okolja, to so interaktivnost, hipertekstualnost, simulativnost in virtualnost. Interaktivnost se v takšnih delih lahko izraža kot lastnost novomedijskega dela, pa tudi kot pomemben element v izgradnji narativa, oziroma kot specifičen diskurz. Za razliko od verbalnega, vizualnega in avditivnega diskurza, ludistični diskurz ni sestavljen iz medijskih objektov, temveč temelji na interakciji bralca z literarnim delom, ki vpliva na diskurzivne značilnosti drugih medijskih objektov. Opirajoč se na teorijo (tiskane) slikanice in teorije digitalne poetike, je cilj prispevka raziskati funkcije ludističnega diskurza v novomedijskem narativu. Na primeru elektronske slikanice *The Big Word Factory* za naprave iOS in Android (Mixtvision 2018), nastale na podlagi tiskane slikanice (slo. *Velika tovarna besed*) avtorice Agnès de Lestrade in ilustratorke Valerie Docampo, je raziskan odnos značilnosti digitalnih medijev in funkcij ludističnega diskurza znotraj narativa slikanice.

DOI
[https://doi.org/
10.18690/um.ff.1.2025.11](https://doi.org/10.18690/um.ff.1.2025.11)

ISBN
978-961-286-944-1

Ključne besede:
elektronska slikanica,
interaktivnost,
ludistični diskurz,
multimodalnost,
slikanica



Univerzitetna založba
Univerze v Mariboru

1 Interaktivnost i/ili ludički diskurs?

U digitalnom dobu javljaju se novi oblici produkcije i reprodukcije književnih djela gdje se tehnologija tiska zamjenjuje novomedijskim tehnologijama. U djelima elektroničke književnosti tehnologija ne utječe samo na način produkcije i reprodukcije književnih djela, već postaje njezinim sastavnim dijelom pa i njezino diskursno obilježje. Elektroničke slikovnice sa svojim tiskanim prethodnicama dijele mnoge sličnosti, ali je za njihovo razumijevanje nužno koristiti i digitalnu poetiku (v. Hayles 2004) koja u obzir uzima i obilježja proizašla iz novomedijskog okruženja.

Iako se pojam interaktivnosti obično vezuje uz digitalne medije, slikovnica je specifična književna vrsta u kojoj je interaktivnost njezino temeljno obilježje – i u tiskanoj i u elektroničkoj inačici. Interaktivnost se u tiskanim slikovnicama ostvaruje na fizičkoj razini, ali i na diskursnoj razini. Izuzev tzv. čistih slikovnica u kojima izostaje tekstualna komponenta, tiskana slikovnica je multimodalno djelo u kojem se priča posreduje dvama diskursima – verbalnim i vizualnim. Proces čitanja multimodalnih djela izuzetno je kompleksan jer se čitatelji služe različitim strategijama prebacivanja pozornosti između jezičnog i slikovnog diskursa, kako bi stvorili značenje (Hameršak i Zima 2015: 165 – 166). Ti su procesi tvorbe značenja odvijaju popunjavanjem tekstualnih i vizualnih mjesta neodređenosti što zahtijeva izuzetan intelektualni napor. Stoga se za slikovnice u teoriji često koristi termin *ergodička literatura*, kako bi se naglasila kompleksnost (i netrivialnost) čitateljskog truda potrebnog za razumijevanje književnog djela (v. Aarseth 1997), što ukazuje na visok stupanj interakcije čitatelja sa slikovnicom. Ergodičnost, dinamičnost, dijalogičnost i polifoničnost slikovnice koja proizlazi iz višestrukih perspektiva u naraciji te potiče čitatelja na dodatnu interaktivnost, potaknuli su i brojne autore da slikovnicu usko povezuju s igrom (Narančić Kovač 2016).

Pojam interaktivnosti u kontekstu digitalnih medija može biti shvaćen kao krovni naziv za različite vrste odnosa čitatelja i teksta, a koji se može odnositi na tehnološke mogućnosti digitalnog okoliša, ali i na fizičke, psihološke i kulturne dimenzije (Salen i Zimmerman 2004). Zhao i Unsworth (2017: 91) razlikuju dva temeljna tipa interaktivnosti u digitalnim slikovnicama – intratekstualnu (unutartekstualnu) i ekstratekstualnu (izvantekstualnu). Intratekstualna se interaktivnost odnosi na takve akcije čitatelja koje ga zadržavaju unutar samoga narativa, dok se ekstratekstualna interakcija ostvaruje aktivnošću koja ga vodi izvan književnog tkiva (primjerice, snimanje glasa ili fotografije te različiti oblici izvanknjiževnih igara i sl.). Za sâm

književni narativ, od posebnog je značaja intratekstualna interakcija, odnosno, interakcija unutar narativa, s time da i takve aktivnosti ne moraju uvijek nužno proširivati i obogaćivati narativ.

Smislene interakcije s narativom možemo promatrati i kao specifični, ludički diskurs koji nadopunjuje verbalni, vizualni i auditivni diskurs elektroničke slikovnice. Ludizam (lat. *ludere* – igrati se i *ludus* – igra) vezuje se uz „književnu stilsku i semantičku razigranost“ (Hrvatska enciklopedija 2024) i u dječjoj se književnosti najčešće spominje u kontekstu jezične igre. Baš kao jezična igra, ludički elementi u elektroničkoj slikovnici omogućuju čitatelju da postane igrač – dijete se potiče na istraživanje teksta ili ilustracije, otkrivanje dodatnih segmenata narativa i obogaćivanje čina čitanja. Međutim, specifičnost ludičkog diskursa nalazimo u činjenici da je on usko vezan uz ostale slikovničke diskurse, odnosno, da ne može samostalno funkcionirati. Za razliku od slike ili ilustracije koji su samostalni medijski objekti, ludički diskurs naznačen je aktivnošću čitatelja i medijskih objekata, ali nije samostalni medijski objekt. Stoga je za njegovo izučavanje potrebno sagledati različite načine na koje se ostvaruje upravo na razini ostalih slikovničkih diskursa.

2 Metode

Oslanjajući se na teoriju (tiskane) slikovnice i teorije digitalne poetike, cilj je rada istražiti funkcije ludičkog diskursa u slikovničkom novomedijskom narativu. Na primjeru elektroničke slikovnice *The Big Word Factory* za iOS i Android uređaje (Mixtvision 2018) nastale na temelju istoimene tiskane slikovnice (hrv. *Velika tvornica riječi*) autorice Agnès de Lestrade i ilustratorice Valerie Docampo, istražiti će se kako odlike digitalnih medija utječu na izgradnju narativa, a zatim i kako se kroz njih ostvaruje ludički diskurs. U analizi elektroničke slikovnice poslužit ćemo se metodom medijski specifične analize (engl. *media-specific analysis*) te će se u obzir uzeti odlike digitalnih medija prema Lister et al. (2009) kako bi se interaktivnost razmotrila kroz prizmu multimodalnosti, hipertekstualnosti, simulacije i virtualnosti.

3 Rezultati

3.1 Interaktivnost – od edukativne i zabavne funkcije do specifičnog ludičkog diskursa

U elektroničkim slikovnicama važno je razlikovati različite razine interaktivnosti, prije svega one koje se temelje na tehnološkim mogućnostima novoga medija i one koje se tiču odnosa čitatelja i narativa. U analiziranoj slikovnici nailazimo na tri temeljne razine interakcije.

a) Navigacija

Prva je razina, zapravo, navigacija. Kao što je okretanje stranica fizičke slikovnice nužno da bi se nastavio tijek izlaganja narativa, tako se i u digitalnoj slikovnici mora omogućiti kretanje kroz narativ, prije svega u obliku čitateljevog povlačenja stranice u činu imitacije listanja. Iako jest riječ o akciji čitatelja sa stranicom na ekranu, ovdje nije nužno riječ o pravoj ili smislenoj interaktivnosti. Biranje tipa prikaza i reprodukcije djela (hoće li dijete samostalno čitati slikovnicu ili će uključiti opciju naratorskog čitanja), uključivanje ili isključivanje glazbe i sl., aktivnosti su čija je primarna funkcija navigacija djelom i prilagodba načina čitanja.

b) *Hotspots* – pokretanje narativnih segmenata

Druga razina interakcije može se opisati ranije navedenim pojmovima kao intratekstualna i ekstratekstualna. Unutar elektroničke slikovnice većinom nailazimo na primjere intratekstualne interakcije jer je riječ o aktivnostima koje – iako izlaze iz slikovničkoga narativa prenesenog iz tiskane slikovnice – konceptualno ostaju vezane uz narativ ili doprinose njegovu proširenju.

S obzirom na cilj pojedinačnih igara ili interaktivnih mjesta, primjećuje se razlika između smislene i periferne interaktivnosti. Primjerice, u analiziranoj se digitalnoj slikovnici nalaze opcije dodira lika djevojčice što rezultira zvukom smijanja ili poljupca koji djevojčica upućuje dječaku i sl. U tom je slučaju riječ o perifernoj interakciji (Zhao i Unsworth 2017) u kojoj se čitateljima omogućuje svojevrsna interakcija s likom, no takva akcija ne doprinosi razvoju, obogaćivanju ili proširenju narativa. Interaktivni elementi slike i teksta koja postaju čvorištima (engl. *hotspots*) čijim se pokretanjem otkrivaju skrivene animacije, zvukovi i drugi medijski objekti,

primjeri su intratekstualne interaktivnosti i njima će se u radu posvetiti najveća pažnja.

c) Samostalne igre

U slikovnici se na nekoliko mjesta nailazimo na kompleksnije igre umetnute u priču. To su igre koje bi mogle stajati samostalno (izvantekstualna interakcija), ali se zbog njihove tematske i stilske povezanosti sa djelom ipak postiže doživljaj njihove pripadnosti slikovnici.

Na drugoj stranici slikovnice¹ nalazi se ilustracija preuzeta iz tiskane slikovnice s popratnim tekstom: „U toj čudnoj zemlji trebate kupiti riječi i progutati ih da biste ih mogli izgovoriti“. Ilustracija prikazuje vanjski prostor užurbanoga grada u kojem se nalaze trgovine s reklamnim natpisima; u hrvatskom prijevodu slikovnice tako na ilustraciji nalazimo reklame za „ljetne riječi, psovke i govore“, dok se u digitalnoj (engleskoj) inačici ilustracija dodatno obogaćuje natpisima: „slatke riječi, smiješne riječi, pozdravi, rime, zaboravljene riječi, loše riječi“. Digitalna inačica slikovnice na vješt način oživljava ovu ilustraciju pomoću interaktivnih čvorišta ili tzv. *hotspots* – klikom na nazive riječi, na stranici se pojavljuju papirići s ispisanim riječima. Čitatelj/igrač „lovi riječi“ klikom ili dodiranjem papirića, pri čemu se začuje zvučna snimka čitanja riječi, a papirić na kojem su riječi napisane nestaje. Tako se, primjerice, klikom ili dodiranjem na skupinu „slatke riječi“ pojavljuju riječi kao što su majka, dar, more, otac, šećer, sreća (...), a sa svakom novom interakcijom pojavljuje se nova skupina riječi.

Na trećoj se stranici slikovnice vizualno prebacujemo u unutrašnji prostor tvornice u kojoj roboti rade na mehaničkoj traci i izrezuju riječi iz papirića. U pripovjednom je tekstu slikovnice naznačeno sljedeće: „Velika tvornica riječi radi danonoćno. Riječi koje izlaze iz strojeva raznolike su kao jezik“. Ova je ilustracija u digitalnoj inačici proširena na način da se u donjem kutu stranice nalaze tri vreće s ikonama zastava koje predstavljaju engleski, njemački i francuski jezik. Klikom na mehaničku traku, odnosno simulacijom rezanja papira na tvorničkoj traci, na ekranu se prikazuje riječ na tri navedena jezika i zadatak je čitatelja razvrstati prijevode u odgovarajuće vreće. Ova igra donekle izlazi iz slikovničkog narativa jer čitatelj preuzima ulogu robota, ne

¹ U elektroničkoj slikovnici stranice nisu numerirane te se brojevi stranica određuju u skladu s izmjenom glavnih scena, a što je u skladu s tiskanom slikovnicom gdje se na svakoj novoj stranici nalazi nova ilustracija. Stoga se brojevi stranica u elektroničkoj i tiskanoj slikovnici podudaraju.

likova u slikovnici, što je slučaj u ostalim igrama, no i dalje je riječ o igri čija je funkcija ista – čitatelj razvrstava riječi. Ipak, u potonjoj se igri može prepoznati implicitna funkcija interaktivnosti usko vezana uz edukaciju. Čitatelj čita riječi, sluša njihov izgovor, a zatim ih treba razvrstati prema jeziku kojem riječ pripada. Edukativna funkcija ipak nije previše naglašena; čitatelj se i dalje poigrava s riječima te se unutar igre ne stvara dojam učenja, no odrasli će čitatelj zasigurno prepoznati i obrazovne benefite igre.

S obzirom na funkciju interaktivnih elemenata u analiziranoj slikovnici, možemo stoga govoriti o edukativnoj i zabavnoj funkciji – čitatelj će se tijekom interakcije s djelom i zabaviti, ali će ponešto i naučiti. No izuzetno je važno naglasiti da su sve igre vrlo vješto ukomponirane u sam narativ. S obzirom da su tematski, sadržajno i stilski prilagođene ostatku narativa, riječ je o intratekstualnoj interaktivnosti koja doprinosi stvaranju dojma njihove pripadnosti ostalim slikovničkim diskursima, a posljedično, i stvaranju imerzije u priču.

3.2 Višediskurzivnost ili višemodalnost i hipertekstualnost – funkcija proširivanja narativa

Višediskurzivnost ili višemodalnost odnosi se na književna djela u kojima se priča posreduje s više od jednog diskursa ili modusa komunikacije. Višemodalnost je česta odlika digitalnih djela, no nalazimo je i u tradicionalnoj književnosti, primjerice grafičkim romanima, stripovima i slikovnicama.

Tiskana slikovnica višemodalno je djelo u kojem se priča, osim u slučaju tzv. čistih slikovnica (v. Crnković i Težak 2002), posreduje jezičnim i slikovnim diskursom. Slike i riječi različiti su semiotički modusi, „prijenosnici kvalitativno različitih vrsta poruka” (Hull i Nelson 2005: 229) koji teže zajednički ispričati jednu priču. Izlaganje narativa dvama diskursima ukazuje na kompleksnost slikovničkog narativa koja će povratno utjecati i na pojavu više pripovjednih glasova u slikovnici (Narančić Kovač 2016), gdje se jedan vezuje uz vizualni, a drugi uz verbalni sloj slikovnice. Upravo zbog višemodalnosti slikovnice autori primjenjuju različite strategije pripisivanja pripovjednog gledišta (ibid.).

U tiskanoj slikovnici *Velika tvornica riječi* primjećuje se dvojako razlikovanje pripovjednog gledišta – i na razini teksta i slike, ali i unutar samoga verbalnoga diskursa, gdje će se pojedini segmenti teksta pripisivati pripovjedaču, a drugi

vizualnom prostoru slikovnice. Naime, na sadržajnoj razini slikovnice, riječ je o svijetu u kojem su riječi rijetkost. Proizvodi ih velika tvornica riječi, a kako bi riječi koristili u komunikaciji, građani ih trebaju kupovati ili sakupiti u prostoru koji ih okružuje. Stoga se riječi ispisane na stranicama slikovnice mogu podijeliti na one koje pripadaju pripovjednom tekstu (ili pripovjedaču) te one koje pripadaju prostoru i likovima.

Prva skupina riječi predstavlja pripovjedni tekst kojim se posreduje narativ. Riječ je o tekstu koji pripisujemo heterodijegetičkom pripovjedaču, dakle pripovjedaču koji ne sudjeluje u samoj radnji. Vizualni diskurs korespondira s verbalnim pripovjedačem jer su ilustracije prikazane unutar objektivnoga kadra s tzv. apersonalnim motrištem (Filmski leksikon 2024). U elektroničkoj se inačici slikovnice ovaj segment narativa prikazuje kao statičan tekst kroz koji čitatelj navigira pokretom ruke (engl. *swipe*). U tom je smislu riječ tek o navigaciji, ne i o smisljenoj interakciji čitatelja s tekстом ili jezičnim diskursom. U tiskanoj slikovnici, ipak, nailazimo na odliku teksta koji u digitalnoj slikovnici izostaje. Naime, u tiskanom se izdanju zamjećuje povremena strategija naglašavanja riječi – pojedine su riječi tiskane većim fontom ili zadebljane kako bi se naglasio pojedini dio teksta. U digitalnoj slikovnici naglašavanje pojedinih riječi unutar teksta ne postiže se takvim grafičkim uređenjem već u zvučnom zapisu naratora koji intonacijom, tempom i dinamikom govora naglašava pojedine riječi i fraze.

Interaktivnost čitatelja i jezičnog diskursa slikovnice u digitalnom je obliku naglašena s drugom skupinom riječi, onima koje pripadaju likovima ili njihovom prostoru, a koje su naglašene strategijom vizualizacije. Takve bismo riječi mogli nazvati *riječima* – *slikama*; ispisane su na ilustracijama papirića koji se, poput objekata, nalaze u prostoru likova. Takvom strategijom vizualizacije teksta postiže se dojam „riječi kao predmeta“, vanjskih objekata koji ne pripadaju unutarnjem svijetu likova, a što je u skladu sa sadržajnom razinom slikovnice. U tiskanoj slikovnici ova interpretacija može promaknuti čitatelju, no u digitalnoj slikovnici je upravo na ovoj razini narativa ostvarena smisljena interakcija čitatelja i teksta, gdje će čitatelj/igrač sakupljati riječi u prostoru, poigravati se s njima, baš kao što bi to činio lik u priči.

U konačnici, višemodalnost digitalne slikovnice odnosi se na jezični, vizualni, ali i zvučni diskurs. Zvučni je diskurs izuzetno važan dio narativa i može biti usko vezan uz interakciju čitatelja s djelom (Lima de Moraes 2024: 174). U analiziranoj se elektroničkoj slikovnici zvučni diskurs očituje na razini glazbe, šumova i naratorskog

glasa koji pripovijeda priču u skladu s tiskanim pripovjednim tekstom. Pritom, odlike naratorskog glasa, jednako kao i sugestivna glazba, uvelike mogu utjecati na doživljaj priče (Gabelica 2018: 106). Zvučni je diskurs u slikovnici nositelj značenja kojim se proširuju slikovni i tekstualni diskurs s različitim razinama kompleksnosti. Zvukovi vjetrova, pjev ptica i mehanički zvukovi tvornice riječi tvore zvučnu sliku scenografije vanjskih ili unutarnjih prostora koja se ne može u potpunosti prenijeti samo riječima i slikom. Zvučni zapisi koji su sakriveni te se tek trebaju otkriti čitateljevom aktivnošću posebno su značajni jer ukazuju na bogatstvo narativa koji se izlaže tek kroz ludički diskurs. Primjerice, na šestoj stranici slikovnice nalazimo pripovjedni tekst: „U proljeće riječi se mogu kupiti na sniženju (...)“. U elektroničkoj slikovnici ilustracija – klikom na hotspot – postaje jednostavna animacija te se pokreće sakriveni zvučni zapis kojim se proširuje pripovjedni (pisani i govoreni) tekst (pokreće se snimka svojevrsne reklame „Rasprodaja! Kupite sada!..“).

Na sličan način funkcionira i odnos ludičkog diskursa spram slikovnog diskursa. Klikom na određeni dio ilustracije otkrivaju se skrivene animacije pojedinih dijelova ilustracije vrlo često povezane sa zvučnim zapisima. Takva strategija otkrivanja ima različite funkcije za sam narativ. Jedna je od funkcija vezana uz tzv. perifernu interakciju, ali uvelike doprinosi prikazu emotivnih stanja likova (primjerice, klikom na sliku djevojčice začuje se njezin smijeh ili klikom na stepenište na kojem dječak stoji netom što ga je djevojčica poljubila, stepenište se počinje vrtjeti, što je svojevrsni metaforički prikaz njegova emotivnoga stanja). Druga je interakcija ona intratekstualna, kojom se obogaćuje vizualni, jezični ili zvučni diskurs; primjerice, klikom na ilustraciju mreže u koju je dječak skupljao riječi u prostoru, pojavljuju se riječi koje je uhvatio; klikom na lik dječaka pokreću se vizualizacije riječi i zvučni zapis riječi koje lik izgovara itd.

Interakcija s drugim diskursima ili medijskim objektima, tekstom, slikom ili zvučnim zapisom čiji je produkt otvaranje novih medijskih objekata upućuje na specifičnu funkciju ludičkog diskursa kao proširenja narativa. Takav čin interakcije čitatelja sa slikom kojim se otkrivaju do tada sakriveni zvučni, jezični ili vizualni segmenti u elektroničkoj slikovnici nemaju stoga samo zabavnu, edukativnu ili navigacijsku funkciju, već utječu na proširenje i obogaćivanje priče koja se posreduje vizualnim i jezičnim kodom.

S obzirom da se velik dio narativa u elektroničkoj slikovnici izlaže upravo kroz interakciju čitatelja s medijskim objektima, važno je sagledati sâm čin čitanja novomedijskog narativa. U tradicionalnim, odnosno, tiskanim slikovnicama, narativ se izlaže dvama diskursima koji zajednički stvaraju značenje; uska povezanost slike i teksta u izlaganju vremensko-prostornog narativa potaknule su neke autore da ova dva diskursa sabiru u jedan, za slikovnicu specifičan medijski oblik, tzv. slikovnički tekst (Lewis 2001: xiv). Upravo zbog odlike multimodalnosti, odnosno, višediskurzivnosti, čitanje slikovnica kompleksan je proces koji nadilazi samo prelijetanje očima po tekstu ili okretanje stranica (Aarseth 1997), odnosno, hipertekstualno čitanje. U literaturi se, stoga, slikovnice nerijetko nazivaju *ergodičkom literaturom* kako bi se ukazalo na to da je riječ o djelima koja zahtijevaju izniman i angažiran trud čitatelja u konstrukciji značenja teksta. Ergodička svojstva između tiskane i digitalne slikovnice razlikuju se na razini funkcije upravljanja (Eskelinen 2012) – dok u tiskanim slikovnicama čitatelj ima slobodu izbora svoga smjera čitanja, od redosljeda čitanja do tumačenja „slikovničkog teksta“, u digitalnim je slikovnicama čitateljeva sloboda donekle ograničena računalnim algoritmima, odnosno, unutrašnjom organizacijom novomedijskog narativa – primjerice, kad će se i u kojem slučaju pokrenuti određeni narativ.

Iako se u elektroničkoj slikovnici narativ izlaže linearno, kao što je slučaj i u tiskanoj slikovnici, sâm čin interakcije dodatno doprinosi razigravanju i hipertekstualizaciji narativa. Čitatelj može odabrati listati elektroničku slikovnicu bez pokretanja dodatnih segmenata narativa i igara – u tom je slučaju sâm čin čitanja sličan onome u tiskanoj slikovnici. Međutim, svaka interakcija čitatelja s tekstom pred njega stavlja niz novih informacija posredovanih slikom, tekstom ili zvukom koji zahtijevaju iščitavanje. Stoga možemo zaključiti da iako je narativ elektroničke slikovnice u načelu organiziran linearno, sâm čin čitanja slikovnice jest hipertekstualan i to ponajviše zbog interaktivnih svojstava slikovnice. U tom slučaju riječ je o istovjetnoj funkciji ludičkog diskursa – proširivanju narativa, uz značajne promjene u samom procesu čitanja.

3.3 Virtualnost – funkcija nadomjeska fizičkog baratanja knjigom

Virtualnost kao odlika digitalnih medija u kontekstu elektroničke dječje književnosti počesto se vezuje uz strategije oponašanja medija knjige i slikovnice te simulacije procesa čitanja s ciljem povezivanja novoga medija s tradicionalno valoriziranim medijem knjige. U takvim će djelima ludički diskurs biti oblikovan na način koji

pokušava nadomjestiti fizičko baratanje knjigom, odnosno, virtualnost novomedijskog djela javlja se kao opreka materijalnosti tiskane knjige.

Tiskane slikovnice već su ukazale na različite mogućnosti fizičke interakcije čitatelja s knjigom kao materijalnim dobrom. U elektroničkim ili digitalnim slikovnicama fizički se medij knjige zamjenjuje tehnološkim uređajem koji pokušava nadomjestiti interakciju djeteta s knjigom, posebice kad je riječ o tabletima koji omogućuju dodatne aspekte čitateljeve/igračeve aktivnosti vezane uz dodir.

Prema Zhao i Unsworth (2017), interakcija čitatelja s djelom na digitalnim medijima u kojima se pruža mogućnost dodira (engl. *touch design*) sastoji se od tri elementa: akcije određenim pokretom (engl. *swipe, tap, drag* i dr.) ili sličnih aktivnosti fizičkog baratanja uređajem (engl. *shake, tilt* i dr.), gumba za aktivaciju ili tzv. *hotspot* koji se odnosi na dio sučelja s kojim dolazimo u kontakt te rezultata određenih tehnoloških funkcionalnosti (kao što su snimanje ili montaža zvuka, fotografije i sl.). U tom kontekstu neki autori napominju kako će od posebnoga značaja biti takve aktivnosti čitatelja tj. interakcija koja nadilazi samo tehnološke mogućnosti uređaja te postaje vrijedan resurs za stvaranje narativnoga značenja (v. Gabelica 2018, Zhao i Unsworth 2017).

U analiziranoj digitalnoj slikovnici nailazimo na dva strukturna sloja u kontekstu virtualizacije naspram materijalnosti. Prvi se sloj slikovnice očituje u pokušaju imitacije tiskane prethodnice. Digitalna slikovnica vizualno nalikuje tiskanoj slikovnici – stranice prate organizaciju i poredak kao u originalnom djelu. Pripovjedačev je tekst pisan na pozadini koja imitira boju starijega papira ili pergamenta, podsjećajući čitatelja da je riječ o slikovnici – knjizi. Riječ je o tzv. skeuomorfizmu, vizualnoj strategiji u kojoj „izvedeni objekt“ ili, u ovom slučaju, digitalna slikovnica, „zadržava znakove dizajna iz struktura koje su bile neophodne u izvorniku” (Bassala, 1988: 107). Prema Bolteru i Grusinu (2000) ovo je tzv. strategija hipermedijacije kojom se novi mediji počesto služe kako bi naglasili drugomedijsku prirodu teksta. U digitalnim slikovnicama namijenjenima djeci ovo je vrlo česta strategija jer je cilj podsjetiti čitatelja da je riječ o slikovnici koja je svojevrsna nasljednica tiskane slikovnice, a stoga i jednako književno vrijedna. Takvim se strategijama oponaša izgled tiskanih slikovnica, iako taj pokušaj, naravno, nikada ne može biti u potpunosti ostvaren. Naime, stari se papir oponaša tek vizualno bojom i sjenčanjem, no u digitalnom obliku izostaju taktilne vrijednosti koje papir na ekranu jednostavno ne može valjano oponašati.

U analiziranoj elektroničkoj slikovnici mnogo je zanimljiviji drugi sloj virtualizacije i materijalizacije, a koji se tiče oponašanja dječjeg fizičkog baratanja knjigom. U činu čitanja slikovnice, dijete knjigu tretira kao objekt – okreće je u ruci, prevrće, lista. Sam čin čitanja slikovnice odvija se u stvarnom prostoru i uključuje dječje osjetilno istraživanje i „tjelesno bavljenje tekstem“ (Veyerer Alaca 2019: 244). Igranje s (fizičkom) knjigom uključuje istraživanje materijalnih kvaliteta slikovnice, ali i prostorno doživljavanje knjige (ibid.). U elektroničkoj se slikovnici ovaj proces istraživanja ostvaruje upravo na interaktivnoj razini, unutar igre „lova na riječi“ pomoću tableta. Na sedmoj se stranici čitatelje potiče da, poput likova u slikovnici, love riječi koje se za vjetrovitoga dana mogu uhvatiti u zraku. Čitatelj lovi riječi naginjući tablet, okrećući ga i prevrćući kako bi uhvatio riječi raspršene u prostoru. Takav je angažman čitatelja nemoguće zamisliti u tiskanoj slikovnici u kojoj su *riječi* – *slike* dvodimenzionalne i statične. No u elektroničkoj su slikovnici animirane *riječi* – *slike* raspršene u prostoru i reagiraju na čitateljev/igračev pokret.

Elektronička slikovnica kao i druga djela elektroničke književnosti rođena je digitalno (Hayles 2008: 3), što podrazumijeva da je digitalizirana i virtualna, no reproducira se na fizičkom tehnološkom uređaju. Stoga je u njezinoj analizi korisno promatrati kako fizičke odlike uređaja utječu na čin čitanja. Tehnološke značajke tableta na kojemu se djelo čita postaju sastavni dio novomedijskog narativa, gdje se upravo na razini interakcije čitatelja s tehnološkim uređajem simulira odnos djeteta s materijalnom slikovnicom. Takav odnos interakcije čitatelja s tehnološkim uređajem kao materijalnom knjigom posebice ukazuje na pokušaj revitalizacije (i remedijacije) slikovnice u digitalnom dobu.

3.4 Simulativnost – funkcija stvaranja scenografije i funkcija promjene pripovjedne perspektive

Simulacija je termin koji se u digitalnoj poetici koristi za opis odnosa između novomedijskih tehnologija i našeg iskustva prostora (Lister et al. 2009: 37). Stoga se u literaturi ponajviše spominje u kontekstu virtualne stvarnosti i videoigara kao simulacije prostora, kretanja ili istraživanja prostora (v. Jenkins 1998).

Iako je usko vezana uz virtualizaciju – nematerijalnu reprezentaciju stvarnosti – simulacija se može promatrati kao zasebno medijsko obilježje koje doprinosi izgradnji doživljaja stvarnih ili fiktivnih svjetova kao scenografija. I u tiskanim knjigama, kao što su slikovnice, nailazimo na strategije simulacije prostora.

Primjerice, u pop-up slikovnicama ilustracije ili pojedini dijelovi fizičke stranice slikovnice tretiraju se kao trodimenzionalni objekti. U dvodimenzionalnim ilustracijama prostor se može dodatno naglasiti uporabom boje, sjenčanjem ili perspektivom. Ako je riječ o naglašenoj iluziji prostornosti i stvaranju dojma trodimenzionalnosti na dvodimenzionalnoj plohi papira, riječ je o strategiji imedijacije (prema Bolter i Grusin 2000). U stvaranju što vjerodostojnijih simulacija prostora, u digitalnim se djelima autori služe različitim strategijama, primjerice izometrijskom projekcijom, grafičkim 3-D oblicima i sl. No dojam vjerodostojnije scenografije može se postići i stvaranjem zvučnih kulisa – uporabom šumova i montažom zvuka postiže se dojam prostornosti koji nalikuje stvarnosnom. U analiziranoj elektroničkoj slikovnici nailazimo upravo na takvu strategiju gdje se uporabom šumova stvara zvučna kulisa kojom se obogaćuje dvodimenzionalna slika vanjskih i unutarnjih prostora. Neki su zvukovi sastavni dio scenografije, odnosno, pokreću se u trenutku kada čitatelj završi s čitanjem pripovjednog teksta te na taj način ne ometaju čin čitanja. To su zvukovi vanjskog prostora (šum vjetra, ptičji pjev, zvona i sl.) ili unutarnjeg prostora same tvornice riječi (mehanički zvukovi koji dočaravaju rad strojeva).

Međutim, posebno su zanimljivi zvukovi koji će se pokrenuti putem interakcije čitatelja s ilustracijom jer se na taj način – pokretanjem zvučne slike – dodatno obogaćuje narativ, a čitatelj se transponira u neki novi, slikom ponekad i nedostupan prostor. Riječ je o smisljenoj interakciji u kojoj čitatelj svojom aktivnošću pokreće jedan dotad sakriveni dio zvučnoga diskursa, a koji doprinosi boljem razumijevanju i doživljaju priče.

Primjerice, već se na prvoj stranici nakon čitanja pripovjednog teksta tako mogu čuti zvukovi ptičjeg pjeva i zvona obližnje crkve kojima se čitatelja transponira u fiktivni svijet u kojem nema ljudskih glasova (jer ljudi štede na riječima). Klikom na ilustraciju dimnjaka tvornice riječi čitatelj putem zvučne slike ulazi u prostor tvornice u kojoj se nalazi mnoštvo riječi – začuje se buka nastala uslijed brojnih mehaničkih i ljudskih glasova koji nerazgovjetno izgovaraju riječi na različitim jezicima. Na trećoj se stranici slikovnice čitatelja i slikom transponira u unutrašnjost tvornice riječi u kojoj rade roboti na mehaničkoj traci. Klikom na ilustraciju, pokreće se zvučna slika mehaničkog rada tvorničke trake, kao i zvuk škara kojima roboti izrezuju riječi iz papira. U cijeloj se digitalnoj slikovnici zamjećuje da su zvukovi, u načelu, primarno vezani uz okoliš i objekte – robote i tvornicu – dok se ljudski likovi pretežito nalaze u tišini, što je u skladu sa sadržajnom razinom slikovnice.

Osim simulacije prostora, u digitalnoj slikovnici možemo zamijetiti još jedan oblik simulacije, a koja je usko vezana uz interaktivnost čitatelja i temelji se na promjeni paradigme o vizualnoj perspektivi. Naime, kao što je ranije spomenuto, u tiskanoj se slikovnici priča posreduje dvama diskursima – vizualnim i jezičnim. U oba se diskursa zamjećuje pripisivanje pripovjedne perspektive heterodijegetičkom pripovjedaču. Pripovjedni tekst pripovijeda se iz pozicije pripovjedača koji ne sudjeluje u radnji, a vizualno su ilustracije prikazane objektivnim kadrom. Digitalna slikovnica je, u tom smislu, vjerna tiskanoj prethodnici jer preuzima tekst i ilustracije. No upravo se na razini interakcije čitatelja s dijelovima narativa postiže dojam rušenja četvrtog zida, odnosno, čitatelj postaje akter i sudionik fiktivnoga svijeta. Čitatelj tako sakuplja i lovi riječi, ulazi u interakciju s riječima koje pronalazi (razvrstava ih, pokreće njihovu zvučnu sliku i sl.). U tom smislu objektivni kadar postaje subjektivan – svojim angažmanom sa slikom i riječima-slikama, čitatelj postaje autodijegetički pripovjedač, onaj koji sudjeluje u priči. U tom smislu uočavamo da ludički diskurs naznačen igrom čitatelja s medijskim objektima ima za funkciju i proširenje narativa, ali i promjene perspektive s ciljem transponiranja čitatelja u fiktivni svijet.

4 Zaključak

Digitalna djela namijenjena djeci i mladima redovito će se pozivati na interaktivnost kako bi se naglasila novomedijska forma koja je drugačija od tradicionalne književnosti u tiskanim knjigama. Interaktivnost novih medija nosi svojevrsnu vrijednosnu konotaciju – „novo je bolje“ (Lister et al. 2009: 11). Pritom je često riječ o djelima u kojima je funkcija interaktivnih elemenata stvaranje igara čiji je cilj učenje ili zabava. Izbor funkcije interaktivnih elemenata – učenje ili zabava – upućuje na razumijevanje dvaju implicitnih čitatelja. S jedne strane, kad je riječ o djelima koja naglašavaju igrivost književnog djela, riječ je o djelima koja se obraćaju mladom čitatelju željom interakcije s knjiženim narativom. S druge strane, ako se naglašava edukativni aspekt djela – „učimo kroz igru“ – u fokusu je odrasli recipijent, točnije, roditelji koji trebaju djelo kupiti za svoju djecu. Pritom, mnoga djela sabiru obje funkcije pa svoja djela autori reklamiraju kao djela koja se igraju, čitaju te pomoću kojih se uči. No u načelu je riječ o izvankontekstualnim interakcijama koje ne doprinose samome književnome narativu; to su različite igre slaganja slagalica, oblačenja ili bojanja likova, kvizovi i sl., dakle, zanimljive igre koje bi i izdvojene iz narativa mogle samostalno funkcionirati. Naravno, iz pozicije knjižene teorije, mnogo su

zanimljivije one interakcije koje su intratekstualne i koje su usko vezane uz samo književno djelo.

U radu se analizira elektronička slikovnica *The Big Word Factory* (Mixtvision 2018) nastala prema istoimenoj tiskanoj inačici slikovnice autorice Agnès De Lestrade i ilustratorice Valerie Docampo. Riječ je o izuzetno uspješnoj digitalnoj adaptaciji koja je ostala dosljedna slikovničkom tekstu, no u kojoj se jezični i slikovni diskurs obogaćuju zvučnim i ludičkim diskursom. Analizom digitalne adaptacije kroz tzv. medijski specifičnu analizu (v. Hayles 2008) gdje se u analizi djela u obzir uzimaju odlike digitalnih medija kako bi se što kvalitetnije sagledao novomedijski narativ, uočava se da interaktivnost kao odlika digitalnog medija može biti smatrana i zasebnim, ludičkim diskursom. Ludički se diskurs ne sastoji od medijskih ili materijalnih objekata, kao što je to slučaj s ostalim diskursima, no ima – ili, da se poigramo riječima – *igra* važnu ulogu u posredovanju narativa u vidu njegova proširivanja i obogaćivanja. U tom kontekstu možemo zaključiti da ludički diskurs ima važnu naratološku funkciju, ali i interaktivnu funkciju koja potiče čitateljev angažman sa slikovnicom i omogućuje simulaciju materijalizacije virtualnoga svijeta, s ciljem poticanja dublje imerzije u priču i sâm čin čitanja.

Literatura

Analizirana slikovnica

- Agnès DE LESTRADE i Valerie DOCAMPO, 2018: *The Big Word Factory*. Mixtvision. Pristupljeno 1. 5. 2024. na <https://mixtvision.de/en/games/big-word-factory>.
 Agnès DE LESTRADE i Valerie DOCAMPO, 2013: *Velika tvornica riječi*. Zagreb: ArTresor.

Knjige

- Espen AARSETH, 1997: *Cybertext: perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore: John Hopkins University Press.
 George BASALLA, 1988: *The Evolution of Technology*. Cambridge: Cambridge University Press.
 Jay David BOLTER i Richard GRUŠIN, 2000: *Remediation – Understanding New Media*. MIT Press.
 Milan CRNKOVIĆ i Dubravka TEŽAK, 2002: *Povijest hrvatske dječje književnosti od početka do 1955. godine*. Zagreb: Znanje.
 Markku ESKELINEN, 2012: *Cybertext poetics: the critical landscape of new media literary theory*. Bloomsbury Publishing.
 Marijana HAMERŠAK i Dubravka ZIMA, 2015: *Uvod u dječju književnost*. Zagreb: Naklada Ljevak.
 Katherine HAYLES, 2008: *Electronic Literature: New Horizons for the Literary*. University of Notre Dame Press.
 David LEWIS, 2001: *Reading Contemporary Picturebooks. Picturing Text*. London: Routledge/Falmer.
 Martin LISTER, Jon DOVEY, Seth GIDDINGS, Iain GRANT i Kieran KELLY, 2009. *New media: A critical introduction*. Routledge.

Smiljana NARANČIĆ KOVAČ, 2016: *Jedna priča – dva pripovjedača. Slikovnica kao pripovijed.* Zagreb: ArTresor.

Katie SALEN i Eric ZIMMERMAN, 2004: *Rules of Play: Game design fundamentals.* Cambridge: MIT Press.

Članci u knjigama i zbornicima

Giselly LIMA DE MORAES, 2004: Som e interatividade na literatura infantil digital. Ur. Aline Frederico i Elizabeth Cardoso. *Literatura digital para crianças e jovens: teoria e prática da experiência estética.* São Paulo: Educ. 173 – 219.

Sumin ZHAO i Len UNSWORTH, 2017: Touch design and Narrative Interpretation: a social semiotic approach to Picture book Apps. Ur. Natalia Kucirkova i Garry Falloon. *Apps, Technology and Younger Learners: International evidence for teaching.* Routledge. 87 – 98.

Časopisi

Marina GABELICA, 2018: Children's Electronic Literature Criticism: Exploring Electronic Picture Books. *MATLIT: Materialities of Literature*, 6/2. 99-113.

Katherine HAYLES, 2004: Print is flat, code is deep: The importance of media-specific analysis. *Poetics today* 25/1. 67 – 90.

Glynda HULL i Mark NELSON, 2005: Locating the Semiotic Power of Multimodality. *Written Communication* 22. 224 – 261

Henry JENKINS, 2004: Game design as narrative architecture. *Computer* 44. 118 – 130.

Ilgin VERYERI ALACA, 2019: Materiality in Picturebooks: An Introduction. *Libri et liberi*, 8/2. 243–255.

Enciklopedije

ludizam. Hrvatska enciklopedija, mrežno izdanje. Leksikografski zavod Miroslav Krleža, 2013. – 2024. Pristupljeno 7.7.2024. na <https://enciklopedija.hr/clanak/ludizam>.

narator. Filmski leksikon (2003), mrežno izdanje. Leksikografski zavod Miroslav Krleža, 2024. Pristupljeno 6.7.2024. na <https://film.lzmk.hr/clanak/narator>.

