

izr. prof. dr. Marjana Kobe  
Ljubljana

## ANDERSEN IN SODOBNA PRAVLJICA NA SLOVENSKEM

Razprava utemeljuje tezo, da modelu sodobne pravljice sega tradicija k Andersenovemu vzorcu umetne pravljice. Avtorica dokazuje, da je v zvezi s sodobno pravljico še posebej produktivna tista različica Andersenovega pravljичnega modela, ki dogajanje umešča v svet otroka in njegove igre, v svet oživiljenih igrač in poosebljenih predmetov iz otrokovega družinskega okolja.

Na Andersenovo aktualnost danes opozarjam s tezo, ki jo podpiram z reprezentativnim sodobnim slovenskim pravljичnim gradivom. Teza se glasi: Andersenov model pravljice je predhodnik sodobne pravljice<sup>1</sup>. Ali drugače povedano: sodobni pravljici sega tradicija v evropskem literarnem prostoru – in tako tudi na Slovenskem – k Andersenovemu vzorcu klasične umetne pravljice. V zvezi s sodobno pravljico se zdi še posebej produktivna tista različica Andersenovega pravljичnega vzorca, ki dogajanje umešča v svet otroka in njegove igre, v svet oživiljenih igrač in poosebljenih predmetov iz otrokovega družinskega okolja.<sup>2</sup>

Prvi zgled te različice Andersenovega pravljичnega modela, se pravi prvi zgled pravljicarjeve tematizacije otroškega doživljajskega sveta prinaša že 1. zvezek pravljic iz leta 1835: gre za pravljico *Cvetlice male Ide*.

Z ostalimi tremi teksti 1. zvezka – to so *Vžigalnik*, *Veliki Miklavž in mali Miklavž*, *Kraljična na zrnu graha* – nima pravljica *Cvetlice male Ide* nobene stične točke. Že zato ne, ker se iz sveta odraslih ljudi, ki ga tematizirajo prvi trije teksti prvega zvezka, pravljica o mali Idi radikalno premakne v doživljajski svet **otrok** in **otroka** določi za glavni literarni lik.<sup>3</sup>

Malo Ido oblikuje Andersen kot otroka v razvojnem obdobju, ko se ta še intenzivno igra in sta mu zato realni svet in svet igre/ irealnega / iracionalnega (še) dve enakovredni resničnosti.

---

<sup>1</sup> Sodobno pravljico kot specifičen model sodobne iracionalne proze obravnavam v obsežni razpravi **Sodobna pravljica**, *Otrok in knjiga* št. 47 (1999), 5–11; št. 48 (1999), 5–12; št. 49 (2000), 5–12; št. 50 (2000), 6–15.

<sup>2</sup> To različico Andersenovega pravljичnega modela in še druge različice njegovega vzorca obravnavam v razpravi *Sodobna pravljica* (glej op. 1).

<sup>3</sup> Na tem mestu se ne dotikam vpliva E. Th. A. Hoffmanna in njegove fantastične pripovedi *Nussknacker und Mäusekönig* na Andersenovo pravljico *Cvetlice male Ide*. Povezavo priznava Andersen sam v avtobiografiji *Pravljica mojega življenja* (str. 130).

Prav zato Ida do pičice verjame zgodbi, ki jo o ovenelih cveticah v vazi domiselno razpreda duhoviti študent, Idin prijatelj, češ, da so rože videti zato tako uboge, ker so vso preteklo noč preplesale na imenitni plesni veselici. Prav zato Ida tudi čarobno nočno plesno prireditev posebljenih cvetic, oživljenih igrač in predmetov sprejme kot resničnost, ki je povsem enakovredna njenemu običajnemu realnemu vsakdanjiku.

Radikalnost tematskega premika iz sveta odraslih v svet otroka spremljajo v pravljici *Cvetlice male Ide* tudi inovacije na ravni dogajalnega prostora in dogajalnega časa.

Tako je v nasprotju z ostalimi tremi pravljicami 1. zvezka, v katerih je čas dogajanja nedoločen (kot v ljudski pravljici), pravljica *Cvetlice male Ide* določno umeščena v Andersenov čas, v **pisateljevo sodobnost**. V nasprotju s podeželjem in kraljevskim gradom kot scenografijo prvih treh tekstov 1. zvezka, je Andersen dogajališče tokrat urbaniziral, še več; umestil ga je v interier meščanskega doma prve polovice 19. stoletja.

Tematizacija **sveta otrok, otroških igrač in predmetov iz otrokovega družinskega okolja, posodobitev** dogajalnega časa, **urbanizacija** dogajalnega prostora in določna umestitev le-tega v **meščanski družinski interier** Andersenove dobe so pomembne inovacije: v Andersenov pravljичni model jih je uvedla prav pravljica *Cvetlice male Ide*. Z vsemi temi inovacijami je prav ta pravljica napovedala nekatere značilne motivno-tematske in strukturne stalnice novega tipa Andersenove pravljice, tipa, ki je razvil dve različici:

- pravljico z otroškim glavnim literarnim likom,
- pravljico z oživljeno igračo oz. posebljenim predmetom kot glavnim literarnim likom.

Zgledi prve različice so: *Cvetlice male Ide*, *Deklica z vžgalicami*, *Snežna kraljica*, *Mali Tuk*, *Ole Lukoie* idr.

Zgledi druge različice so: *Stanovitni kositrni vojak*, *Zaročenca*, *Hranilnik*, *Pastirica in dimnikar* idr.

Že na tej točki obravnave je mogoče opozoriti na žanrsko bližino med obema pravkar nevedenima različicama Andersenove pravljice in modelom sodobne pravljice: tudi sodobna pravljica namreč pozna obe različici. Reprezentativni zgledi slovenske sodobne pravljice z **otroškim glavnim literarnim likom** so npr. *Moj dežnik je lahko balon* E. Peroci, *Rokec na drugem koncu sveta* L. Kovačiča, *Puhek v Benetkah* M. Mihelič, *Sanjska Miška* J. Snoja idr. Reprezentativni slovenski zgledi sodobne pravljice z oživljeno igračo oz. oživljenim in posebljenim predmetom so: *Pajacek in punčka* K. Koviča, *Plašček za Barbaro* V. Zupana, *Potovanje z bršljanom* G. Strniše, *Leteča hišica* D. Zajca, teksti v zbirki sodobnih pravljic P. Kovač *Kaj se komu sanja*, *Mala pošast Mici* M. Koren idr.

Podrobnejša analiza navedenih slovenskih zgledov potrди, da obe različici sodobne pravljice vztrajata v tradiciji obeh različic Andersenovega pravljичnega modela. In to ne samo, kar zadeva izbiro glavnega literarnega lika in motivno-tematsko raven! Kot dogajalni čas obe različici sodobne pravljice uveljavljata – v Andersenovi tradiciji – pisateljev čas, pisateljevo sodobnost; prav tako v Andersenovi tradiciji izbirata mestno okolje za dogajalni prostor: kot pri Andersenu, se tudi v slovenskih zgledih obeh različic sodobne pravljice urbanizirano dogajanje pogosto umakne v sodoben meščanski družinski interier, ta pa se – kot npr. v An-

dersenovi pravljici *Hranilnik* – zoži samo na ambient meščanske otroške sobe: tako v prenekaterem tekstu zbirke sodobnih pravljic *Kaj se komu sanja* P. Kovač.

Toda vrnimo se še k drugim specifičnim značilnostim obeh različic Andersenovega modela pravljice, značilnostim, ki jim sledi odkrivamo v obeh žanrsko sorodnih variantah sodobne pravljice.

Poblize si oglejmo najprej Andersenovo različico pravljice z **otroškim glavnim literarnim likom** in predstavimo dve njeni temeljni značilnosti.

1. Strukturna stalnica te Andersenove različice – tipičen zgled je prav pravljica *Cvetlice male Ide* – je vdor irealnega/ iracionalnega/ fantastičnega sveta v realni vsakdanjik glavnega otroškega literarnega lika, kar vzpostavi dve ravni dogajanja, realno in irealno/ fantastično. Razbiramo dvodimenzionalnost oz. dvoplastnost dogajanja, za razliko od enodimenzionalnosti dogajanja v modelu ljudske pravljice in tistih zgledih klasične umetne pravljice, tudi Andersenove, ki se z raznimi prviniami še naslanjajo na model ljudske pravljice.

Dvoplastnost/ dvodimenzionalnost dogajanja vzpostavi dva svetova: realnega in irealnega/ fantastičnega; dogajalno shemo te različice tvorita realen zgodbeni okvir in vanj vloženo irealno/ fantastično jedro. Takšna je dogajalna shema pravljice *Cvetlice male Ide* in drugih pravljic z otroškim glavnim literarnim likom, npr. tekstov *Snežna kraljica*, *Deklica z vžigalicami*, *Mali Tuk*, *Ole Lukoie* idr.

V pravljici *Cvetlice male Ide* je Idin realni vsakdanjik zgodbeni okvir oz. okvirna zgodba, ki se dogaja podnevi; nočna fantastična plesna prireditve poosebljenih cvetic, oživljenih igrač in predmetov pa je zgodbino irealno/ fantastično jedro.

Študentova pripoved, ki je malo Ido na realni ravni dogajanja domišljjsko tako močno prevzela, doživi svojo realizacijo v obliki nočne fantastične plesne prireditve poosebljenih cvetic, oživljenih igrač in predmetov iz punčkinega družinskega okolja. Kar pomeni, da je fantastična raven dogajanja v tej pravljici – in v drugih zgoraj navedenih zgledih te Andersenove različice – vzročno povezana z otroškim glavnim literarnim likom in njegovim realnim vsakdanjnikom. To velja tudi za pravljice *Snežna kraljica*, *Deklica z vžigalicami*, *Mali Tuk*, *Ole Lukoie* idr.

2. Druga strukturna stalnica obravnavane Andersenove različice so **specifične bivanjske sposobnosti** otroškega literarnega lika, ki ima suveren dostop do irealnega/ iracionalnega/ fantastičnega. Ta sposobnost Andersenovega otroškega lika, da se neovirano giblje v realnem in irealnem svetu, na realni in irealni/ fantastični ravni dogajanja, je likom odraslih namreč odvzeta. Liki odraslih ljudi ostajajo na realni ravni dogajanja v idealnem svetu; hkrati jim je dodeljena sekundarna funkcija, stranska vloga, potisnjeni so na obrobje zgodbe.

Idina starša npr. spokojno spita v družinski spalnici, se pravi v realnem svetu, medtem ko se glavni otroški lik sooča s fantastičnim dogajanjem, ki se odvija v domači dnevni sobi. Toda Andersenov otroški lik vdor irealnega ne jemlje kot nekaj samoumevnega – tako bi se vedel junak ljudske pravljice – nasprotno: Ido ob stiku s fantastičnim svetom poosebljenih cvetic, oživljenih igrač in predmetov prevzema občutek osuplosti, presenečenja, sili jo na smeh. To pa pomeni, da se otroški literarni lik vseskozi zaveda, da spada v nek drug svet, kot je irealnost, s katero se sooča; zaveda se, da je človeško bitje iz realnega sveta.

Podobni občutki obhajajo v stiku z irealnim svetom malo Gerdo, ko po neizmer- nih fantastičnih prostranstvih išče svojega vrstnika dečka Kaja (*Snežna kraljica*);

podobni občutki obhajajo prezeblo punčko v pravljici *Deklica z vžigalicami*, ko ji vdori irealnega uresničujejo najbolj goreče želje; na dejstvo, da je bitje iz realnega sveta, ne pozabi deček Hjalmar, ko se znajde sredi iracionalnih pokrajin, v kakršne ga umeščajo sanjske pripovedi Uspavalca v pravljici *Ole Lukoie*.

Navedene značilnosti Andersenove različice pravljice z otroškim glavnim literarnim likom prepoznavamo v isti različici sodobne pravljice.

Tako v pravljicah *Moj dežnik je lahko balon* E. Peroci, *Rokec na drugem koncu sveta* L. Kovačiča, *Sanjska Miška* J. Snoja, *Puhek v Benetkah* M. Mihelič – če navedemo samo nekaj reprezentativnih slovenskih zgledov – razbiramo isto strukturno stalnico: dvodimenzionalnost oz. dvoplastnost dogajanja z dogajalno shemo okvirne zgodbe, ki se odvija v otrokovem realnem vsakdanjiku, in vloženi fantastični jedrom. Irealno/ fantastično jedro je v navedeni pravljici E. Peroci fantastična dežela Klobučarija, v kateri Jelka, glavni otroški literarni lik, sreča svoje vrstnike iz realnega sveta, in najde med igro z njimi izgubljeno žogo; pri L. Kovačiču je to neznani novi svet, v katerem se Rokca maščevalno loti poosebljena kuhinska posoda, s katero je fantek na realni ravni dogajanja, v resničnem svetu, grdo ravnal; v sodobni pravljici M. Miheliča *Puhek v Benetkah* tvori irealno jedro pripovedi Puhkov čudoviti izlet v fantastične Benetke, zgrajene iz najljubših fantkovih slaščic.

Vdor irealnega sveta v resnični svet je – kot pri Andersenu – v vseh navedenih slovenskih sodobnih pravljicah vzročno povezan z otroškim literarnim likom; ali drugače povedano: fantastično jedro dogajanja je – kot pri Andersenu – vzročno povezano z okvirno zgodbo, ki se odvija v otrokovem realnem vsakdanjiku.

Na soočenje z irealnostjo se tudi otroški lik sodobne pravljice odzove s specifičnimi čustvenimi reakcijami: Jelka E. Peroci z vzhičenjem in osrečujočimi občutki, Kovačičev Rokec s strahom in občutkom krivde, podobno tudi prestrašeni Snojev Jošt, ki v stiski prikljče na pomoč celo očka z realne strani dogajanja! To pomeni, da se tudi otroški literarni lik sodobne pravljice pri stiku z irealnim/ fantastičnim vseskozi zaveda svoje realne človeške eksistence.

Podobno kot Andersenovega dečka Hjalmarja v pravljici *Ole Lukoie* prenesejo tudi otroške like v sodobni pravljici na irealno raven dogajanja pogosto kar sanje: to matrico razbiramo v Snojevi *Sanjski miški*, v *Rumeni trobentici* E. Peroci, v pravljicah *Puhek v Benetkah* in *Puhkova kresna noč* M. Mihelič, *Na luno* L. Kovačiča idr.

Tudi v sodobni pravljici so otroškim literarnim likom – kot že pri Andersenu – omogočene neomejene bivanjske sposobnosti: vsi že večkrat omenjeni otroški literarni liki – Jelka, Jošt, Puhek, Rokec – brez težav prehajajo iz realnega sveta v irealni svet in spet nazaj – kot pri igri!

Za razliko od likov odraslih ljudi, ki – kot pri Andersenu – med vsem odganjanjem ostanejo na realni ravni, v resničnem svetu, so neomejene bivanjske sposobnosti otroških likov tudi v sodobni pravljici utemeljene z doživljajsko specifikko razvojne stopnje glavnega otroškega lika: Jelki, Joštu, Puhku je igra samoumevna, pomembna, nemara najpomembnejša dejavnost.

Igrajo se tudi Andersenovi otroški liki: mala Ida se na realni ravni dogajanja igra s svojo punčko Zofijo in jo med igro ogovarja kot živo bitje; z bratrancema se Ida igra pogreb mrtvih cvetlic, ki jih vsi trije otroci s slavnostnim obredom pokopljejo na domačem vrtu. Mali Hjalmar na sanjskih izletih, ki mu jih uprizarja uspavalec Ole Lukoie, srečuje svoje vrstnice pri igri, v sanjske fantkove prigode se nenehno vpletajo otroške igre in igrače.

Vnašanje prvin otroške igre v dogajanje, pa tudi Andersenovo širše razumevanje kategorije igre kot »simbola sveta«, če citiram znanega teoretika igre filozofa E. Finka,<sup>4</sup> zbližuje danskega pravljicarja z mariskaterim ustvarjalcem sodobnih pravljic, tudi slovenskim.

Pri Andersenu pride širše razumevanje kategorije igre v Finkovem smislu, torej igre kot »simbola sveta«, do polnega izraza predvsem v pravljičah, ki kot glavni literarni lik uvajajo **otroško igračo oz. predmet(e) iz otrokovega družinskega okolja**. To so pravljice *Stanovitni kositrni vojak*, *Zaročenca*, *Hranilnik*, *Pastirica in dimnikar* idr. Gre za Andersenov pravljlični izum, da namreč univerzalne medčloveške odnose prestavi v svet oživiljenih otroških igrač in poosebljenih predmetov. Ta Andersenov izum pa najde svojo specifično odslikavo tudi v modelu sodobne pravljice.

Pravljice *Stanovitni kositrni vojak*, *Zaročenca*, *Hranilnik*, *Pastirica in dimnikar* idr. spadajo med tekste, za katere je pisatelj sam sodil, da se otroci najbolj zabavajo med tistim, kar je imenoval »štafaža«, odraslih pa da se dotaknejo globlje ideje<sup>5</sup>: pri tem je kajpak mislil na vsakršne sporočilno zahtevnejše podtone, tudi satirične in ironične, oz. že kar na podtekst, ki ga v pravljičah te različice razbira šele odrasli bralec, izmodren od življenja. Saj, kakor pravi filozof E. Fink: »Stvari v svetu igre nikakor ne prekrivajo dejanskih stvari resničnega sveta.«<sup>6</sup>

Resnični svet ljudi je uprizarjan celo med igro igrač in predmetov! »Igrajmo se ljudi«, predlaga v pravljici *Hranilnik* igrača kopici svojih vrstnic, raztresenih po otroški sobi. V njihovo »igro ljudi« pa se vključijo tudi drugi predmeti: otroški hranilnik, slike, ki visijo na stenah otroške sobe, okrasne blazine, celo pljuvalnik v kotu. Vse te oživiljene igrače in poosebljeni predmeti se v antropomorfni drži udeležijo tudi lutkovne predstave, ki jo sredi otroške sobe na otroškem lutkovnem odru zaigrajo oživiljene marionete. Kategorijo igre kot »simbola sveta« Andersen tokrat poudari celo z »igro v igri«.

Princip igre pa je poetološko izhodišče marsikaterega pisca sodobnih pravljic v svetu in pri nas. Na Slovenskem ga razbiramo npr. pri E. Peroci, L. Kovačiču, K. Koviču, J. Snoju idr. Prav tako številne so tudi sodobne pravljice, ki za glavni literarni lik – kot pri Andersenu – izbirajo otroško igračo oz. predmet iz otrokovega družinskega okolja. Izraziti zgledi na Slovenskem so npr. *Plesalka iz papirja* E. Peroci, *Plašček za Barbaro* V. Zupana, *Pajacek in punčka* K. Koviča, *Potovanje z bršljanom* G. Strniše, *Leteča hišica* D. Zajca, *Mala pošast Mici* M. Koren. Zgledi te pravljlične različice se kar vrstijo v zbirki sodobnih pravljic P. Kovač *Kaj se komu sanja*.

Poglejmo si pobliže Andersenovo različico pravljice **z oživiljeno igračo oz. oživiljenim/ poosebljenim predmetom** kot glavnim literarnim likom. Z že obravnavano Andersenovo različico pravljice **z otroškim glavnim literarnim likom** jo družijo **ista strukturna stalnica**: dvodimenzionalnost oz. dvoplastnost dogajanja. Dogajanje poteka na dveh ravneh, realni in irealni/ fantastični. To strukturo razbiramo v pravljičah *Stanovitni kositrni vojak*, *Zaročenca*, *Hranilnik*, *Pastirica in dimnikar* idr. Vdor irealnega/ fantastičnega sveta v realni svet ljudi, kar vzpostavi dve ravni dogajanja, je tudi v tej različici povezan z glavnim literarnim likom.

---

<sup>4</sup> Fink 1960.

<sup>5</sup> Andersen 2005: 131.

<sup>6</sup> Fink 1979: 119.

Toda tokrat je glavni literarni lik – torej igrača oz. predmet – **kreator** irealne/ fantastične ravni dogajanja! To pomeni, da igrača oz. predmet vzpostavljata irealno raven, s tem ko oživiljena stopita v dogajanje in v njem delujeta antropomorfno. Antropomorfno držo vseskozi ohranjajo tako kositrni vojak v pravljici *Stanovitni kositrni vojak* kakor tudi vrtavko in žogica v pravljici *Zaročenca*; pa otroški hranilnik in drugi predmeti in igrače iz otroške sobe (*Hranilnik*) ter porcelanasta okrasna kipca v pravljici *Pastirica in dimnikar*. Irealna raven, ki jo kreira igrača oz. predmet, je središčno pomembna plast dogajanja. Otroški literarni lik je v tej različici Andersenove pravljice sicer praviloma lastnik igrač oz. predmetov, toda potisnjen je v ozadje, ima samo stransko vlogo: taka je npr. vloga dečka, ki je lastnik igrač v pravljici *Stanovitni kositrni vojak*, ali fantka, ki je lastnik vrtavka in žogice v pravljici *Zaročenca*. Toda svet ljudi oz. otrok je v zavesti oživiljenih predmetov oz. igrač tudi, če človeški liki sploh ne nastopajo v dogajanju; navsezadnje je dokaz, da se sveta ljudi zavedajo že v tem, da oživiljeni predmeti in poosebljene igrače prevzemajo antropomorfno držo in z njo odslikavajo vedenje ljudi: tako v pravljicah *Hranilnik*, *Pastirica in dimnikar* in vseh drugih pravljicah te različice.

Toda Andersenova predmet in igrača bivata v poosebljeni podobi neodvisno od otroškega lastnika: ne oživi ju otrok v svoji igri, marveč svojo antropomorfno eksistenco vzpostavljata neodvisno od otroškega lastnika, neodvisno od realnega sveta ljudi.

Isto dvoplastno strukturo teksta in isti bivanjski status glavnega literarnega lika razbiramo v slovenskih zgledih sodobne pravljice z oživiljeno igračo oz. s poosebljenim predmetom iz otrokovega okolja. Tudi tu gre za dogajanje z realno ravnino različnega sveta ljudi, najpogosteje otrok, in irealno ravnino, ki jo vzpostavlja igrača ali predmet, ko oživiljena in v antropomorfni drži vstopita v dogajanje. To je strukturna stalnica v vseh navedenih slovenskih zgledih te različice sodobne pravljice, ki so jih ustvarili E. Peroci, V. Zupan, K. Kovič, G. Strniša, M. Koren, P. Kovač. Antropomorfno kot Andersenov kositrni vojak in druge njegove oživiljene igrače in poosebjeni predmeti delujejo tudi slovenski junaki iste različice v modelu sodobne pravljice, naj je to žametni pes Mufi P. Kovač, Kovičev zasanjani pajacek iz blaga, osamljen otroški plašček V. Zupana, altruistični okrask z novletne jelke E. Peroci, potepuška hiša G. Strniše, obtolčena nočna svetilka s smetiščem, ki zna pripovedovati pravljice S. Makarovič, ekološko ozaveščena leteča hišica D. Zajca, nabrita igrača mala pošast Mici M. Koren idr.

Vsi naštetni literarni liki imajo – tako kot pri Andersenu – samostojno eksistenco: kot samobitna kategorija irealnega antropomorfno delujejo neodvisno od resničnega sveta otrok in odraslih ljudi. V zbirki sodobnih pravljic P. Kovač *Kaj se komu sanja* npr. poosebljeno nastopajo igrače in številni predmeti, ki so last fantka Petra; vsak od teh predmetov nastopa kot glavni literarni lik v svoji posebni zgodbi in v antropomorfni drži že vstopi v dogajanje. To so: fantkova kapa, njegov šal, rokavici, vezalka iz čevlja, pelerina, smučki, plavutke, ključek od stanovanja, ki ga ima Peter obešenega okrog vratu, celo toplomer in preproga iz Petrove sobe nastopata v antropomorfni drži. Kot pri Andersenu tudi pri P. Kovač igrača ali predmet bivata poosebljeno in delujeta antropomorfno povsem neodvisno od njihovega otroškega lastnika. To pomeni, da jih ni Peter oživil v svoji igri. Status živih bitij pa igrače oz. predmeti izpričujejo na ta način, da zmorejo sanjati kot ljudje. »Kdor živi, sanja«, je rečeno v eni izmed teh sodobnih pravljic, vse po vrsti pa so reprezentativni

zgledi različice sodobne pravljice z oživljeno igrāo oz. oživljenim predmetom iz otrokovega družinskega okolja kot glavnim literarnim likom.

Stičišč, ki opozarjajo na žanrsko bližino Andersenovega pravljničnega modela in modela sodobne pravljice je še več. Posebej zanimivo bi bilo slediti tradiciji, ki sega k Andersenu tudi, kar zadeva pripovedovalca oz. pripovedno perspektivo v modelu sodobne pravljice. Toda ta problem zahteva posebno obravnavo, ki pa bi spet nesporno potrdila produktivnost Andersenovega modela pravljice tudi še v današnjih časih.

## **Literatura**

### **Primarna**

*Andersenova pravljice*, 1975. Prev. Rudolf Kresal. Ljubljana.

*Andersenove pravljice*, 2005. Prev. Silvana Orel Kos. Ljubljana.

*The Complete Illustrated Works of H. Ch. Andersen*, 1994. London.

### **Sekundarna**

H. Ch. Andersen, 2005: *Pravljica mojega življenja*. Prev. Katja Šulc. Ljubljana.

Eugen Fink, 1979: *Grundphaenomene des menschlichen Daseins*. Göttingen.

Eugen Fink, 1960: *Spiel als Weltsymbol*. Muenchen.

Marjana Kobe, 1999–2000: Sodobna pravljica. *Otrok in knjiga* 47, 5–11; 48, 5–12; 49, 5–12; 50, 6–15.

Reginald Sping, 1972: *Hans Christian Andersen and his World*. London.

Jackie Wullschlager, 2003: *Hans Christian Andersen – The Life of a Storyteller*. London.