

Rosanda Sajko  
Ljubljana

## **DANE ZAJC: PETELIN SE SESTAVI – Kako preoblikovati vizualno, lutkovno igro v slušni dogodek: radijsko igro**

Besedilo lutkovne igre Daneta Zajca *Petelin se sestavi* je izjemno zanimivo, fascinantno in provokativno. Pesnik, za katerega je slovenska literarna veda ugotovila, da uveljavlja brezizhodnost bivanjske eksistence, izničenje posameznika, pesnik, ki v svojih delih eksplicitno obravnava »razkosavanje, razpad človeškega telesa«,<sup>1</sup> izraženo s podobami iz živalskega sveta, se v igri *Petelin se sestavi* nenadoma izkaže kot svojevrsten znanilec nečesa, kar je svetlo, pozitivno in konstruktivno. Pesnikova travma (»*Pustite mojo glavo ... Ne valite je po travniku.*«), razpad subjekta, ki groteskno simbolizira »razkosanje telesa celote na posamezne ude«,<sup>2</sup> je v tej igri prikazana z nasprotnega zornega kota. Razpad telesa je razlog za njegovo ponovno sestavitev. Iz posameznih delčkov nastane čudežna celota. V nasprotju z uničujočim »valjenjem glave po travniku« se tu prikaže svojevrstna, zabavna petelinja »glava izza perja«, ki se z nemajhno mero humorja in z veliko mero življenjske energije potrudi sestaviti svoje telo na novo, ga izpopolniti z delčki, ki so se odcepili in plavajo nekje v imaginarnem prostoru. Petelinja glava si prizadeva najti in urediti posamezne dele v smiselno celoto. Iz kaosa nastane življenje.

Presenetljivo ni dejstvo, da je D. Zajc obrnil svojo temeljno bivanjsko stisko »na glavo«, saj pisanje za otroka vsekakor izvira iz pesnikovega spomina na lastno otroštvo, na obdobje, ko je majhno bitje še obžarjeno z optimizmom in pričakovanjem nečesa lepega, pač pa je presenetljivo in izjemno zanimivo, da mu uspe sestaviti »svet na novo« z istim pesniškim podobjem, s katerim prikazuje sicer v svojih drugih delih propad, uničenje, eksistencialni razkroj.

Tak optimizem, takšno pozitivno sprejemanje sveta, kot ga izpričuje umetniško delo *Petelin se sestavi*, se sklada z nekaterimi najlepšimi deli iz svetovne književnosti, pa naj so namenjena odraslim in si jih prisvojijo otroci ali otrokom, pa vedno znova očarajo tudi odrasle. Kot npr. *Robinson Crusoe*, *Marry Poppins*, medved Pu in ne nazadnje *Pika Nogavička* se tudi Petelin D. Zajca ne da. S svojo

---

<sup>1</sup> Marko Juvan, *Smeh na temnem ozadju, Interpretacije*, Dane Zajc, Ljubljana 1995, s. 55.

<sup>2</sup> Prav tam.

življenjsko maksimo »Hura! Živimo!« se pridružuje naštetim junakom in se loti ponovnega sestavljanja samega sebe!

Pri vseh teh velikih umetninah pa se, seveda, v ozadju kdaj pa kdaj oglasijo tudi temnejši toni, celo pri Piki, ki je takorekoč sinonim za življenjski optimizem. Tudi Zajčevo besedilo *Petelin se sestavi* ni obsijano samo s »sončno svetlobo«. Duhovito in zabavno dogajanje se občasno rahlo zatemni, zaslutijo se problemi, značilni za celoten opus tega velikega slovenskega pesnika: samota, prezir, medsebojna napadalnost, neizpolnjeno hrepenenje ... Kljub temu so elementi, ki spodbujajo otrokov optimizem in izpričujejo pozitivno razpoloženje do življenja, dominantni.

Namen pričujoče razprave seveda ni razčlenjevanje ontoloških in literarnih razsežnosti Zajčevega dramskega dela. Nas zanima dejstvo, da je besedilo, ki je bilo eksplicitno zasnovano za vizualni medij, za lutkovni oder, izjemno fascinantno in izvorno zaživelo tudi v zvočnem mediju kot radijska igra.

V svojih razmišljanjih o radijski igri<sup>3</sup> sem že večkrat poudarila, da je temelj vsakršnega ustvarjanja za slušni medij spremenjeni pogled na svet. Avtorji romanov, novel, dram, lutkovnih iger, scenarijev izhajajo iz povsem drugačnega občutja sveta kot avtorji zvočnih umetnin. Avtor zvočnega umetniškega dela mora vse pojave, ki ga obkrožajo, dojemati skozi slušno doživljanje. Slikovno predstavo mora zavestno »izničiti«! Ta posebna občutljivost, za katero vemo, da jo sicer v veliki meri posedujejo glasbeniki, se pri snovalcu besedno-zvočnih umetniških organizmov odraža na povsem svojevrsten način. Poslušati realni svet in prek tega »slišanja« sestaviti nekaj, kar naj predstavlja enkratno umetniško specifično slušni dogodek, mora biti namen ustvarjalca umetnine, ki jo imenujemo radijska igra.

Prav zaradi tega »sprejemanja sveta skozi slušni senzor« se dostikrat ne posreči iz literarnih in še posebej iz dramskih besedil oblikovati relevantna dela, ki bi zaživela v slušnem prostoru. Vendar nekaj izjem poznamo! Nekaj izjemnih radijskih iger ontoloških razsežnosti je nastalo prav iz slovenskih romanesknih, pripovednih tekstovnih predlog (npr. Kosmačev *Tantadruj*, Cankarjevi *Polikarp*, *Zgodba o Šimnu sirotniku*, *Jure*, *Podobe iz sanj*, Šeligovi *Vlahi* in *Ali naj te z listjem posujem*). Bera pomembnih radijskih iger za otroke, ki bi nastale po literarni predlogi, pa je zelo pičila.

V tem pogledu predstavlja lutkovna igra D. Zajca *Petelin se sestavi* prav posebno vrednoto, ne samo zaradi tega, ker je v svoji zvočni preobleki bolj prepričljiva kot marsikatera igra, pisana eksplicitno za radijsko predstavitev, pač pa tudi zato, ker je vzorčni primer, kako se da gradivo, ki temelji prvenstveno v vizualni ustvarjalni provenienci, preoblikovati tako, da zazveni tudi zvočno enakovredno in prepričljivo. Tu naj takoj izrazim prepričanje, ki ga bom v nadaljevanju poskusila dokazati, da namreč avtorjeva zamisel, ki jo je izpovedal v izvirnem besedilu za lutkovno predstavo, s preoblikovanjem v zvočno podobo ni izgubila prvotne umetniške prepričljivosti, marveč jo je v nekaterih pogledih celo nadgradila.

Pri obravnavanju tematike, kako preoblikovati lutkovno, tj. vizualno igro v zvočno, tj. radijsko igro, moramo vsekakor poleg tekstovno-dramaturških po-

---

<sup>3</sup> Daljšo razpravo je objavila R. Sajko v petih nadaljevanjih z naslovom *Fragmentsi o radijski igri* v reviji *Otrok in knjiga* št. 50, 51, 52, 53, in 55.

sebnosti upoštevati tudi tiste specifičnosti, ki izhajajo iz slišnega sveta in so imanentne samo zvočnemu mediju. Zaradi tega se ne bomo omejili samo na tekstovno predlogo, marveč bomo poskusili kar se da nazorno opisati tudi iz nje izvirajočo zvočno izvedbo. Poudarjam pa, da za temeljito preverjanje naših trditev ne bodo zadostovali samo ti opisi. Če se bo kdo želel natanko seznaniti s to problematiko, bo vsekakor moral poslušati končno oblikovan zvočni izdelek, tj. posnetek radijske igre.<sup>4</sup>

Kljub temu smo mnenja, da se bo s pomočjo temeljite dramaturške analize in s kolikor mogoče natančnim opisom zvokovne izvedbe, moglo določiti jedro problema, tj. kako se da iz izjemne vizualne umetnine oblikovati prav tako izjemno slušno umetnino.

Preden začnemo s podrobnim razčlenjevanjem tega dela raziskave, moramo vsekakor obnoviti temeljno zamisel in snovno podlago lutkovne igre Daneta Zajca *Petelin se sestavi*.

Spregovorili smo že nekaj o temeljni strukturi dela: sestavljanje celote iz posameznih (razkosanih) delov telesa. To dejanje samo po sebi seveda ne vsebuje nobene dramske napetosti, ki je potrebna za vsakršno dramsko umetnino, ne glede na medijsko zvrstnost. Napetost se vzpostavi šele s konfrontacijo elementov, nastopajočih »oseb«, govorečih likov, ki poskušajo na ta ali oni način to združitev preprečiti. Naj so to Mravlje, ki ugrabijo Jezik, ali Majski hrošč, ki ponevedoma zaide med vretenca, ali Kača, ki je »smrtno« nevarna, ali Petelinovi lastni deli telesa, ki se ne morejo/nočejo disciplinirati. Tako Jezik, ki se norčavo izmika, pa Noge, ki tečejo vsaka zase porogljivo naokoli, in Mlinček, ki zaradi lastne teže visi na vse strani, in navsezadnje – ne najpomembnejši, vendar pa najlepši del telesa – petelinja »roža«, ki se je skrila neznanokam in je Petelin ne more najti. Osrednji prizor, dramski višek, pa tvori napad Lisice na Petelina, ki se zaradi Petelinove iznajdljivosti izjalovi.

Pesnik iz vseh teh raznovrstnih, izjemno duhovitih motivov sestavi dejanje, ki je glede na dramsko strukturo naravnost idealno za zvočno oblikovanje. Žnano je namreč, da besedila, v katerih nastopi naenkrat veliko število oseb/likov, za uprizorjanje na radiu niso priporočljiva. Osebe se namreč samo z glasom ne morejo dovolj plastično predstaviti. Zato jih je treba vplesti v dejanje postopoma. Ena od najbolj uspešnih dramaturških struktur je takšna, da se v prizorih z dvema ali tremi akterji razkriva temeljni konflikt igre.

To uresničuje v svoji igri *Petelin se sestavi* pesnik D. Zajc. Prizori se nizajo, oblikovani so največkrat z dvema ali tremi glasovi. Kljub tej navidezno preprosti dramaturški zgradbi mu uspe ustvariti ritmično celoto, ki podpira osrednjo zamisel in dobiva iz prizora v prizor nove razsežnosti.

Zdaj že lahko preidemo k osrednjemu problemu našega raziskovanja, k vprašanju, s kakšnimi preoblikovalnimi sredstvi se da besedilo, namenjeno vizualnemu mediju, preliti v izvorno slušno umetnino.

---

<sup>4</sup> Radijska igra za otroke, Dane Zajc, *Petelin se sestavi*, radijska priredba Djurdja Flere, režija R. Sajko, glasba Urban Koder, ton in montaža Metka Rojc, premiera Radio Ljubljana (Slovenija) 5. 4. 1980.

Originalno besedilo Daneta Zajca, napisano za lutkovni oder<sup>5</sup>, se začenja z naslednjimi didaskalijami:

»Na sceni je lahko plot in pred njim kup perja. Petelinov glas se sliši, kot da bi bil zadušen s perjem. Ko govori, se v kupu perja nekaj premika.«

Ta napotek ni za slušni medij prav nič spodbuden.

Plot, kup pisanega perja, predmeti, ki so postavljeni v tridimenzionalni prostor in jih je mogoče barvno in svetlobno obogatiti tako, da že v prvem hipu pričarajo pred gledalca svojevrstno prostorsko vzdušje in že na začetku predstave zbudijo gledalčevo pozornost, so izrazna sredstva, ki v zvočnem prostoru ne zaživijo. V slušnem mediju so predmeti sami po sebi »mrtvi«. Če se ne gibljejo in s svojim gibanjem ne proizvajajo zvokov, jih v zvočnem prostoru preprosto ni. Zgoraj citirana začetna didaskalija, ki v igri, pisani za vizualni medij, ustvari temeljno dramsko razpoloženje, je za slušni medij neuporabna. To je prva ugotovitev, ki bi kazala na to, da je pričujoče besedilo za slušno oblikovanje neizvedljivo ali vsaj težko izvedljivo.

Poglejmo naprej: po začetni statični scenski sliki se izza perja prikaže glava, ki pa še nima vseh petelinjih značilnosti, malo pozneje pokukajo na dan posamezni deli petelinjega telesa, se za hip pojavijo in nato spet skrijejo, prikažejo se spet na drugem koncu odra, pa spet izginejo ipd. Prav zabavna vizualna skrihalnica! Vendar, kar je pomembno, je to, da gledalec pri priči ugotovi, da je glava samostojni element – glavni akter – in da ni spojena z drugimi elementi (deli telesa). Gledalec lahko opazuje, kako se glava premika, obrača, prekopicuje, kako želi ostale elemente, tj. peruti, noge, rep itn., uloviti in si jih »podrediti«, skratka, temeljna zamisel, sestavljanje nekega telesa v smiselno celoto, je vizualno povsem razpoznavna.

Mi, ki raziskujemo problem radijskoigrske adaptacije, tj. kako iz vizualnega gradiva izluščiti elemente, ki bi se mogli preoblikovati tako, da bi v zvočnem prostoru zazveneli izpovedno, se v tem trenutku ne najdemo. Najprej si zastavimo vprašanje, če je to vizualno dogajanje, ki je za igro temeljnega pomena, sploh mogoče nadomestiti z ustreznimi elementi, ki bi vsaj približno mogli izraziti avtorjevo zamisel v zvočnem mediju. Ali je mogoče poiskati ustrezno zvočno gradivo, ki bi bilo enakovredno vizualnemu? Če to ni mogoče, ali bi si morda lahko pomagali s črtanjem tega uvoda? Vendar pozor!

Za vsako dramsko umetnino je začetek izjemno pomemben, za slušno igro pa je prav gotovo usodnega pomena. Gledalec v kinu ali gledališču ne bo zapustil predstave, četudi ga bodo začetni prizori dolgočasili. Tudi pri literaturi je podobno. Če bralcu prve strani knjige niso všeč, jih lahko preskoči ali preveri svoj odnos do knjige kdaj drugič. Če pa v radijski igri ni vzpostavljena napeta in razumljiva zvočna situacija že takoj na začetku, je ves nadaljnji trud zaman. Poslušalec bo sprejemnik izključil ali spremenil program in nikoli več ga ne bo zamikalo, da bi radijsko igro poslušal vnovič.

Ugotovili smo torej, da uvodne didaskalije izvornega besedila *Petelin se sestavi*, ki vzpostavijo temeljno dramsko razpoloženje v igri, v radijski varianti

---

<sup>5</sup> Praizvedba lutkovne igre Daneta Zajca *Petelin se sestavi* je bila v Lutkovnem gledališču Jože Pengov, Ljubljana 11. 4. 1978, režija Helena Zajc, lutke Milan Bizovičar, glasba Urban Koder.

niso izvedljive. Prav tako smo ugotovili, da je nemogoče ustrezno nadomestiti dogajanje, ki smo ga poimenovali »vizualna skrivalnica«. Avtorica radijskoigrske priredbe Djurdja Flere pa je vendarle našla svojevrstno rešitev.

Dosti radijskih iger se začenja z uvodnim nagovorom, namenjenim neposredno poslušalskemu avditoriju. Ta dramaturški pripomoček ni priljubljen samo zaradi tega, ker se z njim dokaj preprosto opiše temeljno vzdušje igre, oriše prizorišče in nakaže situacijo, v kateri se junak/i nahaja/jo, ampak tudi zategadelj, ker se na ta način prihrani dragoceni čas (znano je, da pri ljudeh slušna koncentracija dokaj hitro usahne) in se začne dejanje takorekoč *in medias res*, brez dolgovernih prizorov ekspozicije. Tega principa se je poslužila radijska prirejevalka.

V izvorni lutkovni verziji si je avtor tik pred koncem igre zamislil epsko-lirski monolog, ki opisuje Petelinovo popotovanje do Zvezde. Interpretacijo te pripovedi je namenil avtor kar protagonistu, Petelinu samemu, čeprav je napisana v tretji osebi.<sup>6</sup>

To besedilo se glasi:

»PETELIN: Bila je neka zvezda, ki se je skrila zelo visoko v zelo globoko zvezdno votlino.

Bil je tudi neki junaški petelin, ki se je podal na obisk k tej zvezdi.

Popotoval je in popotoval. Moral je delati dolge in visoke korake, odločne in visoke skoke in včasih je moral tudi frfotati, da se je vzdignil čez kakšno nepričakovano oviro ...« itn.

Monolog se še nadaljuje in konča takole:

»... Da bi jo zbudil, da bi ji rekel dobro jutro, je veselo in ubrano zakikirikal.«

Sledi prizor z Zvezdo. Zvezda je nejevoljna, ker bi rada še spala in prelepo sanjala, a ko zagleda Petelina, plane v krohot in »odide v svoje sobane«.

Ta epsko-lirska pripoved o Petelinovem popotovanju in prizor z Zvezdo je kot nalašč za začetek radijske igre, je pravo radijskoigrsko dramsko izhodišče. Seveda ga v tem primeru ne sme govoriti Petelin sam, marveč avtorijalni pripovedovalec. Poslušalec izve, kako se je Petelin trudil, – skakljaj, letel, frfotal, kikirikal itn., da je prišel do Zvezde. V originalni verziji je Petelin v tem trenutku že skoraj sestavljen, a nima repa, ker si je repno perjanico pomotoma nadel na glavo, in nima petelinje »rože«. Prav ta pomankljivost se zdi Zvezdi tako smešna, da ga pri priči zapusti. Ko pa najde naš junak vendarle svojo »rožo«, se lahko odvijje veliki finale, »pozdrav soncu«.

Prirediteljica radijske inačice je postavila pripoved o Petelinu, ki potuje do Zvezde, na začetek. Po tej uvodni pripovedi se osrednje dejanje šele začne. Zaradi tega je potrebno ta monolog in potem tudi prizor z Zvezdo malce spremeniti oz. dopolniti. Kako? Najprej je treba vzpostaviti »nulto pozicijo«. Kaj to pomeni? Petelina je treba najprej razkosati, da se bo nato lahko začel sestavljati. Kako se naj to zgodi? Če se zdi Zvezdi v lutkovni verziji (v prizoru tik pred koncem igre) Petelin brez repa in z zamenjanim naglavnim okrasjem samo malce smešen, tako da ga z rahlo ignoranco zapusti, se v radijskoigrski varianti Zvezdin posmeh

---

<sup>6</sup> To dramaturško zelo zanimivo domisljico bi bilo vredno ne glede na vizualno ali slušno interpretacijo posebej analizirati. Tega v tem sestavku, ki obravnava povsem drugo osrednjo tematiko, seveda ni mogoče storiti.

stopnjuje v gromski krohot, ki postane za Petelina usoden. Zakaj se zdi Zvezdi Petelin tako smešen, se iz radijskega besedila ne more razbrati. Iz interpretacije vloge Petelina v radijski izvedbi pa lahko ugotovimo, da je smešen zaradi svojega »petelinjenja« (tj. poudarjanja ega, narcisizma, megalomanije, samoljubja). Te lastnosti se prikazujejo v Petelinovih reakcijah (kikirikanje, onomatopoetsko označevanje frfotanja, skakljanja ipd.), ki so podložene pod ves Pripovedovalčev uvodni monolog. (Moram pripomniti, da te dopolnitve niso zabeležene ne v izvornem lutkovnem besedilu in tudi ne v radijski priredbi. Za takšno interpretacijo smo se odločili šele pri oblikovanju zvočne realizacije.) Ker je Petelin narcisoiden, se ob Zvezdini zavrnitvi sesuje. Njegova samozavest je popolnoma uničena, zato razpade in se razkosa, razkroji.

Takole se glasi konec tega prizora v radijski inačici:

»(ZVEZDNI SMEH – VELIKANSKI, Z ODMEVOM: Hahahahaha ... Joj, kako si smešen! Hahahahahaha! ... ...

(V ISTI AKUSTIKI, POD ODMEVOM: GROMEK ŽVENKETAJOČ PADEC KUPA ČREPINJ, KOTRLJANJE FRNIKOL, GRAHA ipd. – PONAZORITEV PETELINOVEGA PADCA. – PREMOR)«

Sledi prizorček, ki je za radijsko igro dopisan:

»ZVEZDA: Ohoho – kakšen veličasten bumf!

PETELIN: (hripavo) Ki ... ki ...

ZVEZDA: Kaj boš zdaj kikirikal – sredi noči!

PETELIN: (hripavo) Ki...ejk ... vagel ...

ZVEZDA: Saj vidiš, da si se sesul, ko si padel! Ohoho! Kje imaš glavo?

PETELIN: Algve – ejk – ej – kej ...

ZVEZDA: Oh, kako si smešen! Hahahaha! Kar sestaviti se boš moral, če naj še pred jutrom zapoješ!

PETELIN: Algva ...ej ... kej ...

ZVEZDA: Sestaviti, ja, ves od začetka!

PETELIN: Algva ... va ... av ... gla ... ejk ... ej ... valg ...

ZVEZDA: Le vse svoje koščke poišči in sestavi. Hahahaha! Na delo! Začni pri gla – Hahahaha!

(ZVEZDIN SMEH SE IZGUBI V ODMEVU.)«

Šele zdaj, ko se je Petelin sesul takorekoč na »prafaktorje«, se v zvočnem prostoru lahko začne osrednje dogajanje, sestavljanje Petelina.

Namesto začetnega scenskega vzdušja in vizualne skrivalnice iz lutkovne verzije, se potemtakem radijskoigrska inačica začne z uvodno pripovedjo Pripovedovalca, ki označi začetni ambient (ki je drugačen kot v lutkovni verziji!) in naslika protagonista (ki je v tem trenutku še »cel«) ter hkrati posreduje temeljno razpoloženje drame. Dialogu z Zvezdo (ki je prenešen tudi iz zadnjega dela izvirne lutkovne igre) sledi zvočno izjemno učinkovit padec Petelina, ki predstavlja raztreščenje nekega telesa (neke materije). V naslednji fazi se zasliši takoj (»vizualna skrivalnica« je črtana!) zvočno izjemno učinkovito *rojevanje besed (govora) s pomočjo prvinskih onomatopoetskih glasov/fonemov*.

Seveda se ob tej spremenjeni zasnovi pojavi vprašanje, če pri tem preoblikovanju avtorjeva temeljna zamisel ni okrnjena ali celo izigrana.

V prvi, vizualni, verziji se je Petelin razkosal (raztreščil?) neznanokdaj, neznanokje, nihče se ne vpraša zakaj, to je golo dejstvo, uganka, ki tudi do konca igre ni pojasnjena. Na odru imamo mrtvo gmoto, iz katere se polagoma sestavlja petelinje telo. S filozofskega stališča bi mogli to dogajanje označiti tudi kot »rojstvo« živega bitja iz nežive tvarine. To je zelo pomembna misel ontoloških razsežnosti, ki je otrok sicer ne razume, razume pa jo odrasli sogledalec. To dejstvo ni zanemarljivo, ker smo že večkrat poudarili, da prava umetnina, četudi je namenjena otrokom, vsebuje nešteto asociacij, ki očarajo (prepričajo) tudi odraslega sprejemnika.

Pri vizualnem dogajanju je zunanja, »tehnična« plat za otroka tako močna, da se njegovo zanimanje dosti bolj osredotoči na problem »kako« in manj na »zakaj«. Vizualna plat, ki prikazuje sestavljanje nekega telesa, v našem primeru petelinovega, ni za otroka samo zanimiva, ampak tudi poučna. V najžlahtnejši obliki spoznava anatomska razmerja telesa, poleg tega lahko nazorno sledi skrivnostim oblikovanja umetniških skulptur, v našem primeru lutk.

V zvočnem prostoru ne obstaja konkretna materialna tvarina, obstaja samo zvok. Zaradi tega zamisel spajanja konkretnih vizualnih elementov ni prezentna. Intenziven pa je občutek popolne tišine, ki nastane po tresku, po razpadu nekega telesa. Omenili smo že, da je v območju samo-zvoka tišina »absolutna«, da je »popolni nič«. <sup>7</sup> Ta »nič« pa lahko v našem primeru asociiramo tudi s »črno temo« ali celo s »črno luknjo v vesolju«! Pri radijski igri *Petelin se sestavi*, prirejeni po besedilu, napisanem prvotno za lutkovno uprizoritev, smo po ekspoziciji, tj. po uvodnem monologu Pripovedovalca in po prizoru z Zvezdo, s padcem Petelina in njegovim raztreščenjem potemtakem dosegli prav ta »popolni nič«. Iz tega popolnega nič, iz absolutne tišine se polagoma začnejo porajati *toni*. Najprej posamezni neartikulirani glasovi pa fonemi in zlogi, zveze dveh ali več glasov, iz katerih se postopoma oblikujejo besede, ki tvorijo smiselno poved (izpoved) nastopajočega bitja, ki je bil nekoč Petelin.

Ta prizor, ki je bil za radijsko igro dopisan, zazveni v slušnem prostoru izjemno inovativno in učinkovito. <sup>8</sup>

Pomirjeni lahko torej ugotovimo, da spremenjeni začetek radijskoigrskega besedila ne izniči avtorjeve temeljne ideje, ki jo vsebuje izvorna verzija, pisana za vizualno upodobitev, marveč da vsebuje celo dodatno izpovedno razsežnost. Dejstvo, da se samozadovoljni, vsiljivi »važič« raztrešči, tako da se mora ponovno »najti in sestaviti«, pripomore k večji voluminoznosti njegovega »karakterja«. V lutkovni verziji je Petelin ves čas dogajanja malce smešen narcis, kljub temu vendarle kar simpatičen nerodnež, ki se zna tudi zagrizeno boriti za svoj obstoj; prihaja v položaje, v katerih se izkazuje tudi z osebno iznajdljivostjo in nekakšno nezavedno, spontano duhovitostjo. V radijski verziji se njegov karakter ne spremeni. Vendar pa lahko predpostavljamo, da doživi kot osebnost ob hudem »življenjskem udarcu« (tj. zasmehovanju Zvezde in posledičnem raztreščenju) pozitivno »psihološko preobrazbo«. Če je bil Petelin v začetku prepotenten, vsiljiv in domišljav sitnež, se postopoma ob raznih doživljajih spremeni v prijaznega,

<sup>7</sup> Prim. R. Sajko, *Fragments o radijski igri*, Otrok in knjiga št. 55, s. 17.

<sup>8</sup> Prim. R. Sajko, *Fragments o radijski igri*, Otrok in knjiga št. 53, s. 13–18.

prisrčnega znanilca sončnega dne. Naš, tj. radijski junak potemtakem ne sestavi »na novo« samo svoje zunanje podobe, ampak se preobrazi tudi notranje.

Pri začetnem prizoru, ki je za radijsko uprizoritev dopisan, naletimo še na drug problem, ki je povsem izvedbene narave.

Petelin pade in se sesuje na vse konce. To raztreščenje bi bilo mogoče ponazoriti tudi z glasbenimi instrumenti, vendar se je tekom dolgoletne radijskoigrske izkušnje in raziskav pokazalo, da dojemajo otroci konkretne, realne zvoke dosti bolj intenzivno kot z glasbo ilustrirane dogodke.<sup>9</sup> Zato smo se pri naši izvedbi odločili za način, ki ga otroci najraje sprejemajo: za Petelinov padec in njegovo sesutje smo uporabili zvočne efekte (šume). Padca nekega telesa, ki je mehko (petelin je v otroški predstavi ovit z mehkim perjem), in letenja perja po zraku seveda zvočno ni mogoče zabeležiti. Glede na pravljичni koncept igre pa smo si mogli dovoliti ponazoritev takšne katastrofe s šumi črepinj, kotrljanjem frnikol, graha ipd. Vse te šume smo poslali v velikanski odmev, dodali smo še reper (to je multipliciran, zgoščen, hitro si sledeč odmev)<sup>10</sup>, tako da je nastala groteskna zvočna podoba, ki pri poslušalcu sproži asociacije rožljanja kosti, v našem primeru Petelinovih. Rožljanje v akustiki velikega odmeva se porazgubi v velikanskem prostoru, ki ga poslušalec asociira z vesoljem.

Tudi Zvezda s svojim krohotom izgine v prav takšnem »vesoljskem prostoru«. To dejstvo bi utegnilo spodnesti temeljno zamisel, temeljna razmerja med protagonistoma. Vendar se to ne zgodi, ker vemo, da si poslušalec, danes tudi že majhen otrok, predstavlja zvezdo kot nebesno telo, zaradi česar si z izginotjem Zvezde v »vesoljskem« prostoru ne beli glave. Povsem nekaj drugega pa predstavlja »izginotje« Petelina. Zvezda »gre domov«, medtem ko se mora Petelin (oz. njegova Glava) v tem brezmejnem prostoru najprej ozavestiti, in potem uloviti ter sestaviti vse svoje raztreščene delčke.

Pričujoče razlaganje zvočnega dogajanja zveni dokaj abstraktno, marsikomu bi se zdelo, da je otrokova percepcija za kaj takega premalo razvita. Vendar pa so naše raziskave že pred mnogimi leti ugotovile, da si otrok na svojevrsten način nenavadno ustvarjalno prisvoji tudi takšne abstraktne zvočne dogodke, še več, da jih nemalokrat s svojo prvinsko intuicijo celo nadgradi.

Glede na to se zdi povsem sprejemljiva naša trditev, da lahko zvočna uprizoritev na svojevrsten, nevsiljiv način odpira otroku pot v svet abstrakcije.<sup>11</sup>

Pri adaptaciji lutkovne igre v ustrezno zvokovno obliko se zaznava še en, zelo zanimiv problem. V začetku originalnega zapisa igre nastopita dve vlogi: Petelinova glava in Jezik. Glava – brez jezika – bi glede na iskustveno (biološko znanstveno) vedenje ne mogla govoriti. Ker pa je v pravljicah »vse mogoče« in ker gleda otrok na svet nekonvencionalno, se pravi, da v statičnih predmetih zlahka zaznava živa bitja, ki jim pripisuje tudi dar govora, smo prepričani, da delitev med

<sup>9</sup> Prim. R. Sajko, *Fragmenti o radijski igri*, Otrok in knjiga št. 52, s. 10.

<sup>10</sup> Odmev (ali nemško eho) nastane zaradi časovne razlike med snemalno in reprodukcijsko glavo magnetofona. Reper pa imenujemo odmev, ki se ponavlja z različnimi, zelo kratkimi časovnimi presledki.

<sup>11</sup> Prim. R. Sajko, *Fragmenti o radijski igri*, Otrok in knjiga št. 52, s. 13.



Petelinovo glavo in Jezikom vizualno, tj. na odru, ne predstavlja nikakršne zadrege. Pri zvočni upodobitvi Glave in Jezika pa nastopi problem. Oba dela telesa se namreč lahko predstavita samo s človeškim glasom. Kako razmejiti ta dva glasova, kako ju oblikovati, da bosta sprožila pri poslušalcu ustrezno predstavo?

Preden bomo poskusili rešiti to dilemo, si moramo natančneje pogledati zapis začetnega prizora iz originalnega, tj. lutkovnega besedila:

PETELINOV GLAS: Gla-! Gla-!

JEZIK: -va! -va! -vavava!

PETELINOV GLAS: Kje je?

JEZIK: -va! -va! -va!

PETELINOV GLAS: Kje je mo-

JEZIK: -ja! -ja! -ja!

PETELINOV GLAS: Kje je moja gla-

JEZIK: -va! -va! -va!

/Petelinova glava po hitrem vijuganju izskoči iz perja/

PETELINOVA GLAVA: Našel sem – –

JEZIK: se, se, se, sesese.

PETELINOVA GLAVA: Kaj bi bi-

JEZIK: -lo, -lo, -lo?

PETELINOVA GLAVA: Če bi me ne bi-

JEZIK: -lo, -lo, -lo?

PETELINOVA GLAVA: Če bi ne našel

JEZIK: se, se, sesese.

PETELINOVA GLAVA: Kje je moj jezik! /Pavza. Prisluskuje./

PETELINOVA GLAVA: Kje je moj jez- /Pavza. Prisluskuje./

PETELINOVA GLAVA: Kje so moja kri-

JEZIK: -la, -la, -la.

PETELINOVA GLAVA: Kje so moja vreten-

JEZIK: -ca, -ca, -ca.

PETELINOVA GLAVA: Kje je moj jez- /Pavza. Prisluskuje./

PETELINOVA GLAVA: Kje je moje per-

JEZIK: -je, -je, -je.

PETELINOVA GLAVA: Kje je moja škofi-

JEZIK: -ja, -ja, -ja.

PETELINOVA GLAVA: Kje so moja reb-

JEZIK: -ra, -ra, -ra.

PETELINOVA GLAVA: Kje je moje u-

JEZIK: -ho, -ho, -ho.

PETELINOVA GLAVA: Kje je moj jez-

JEZIK: -ho, -ho, -ho.

PETELINOVA GLAVA: Kje je moj jez-

JEZIK: -ho, -ho. Ohohohooo.

PETELINOVA GLAVA: Ohoho! Mravlje ga nese-

JEZIK: -jo, -jo, -jo. Joj!

V svoji lutkovni igri je avtor besedilo natančno razdelil med Petelinovim glasom, ko je glava še skrita med perjem, med Petelinovo glavo, ko se ta prikaže iz perja, in Jezikom, ki je prvi, za Glavo najbolj pomembni del raztreščenega telesa. Če prebiramo pravkar citirani prizor samo »slušno«, to pomeni, če ga prebiramo samo kot temeljno predlogo za zvokovno realizacijo, ne potrebujemo za interpretacijo teh glasov/vlog dveh oz. treh glasov. Prvi problem, razlikovanje Petelinovega glasu in Petelinove glave smo že rešili v uvodnem delu radijske inačice, ko smo črtali situacijo »skrivanja v perju«. Problem interpretacije Petelinove glave in Petelinovega jezika pa je treba ustrezno oblikovati. Zdi se, da bi morali biti ti dve vlogi interpretirani z istim igralskim glasom. Zakaj? Jezik s svojimi posameznimi zlogi samo dopolnjuje Petelinove nedokončane replike. Zato mora biti takoj jasno, da je Jezik intergralni del Glave. Kljub temu pa je treba glede na dramsko napetost dialoga »obarvati« glasova tako, da se bosta razlikovala. To pomeni, da ju je potrebno preoblikovati s posebnimi elektroakustičnimi pripomočki. Glava naj se, recimo, nahaja v akustiki, ki je značilna za temeljno dogajanje vse igre, Jezik naj bo proiiciran v razsežnejši odmev, ki se mu lahko dodaja t. i. reper.

Petelin, tj. Petelinova glava, išče svoj JEZIK! To pomeni tudi identifikacijo nekega bitja s svojim bistvom. Pri pojmu »jezik« se nam namreč ne utrne samo misel o pomembnosti tega organa pri organsko-tehničnem proizvajanju glasu, marveč se pri takšni oznaki v človekovi zavesti pojavi tudi misel ontoloških razsežnosti. Z jezikom, tj. z izražanjem samega sebe, se človeški individuum kot tak udejanja. Hkrati pa pomeni pojem »jezik« tudi socialno in rodstveno pripadnost. Mladi poslušalec vseh teh razsežnosti gotovo še ne more povsem dojeti, a slušna ponazoritev mu podzavestno nakazuje to pot. Za odraslega poslušalca pa menim, da ga prav to dejstvo izjemno očara. In če se spomnimo citiranj nekaterih literarnih in radijskoigrskih teoretikov, ki zagovarjajo tezo, da bi naj bila umetnina za otroke koncipirana tako, da bi povedala nekaj tudi odraslemu sprejemniku, lahko ugotovimo, da je besedilo D. Zajca *Petelin se sestavi* izjemno inovativen, vzorčni primer realizacije te teoretske predpostavke.

Petelinova glava osamljena, nebogljen in prestrašen išče torej najpomembnejši del svojega jaza v »vesoljskem« prostoru. Jezik pa se ji izmika in se ji hudomušno, celo malce privoščljivo roga. Jezik se v tem nedoločenem »vesoljskem« prostoru počuti povsem sproščenega, ker je le posamezni delček celote in ne nosi nobene odgovornosti za vzpostavitev integritete. Ta dokaj komplicirana filozofska metafora o delčku biti, ki išče svojo imanentno podobo, pride v slušni verziji še prav posebej do veljave, ker ni zastrta z vizualnimi rekviziti. Temeljna misel poetskega gradiva zazveni v zvočnem prostoru asketsko in »čisto«, preprosto in nazorno, zato pa toliko bolj učinkovito.

Mirne duše lahko zatrdimo, da sodi prizor, katerega zvočno preobrazbo smo pravkar citirali, med antologijske prizore slovenske radijskoigrske ustvarjalnosti.

Naslednji prizor, ko mravlje ugrabijo Jezik, je za zvočno interpretacijo spet precej problematičen.

Mravlje s svojim premikanjem ne povzročajo šumov. Če naletiš v naravi na mravljišče in ga opazuješ, se ti sčasoma zazdi, da prehaja njihovo gomazenje na tvoje lastno telo. Na odru, s sliko, se more ta neprijetni občutek doseči dokaj

preprosto, ker ima oblikovalec priložnost konkretno vizualno prikazati gomazenje nešteto likov, ki se premikajo, prekrivajo, drvijo sem in tja itn. Kako doseči podoban učinek v mediju, ki nima slike? S kakšnim zvokom bi se moglo ponazoriti mravljišče oz. napad mravelj na Petelina in njegov Jezik?

Rešitev iz zadrege nam je ponudil pesnik sam, ko je svojemu izvirnemu besedilu, pisanemu za vizualni medij, dopisal pesmico mravelj. Kratko in preprosto:

»Mravlje marljivo mrvice drobimo/ in pred pošastmi nikdar ne bežimo./

Mravlje, mravlje, mravlje .....«

Skladatelj je to besedilo, interpretirano z množico glasov (zborom mravelj), vkomponiral v smešno-grozljivi vojaški marš, oblikovan z glasbenimi motivi znanih maršev diktatorskih režimov iz bližnje in daljne preteklosti. Ta »zvočna kulisa« zveni v ozadju celotnega prizora med Mravljo in Petelinovo glavo. Samo s tem pa občutek »gomazenja« ne bi bil dosežen. Glasovi množice sami po sebi prav gotovo ne morejo vplivati na človeške (poslušalčeve) telesne čute. Da bodo posredovali občutek gomazenja, jih je potrebno preoblikovati s specialnimi elektroakustičnimi pripomočki. V našem primeru smo uporabili zelo »starinski« tehničnoakustični način, ki so ga izumili naši tehnični mojstri že v petdesetih letih prejšnjega stoletja (v času, ko še nismo poznali elektroakustične računalniško izostrene zvočne tehnologije). Pri tem postopku snemanja govornih besed vibrirajo vsi izgovorjeni konzonanti, prav posebej pa poudarjen, podaljšano izgovorjen jezičnik R. Tako izvedena zvočna podoba daje vtis izjemne živčnosti, grozeče nevarnosti in postane zares nekakšno »tonsko gomazenje«, ki ga občutljivi poslušalec zaznava takorekoč fizično. Tako intenzivnega, »živega« občutka, bi po mojem mnenju ne mogli doseči niti z najsodobnejšimi elektronskimi napravami. Zakaj ne? Preprosto zaradi tega, ker so elektronsko preoblikovani zvoki tako precizni in natančni, da pri poslušalcu izničijo občutek stvarnosti, tehnika »povozi« izpovedovanje antropomorfiziranega individuuma (kar so v našem primeru vse živali, ki nastopajo) in ustvarja vtis mehanicističnega govornenja kakšnih zunajzemeljskih bitij, ki z našo igro niso v nikakršni zvezi.<sup>12</sup>

Da bi poudarili grozečo nevarnost, napad mravelj, smo uporabili še izjemno uspešen ilustrativni zvočni element, in sicer intenzivno poudarjeni šum (zvočni efekt) brušenja klešč, s katerimi (to izvemo iz dialoga) hoče Mravlja napasti in onemogočiti Petelina.

S temi zvokovnimi pripomočki oblikovan prizor: med Mravljo, ki si prizadeva ugrabiti plen (tj. Petelinov jezik), med »ljudožerskim« (brez jezika jecljajočim) Petelinom in med prestrašenim ugrabljenim Jezikom (izražajočim se le s pomočjo enozložnic), je izjemno dramatičen in zvočno povsem svojevrsten.

Nazadnje Petelin s svojim »ljudožerskim« kljunom vendarle prežene Mravlje, Jezik pa je končno pospravljen v kljun.

Omeniti moramo, da je radijskoigrska priredba črtala iz izvirne lutkovne igre pesem oz. dialog v rimah, ki se odigrava med Glavo in Jezikom. Zakaj? Drama-

<sup>12</sup> To vibriranje se imenuje strokovno »grgrajoči zvok«, nastane pa zaradi plastične cevčice, »rolce«, ki se jo doda na os pogonskega motorja magnetofona. Grgranje nastane zaradi neenakomernega teka magnetofonskega traku; ker rolca ni natančno izmerjena in je mehka, se nepredvidljivo in neenakomerno upogiba.

turški razlog: ta dialog ni zvezan s temeljnim dogajanjem in bi dramsko napetost v zvokovni obliki razvlekel. Pomenski razlog: v tej pesmi se jezik nenadoma začenja izražati z izoblikovanimi povedmi; do zdaj se je namreč oglašal samo z dopolnilnimi zlogi, z zadnjimi delčki besed, ki jih je načela Petelinova glava. Sprememba govorne karakteristike Jezika, ki še vedno ni v izvorni situaciji, tj. v Petelinovem kljunu, po mojem mnenju pri vizualni ponazoritvi ni moteča, v zvočnem prostoru pa bi delovala takšna sprememba razmerja med protagonistoma nejasno in nelogično.

Petelin nadaljuje s sestavljanjem svojega telesa. Takole modruje v izvorni vizualni verziji:

»Treba je zgraditi vrat, kar je zelo natančno delo. To je kot bi sestavljal uro, a jaz imam pinceto, imam jo, moj kljunceto namreč« in začne sestavljati vratna vretenca.

Kakšen pa je lahko zvok sestavljanja ure? Sestavljanje ure je skoraj brezšumno. Četudi bi bila ura velika in bi se morda moglo slišati kakšne šume, bi bili ti tako nejasni, da bi jih prek zvočnikov ne mogli razpoznati. Zaradi tega ta avtorjeva metafora, sestavljanje ure, za zvočno upodabljanje ne more biti posebno privlačna. Potrebno je iznajti kaj drugega, nekaj zvočno bolj izrazitega. To je storila avtorica priredbe, ko je metaforo z uro domisleno nadomestila z drugo metaforo. Takole zveni radijsko besedilo: »Najprej je treba zgraditi vrat, kar je zelo natančno delo. Nabirati moram vsa vretenca. To je, kot bi nabiral frnikole (v originalni verziji: »kot bi sestavljal uro«). A jaz imam pinceto, imam jo, moj kljunceto namreč.« Priredba je torej metaforo z uro nadomestila z metaforo o frnikolah, ki je zvočno izjemno učinkovita.

Radijska priredba predlaga tudi, da bi se »nabiranje vretenc« podprlo »z glasbenimi akcenti«. Nam, radijskoigrskim realizatorjem pa se je zdelo, da bi bila zvočna podoba mnogo »čistejša« in bolj intenzivna, če bi opremili igralčev glas, oz. njegove besede: »In – prvo – pink – vratno vretence – ponk, in drugo – pink – vratno vretence – ponk, ... itn.« samo z dvema tonoma, nedoločljivega izvora, z visokim tonom za »pink« in nižjim za »ponk«, ki bi zvenela kot šum (tj. zvočni efekt) padca ene frnikole na drugo.

Tok dogajanja, sestavljanje Petelinovega vratu, se po avtorjevi zamisli malce zaplete: med vretenca zaide Majski hrošč. Vizualno je to dejstvo, ta dogodek jasen in nezgrešljiv: gledalec, ki opazuje sestavljanje vratu nazorno vidi, da se je med vretenca zataknila neka oblikovno drugačna enota. Že poprej pa je to telo tudi videl, kako je letelo in priletelo do vretenc. Duhovita avtorjeva domislica, ko naj bi se eno vratno vretence zamenjalo z Majskim hroščem, učinkuje v vizualni verziji izjemno inovativno. Pri slušni uprizoritvi pa je ta očarljivi vizualni domislek spet eden od trših orehov.

Eno najpomembnejših načel v radijskem mediju, kot smo že večkrat poudarili, je, da poslušalec zelo hitro spozna glas »osebe«, ki nastopi, in si ga takoj zapomni. Predstavljanje novega lika je v »samo« zvočnem prostoru izjemno težka naloga. Dostikrat zahteva obširno opisno razlago, ki poruši ritem dramskega dogajanja. Največkrat pa se zadovolji s cenenimi razdrobljenimi opisovalnimi označbami. Ne prvi ne drugi način ne pride v poštev za takšno umetnino, kot je Zajčeva.

V naši radijskoigrski izvedbi smo ponovili zamisel iz prejšnjega prizora z

mravljami. Tudi nastop Majskega hrošča je avtor dopolnil z novo pesmico: »Majski hrošči brenčimo mogočno/ v majskem večeru./ Iščemo hrastovo listje sočno/ za hroščjo večerjo.«

Pri oblikovanju lika v zvočnem prostoru je seveda nadvse pomembno izvajanje interpretatorja. V našem konkretnem primeru mora igravec, interpretator Majskega hrošča, poudariti sičnike in šumnike, mora jih izgovarjati čim bolj zveneče oz. šumno in mora glasove, s katerimi okarakterizira svojo vlogo, čim bolj raztegovati in intenzivirati. Z ustrezno igralčevo interpretacijo in zvočno-tehnično obdelavo lahko ponazorimo, da Majski hrošč leti, prileti, da leti malo naokoli (levo – desno) in nazadnje obtiči med vratnimi vretenci. Njegov glas »potemni«, poslušalec ima vtis, kot bi obtičal v majhnem prostoru, v nekakšni zakleti kletki.<sup>13</sup>

Ob koncu prizora, ko se Majskega hrošču posreči zbežati (pri čemer se vsa vretenca/frnikole sesujejo), postane njegov glas spet »čist«, normalen, oziroma tak, kot je bil na začetku ob njegovem prihodu.

Sledi eden najbolj duhovitih zvočnih prizorčkov v tej igri, ki pa sprva (pri prebiranju besedila samega) sploh ne kaže fonogeničnosti. To je prizorček, v katerem si hoče Petelin pritrditi noge, da bi se mogel podati na lov za pobeglim hroščem. To mu nikakor ne uspe. Neubogljiva dela telesa, nogi, bežita neprestano vsaka v nasprotno smer. Ta prizor je vizualno tako silovit in slikovit, da se zdi vsakršna zvočna preinterpretacija brez pomena. Vendar radijskoigrska prirejevalka ni obupala. Predlagala je, da bi naj »tek petelinovih dveh nog« predstavili z glasbo. Nogi naj tečeta »vsaka v drugi 'melodiji', disonančno in v drugo smer«.

To z besedami zelo zanimivo opisano dogajanje se v zvočnem prostoru ne more niti približno tako dobro izvesti, kot se prebere. Da bi takšno konkretno dogajanje zvočno predstavili, si je potrebno izmisliti drugačno »zvijačo«. Pri naši zvokovni interpretaciji smo poskusili takole: obe nogi nista bili označeni z glasbo, ampak smo jima dodelili igralska glasova, vendar smo ju tehničnoakustično tako preoblikovali, da zvenita kot dva majhna, glasovno se le malce razlikujoča škratka, ki izgovarjata dodano besedilo, pravzaprav le dve besedici, ki pa se venomer ponavljata. Leva noga govori ves čas »leva ... leva ... leva ...«, desna noga pa »desna ... desna ... desna ...«. Tako se je oblikovala svojevrstna dramatična napetost, ki zveni hkrati izjemno humorno. Glasova obeh nog čivkata svoji besedici vsaka s svojega konca, se križata, spreminjata smer in oddaljenost, nikoli se ne oglasita unisono, nikoli hkrati, vselej tako, da je zvočna predstava povsem jasna: glasova, ki predstavljata nogi, sta si sicer podobna, vendar dajeta vtis, kot da sta v zvočnem prostoru vsak zase. Nagajivo se lovita in begata sem ter tja, z »matičnim telesom« Petelina pa se nikakor ne moreta (ali nočeta) spojiti. Ta atraktivna zvočna izpovednost je mogoča tudi zaradi tega, ker izgovarjata nastopajoči figuri svoji besedici (»leva« oz. »desna«) natančno in preiščeno, včasih hitro, ostro, potem tišje, milejše, enkrat v zadregi, drugič posmehljivo itn. Prostorska plastičnost se stopnjuje tudi zaradi tega, ker se oddaljenost in pozicija obeh glasov pred mikrofonom nenehno menjavata. Ko se prvi približuje, se drugi oddaljuje in narobe. S tem se vzpostavlja neke vrste zvočni interscenični konflikt

---

<sup>13</sup> To pomeni, da je glas (zvok) udušen. Tak zvok je posnet v snemalnem studiu, ki se imenuje »gluha soba«; tu so stene, tla in strop obložene z mehkim materialom, tako da se zvok le minimalno odbija. Večjo »gluhost« dosežemo s filtriranjem, tj. rezanjem visokih tonov.

(konflikt v okviru mini-prizora). Zven različno interpretiranih, z različno jakostjo posnetih »bežečih nog«, tj. glasov, ustvarja nenavadno zvočno dramatičnost. Na ta način se avtorjeva hudomušna vizualna vizija, ko »glava lovi svoje pobegle krake«, nadvse inventivno in specifično uveljavi tudi v slušnem mediju.<sup>14</sup>

Petelin zaenkrat obupa. Ko nogi zbežita neznanokam, začne spet sestavljati svoja vratna vretenca. Končno mu uspe sestaviti sedem vretenc in po kratkem oddihu se loti »zelo zamudnega in komplikostiranega dela«, pritrđiti si mora rebra. To dejanje oblikuje igralec (interpretator Petelina) z govornim monologom, ki je občasno spremenjen v popevanje: »rom-pom-pom- rebrarebra-rom-pom-pom ...«

Po ljubki pesmici o Pavu, ki jo Petelin zapoje »za oddih«, prileti Pav, misleč, da bo naletel na slasten zalogaj, kačo. Prizor s Pavom je imenitna stihomitija, poznamo jo iz klasične gledališke dramaturgije in je vselej v vsakršni dramski izvedbi izjemno učinkovita. Tako tudi v slušni. Ker kače ni, razočarani pav odleti.

V originalni verziji igre si Petelin v tem trenutku kar nekako mimogrede pritrđi mlin, čeprav ne prav uspešno, saj se mlin nikakor ne more stabilizirati. Avtor si je zamislil vizualne komične situacije, ko povleče narobe pritrđeni mlin Petelina med nadaljnim dogajanjem zdaj v eno, zdaj v drugo smer, šele v poznejšem prizoru se mlin ustali. Ker v svetu zvoka takšne gibalne ekshibicije brez poudarjenih besednih razlag niso možne, je radijska priredba naredila iz dogodka »vstavljanje mlina« poseben prizor. Podobno kot pri mravljah in nogah dobi tudi Mlinček svoj (tehnično preoblikovani igralški) glas, (oz. smo se pri naši izvedbi odločili za duet), ki poje avtorjevo, za radijsko igro posebej napisano pesmico: »Klip – klap, klip – klap,/ klip – klap, klip – klap,/ le kaj je to?/ klop – klap, klop – klap,/ klop – klap, klop – klap,/ ali je mlinsko kolo?/ klep – klap, klep – klap,/ klep – klap, klep – klap,/ ali bo mlelo proso?/ klap – klap, klap – klap,/ klap – klap, klap – klap,/ ali ga bo/ ali ne bo?« Pesmica teče vzporedno s Petelinovim besedilom, ki pa je malce razširjeno: »Kaj je to? Mlin je! Mlin – mlin – mlin – moj mlin. Pomembna reč je ta moj mlin. Mlin melje vse, kar pojem, pa ne sme viseti (popeva) v no-be-no smer, v no-be-no smer, ne sme na se-ver, ne na jug.« Petelinovo govornjenje, ki se občasno spreminja v popevanje in sinhrono podlagana pesmica mlinčka se združita v posrečeno glasbeno točko.

Sledi prizor, ki je v izvornem besedilu spet povsem vizualen. Tu je kar nekaj situacijskih elementov, ki so pri radijskoigrskih zvočnih upodobitvah povzročale že od nekdaj neznanske preglavice. Če prepisem avtorjeve didaskalije iz lutkovne, tj. za vizualni medij zasnovane igre, se bo nazorno videlo, kakšni dogodki so to<sup>15</sup>:

<sup>14</sup> To je mogoče doseči s pomočjo stereofonskega snemalnega postopka. Pod nazivom stereofonija razumemo elektromagnetsko prenašanje zvokov s prostorskim učinkom, to pomeni, da se zvočni vtisi (impulzi) prenašajo prek dveh kanalov, za vsako uho posebej. Pri poslušanju se – ob pogoju, da sta na razpolago dva zvočnika – ponovno vzpostavi binavralna prostorsko-plastična zvočna situacija: zvoki ne prihajajo samo iz ene točke (kot pri monofoniji), marveč iz prostora med obema zvočnikoma (levim in desnim) in sežejo tudi v globino med oba zvočnika.

<sup>15</sup> Posebej naj poudarim, da naletimo v besedilih, pisanih specialno za radijskoigrsko realizacijo, nešteto krat na didaskalije, ki izvirajo iz vizualnega predstavljanja sveta in jih zato v

»Pride lisica in se plazi okoli petelina v smeraj manjših krogih«, »Petelin stopi bliže in ji mahoma natakne uzdo, skoči na lisico in jo zajaha«, »Lisica dirja v krogih s petelinom na hrbtu«, Lisica »zdaj skače, vendar se skuša na vse pretege rešiti jezdeca«, Petelin »se skloni, da bi poslušal lisičino srce, lisica ga poskusi zagrabit z gobcem za glavo, vendar ji petelin naglo potegne z uzdo glavo naprej«, »dirjata«.

Tu bi lahko naštel še vrsto vizualnih akcij in situacij, ki jih lahko odrski režiser po mili volji dograjuje in dopolnjuje, v zvočnem prostoru pa so, brez obsežnega opisnega besedila, neizvedljive. Kadarkoli sem naletela na besedilo, v katerem je bilo dosti podobnih didaskalij, ki jih je narekovala povsem vizualna domišljija, sem ga brez slabe vesti zavrnila. Tudi pri igri *Petelin se sestavi* se mi je zdel prizor z Lisico za zvočno upodobitev sprva nadvse vprašljiv. Radijskoigrska prirediteljica je želela rešiti ta problem z učinkom »hreščanja vijakov« ob pritrjevanju petelinovih nog. Vendar se je pri izvedbi pokazalo, da ta zamisel učinkuje le pri začetnih replikah. Ko se v dialogu razkrije prava Lisičina namera, namreč da majhne lisičke komaj čakajo na »zalitega, okroglega, zalega petelina z brhkimi bedri«, je postalo škripanje vijakov moteče. Izkazalo se je, da je igralska interpretacija dialoga, govornega v stilu »udar na udar«, brez škripanja vijakov mnogo bolj učinkovita. Le tu in tam se lahko stopnjuje (to smo ugotovili pri izvedbi) Lisičino poželenje s poudarjenim »živim učinkom«, izdatnim požiranjem sline. Pri situaciji »Petelinov zvočni odskok s tal, skok na lisico« pa ni šlo drugače, kot da smo dopisali Petelinu besedilo: »Ne boš me, ne, ne bo šlo! Zajašem te, pa bo!« in ga poudarili z udarcem činele.

Ko zavpije Petelin »Hijo, gremo!«, se oglasi divja ritmična glasba, ki ilustrativno ponazarja ježo (podložena je pod vsem prizorom z Lisico). Poleg glasbe, interpretacije obeh igralcev (Lisice, ki izraža grozo, ker je podjarmljena, in Petelina, ki izraža občutek, da je »na konju«), se občasno, ravno v pravšnjih trenutkih oglašajo tudi udarci biča, ki stopnjujejo konfliktnost. Tako se je ta prizor vendarle tudi slušno obnesel.

Vendar moram takoj razložiti, zakaj je bilo to mogoče. Prvič, v prizoru nastopata samo dva interpreti, če bi jih nastopilo več, bi bila situacija nejasna, glasove bi se težko ločilo. Odrsko mizansceno (in to jahanje je!) je toliko težje preleteti v zvok, kolikor več oseb nastopa. In drugič, naše besedilo ni realistična, marveč pravljичno stilizirana igra, pri kateri je glasba ena od temeljnih zvočnih prvin. Seveda je treba priznati, da se tudi pri realističnih besedilih dostikrat ponazarja ali poudari nekatere situacije z glasbo, vendar je v takih primerih glasba le nekakšna »prilepljena« ilustracija. Pri naši igri v prizoru z Lisico pa glasba, ki predstavlja »divjo ježo«, ni samo ilustracija, je svojevrsten znak, ki ima specifičen, povsem zvočni pomen.

Naslednji je prizor s kačo! Kača je živalska oblika, ki je vizualno izjemno učinkovita, slišati pa je ni. No, iz pravljič vemo, da kača sika. Tudi avtor je ta zvočni element poudaril že s pisavo (»ssk, ssk«, »jaz ssi upam vse«). Ta element, sikanje, je vselej zvočno zanimiv, kot pač vsi podobni onomatopoetski glasovi.

---

radijskem mediju ni mogoče ustrezno upodobiti. Prim. R. Sajko, *Ali ima radijska igra za otroke prihodnost*, *Sodobnost* 1995, št. 8/9, s. 739–740.

Ker je dialog enkratno duhovit in zabaven, ne potrebuje drugega kot dobro igalsko interpretacijo. Kačino »premišljevanje«, ki je lahko na odru z zvijanjem in kroženjem vizualno izjemno atraktivno, smo v radijski varianti nadomestili z ustrežno glasbeno točko (seveda »orientalsko obarvano«!), v katero se občasno organsko in ritmično usklajeno vključuje tudi Kačino sikanje.

Ko »nevarna« kača (ki se ob ponovnem prihodu poznavalca kač, Pava, izkaže kot nebogljen »fej, slepec«) izgine, si mora Petelin nataktni na glavo še svojo najpomembnejšo trofejo, svoj ponos, tj. »rožo«. Vendar je nikjer ne najde. V lutkovni verziji se v tem trenutku spremeni prizorišče: »okrog petelina poženejo same rože«. Med njimi išče Petelin svojo rožo. V vizualni interpretaciji je to gotovo eden najbolj poetičnih prizorov. Razraščanje rož, Petelinovo iskanje in tavanje med rožami, sklanjanje in valovanje pisanih rožnatih glav, vse to so vizualno izjemno dragocene domislice, domislice, ki se jih, žal, samo z zvokom ne more posredovati. Radijska izvedba se je tudi tu poslužila specifičnega, zvočno najbolj prepričljivega nadomestila, tj. glasbe s petjem. Zbor drobnih ženskih oz. otroških glasov (preoblikovanih s tehničnoakustičnimi sredstvi) zapoje pesmico (tudi to pesmico je avtor za radijsko izvedbo posebej napisal): »Z rožami se rože pozdravljajo./ Tiho gre k roži roža./ S pisanimi vonji si nazdravljajo./ ko jih zlata veter boža«. Ko Petelin išče svojo rožo, prepozna tudi druge (»gavtroža, sončnica, belargonija« itn.), rože pa se nagajivo oglašajo, kot bi se igrale skrivalnice: »Tukaj sem! Ku-ku!« in se mu posmehujejo. Ta del prizora je za zvočno izvedbo posebej zasnovan in zanj lahko rečemo, da je prava »zvočna skrivalnica«, kajti glasovi se na najbolj različne načine oglašajo od vsepovsod.<sup>16</sup> Iz tega nastane izjemno atraktiven, hudomušno poetičen prizorček, ki s svojo zvočno povednostjo prav gotovo ne zaostaja za avtentičnim, iz vizualne domišljije izvirajočim prizorom.

Nazadnje najde Petelin nekaj na svojem kremplju: »Saj to je vendar moja roža! Ampak kdo jo je takole povaljal in pomendral? Ali jaz? Ali jaz sam? Neverjetno!« Očisti jo in si jo nadene.

Zdaj je prispel do končnega cilja, sestavil se je. Zdaj lahko veselo in zmagovito zakikirika. Premagal je vse ovire in je priklical Sonce, ki je bilo na začetku dogajanja Zvezda. Sonce se mu še vedno posmehuje, a Petelin se za to ne zmeni. »Kar smej se. Samo, da si veselo!« Petelin je zdaj »formirana« osebnost.

Zadnji prizor je čisto slušen: »zmagoslavni glasbeni finale«, med katerim se oglašča Sonce s svojim mogočnim glasom, posnetim v velikanskem (»vesoljskem«) odmevu, in Petelin, ki srečno, evforično kikirika. Njegov glas odmeva v malo manjšem prostoru, ki ni »vesoljski«, a je še vedno dovolj velik, da ob poslušanju dobimo vtis, kot da doni »čez hribe in doline«.

Tako je Petelin izpolnil svojo nalogo, svoje poslanstvo, da oznani dan. V lutkovni inačici se je potek zapletel zaradi tega, ker je prispel Petelin malo prezgodaj in je naletel na nenaspano in nejevoljno Zvezdo, ki se ji še ne da postati Sonce. V radijski inačici pa prispe do Zvezde zvečer ali sredi noči in doživi zaradi svoje arogantnosti neuspeh. Mora se »zbrati« in znova sestaviti!

---

<sup>16</sup> Izraz »vsepovsod« pomeni seveda besedilo, posneto v stereofonski elektroakustični tehniki. Gl. op. 14.



Iz prve, vizualne inačice bi mogli sklepati, da je ves dogodek enkraten. Iz druge, zvočne inačice pa bi mogli sklepati, da je Petelin, prav tako kot Sonce in Zvezda, simbol. Simbol znanilca svetlobe, začetka dneva, priklicevalca Sonca, ki se vsak dan sesuje in potem vedno znova sestavi!

Vprašanje, ki ob našem razmišljanju ves čas lebdi med vrsticami, pa je, kako je mogoče, da je mogla tematika, katere prvotni navdih je v vizualnem fantazijskem svetu, zaživeti tako polnokrvno, tako avtohtono tudi v zvočnem prostoru.

Temeljne so, po mojem mnenju, tri komponente:

- igrivo eksperimentiranje z jezikom, vendar ne samo na literarno-jezikovni ravni, pač pa tudi na ravni zvočnosti besed: smešni in duhoviti glasovni sestavi, razmerja med konzonanti in vokali, onomatopoejske lastnosti besed in glasov in zagonetno tonsko prelivanje glasov/fonemov.
- zvočno koncipirani liki: petelin kikirika, kača sika, lisica se slini ipd., nekaj podobnih zvočnih likov je – glede na inventivno pesnikovo temeljno izhodišče – mogla dopolniti tudi medijska realizacija, tj. radijska izvedba (mravlje, noge, mlinček, rože).
- uporabljanje »songov«: precejšnje število pesmi, ki niso vrinjene v besedilo kot samostojne glasbene točke, marveč so dramaturško-izpovedno vpletene v dogajanje.

Vse druge literarne kvalitete tega besedila, ki je zbudil pozornost tudi širšega evropskega radijskoigrskega prostora,<sup>17</sup> pa je možno razbrati iz tiskanega besedila lutkovne igre D. Zajca *Petelin se sestavi*.<sup>18</sup>

### Summary

#### DANE ZAJC: »PETELIN SE SESTAVI« – HOW TO TRANSFORM A VISUAL PUPPET PLAY INTO A SOUND PERFORMANCE

The author draws our attention to Dane Zajc, a poet known for his deeply moving opus of a human existence without prospects. But in his puppet play »Petelin se predstavi« he is able to look at the world from a child's perspective being full of optimistic curiosity and positive expectations. The author is particularly enraptured with the poet's idea to form his very idea with the same poetic images previously used in some of his most distinctive poems of a human existential distress. The analysis and comparison of media varieties (the original text for the puppet theatre, its alteration into a sound performance of a radio play) should enable her to ascertain the basic rules of stage-directing and specificity of sound performance.

---

<sup>17</sup> Igra D. Zajca pod naslovom *Die Errichtung eines Hähnchens* v prevodu Mire Miladinovič, radijski priredbi in režiji Fritscha Götzja je bila uprizorjena na Österreichischer Rundfunk – Wien, premiera 11. 12. 1984.

<sup>18</sup> *Dane Zajc, v petih knjigah, Pesmi, pravljice in igre za otroke*, Emonica, Ljubljana 1990.