

V svetu lutk sta izenačena človek in žival, žival in drevo, drevo in mesec. Zdi se mi, da ravno lutkovno gledališče omogoča živo vez s pravadno mitološko zavestjo, ki ne pozna razlike med živo in mrtvo naravo, med živimi bitji in stvarmi; za mitološko zavest je namreč človek organski del stvarstva, enakovreden živalim in rastlinam. Lutke, ta čudna mala bitja iz "mrtvega" lesa, imajo to čudežno lastnost, da predstavljajo – življenje samo.

Oder pa kljub svojemu likovnemu bogastvu – ali pa ravno zaradi njega – kaj rad fiksira podobo. Včasih se zgodi, da sugestivna likovna govorica odra enkrat za vselej zabetonira našo domišljijsko predstavo o gledališkem junaku in dogajanju. Zato se mi zdi tako dragocen radijski medij, slušna igra, ta umetnost čistega posluha, ki povsem izbriše telesnost podobe, zato da bi polno in popolno zaživela zvok in glas. Ker poslušalca ne omejuje likovna odrska podoba, ima njegova domišljija vso svobodo za lastno ustvarjalnost. Zvok je namreč sijajna odskočna deska za polet domišljije po brezkrainih kozmičnih prostranstvih.

Rosanda Sajko  
Ljubljana

## FRANE PUNTAR – PISATELJ NESTEREOTIPNIH RADIJSKIH IGER ZA OTROKE

Ko razmišljam o ustvarjanju za otroke in radijskem mediju na splošno in delu Franeta Puntarja posebej, se mi je izhodiščna misel ustavila pri besedah o pesniku in njegovem ustvarjanju "nestereotipne" poezije za otroke, ki jih je lansko leto na tem srečanju izrekel Niko Grafenauer:

"... ni bistveno, da je otroštvo tema in smiselni cilj poezije za otroke, pač pa, da je po njem umerjeno stanje duha, iz katerega se ta poraja'. to pa je "doživljajska podstat, ki nam omogoča, da se čudimo vsemu, kar nas obkroža." Gre torej za posebno pesnikovo naravnost, "ki ni opredeljena z vnaprejšnjo vednostjo o tem, kaj je otroštvo, marveč je zaznamovana z njim samim že na svojem izvoru."

In dalje: "Drugo pa je seveda, kako to temeljno stanje, ki se izraža v obliki čudenja in začudenja, preliti v pesniško pisavo, ki (...) teži k smiselni oblikovni urejenosti in zaključenosti, pri čemer sodeluje cela vrsta pravil in izkušenj, ki temeljijo v tradiciji in iz katerih je sestavljena pesnikova estetska zavest."

Prav gotovo so ta načela veljavna tudi za pisatelja "nestereotipnih" radijskih iger za otroke, izhodiščna pozicija pisateljev poezije ali proze, drame ali radijske igre za otroke je pač vselej ista. In, če pregledujem dela za otroke radijskoigrskega avtorja Franeta Puntarja, se mu povsem prilegajo. Frane Puntar se "čudi vsemu, kar nas (ga) obkroža" in ni opredeljen "z vnaprejšnjo vrednostjo, kaj je otroštvo".

Tudi vodilna misel drugega odstavka N. Grafenauerja velja za radijskoigrskega pisatelja prav tako kot za pesnika, razlikujeta se le pesniška pisava in pesnikova estetska zavest.

Kakšna pa so pravila in izkušnje, ki pomagajo oblikovati radijskoigrsko pisavo?

Kakšna mora biti estetska zavest tistega, ki bo oblikoval radijskoigrsko delo – tudi – za otroke?

Spet si naj pomagam s citatom, s citatom iz pogovora dveh avstrijskih pesnikov iz I.

1969, potem, ko so njuno radijsko igro *Pet mož ljudje* proglasili za najboljšo letno produkcijo v Zvezni republiki Nemčiji. V nemških radijskoigrskih zgodovinah je ta datum za- beležen kot izjemno pomemben, zakaj s tem treutkom je bila oficijelno priznana nova, odprta radijskoigrska dramaturgija, ki je poslej pridobivala vse več privržencev in se je za- čela širiti po vseh svetovnih radijskoigrskih studiih. Pesnika sta Ernst Jandl in Friedericke Mayröcker, citat pa takle:

”Nisva začela oblikovati s stvarmi, z osebami, s situacijami, z dejanjem itn., temveč preprosto z zvočnim gradivom in zvokovnimi dejstvi monofonske in stereofonske slušne igre. To gradivo prehaja s pomočjo tehničnih postopkov v gibanje, z njim se igra, ono samo igra in tako se ob njem, ker gradivo ni prvenstveno govorno, porajajo asociacije v zvezi s tistim, kar je v sami shemi zgodbe, torej z osebami, stvarmi, situacijami itn.”

Za Franeta Puntarja se zdi, da začenja ustvarjati radijske igre tako, da si najprej zamisli akustične drobce, ki jih potem asociativno variira in zveže v trdno zgodbo, ki je otroku blizu in jo bo zato brez težav dojel. V tako zgodbo pa vselej nevsiljivo vtke kakš- no temeljno resnico o svetu in življenju, ki obkroža otroka. Njegovo ustvarjanje zaznamu- je predvsem načelo etičnosti tako v medčloveških odnosih kot tudi v razmerju do narave.

Etično načelo o usodnih posledicah laži je udejanjeno v *Pravljici v modrem* iz l. 1967 (premera: 18. jan. 1968). Deklica se je mami zlagala, zbeži na travnik in se skrrije v modro zvončnico. Da bi se lahko skrila v tako majhno rožo, se mora pomanjšati. Pomanjševanje je dogodek, ki je znan iz klasične pravljice in ni torej nič novega, zvočna upodobitev je v primerjavi z možnostmi upodobitve z vizualnimi sredstvi, n. pr. z gibljivimi slikami, dokaj neučinkovita. Vendar je ta dogodek šele na začetku radijske igre. Potem potuje deklica po svetu modre zvončnice, to potovanje pa je zvočno nadvse razburljivo. Kaplja rose, ki kane na zvončnico, se spremeni v potok in odnese dekllico nekam v neznano, srajca, ki jo je modra perica oprala in moko pustila na tleh, oživi in se ovije okrog dekllice, začne jo daviti in opletati z njo sem in tje, lestev, na katero stopi deklica, se začne premikati in divje lomastiti naokrog, sanke, s katerimi se deklica sanko, zdrsnejo s poti in zdrviyo v prepad naravnost h grozni osi, ki strahuje vse zvonjane ter jih namerava pokončati. Zdaj zvonjani dvignejo brane, da bi narasla voda oso ugonobila, vendar pa osa veselo priplava na površje, vse bližje zvonjanom. Zvonjani pretopijo vse svoje zlate zvončke in zvone v krogle, s katerimi bi pokončali oso, vendar pa jih osa žre, kot bi bili njena najljubša hrana. Šele stari modri zvonar pove rešitev: osa je deklčina laž in, ko bo deklica priznala mami, da se je zlagala, bo rešitev tu. Deklica pokliče preko ogromnega telefona mamo, ji prizna in se ji opraviči, materina solza odpuščanja in sreče, ker spet sliši svojo hčerkico, pa kane na oso in jo prežene iz zvončnice. Osino brenčanje se spremeni v bučanje aviona in izgine. Zvonjani so rešeni. Mama in deklica pa se spet snideta na travniku.

Kot vidimo, je zgodba še povsem tradicionalna, tudi dramaturgija je klasična; tu je okvirna zgodba, nekakšen prolog in epilog, nato si sledijo dogodki drug za drugim, napetost raste in doseže kulminacijo v prizoru, ko zvonjani pretaplajo zvonove v krogle, obstreljujejo oso in, ko osa s slastjo požira krogle. Sledi preobrat: deklica prizna laž in srečni razplet je tu.

Drugače pa je z osebami in dogodki, če jih razbiramo bolj podrobno. Tradicionalna radijskoigrska dramaturgija bi stvari kot so rosa, srajca, lestev, sani personificirala, to se pravi, da bi stvari spregovorile, Puntarju pa zadošča zvočno gradivo: s šumom opletajoče mokre srajce, s kriki dekllice in z glasbo ustvari kar se da napeto zvočno situacijo.

Takšen oblikovni princip je avtor uporabil tudi v prizorih z roso—potokom, z lestvi- jo in sankami. Oso je sicer personificiral, vendar pa ji je namenil kar najmanj besed in več onomatopoetskih glasov (brenčanje, požiranje). Središčni prizor, ko osa žre krogle, je sicer zasnovan tako, da bi ga bilo mogoče oblikovati tudi v vizualnem mediju, vendar pa

je, po mojem mnenju, lahko le njegova zvočna upodobitev v nedoločnem prostoru, brez scenskih rekvizitov, tako čista in humorna.

Prav tako je zvočno izjemno učinkovito koncipiran trenutek preobrata, ko deklica telefonira mami in, ko mamima solza kane na zvončnico in oso. Čeprav je situacija še delno vizualna, se v njej vendarle že zaznava avtorjev slušni estetski nazor, ki se bo v kasnejših rokopisih dodobra izpopolnil in razvil v smislu nove ali eksperimentalne radijske igre.

Leta 1968 je F. Puntar napisal svoje morda najpomembnejše zvočno delo z naslovom *A*. To je najbolj klasična in hkrati najbolj nova, najbolj navadna in hkrati najbolj nenavadna, najbolj zvočna in tudi najbolj uspešna sloveska radijskoigrska sodobna pravljica. Potem, ko je bilo besedilo na natečaju Radia Ljubljana nagrajeno s prvo nagrado, je naslednje leto njegova izvedba konkurirala na tekmovanju jugoslovanskih radijskih iger na Ohridu in v kategoriji radijskih iger za otroke "pobrala" vse razpoložljive nagrade: za najboljšo delo v celoti, za besedilo, za režijo, za scensko glasbo, za tonski posnetek in za vlogo Pripovedovalca (Rudi Kosmač). 1973 je Združenje evropskih radiev (UER) postavilo besedilo na listo desetih najboljših svetovnih radijskih iger (kjer so načelno le radijske igre za odrasle!), Združenje finskih dramskih umetnikov pa je njeno finsko izvedbo proglasilo za najboljšo letno produkcijo. Omeniti je tudi treba, da je bila *A* uprizorjena še v osmih evropskih jezikih.

Kakšno je torej to delo in kje je razlog za uspešnost?

Besedilo je na prvi pogled preprosto, ob prebiranju bi se nam sprva zdelo celo, da je za zvočno upodobitev dokaj nevhvaležno, saj je temeljni oblikovni koncept literaren: pripovedovalec od začetka do konca pripoveduje zgodbo.

Začetni odstavek pripovedovalca:

"GLAS: Nekoč je živela deklica, ki je redila črke. Imela je petindvajset kletk z mrežo na vratih in v vsaki kletki eno črko. Krmila jih je zjutraj, opoldne in zvečer. Travo je nabirala za hišo, medvedove tačke in rman pa okoli vodnjaka v kotu dvorišča. Kadar jim je prinesla hrano, so črke postale nemirne in so topotale po tleh svojih zabojkov. Toda deklica jim je najprej očistila kletke. Odprla je vsako posebej in nastlala nove slame. Potem je položila vanjo šop zelenja, pobožala črko po glavi, če je imela glavo, ali po hrbtu, če je imela samo hrbet in vratca spet zaprla. Črke so se pod njeno mehko dlanjo kar upogibale od zadovoljstva in vsaka od njih se je oglasila po svoje."

Po tem začetku pa nastopi tisto, kar je nenavadno: črke se oglasijo kot zajčki. To ni več literatura. Zakaj?

Črke, abecedo, lahko tudi preprosto preberemo. Če pa jo bomo interpretirali z razpoložljivimi zvočnimi sredstvi, z različnimi glasovi, ki so električnoakustično preoblikovani, jim dodali šume ali glasbo (mi smo se odločili za glasbo), bo zvenela povsem drugače. Ne samo, da bo zvenela drugače, v svoji temeljni zasnovi bo drugačna, postala bo zvočni dogodek.

Radijska igra se nato nadaljuje spet povsem literarno: pripovedovalec pripoveduje zgodbo, kako je zajček-črka *A* pobegnil, ker je deklica pozabila zapreti vratca kletke, in kakšne pustolovščine doživlja na svojem potepu. Te pustolovščine črke *A* pa so neliterarne, saj se dogajajo na ravni čistega zvoka. Puntar je tu nadvse domiselno zbral in oblikoval domala vse miselne in asociativne predstave v zvezi z zvočnimi lastnostmi fonema *a* (praktično začudenja, groze, veselja, onomatopoejsko oponašanje hoje, šepanja, teka, padanje v globino, pregled grla pri zdravniku, intonacija, vokaliza na *a* itn.). Fonem *a* pa ima včasih tudi vizualne lastnosti črke *A* (n.pr. manjka ji ena nožica, zato šepa). Metamorfoza fonema *a* je najpomembnejša novost, najčudovitejša iznajdba oblikovanja zvočnega gradiva.

A se kar naprej spreminja, enkrat je živalca, zajček, pa poredni škratek pa majhen otrok, vselej pa je živo bitje, ki reagira čisto po človeško, vendar ne z besedami, ampak s svojim večnim "a". Takšno metamorfozo pa je tekoče in nenasilno moč proizvesti le z zvočnimi sredstvi v prostoru, ki ni definiran, to je zvočni prostor.

Dogajanje s črko A ima vzporedno dejanje: deklica, ki goji te črke—zajčke zbolí. Malo od žalosti, ker ji je A zbežala, malo zaradi slabe vesti, ker je pustila vratca kletke odprta. V sanjah se ji na oblaku trikrat prikaže A, ki poje, a vsakokrat se ji spet izmakne, ker pade deklica z oblaka nekam v globino. Šele v finalu prikoraka A na čelu povorce instrumentov kar sama od sebe nazaj k deklici.

Kaj torej lahko ugotovimo pri tej Puntarjevi radijski igri za otroke? Da je temeljna zgradba povsem klasična literarna pripoved, ki pa je ves čas dopolnjevana z zvočnimi delci, ki jim mirne duše lahko rečemo eksperimentalni zvočni fragmenti. Ti pa so sorodni tistim, ki jih raziskuje sodobna eksperimentalna poezija, n. pr. letristična ali konkretna poezija.

Zdaj si lahko tudi odgovorimo na vprašanje, zakaj je ta Puntarjeva radijska igra očarala svetovni radijskoigrski avditorij. V času, ko so v vseh umetnostih intenzivno zaživela nova iskanja, ko so si tudi radijski ustvarjalci prizadevali uveljaviti novo razumevanje svoje umetnosti, ko so eksperimentiranja z možnostmi jezika in tehnike preplavila evropski radijskoigrski prostor, a so večkrat obstala na slepem tiru larpurlartizma, je nekje na robu Evrope zaživel majhen zvočni fenomen, ki je s svojimi otroškimi vragolijami posegel v ta resna, včasih že kar ezoterična raziskovanja. Danes, ko gledamo na to dogajanje s časovne perspektive, lahko rečemo, da je Puntar morda nehote, kar zadeva radiofonsko umetnost, vendar hote, kar zadeva poslušalca — otroka, ki čistih abstraktnih dogajanj ne more sprejemati, že tedaj usmeril svoje delo tja, kamor je navsezadnje prispela tudi sodobna radijska igra po obdobju eksperimentiranja, to je do tradicionalnega modela z razpoznavnimi situacijami, na katerem pa se glede njegove dramaturške upodobitve razločno vidijo sledovi eksperimentalnih prizadevanj.

Frane Puntar je po A-ju napisal še 30 radijskih iger za otroke. V vseh teh delih se njegova ustvarjalna misel giblje med obema principoma, ki sem ju poskusila razložiti s primerom *Pravljica v modrem* in A in, ki jih lahko označimo z nazivom: radijska igra kot literarno umetniško delo in radijska igra kot kompozicija z akustičnimi elementi.

Vselej pa se F. Puntar spontano in prvinsko "čudi vsemu, kar nas obkroža", v svojo radiofonsko beležnico pa beleži predvsem tiste pojave, ki jih zaznava z ušesi.

Djurdja Flerè

Ljubljana

## LETA S FRANETOM PUNTARJEM NA LJUBLJANSKEM RADIJU

To so bila lepa leta. Od 1964. dalje pod dramaturškim vodstvom pokojnega Emila Smaska, s pritegnitvijo mladih in zagnanih domačih avtorjev, kot sta bila Frane Milčinski in Marjan Marinc, pa prek Leopolda Suhodoločana, Mirana Košute, Toneta Pavčka ali Žarka Petana vse do Frančka Rudolfa, Svetlane Makarovič ali Borisa A. Novaka. Radijska igra za otroke se je v tem času uveljavila v avtonomnem, samostojnem oddelku ured-