

Igor Saksida  
Ljubljana

## POIMENOVANJA SLOVENSKE MLADINSKE DRAMATIKE

Slovensko mladinsko dramatiko po vsebini, tj. motivno in tematsko, pomembno določa pravljlična snov, ki se v bogati tradiciji te literarne zvrsti kaže bodisi v izročilni bodisi v sodobni različici.

Prispevek zastavlja nekatera temeljna vprašanja vrstne plastnosti neresničnostne mladinske igre ter skuša nanje odgovoriti z analizo osrednjih starejših in novejših pravljličnih iger. Tako želi vzpostaviti podlago za nadaljnje podrobnejše razprave o dramskem pravljličnem žanru, ki bi se lahko navezovale predvsem na problematiko razmejitev nonsensnih in pravljličnih besedil, motiviko sodobnih pravljličnih iger na podlagi tipologije glavnih oseb kratke sodobne pravljice ter na vprašanja naslovniške dvojnosti klasične in sodobne pravljlične igre.

Fairy tale topics significantly define Slovene drama for children contextually. We may examine the rich heritage of this literary genre either through its oral traditional or through a modern theatrical approach.

The article raises some fundamental questions about the multi-layered imaginary children's play, trying to provide the answers by analysing outstanding older and contemporary fairy tale plays. This is how it aims to create the basis for further, more detailed, debates on the dramatical fairy tale genre. These could primarily be concerned with the differentiation between nonsense and fairy tale texts, motifs of contemporary fairy tale plays (based on typology of main characters of short contemporary fairy tales) and the duality of a classical and contemporary fairy tale play conveyed through the title itself.

Slovensko mladinsko dramatiko po vsebini, tj. motivno in tematsko, pomembno določa pravljlična snov, ki se v bogati tradiciji te literarne zvrsti kaže bodisi v izročilni bodisi v sodobni različici. Tradicijo pravljličnih iger v okviru žanra izoblikujejo predvsem igre Pavla Golie; tako se npr. »privzdignjeni prst« vzgojne, aktivistične dramatike, ki je značilna za mladinske igre, nastale neposredno po drugi svetovni vojni, prekine prav s ponatisom druge različice Golievega *Jurčka* (1953), nerealističnost in paraboliko njegovega dramskega sveta pa so opazile tudi vse ključne interpretacije njegovega opusa; tako je npr. Franc Zadavec (1972: 304) zapisal, da Golieva mladinska dramatika »*prepričljivo nagovarja, buri svet otroške, mladinske domišljije*. – Kljub temu da je mladinska dramatika tudi v sodobnem času medbesedilnih »iger« povezana z domišljijским, določneje pravljličnim in fan-

tastičnim svetom, pa se bralcu in razlagalcu te literarne zvrsti, tudi če se sreča le z najpomembnejšimi dramskimi besedili, kmalu odstre bistvena razlika v sestavi in funkciji besedilnega sveta mladinske igre. Že na prvi pogled je namreč očitno, da je nerealistično mladinsko dramatiksko, in te je največ, mogoče uvrstiti v dve večji skupini, za kateri je značilno črpanje iz pravljico-fantastičnega sveta: prvo tvorijo igre, ki so snovno blizu ljudski oz. klasični avtorski pravljici, drugo besedila, ki so »dramatizirani« vzorec sodobne pravljice. Poleg teh dveh temeljnih skupin je seveda zanimiva tudi še tretja skupina nerealističnih dramskih besedil; to tvorijo nonsensna besedila, ki izhajajo iz igre z jezikom ali s prvinami starejših predlog; tematsko in oblikovno so primerljiva z nesmiselnico kot pripovedno vrsto.

V okviru tega prispevka bo govora o pravljico-fantastičnih igrar, saj so le-te tako v zgodovinskem razvoju slovenske mladinske dramatike kot tudi v sodobnem pisanju najbolj opazne oz. kvalitetne. Prav s pravljico igro se namreč vzpostavi alternativa razsvetlenskemu vzgojno-poučnemu modelu dramskega besedila, ki v pretežno mimetični dogajalni prostor postavlja bolj ali manj realistične, čeprav črno-belo karakterizirane otroške dramske osebe. Prvi dve slovenski mladinski gledališki igri, ki sta izšli v *Vrtcu* leta 1872 – Praprotnikova enodejanka *Klop pod lipo ali Kaj se je en dan na klopi zgodilo* ter dvodejanka *Boječi Matevž* Srečka (Feliksa) Stegnarja – prikazujeta ravnanje vzornega otroka oz. pobalina, vse to pa z namenom, da bi igra mlademu bralcu oz. gledalcu nazorno prikazala primerno vedenje ter zgledne lastnosti otroka. Katalog kreposti (prim. Kobe, 2004), ki ga ponazarjajo tovrstna vzgojna besedila, zajema bogaboječnost, delavnost, usmiljenje, dobrosrčnost in spoštovanje avtoritet, pa tudi negativne lastnosti, zlasti razvade in lenobo; takšna versko- in moralnovzgojna besedila so pisali vsi pomembnejši starejši dramatik: Fran Saleški Finžgar, Josip Stritar, Silvín Sardenko in Marica Gregorič, svojevrstno različico realistične vzgojne mladinske dramatike pa predstavljajo tudi besedila, ki v času neposredno po drugi svetovni vojni ponazarjajo boj za svobodo in vlogo otroka v njem (npr. Anton Ingolič: *Mladi aktivisti*; 1946).

Že v času nastajanja mladinske dramatike, torej še pred »klasičnimi« Golievi-mi *Igrami*, pa se pojavijo besedila, v katerih je otroštvo (kot snov igre in njihov naslovnik) pojmovano drugače – ne več kot čas, ki se mora povezovati z vzgojo, oblikovanjem in preoblikovanjem zavesti, ampak kot čas, ki ga zaznamujejo pravljice, junaki, boji in spopadi, dobro in zlo. Med starejšimi mladinskimi igrami je v okviru pričujočega razmišljanja treba opozoriti na Pečjakovo pravljico komedijo *Kraljična z mrtvim srcem* (1925). Snov je pravljico parabolična: oblastna in celo kruta kraljična je kaznovana tako, da mora sama streči vsem svojim prejšnjim služabnikom; pri tem ji pomaga zaljubljeni kraljevič Žarislav – »grad mrtvih src« lahko torej odčara, izboljša le pristna ljubezen. Toda prestavitev odrskega dogajanja v pravljico deželo ni edina poteza, ki napoveduje nov tok v mladinski dramatik; Pečjak je v svoje besedilo vnesel tudi veliko sporočil in namigov, ki pritegnejo ne le mladega, ampak tudi odraslega bralca – vse pač v skladu s spoznanjem, da najboljša mladinska besedila nikakor niso le za otroke, ampak kvečjemu *predvsem* za otroke, kar je dramatik poudaril v sklepnih didaskaliji: *Igra je pisana za otroke in odrasle, uprizoriti se da tudi na manjših odrih*. V isti didaskaliji je opozoril tudi na snovni vir svoje pravljice komedije: *Ideja Kraljične z mrtvim srcem je iz angleškega pravljice sveta*. Pečjakova igra je snovno in sporočilno v klasičnem smislu pravljico besedilo: dogajanje, tj. pravljico zaplet in nenaden razplet, je postavljeno v odmaknjen, nestvaren prostor *sprejemne* dvorane, kar nakazujejo

podrobne uvodne odrske opombe. Osebe so karakterizirane tako z imeni kot z zunanjim videzom in značajskimi lastnostmi, delujejo izrazito tipizirano in enodimenzionalno: dvorni maršal Pikolorum je star in ima hud obraz. Desno oko je večje kot levo. Človek bi se ga bal, če bi mu iz oči včasih ne posijala dobrota. To se zgodi takrat, kadar se preveč ne boji. Poleg za pravljico značilne črno-bele karakterizacije oseb, in enovitega, odmaknjenega pravljичnega dogajalnega prostora, je za pravljичno komedijo značilna tudi komičnost: ta se ne odraža le iz podob dramskih oseb, ampak povsem izrazito tudi iz njihovega govora, npr. iz komičnega pretiravanja ter privzdignjenega jezika, ki ga v svojih nagovorih oseb uporablja predvsem maršal Pikolorum. Tovrstno smešenje imenitosti oblasti, ki se povezuje z dvojnimi naslovniki pravljичne komedije, v svojih najbolj izrazitih primerih doseže že kar satiričnost. Prav satira je značilna za vse naslovniško »dvojne« pravljичne komedije – omenjeno naslovniško dvojnost je v svojih igrah izrazito poudarjal tudi Pavel Golia – med katerimi nekatere sodijo celo v bližino nemladinske pravljичne igre. Tovrstne sporočilne poteze odražajo igre Ivana Laha, Jakoba Špicarja, Josipa Ribičiča in Frana Milčinskega. Lahova »narodna pravljica« *Pepeluh* (1926) je dramska zgodba o tretjem sinu, tepčku Pepeluhu, ki ga do zmage pripeljeta ljubezen do očeta in čarovnija kot nagrada za ljubezen. Hkrati pa je v mladinski igri najti tudi prvine, ki opazno presegajo nazornost pravljичnega sporočila – gre predvsem za vprašanja naroda, politike in oblasti; slednja se spozna na kulturo in torturo. Tudi Špicarjevi igri *Pogumni Tonček* (1918) in *Martin Napuhek* (1931) pravljичno snov nadgrajujeta s socialno in narodno tematiko, Josip Ribičič pa z igrama *V kraljestvu palčkov* (1922) in *Kraljica palčkov* (1923) prikazuje moč ljubezni do matere, hkrati pa pred bralca postavlja nenavadno, mestoma celo strašljivo-komično deželo, v kateri se iz domišljjskih podob otroškega sveta razodevajo povsem »odrasla« sporočila o resničnem svetu. Smešenje oblasti in pravljичne karikature, ki spominjajo na realne obraze dvorov vseh barv – vse to je značilno tudi za igre Frana Milčinskega: *Mogočni prstan* (1923) je prikaz moči dobrega srca (največjega bogastva), a igra je hkrati tudi smešenje podobe vladarjev in birokracije ter razkrivanje krutosti oblasti, *Vesela igra o žalostni princezinji* (1923) se norčuje iz pravljичnih dramskih oseb (kraljična je žalostna, ker jo tiščijo čevlji), *Krpan mlajši* (1925) pa le še stopnjuje jedek humor, ki kot puščica zadeva vse po vrsti: cesarja, cesarico, župana in celo Krpana samega – kot da bi se želel dramatik ponorčevati tudi iz slavnega Levstikovega *Martina Krpana*. Vse omenjene igre pa po svoji temeljni zasnovi ohranjajo poteze klasične pravljice, tj. vrste, ki se je razvila iz ljudskega pravljичnega vzorca: postavljene so v odmaknjen, pravljični svet, preobrat povzroči delovanje nadnaravnih, izročilnih bitij (npr. vil) ali čarobnih predmetov (npr. piščalke), praviloma so dramske osebe odrasle ali vsaj starostno nedoločene – drugače kot npr. v Stegnarjevem *Boječem Matevžu*, ki dramske osebe povsem natančno opredeli kot *otroke iz vasi, stare 10 do 12 let*. V nekaterih pravljičnih igrah vendarle nastopajo tudi otroci, npr. v Ribičičevi tridejanki *V kraljestvu palčkov* (1922) ali v Golievih igrah; v prvi se v slikovitem bivališču palčkov znajde Anica, ki se je izgubila v gozdu in išče mamico – toda dramskega dogajanja deklica pravzaprav ne vodi, ne »povzročča« ga (zgolj) njena želja ali igra – vse bistvene spremembe se zgodijo zato, ker tako hoče kralj palčkov oz. na koncu igre vile.

Podobna dramska geometrija (Prim. Ginestier, 1981) je značilna tudi za najbolj znane Golieve pravljične igre, ki so izšle v letih od 1930 do 1937: to so *Princeska*

in *pastirček*, *Jurček*, *Srce igračk*, *Uboga Ančka* in *Sneguljčica*. Dramatik je šele v teh petih igrah po svoje oblikoval prepoznaven tip pravljичne komedije, ga povezal z zanimivimi motivi in, tako kot avtorji njegovega časa, s satiričnimi ostmi zoper sprenevedanje in hinavščino vseh vrst in podob. Razlagalca Golievih mladinskih iger Filip Kalan (1953) in Denis Poniž (1985) sta v svojih spisih opozorila na nekatere pomembne zgradbene stalnice njegove dramatične tridesetih let; tako je prvi poudaril predvsem tri značilnosti omenjenih besedil: napeto, dramatično osnovno zgodbo, bogastvo dogodkov, v katerih nastopajo pravljичne in druge stranske osebe in ki vzbujajo bodisi smeh bodisi ganjenost, ter zanimivo okolje, v katerem se prepletajo osnovna zgodba in stranski motivi. Denis Poniž je k temu dodal še, da Golieve igre zaznamujejo vodilna vloga otroka, njegov pogum, odločnost in uresničitev želja na koncu zgodbe, pa tudi poetičnost, nasprotje med bogatimi in revnimi ter posebna vloga gledališke iluzije – z njo naj bi dramatik opozarjal na moč predstave, ki lahko gledalcu odstre ali izostri pogled na človeške lastnosti. Branje iger potrjuje ugotovitve obeh razlagalcev: v igri *Princeska in pastirček* je dramatična zgodba posledica »prepovedi« prijateljstva med princesko in pastirčkom, saj mu nasprotujejo graščak in dvorjani, ki pa so na koncu osmešeni. Presenetljiva tema tega besedila je razvidna iz besed botre šume, da je življenje lepo in je lep tudi svet, zato: *Živi! In drugim daj živet!* V pravljичnem svetu torej ni prostora za nadutost in prevare, živeti in čutiti z naravo in njeno pravljичnostjo je edina prava, neponarejena oblika človeškega bivanja; bivanja, ki izhaja iz doživetij čistega otroškega srca. Podobno je zgrajena tudi štiridejanka *Srce igračk*: revno mater in njenega Andrejčka vsi »imenitniki« odganjajo, na koncu pa knez spozna njihov pravi obraz in oblast prepusti svoji hčerki in siromaku Andrejčku. Poleg očitne socialne tematike in zavzemanja za pravičnost na svetu je v tej igri posebej zanimivo tudi protivojno sporočilo – tudi igračke, tako kot otroci, imajo srce, zato lahko kositrni vojak sporoči, da le *kositrna armada / na svet pripelje srečne dni*. V obeh igrah so nasprotniki pogumnega, nesebičnega, čistega otroškega srca brezsrčni in naduti povzpelniki, skopuhi, strahopetci, pogoltniži in trdosrčniži; dramatik je te njihove lastnosti prikazal že z njihovim poimenovanjem (gospod in gosa Trebušček, Žabura, Balonček, Čokolada, Perpetua). Zlo, ki ga je zaznati med ljudmi, torej ne izhaja iz dejstva, da je svet razdeljen na vladarje in podaničke, ampak iz tega, da je otrplo človeško srce, saj sta ga zastrupili lakomnost in brezsrčnost. – Zadnji dve Golievi igri sta predelavi znanih pravljic, čeprav tudi v njih zasledimo tipične prvine Golievega pravljичnega sveta: v *Ubogi Ančki* zlahka prepoznamo sporočilne prvine iz *Pepelke*, še bližje pa je izvornemu besedilu z istim naslovom pravljичna igra *Sneguljčica*. Omenjene štiri Golieve igre se torej navezujejo na tradicijo pravljичne komedije: kljub opazni vlogi otroka je razvoj dramskega dogajanja povezan z delovanjem pravljичnih sil in predmetov, izrazito pravljичna, torej enodimenzionalna in odmaknjena od sodobnega sveta, je besedilna stvarnost igre, zaznavna je komično-satirična ost, uperjena zoper imenitnost in nadutost odraslega sveta.

Kako pa se pravljичne prvine kažejo v najbolj znanem Golievem besedilu? – *Jurčka* je Denis Poniž (1985: 248) označil za igro, ki je »verjetno najbolj pravljичna od vseh iger te vrste« in hkrati »najbolj gledališka igra«. Osnovna zgodba ostaja v obeh izdajah *Jurčka* (1932, 1953) enaka: Jurčku, sinu revne Mete in Matevža, gospod Veter razpiha moko, tako da mati in oče ter popotni muzikantje, ki pridejo na obisk v revno kočo, dom Jurčkove družine, ostanejo lačni. Vendar se

kljub (zaigrani) nejevolji pošalijo z naslovnim junakom in ga spodbujajo, naj pokliče Vetra in ga ošteje za to, kar je storil. Jurček ga zares prikliče in v zameno za moko mu Veter, pravljlični »pomočnik«, da tri čudežne predmete: zlat zvonček, ki pozove deklice, da prinesejo najrazličnejše dobrote na pogrnjeno mizo, petelinčka, ki iz kljunčka stresa zlatnike, in palico, ki pozdravi nadloge. Jurček moč Vetrovih darov v družbi navdušenih muzikantov preizkusi v gostilni; toda lakomni krčmar in njegov pomočnik med spanjem tri čudežne predmete zamenjata z navadnimi; ko se v zadnjem dejanju družini v gostilni pridružita še Jurčkova oče in mati, so »čarobni pripomočki« brez moči. Jurček ponovno pokliče Vetra, ta pa mu da piščalko, s katero lahko prikliče divje možičke; Jurčkov nasprotnik (krčmar) se spokori, ga prosi odpuščanja in mu vrne ukradeno. Določujoči potezi te Golieve igre sta pozitivno vrednotenje otroštva, ki se odraža že v nagovoru občinstva in še drugje v igri, in komičnost; toda *Jurček* je veliko več kot le niz smešnih domislic, pretiravanj in dogajalnih preobratov. Najbolj vidna in za pravljico značilna tema je prikaz premoči srca: srce je pomembnejše kot razum in bogastvo ter močnejše kot krutost in pohlep. Tako Meta že na začetku igre, v domačijsko preprostem, revnem zavetju doma pravi, da se imajo v družini radi.. Dober je seveda tudi Jurček; Meta pravi: *Dober je, da zlepa ne najdeš boljšega, ampak ko je bog pamet delil, je šel nemara mimo njega*. Prevlada srca nad bistrostjo je v igri vseskozi vidna: Jurček se brez premišljevanja odpravi ponovno na pot, ker bi rad dobil vrnjeno moko, ki jo je nesel domov lačnima staršema; sanja o tem, kako bo z Vetrovimi darovi razveselil mamico. Celo krutega krčmarja se obotavlja kaznovati, saj nikakor ne zapiska na piščalko, ampak ga prej štirikrat lepo prosi, naj mu vrne ukradeno: očitna krčmarjeva prevara za Jurčkovo dobro srce ni razlog, da bi ravnal po nasvetu oz. pameti. Srce in sočutje ob premoči nad bogastvom in lakomnostjo zagotavljata pravičnost kot tisto osrednjo vrednoto, ki jo razodevajo tudi druge Golieve igre. Oboje – pomen sočutja in pravičnost – nakazuje bistveno potezo Golievega *Jurčka*, tj. pravljličnost v povsem klasičnem pomenu oznake. Pravljlično ni le nereально, neverjetno, ni le prisotnost bajnih bitij in čarobnih predmetov. Pravljličnost v prvotni oznaki vzpostavlja mitsko povezanost vsega z vsem: narava in njeni pojavi niso nekaj mrtvega, ampak so živa, in zato pravljlično dejavna in lepa bitja s srcem; ta bitja namreč čutijo z vsem, kar je: vila ob slovesu zaželi možičkom, naj ostanejo *mladi in zdravi*, Nevihto skrbi zanje in tudi za *ptičko veselo in srnico plaho*. Prav tu pa se pokaže globlja sporočilnost Golieve pravljličnosti – če med človekom in naravo še ni razcepa, narava ni predmet, ni na razpolago človekovemu delovanju in obvladovanju – če jo človek doživlja s srcem, mu ta njegovo dobroto vrača s svojo. Jurček tudi ni nikjer povsem doma: kar naprej je na poti, kakor da bi bil ves svet – obe njegovi »polovici«, vsakdanja in pravljlična – v svoji nepredvidljivosti in spremenljivosti dom in hkrati izziv sam po sebi. Junak si tudi ne prizadeva, da bi z delom obogatel: darove usode je pripravljen deliti z drugimi. Na koncu se mu izpolni želja: vzpostavi se harmonija s svetom, pravljličnimi bitji in soljudmi: v sklepnem prizoru *vsi plešejo*; ta pravljlični konec in vzklik *Živio Jurček!* je dokaz, da je deček ravnal prav, ko je prisluhnil svojemu srcu in se ni odločal po pameti ali celo preračunljivosti. Iz take zasnove dramskega besedila se povsem očitno odražajo stalnice mitološke zavesti – in prav te stalnice oz. mitsko upovedovanje resničnosti, ločijo pravljlično igro od drugih sorodnih neresničnostnih vrst. Mitsko »razlaganje« človeškega sveta književno osebo pojmuje kot posameznika, ki ni subjekt, ki ne deluje po svoji volji, ampak se prepušča usodi. Jurček je seveda izrazit

primer take dramske osebe: brez premisleka sprejme napotitev v negotovost, se izroča usodi, prehaja iz povsem pravljničnega sveta v realnost, kakor da med njima ne bi bilo meje; prejme nenavadne darove, ki mu omogočijo blagostanje, hkrati pa verjame v pravičnost sveta, v vzpostavitev sveta blagostanja. Prav v tem se očitno kažejo vse štiri stalnice mitotvorne zavesti, tj. izročenos, selstvo, zajedalstvo in milenarizem (prim. Goljevšček, 1991); te morajo biti prisotne v igrach, ki jih je mogoče označiti kot klasično pravljnične, tj. tiste, ki izhajajo iz tradicije ljudske pravljice. Ta oblikovno-tematski princip se ohranja tudi v povojni mladinski dramatik; brzokone najbolj izraziti primeri zanj so starejše pravljnične igre Kristine Brenkove, tj. njena priredba pravljničnega motiva *Mačeha in pastorka* (1951), v kateri je prikazano nasprotje med negativno karakteriziranima mačeho in hčerko ter dobro pastorko, ki se razplete z nagrado za pastorko in kaznijo za ostali dve osrednji osebi ob pomoči mitoloških bitij; snovno nadaljevanje prve igre je *Igra o bogatinu in zdravilnem kamnu* (1953), petdejanka *Najlepša roža* (1956) – po stari korejski pravljici – pa prikazuje pomoč otroka slepemu očetu in nagrado za otroško dobroto in ljubezen. V okvirih pravljnične strukture dogajanja ostaja tudi njena *Modra vrtnica za princesko* (1963): fant s piščalko si pridobi kraljično, ko ji prinese modri šipkov cvet, dogajanje je postavljeno v Rožno kraljestvo, čas je nedoločen (*včeraj, danes in jutri*), kraljeviči morajo prestati princeskino preizkušnjo, zmagovalec (fant s piščalko) je skorajda mitska figura, saj pravi, da *ne bo nikoli vedel*, odkod je prišel. Tradicija pravljnične komedije se torej ohranja še po »klasični dobi« te vrste na Slovenskem, tj. po uprizoritvah in objavi Golievih besedil; res pa je, da *Modra vrtnica* zaradi vloge otroške igre in zmanjševanja mitskih razsežnosti pravljnične komedije že nakazuje vzpostavljane nove književne vrste, ki prevladuje predvsem v sodobni mladinski dramatik in ki izhaja predvsem iz otroškega sveta, igrivosti in »dvojnosti« dramskega besedila, tj. v povezovanju stvarnega otroškega in fantastičnega sveta.

Že v času izhajanja Golievih mladinskih pravljničnih iger pa se pojavi tudi povsem drugačen tip mladinskega dramskega besedila, v katerem ni zaznati pravljničnih motivov in tem, pa tudi realnost ni več odmaknjena od realnosti, torej nedoločena in predvsem nemimetična, ampak je zaznavna motivika sodobnega sveta. Izrazit primer za tako »nepravljnično« mladinsko igro je enodejanka *Krinke* (1933) Milana Skrbinška, v kateri nastopajo zgolj otroci. Dogajanje je postavljeno v resničnostni odrski prostor (*Oder predstavlja vrt za kmečko hišo. Na desni konec gospodarskega poslopja.*), dramsko dogajanje pa v celoti motivira sproščena otroška igra: otroci si pred pustnim torkom nadenejo maske in oponašajo živali v sproščeni improvizaciji, ki ne odraža nobene druge teme kot »zgolj« otroško igrivost in domiselnost. Skrbinškova *pustna šala*, za katero je značilna preprosta situacijska komika, seveda ne sodi v okvir pravljnično-fantastičnih iger, pač pa je blizu nonsensnim besedilnim prvinam, ki jih v sodobni mladinski dramatik najbolj kvalitetno upovedujejo igre Leopolda Suhodolčana (npr. *Norčije v gledališču, Anton Pomperdon in vsi Pomperdoni*, 1979). – Če klasična pravljnična igra prikazuje človeka (oz. otroka) kot posameznika, ki ni subjekt in torej ne deluje po svoji volji, pač pa ga vodi nenavadna in nerazumljiva usoda oz. ljubezen (srce), se s pojavitvijo otroške igre v dramatik (in v drugih zvrsteh, predvsem seveda v sodobni pravljici) znova pojavi otrok in njegova igriva »volja« kot osrednji motivacijski gibali v razvoju (dramskega) dogajanja. Otroka, tudi v igrach Pavla Golie, skozi stvarnost pravljnične igre/komedije spremljajo ali celo vodijo nevidne,

mitske sile; z dramatikovo dodelitvijo osrednje vloge otroški igri oz. njegovim željam pa se otrokovo zaupanje v mitske sile povsem izgubi, tako da tudi pravljilčno in čudežno postane podrejeno otrokovi igri, njegovim željam in »zahtevam«, kar osrednjega otroškega junaka oblikuje v subjekt, v aktivno dramsko osebo izrazi-to »po-pravljilčnega« sveta. Motivacija, ki izvira iz otroškega sveta, je značilna predvsem za sodobna besedila, ki snov za dramsko zgodbo sicer črpajo tudi iz pravljilce ali fantastike, toda ta se v igri pojavlja v povsem novi funkciji. Med starejšimi tovrstnimi pravljilčnimi igrami je tako zanimiva npr. petdejanka *Čarobna paličica* (1958) Kristine Brenkove, ki sicer vključuje nevidni pravljilčni čarobni predmet, vendar pa se pravljilčna realnost gradi na podlagi otroške želje: vojna sirota Polonca skupaj z ostalimi osebami živi v povojnem času, ki je poln travm in stisk; na nevidnem splavu, vrvici, se zato odpravijo na domišljiljsko potovanje in preobrazajo stvarne predmete. Tema besedila seveda ni več pravljilčna, ampak je izrazito aktualna: stiske otrok in stvarnega sveta nasploh (igra se dogaja *Danes, v kraju, koder se Reka zliva v Morje*) lahko premaga domišljilja, ki prežene *strah iz srca*. Zanimiv primer sodobne pravljilčne igre je tudi Suhodolčanova *igra za mlade Križ kraž kralj Matjaž* (1979): v njej se povezujeta vojna realnost (ranjeni partizan v votlini) in pravljilčni svet kralja Matjaža, ki ponazarja boj za svobodo in ki je oblikovan po značilno suhodolčanovskih komičnih dramskih potezah. Sicer pa so Suhodolčanove *komedije za mlade* svojevrsten žanrski problem: stvarnosti v njih ne ustvarja otrok, ampak se zdi dogajanje enodimenzionalno – postavljeno je v neke vrste narobe-svet, v katerem nastopajo tipizirane osebe, ki so pogosto karikirane. Taka vsebinska podoba iger je značilna predvsem za nonsensna besedila, čeprav bi nekatere bolj znane Suhodolčanove igre, npr. *Narobe stvari v mestu Petpedi* (1973) in *Figole Fagole* (1973), zaradi njihove neposredne satiričnosti in očitnih navezav na sodobni svet lahko označili tudi kot sodobne pravljilčne igre. Bolj značilni primeri za to vrsto sodobne dramatiko so besedila, v katerih se otroška domišljiljska igra razmahne v sanjah; tako npr. v verzem dvogovoru Nade Kraigher *Aleš se potepa* (1979), v katerem naslovnega junaka v sanjah obišče Febček in mu razkaže veselje, še posebej pa je svet otroških sanj in srečevanje z vesoljem značilno npr. za igro Borisa A. Novaka *V ozvezdju postelje* (1983): v njej deklico v sanjah obišče zvezdica, srečanje pa razkrije povezanost otroškega sveta in vesolja – dogodki v njem so pravzaprav projekcija težav, ki jih otrok doživlja v stvarnem svetu. Podoben vodilni motiv (spanec sproži prehod v fantastiko) je značilen tudi za igro Milana Dekleve *Sanje o govoreči češnji* (1985): v njej spečega Tijana obišče Govoreča češnja, nato pa deček in Mačka, *ki ribe žgačka*, odideta v fantastično deželo; tema tega besedila je razkrivanje »druge« realnosti, ki je sanjska in skrivnostna in presega stvarni otroški svet, čeprav jo otrok (so)oblikuje. Dvojnost sveta, konflikt med sodobnim stehnziranim svetom in mitsko, fantazijsko »drugo« realnostjo, je bistvena značilnost gledaliških iger Alenke Goljevšček *Čudežni kamen* (1981) in *Kralj Matjaž, kako se imaš* (1981); v obeh igrah si stojita nasproti sodobna mestna realnost in mitski svet, v katerega se odpravijo otroci. V tej različici, ki se med sodobnimi pravljilcami še najbolj zbližuje s temo klasične pravljilčne komedije, sodobna pravljilčna igra združi tako socialnokritično kot mitsko, prvotno pravljilčno prikazovanje – v tem se najbolj izrazito odmika od izhodiščne različice sodobne pravljilčne igre, v kateri otrok sam ustvarja fantastično dogajalno plast.

Po kratkem pregledu in očrtu vsebinsko-formalnih značilnosti mladinskih pravljilčnih iger je mogoče zapisati naslednje ugotovitve:

- mladinska dramatika je vrstno izjemno bogata književna zvrst: zajema tako pravljичno-fantastična kot nonsensna in realistična besedila;
- v mladinskih delih iste vrste so upovedene različne teme, od sanjskega srečevanja stvarnosti in »sanj« ter kritike sodobne urbane realnosti do mistkega doživljanja sveta in lirskih tem v igri (npr. čudenje stvarnosti),
- v okvirih pravljичne igre prevladujeta dva tipa dramskih besedil:
  - klasična pravljичna igra, ki je povezana z izročilom ljudske in klasične avtorske pravljice ter
  - sodobna pravljичna igra, v kateri je dramsko dogajanje pogosto dvoravninsko, motivira pa ga otroška domišljajska igra.

Sopomenka **klasični pravljичni igri** bi lahko bila **pravljичna komedija**: tako v starejši klasični igri te vrste kot v sodobnih medbesedilnih predelavah (npr. Milan Jesih: *Štiri igre za otroke*, 1997) je namreč humor osrednja značilnost te vrste mladinske dramatike, ki jo sicer določajo značilne pravljичne teme, tj. povezanost človeka in izročilnega mitskega sveta, ljubezen, pogosto pa tudi nemladinska povednost (npr. satiričnost), ki omogoča dvojno razumevanje besedila. **Sodobna pravljичna igra** dodeljuje otroku in njegovi domišljiji osrednji pomen; je dvoravninsko besedilo, v katerem se motivika realnega sveta prepleta s fantastičnimi, neznanimi, pogosto povsem novimi domišljajskimi podobami; sopomenska oznaka za to vrsto mladinskega besedila bi lahko zato bila tudi **fantastična igra**. – Tako klasična kot sodobna pravljичna igra sta dramski vzporednici sodobne in klasične umetne pravljice (prim. Kobe, 1999–2000): za klasično umetno pravljico je, tako kot za pravljичno komedijo, značilno prevzemanje iz ljudskega »modela, od katerega je prevzemala motivno-tematske in morfološko-strukturne prvine« (prav tam: 5); za sodobno pravljico je, tako kot za sodobno pravljичno igro, značilna izjemna raznolikost motivov, predvsem pa dvoplastnost, ki se npr. v kratki sodobni pravljici odraža kot dvoplastnost v okviru enega samega sveta ali kot v dveh ločenih svetovih, v obeh primerih pa je z otrokom povezana bodisi vzpostavitev druge razsežnosti v realnem svetu bodisi vzrok za prehod v fantastično stvarnost (prav tam: 8). Zdi se tudi, da je sodobna pravljичna oz. fantastična igra bližja modelu druge različice kratke sodobne pravljice oz. sestavi fantastične pripovedi kot podvrste sodobne pravljice, za katero je značilno, da otrok v njej ne ustvarja fantastične ravni dogajanja, pač pa srečanje z njo v njem vzbudi presenečenje (prav tam: 10 in 12).

Prispevek je zastavil le nekatera temeljna vprašanja vrstne plastnosti neresničnostne mladinske igre ter skušal nanje odgovoriti z analizo osrednjih starejših in novejših pravljичnih iger. S tem je skušal vzpostaviti podlago za nadaljnje podrobnejše razprave o dramskem pravljичnem žanru, ki bi se lahko navezovale predvsem na problematiko razmejitev nonsensnih in pravljичnih besedil, motiviko sodobnih pravljичnih iger na podlagi tipologije glavnih oseb kratke sodobne pravljice ter na vprašanja naslovniške dvojnosti klasične in sodobne pravljичne igre

## Navedenke

P. Ginestier, 1981: *Dramska geometrija. Moderna teorija drame*, prir. M. Miočinović. Beograd: Nolit (Književnost i civilizacija).

A. Goljevšek, 1991: *Pravljice, kaj ste?* Ljubljana: Mladinska knjiga (Kultura).



- F. Kalan, 1953: O Golievih igrah za mladino. Pavel Golia: *Igre*. Ljubljana: Mladinska knjiga.
- M. Kobe, 1999–2000: Sodobna pravljica. *Otrok in knjiga* 47, 5–11; št. 48, 5–12; št. 49, 5–12; št. 50, 6–15.
- M. Kobe, 2004: *Vedež in začetki posvetnega mladinskega slovstva na Slovenskem 1778–1850*. Maribor: Mariborska knjižnica, revija *Otrok in knjiga*.
- D. Poniž, 1985: Besedila Pavla Golie za mladino. Pavel Golia: *Pesmi in igre za mladino*. Ljubljana: Mladinska knjiga.
- F. Zdravec, 1972: *Zgodovina slovenskega slovstva* (VI). Maribor: Obzorja.