

RAZPRAVE

Marjana Kobe
Ljubljana

SODOBNA PRAVLJICA*

Po obravnavi **kratke sodobne pravljice z otroškim glavnim literarnim likom**¹, usmerjamo našo pozornost k drugim različicam, ki jih je razvil literarni vzorec **kratka sodobna pravljica**. Tako bodo nadaljnji predmet raziskave tele različice:

- z oživiljeno igračo/oživljenim predmetom kot glavnim literarnim likom,
- s poosebljeno živaljo kot glavnim literarnim likom,
- s poosebljeno rastlino kot glavnim literarnim likom,
- s poosebljenim nebesnim telesom/pojavom kot glavnim literarnim likom,
- z glavnim literarnim likom, ki je znan iz ljudskega pravljичnega izročila (čarovnica, vila, škrat idr.)².

Kratka sodobna pravljica z oživiljeno igračo / oživljenim predmetom kot glavnim literarnim likom

Med obravnavo bomo naša dognanja ponazarjali z naslednjimi izvirnimi slovenskimi zgledi te različice: E. Peroci: *Snežni možek*, Deklica iz papirja, V. Zupan: *Pllašček za Barbaro*, V. Pečjak: *Pobegli robot*, G. Strniša: *Potovanje z bršljanom*, S. Makarovič: *Potepuh in nočna lučka*, F. Rudolf: *Zeleni avtomobilček*, M. Koren: *Mala pošast Mici*, *Mici v mestu*, P. Kovač: *Kaj se komu sanja*.

Na začetku obravnave kaže opozoriti na razloge za samostojno različico: oživiljenje igrače / oživljeni predmeti namreč pogosto nastopajo tudi v kratki sodobni pravljici z otroškim glavnim literarnim likom; to dejstvo bi utegnilo vzbuditi pomislek, ali je sploh smiselna posebna različica. Ali ne gre morda samo za neke vrste podskupino v območju kratke sodobne pravljice z otroškim glavnim likom?

Drži, da oživiljena igrača/oživljeni predmet pogosto nastopa tudi v kratki sodobni pravljici z otroškim glavnim literarnim likom, vendar v tej različici, prvič, igrača/predmet **ni glavni literarni lik**, in drugič, naša raziskava je razkrila, da igračo/predmet **oživi** bodisi **glavni otroški literarni lik** bodisi je z glavnim otroškim literarnim likom povezan **vzrok za oživitev** igrače/predmeta³.

* Prvi in drugi del razprave sta bila objavljena v reviji *Otrok in knjiga* št. 47 in 48.

¹ Kobe, *Otrok in knjiga* 47(1999): 6–11; 48(1999): 5–12.

² Prim. Kobe, *Otrok in knjiga* 47(1999): 6.

³ Prva varianta – glavni otroški literarni lik oživi igračo/predmet – se realizira v prvi različici kratke sodobne pravljice z otroškim glavnim literarnim likom; za to različico je značilno, da

V kratki sodobni pravljici z oživljeno igračo/ oživljenim predmetom kot glavnim literarnim likom je situacija popolnoma drugačna: drugačen status, drugačno funkcijo imata tako igrača/predmet kot otroški literarni lik (kadar je med nastopajočimi). Kako se kaže ta drugačnost?

Prvič, igrača/predmet je v tej različici kratke sodobne pravljice **glavni literarni lik**, otroci imajo praviloma stranske vloge; in, drugič, oživitev **igrače/predmeta** ni povezana z otroškim literarnim likom, ni odvisna od njega, ni z otroškim literarnim likom v nikakršni vzročni zvezi. Določneje: v tej različici vstopi igrača/predmet v dogajanje že **poosebljen(a)**, se pravi, da že ima status živega bitja, ko se dogajanje začne: za ta status pa otroški literarni lik – če/kadar je med nastopajočimi – nima nikakršnih »zaslug«. Iz povedanega je razvidno, da ima otroški literarni lik v tej različici **drugačen status, drugačno funkcijo** kot v kratki sodobni pravljici z otroškim glavnim literarnim likom: tokrat je stranski lik, in, kar je še važnejše, **ni on tisti lik**, ki oživi igračo/predmet, **ni kreator irealne/iracionalne/fantastične ravni** dogajanja ali s kreiranjem le-te kakorkoli vzorčno povezan. Oživljena igrača/oživljen predmet ima v tej različici kratke sodobne pravljice **samostojno eksistenco**: biva kot **samobitna kategorija irealnega/iracionalnega/fantastičnega**.

Orisani status/funkcijo igrače/predmeta na eni strani in otroškega literarnega lika na drugi naj ponazorijo nekateri izraziti zgledi te različice, v kateri nastopa(jo) tudi otroški lik(i):

Prvi zgled: »Mala pošast Mici je ždela na polici z igračami in se delala, da je čisto navadna igrača«⁴ (podčrt. M. K.). Že ta začetni stavek v pripovedi M. Koren nedvoumno nakaže, da ima igrača Mici status živega bitja, saj se sicer ne bi mogla delati, da je »čisto navadna igrača«.

Mici je potemtakem poosebljena/oživljena že od vsega začetka in antropomorfno funkcionira, **še preden** sreča otroški lik – fantka Šimna, kateremu jo stric v trgovini z igračami izbere za darilo. to pomeni, da je ne »oživi« otroški lik (v svoji igri): neodvisno od otroškega lika vzdržuje igrača Mici skozi vso pripoved eksistenco samostojnega in samobitnega živega bitja in pri tem ostaja glavni literarni lik, otroški lik pa ima stransko vlogo, sekundarno funkcijo (čeprav je celó prvoosebni pripovedovalec!)

Drugi zgled: »Po široki in dolgi cesti je hodil plašček, čisto sam, in je hodil in hodil. Veter je pihal hudo in hudo, ker je bilo po dežju in je plašček zelo zelo zeblo [...]. Plaščku je bilo zelo hudo in samotno, kar na jok mu je šlo in strah ga je bilo.«⁵

Že v teh začetnik stavkih teksta V. Zupana *Plašček za Barbaro* ima glavni literarni lik – predmet/plašček – status živega bitja. Poosebljen je že vstopil v pripoved, antropomorfno funkcionira že dosti prej, preden v razvoju dogajanja zaporedoma sreča dva otroška lika. Obema otroškima likoma sta v pripovedi dode-

se dogajanje odvija dvoplastno v enem samem (istem) svetu, v njem pa irealno raven dogajanja kreira glavni otroški literarni lik (npr. K. Kovič: *Pajacek in punčka*). Druga varianta – vzrok za oživitev igrače/predmeta je povezan z glavnim otroškim literarnim likom (npr. L. Kovačič: *Rokec na drugem koncu sveta*) – se realizira v drugi različici kratke sodobne pravljice z otroškim glavnim literarnim likom; za to različico je značilno, da se dogajanje odvija dvodimenzionalno v dveh med seboj ločenih svetovih, otroški lik ni (neposredni) kreator irealne ravni dogajanja, pač pa je z njim povezan vzrok za prehod dogajanja iz realnega v irealni svet. Prim. Kobe, *Otrok in knjiga* 47 (1999). 7–9.

⁴ M. Koren: *Mala pošast Mici*. Ljubljana: Mladinska knjiga 1994, str. 1

⁵ V. Zupan. *Plašček za Barbaro*. Ljubljana: Mladinska knjiga 1986, str. 1.

ljeni stranski vlogi (punčka Barbara ima za posebljeni plašček resda tudi odrešujočo funkcijo); oba otroška lika s posebljenim predmetom/oblačilom sicer brez zadržkov komunicirata, nista pa v nikakršni vzročni povezavi z dejstvom, da plašček funkcionira kot živo bitje. To z drugimi besedami povedano pomeni, da otroška lika nista kreatorja irealne/iracionalne/fantastične ravni dogajanja.

Zgledi (za obravnavano različico) značilnega statusa igrače/predmeta na eni strani in otroškega literarnega lika na drugi se kar vrstijo v knjigi P. Kovač: *Kaj se komu sanja*⁶: vse igrače/predmeti, ki kot glavni literarni liki nastopajo v teh kratkih sodobnih pravljicah, pripadajo fantku Petru. Ta nima nikakršnih »zaslug« za oživiljeno podobo svojih igrač in predmetov: ni jih on »oživil« v svoji igri; igrače in predmeti bivajo v posebljeni podobi neodvisno od svojega otroškega lastnika, neodvisno od Petra antropomorfno funkcionirajo, status živih bitij pa izpričujejo na ta način, da zmorejo sanjati kot ljudje! Čeprav so »samo« Petrove igrače, pa kosi njegovih oblačil ter predmeti – kot fantkova postelja, preproga v njegovi sobi, toplomer, zobna krtačka, ključek od hišnih vrat – vsi zmorejo sanjati lepe in grde sanje, in v svojih sanjah funkcionirajo antropomorfno.

Pri ugotavljanju razlik med kratko sodobno pravljico z otroškim glavnim literarnim likom in kratko sodobno pravljico z oživiljeno igračo/oživiljenim predmetom kot glavnim literarnim likom so nas doslej zaposlovali zgledi, v katerih so ob oživiljeni igrači/oživiljenem predmetu kot glavnem literarnem liku imeli vidnejšo vlogo otroški liki. To je razumljivo, saj smo prav z analizo tovrstnih tekstov lahko najbolj nazorno utemeljili razloge za samostojni status obeh različic kratke sodobne pravljice.

Sedaj pa razloge za samostojni status kratke sodobne pravljice z oživiljeno igračo/oživiljenim predmetom kot glavnim literarnim likom lahko podkrepimo še z drugimi tipi tekstov te različice. Gre predvsem za dva tipa: prvič, za tekste, v katerih otroški liki sploh ne nastopajo, in, drugič, za tekste, v katerih je med človeškimi liki, ki imajo stranske vloge, poleg odraslih zaslediti tudi otroke, vendar funkcija le-teh v dogajanju ne izstopa. Tako otroških likov ni zaslediti npr. v tekstih S. Makarovič *Potepuh in nočna lučka*, G. Strniše *Potovanje z bršljanom*, F. Rudolfa *Zeleni avtomobilček* idr. V senci odraslih likov se otroci pojavljajo npr. v tekstih E. Peroci *Snežni možek* in *Deklica iz papirja*, V. Pečjak *Pobegli robot* idr. Tudi v tovrstnih tekstih ima oživiljena igrača/ oživiljeni predmet isti status oz. isto funkcijo kot v zgoraj obravnavanih besedilih M. Koren, V. Zupana in P. Kovač: oživiljena igrača/oživiljeni predmet biva samostojno kot samobitna kategorija irealnega/iracionalnega/fantastičnega. Za status živega bitja igrače/predmeta tudi liki odraslih ljudi nimajo nobenih »zaslug«; ali povedano drugače: tudi liki odraslih ljudi niso kreatorji irealne/iracionalne/fantastične ravni dogajanja. Le-to vzpostavlja oživiljena igrača/ oživiljeni predmet kot glavni literarni lik.

Zdaj ko smo odstranili morebitne pomisleke o upravičenosti samostojne različice, ki jo v naši razpravi imenujemo **kratka sodobna pravljica z oživiljeno igračo/ oživiljenim predmetom kot glavnim literarnim likom**, si pobježe oglejmo še druge njene strukturno-morfološke značilnosti/stalnice:

1. **Glavni literarni lik:** igrače vseh oblik in tipov ter najrazličnejši predmeti, pogosto iz družinskega okolja. Igrače: živali (*Kaj se komu sanja*), fantazijska bitja (*Mala pošast Mici*, *Mici v mestu*), vozila (*Zeleni avtomobilček*) ipd.; predmeti:

⁶ P. Kovač: *Kaj se komu sanja*. Ljubljana. Mladinska knjiga 1990 (Deteljica).

otročka oblačila in obutev (*Kaj se komu sanja, Plašček za Barbaro*), otroški športni in higienski pripomočki (*Kaj se komu sanja*), sodobne gospodinjske in druge tehnične naprave, ki spadajo v sodoben družinski standard (*Stric hladilnik, boben sreče in kanarček*), kosi pohištva (*Kaj se komu sanja*), svetila (*Potepuh in nočna lučka*), hiša (*Leteča hišica, Potovanje z bršljanom*) ipd.

Oživljena igrača/oživljeni predmet funkcionira antropomorfno in pri tem pogosto prevzame otroško držo in dikcijo: kot manjši otrok čustvuje, se véde in govori npr. poosebljeni plašček, ki blodi po sodobnem mestu in išče zavetnika (*Plašček za Barbaro*); po otroško poredno in razigrano se v človeškem svetu uveljavlja mala pošast Mici, čeprav je »samo« fantazijska igrača z dolgo rožnato dlako, velikimi zelenimi očmi in kratkimi rokami in nogami (*Mala pošast Mici, Mici v mestu*); podobno kot človeškemu malčku zrastejo zobje, začnejo otroškemu članu družine avtomobilčkov sčasoma poganjati štirje rumeni sedeži, najprej dva spredaj, potem še dva zadaj, kar zelo boli (*Zeleni avtomobilček*) ipd.

2. Stranski liki so največkrat človeška bitja (otroci in odrasli ljudje), pa tudi živali, rastline, predmeti itd. Z oživljeno igračo/oživljenim predmetom stranski liki bodisi komunicirajo (*Plašček za Barbaro, Mala pošast Mici, Mici v mestu, Potepuh in nočna lučka, Deklica iz papirja*) ali pa tudi ne (*Snežni možek, Potovanje z bršljanom*, večina tekstov v knjigi *Kaj se komu sanja*).

3. Sintetična dogajalna linija: dogajanje je pogosto skrčeno na droben izsek iz »vsakdanjika« oživljene igrače/oživljenega predmeta.

4. Temeljna strukturna stalnica/značilnost je dvodimenzionalnost oz. dvoplastnost dogajanja, se pravi dogajanje na realni in irealni ravni. To strukturno stalnico smo odkrili že v kratki sodobni pravljici z otroškim glavnim literarnim likom, in sicer v dveh različicah; prva: dogajanje se odvija dvodimenzionalno oz. dvoplastno v enem samem (istem) svetu (npr. L. Kovačič: *Fantek na oblaku*), druga različica: dogajanje se odvija dvodimenzionalno oz. dvoplastno v dveh med seboj ločenih svetovih (npr. L. Kovačič: *Rokec na drugem koncu sveta*)⁷.

V kratki sodobni pravljici z oživljeno igračo/oživljenim predmetom kot glavnim literarnim likom odkrivamo samo prvo različico. To pomeni, da se soočenje realne in irealne ravni dogodi v enem samem (istem) svetu: v njem irealno/iracionalno/fantastično dogajanje **vzpostavlja/kreira glavni literarni lik – oživljena igrača/oživljeni predmet**⁸, naj je to otroški plašček, iz papirja izrezana deklica, okrasek z novoletne jelke, vezalka iz otroškega čevlja, nočna lučka, otroška rokavica, robot, toplomer, hiša ipd.

V ospredju je irealna/iracionalna/fantastična raven dogajanja, ki jo vzpostavlja glavni literarni lik – oživljena igrača/ oživljen predmet. Realna raven – se pravi svet ljudi – je bodisi povsem razvidna bodisi nakazana z značilnimi prvinami, lahko pa tudi (vsaj na videz) povsem umanjka.

Kadar je realni svet ljudi povsem razviden, je to sodobno urbano okolje, v katerem življenje utripa v raznoterih socialnih vzorcih: le-te npr. odkriva poosebljena hišica, ko se potepa po Ljubljani (*Potovanje z bršljanom*); prav tako

⁷ Prim. Kobe, *Otrok in knjiga* 47(1999): 7–9

⁸ Podobno je v prvi različici kratke sodobne pravljice z otroškim glavnim literarnim likom kreator irealne/ iracionalne/ fantastične ravni dogajanja otroški glavni literarni lik. Prim. Kobe, *Otrok in knjiga* 47 (1999): 8.

jih raziskuje oživljena igrača Mici, ko se klati po mestu in obišče različne človeške ustanove: slaščičarno, kino, glasbeno šolo, lutkovno gledališče, otroško igrišče ... Pogosto je realno ozadje umaknjeno v intimnejše družinsko okolje (*Kaj se komu sanja, Mala pošast Mici, Snežni možek*).

Kadar je realni svet ljudi nakazan samo z nekaterimi značilnimi prvinami, se njegovega obstoja oživljena igrača/oživljeni predmet vendarle vseskozi zaveda. Tako se npr. realnega sveta ljudi nenehno zaveda osamljeni plašček, ko se premražen potika po neprijazni cesti in mimo njega hrumi mestni promet, ljudje pa hitijo po svojih opravkih (*Plašček za Barbaro*). Tudi takrat, kadar dogajanje poteka (na videz) izključno samo na iracionalni/irealni ravni, je zavest o svetu ljudi navzoča v načinu bivanja oživljene igrače/ oživljenega predmeta: le-ta je praviloma posnetek sodobnega življenja ljudi, je neke vrste njegova zrcalna odslikava. Tako gre npr. v pravljici *Zeleni avtomobilček* F. Rudolfa za prenos realnega življenjskega vzorca – tipične sodobne družine – v predmetni svet.

5. **Bivanjske sposobnosti** oživljene igrače/ oživljenega predmeta kot glavnega literarnega lika: Igrača/ predmet kot glavni literarni lik vzpostavi **dvodimenzionalnost oz. dvoplastnost dogajanja v enem samem (istem) svetu**, ko se v oživljeni, poosebljeni podobi, torej s statusom živega bitja in delujoč antropomorfno, sooči z realnim svetom ljudi. To se zgodi na dva načina: oživljena igrača/ oživljeni predmet s svetom ljudi bodisi **vzpostavi komunikacijo** ali pa **te komunikacije ni**. V zgledih prve variante – ta se zdi pogostejša – se oživljena igrača/ oživljeni predmet brez zadržkov ali težav sporazumeva/pogovarja z liki iz realnega sveta ljudi (z otroki, odraslimi). Tako npr. pride do komunikacije med oživljenim plaščkom ter odraslimi in otroškimi liki iz realnega sveta (*Plašček za Barbaro*); prav tako se oživljena igrača Mici brez težav ali zadržkov sporazumeva s svetom ljudi: z otroki in odraslimi (*Mala pošast Mici, Mici v mestu*); oživljena deklica iz papirja izpolni celo pomenljivo posredniško poslanstvo med človeškimi liki v pripovedi (*Deklica iz papirja*); ko obtolčena nočna lučka s smetišča oživi, zna človeškemu potepuhu imenitno pripovedovati pravljice (*Potepuh in nočna lučka*); robotu, ki je pobegnil iz znanstvenega inštituta, šele komunikacija z ljudmi omogoči, da dobi srce in postane dober (*Pobegli robot*) ipd. V zgledih druge variante komunikacija med realno in irealno plastjo dogajanja ni vzpostavljena. To pomeni, da oživljena igrača/oživljeni predmet ne vzpostavlja neposrednega stika z realnim svetom ljudi, se ne sporazumeva s človeškimi liki, celo z otroškimi ne; pač pa dogajanje na realni ravni opazuje in pogosto tudi komentira s svojega specifičnega zornega kota. Tako npr. oživljeni okrask z novoletne jelke podoživlja s svojega specifičnega zornega kota človeško družinsko praznovanje, ki mu je priča na silvestrovo, ga opisuje in komentira, vendar je razvidno, da ne vzpostavlja neposrednega kontakta s svetom ljudi, ki ga opisuje (*Snežni mož*). Prav tako s svetom ljudi ne komunicira potepuška oživljena hišica, pač pa ta svet zvedavo opazuje (*Potovanje z bršljanom*). Kadar oživljena igrača/oživljeni predmet komunicira z liki iz realnega sveta ljudi, so to najpogosteje otroci (*Mala pošast Mici, Mici v mestu*), vendar tudi stiki z liki odraslih ljudi ne umanjajo (*Potepuh in nočna lučka, Pobegli robot*, idr.).

6. **Dogajalni prostor in čas** je **mestno** okolje v **sodobnem času**. Obe značilnosti/ stalnici sta kot realna plast oz. realno ozadje dogajanja bodisi natančnejše določeni oz. izrisani (npr. *Pobegli robot, Potovanje z bršljanom*) bodisi samo nakazani (*Plašček za Barbaro, Potepuh in nočna lučka*); nedvoumno razpoznavni kot

sodoben prostor in čas sta tudi takrat, kadar se dogajanje umakne v družinski interier (*Kaj se komu sanja, Snežni možek, Mala pošast Mici*):

7. **Pripovedovalec, pripovedna perspektiva:** Prevladuje avktorialni pripovedni položaj; vsevedni pripovedovalec ima pregled nad celotnim dogajanjem, pri tem pa vzpostavlja zaupen stik z otroškim sprejemnikom, in sicer tako, da ga bodisi neposredno nagovarja (*Potovanje z bršljanom, Pobegli robot, Zeleni avtomobilček*) ali pa na različne načine komentira dogajanje (*Kaj se komu sanja, Potovanje z bršljanom*). Na ta način intenzivira sprejemnikov doživljajski stik z dogajanjem v pripovedi.

Zorni kot oživljene igrače/oživljenega predmeta se uveljavlja prek **personalnega pripovednega položaja**: skozi oči oživljene igrače/oživljenega predmeta dojema otroški sprejemnik dogajanje v zgodbi. Ta zorni kot je specifičen, saj ga pogojujejo nazori in bivanjske izkušnje **igrače/predmeta**, ti nazori in bivanjske izkušnje pa so kajpak drugačni od človeških nazorov in bivanjskih izkušenj; od le-teh se razlikujejo celo v primerih, ko igrača/predmet v svojem antropomorfnem funkcioniranju prevzame **otroško držo in dikcijo**, kot npr. v pravljicah *Plašček za Barbaro, Mala pošast Mici, Mici v mestu* idr.

Opozorili smo že, da se poosebljeni plašček v tekstu V. Zupana *Plašček za Barbaro* véde kot manjši otrok, saj ga je po otroško strah, na jok mu gre, želi si mamico, ki bi poskrbela zanj ipd.: izkaže se tako rekoč za »vrstnika« punčke Barbare, a hkrati vendarle ostaja »samo« oživljen predmet, ki na specifičen/odtuveni način oživlja svoje bivanje v realnem svetu ljudi. Otroško čustvuje in govori tudi mala pošast Mici, ki je do sveta ljudi sicer dosti bolj agresivna kot plahi plašček, saj v nabritosti še prekaša svojega človeškega lastnika, fantka Šimna; toda kljub otroški drži in dikciji ohranja mala pošast Mici nazore igrače, specifičen izkušnjski svet, ki se odraža v njenih svojstvenih pogledih na sodobno človeško žitje in bitje (*Mala pošast Mici, Mici v mestu*). Ta specifični, realnemu svetu odtujeni zorni kot oživljene igrače/ oživljenega predmeta pogosto sproža zabavne, humorne učinke. Spomnimo se, kako nenavaden, neobičajen in zato zabaven je pogled na človeško mesto z zornega kota oživljene hišice iz predmestja, ki se ponoči potepa po centru Ljubljane (*Potovanje z bršljanom*); pomislimo na humorni učinek drobcenih pripomb, ki jih na podlagi svojih bivanjskih izkušenj stresa oživljena igrača Mici na račun človeških navad in institucij, s katerimi se srečuje v realnem svetu ljudi (*Mala pošast Mici, Mici v mestu*)!

8. **Sporočilo:** Kratka sodobna pravljica z oživljeno igračo/ oživljenim predmetom kot glavnim literarnim likom ne pozna t. i. »moralnega nauka« na način ljudske pravljice. S tem pa ni rečeno, da etično sporočilo umanjka: pogosto je domiselno ovito v dogajalno gosto, vznemirljivo in dramatično razgibano dogajanje.
9. **Predhodni literarni vzorec** je Andersenova različica klasične umetne pravljice: S tipološkega in literarnozgodovinskega vidika sega njena razvojna linija v 19. stol. k Andersenovi različici klasične umetne pravljice. Določeneje: k tisti različici Andersenove klasične umetne pravljice, s katero se je danski pravljicar že povsem odmaknil od modela ljudske pravljice; v okvirih te različice Andersenove klasične umetne pravljice se je ob varianti z otroškim glavnim literarnim likom (npr. *Cvetlice male Ide*)⁹, uveljavila tudi varianta z oživljeno ig-

⁹ Prim. Kobe, *Otrok in knjiga* 48 (1999): 9–11

račo/oživljenim predmetom kot glavnim literarnim likom. Značilna zgleda z oživljeno igračo kot glavnim literarnim likom sta npr. Andersenovi pravljici *Zaročenca* in *Stanovitni kositrni vojak*; zgledi z oživljenim predmetom kot glavnim literarnim likom: *Pastirica in dimnikar*, *Pero in črnilnik*, *Hranilnik*, *Stara hiša*, *Stara cestna svetilka*, *Srebrni šiling* idr.

Analiza navedenih Andersenovih besedil omogoča naslednje ugotovitve, ki potrjujejo našo tezo:

a) Že v Andersenovi različici klasične umetne pravljice z oživljeno igračo/ oživljenim predmetom kot glavnim literarnim likom razbiramo temeljno strukturo stalnico: dvoplastnost oz. dvodimenzionalnost dogajanja; pri tem se realnost in irealnost soočata tako, da poteka dogajanje v enem samem (istem) svetu. To strukturo stalnico, ki jo je v celoti prevzela kratka sodobna pravljica z oživljeno igračo/oživljenim predmetom kot glavnim literarnim likom, razbiramo tako v Andersenovih pravljicah *Zaročenca* in *Stanovitni kositrni vojak* (oživljene igrače) kakor tudi v njegovih tekstih *Pastirica in dimnikar*, *Pero in črnilnik*, *Stara hiša*, *Stara cestna svetilka* (oživljeni predmeti).

Irealno/iracionalno/fantastično raven dogajanja že pri Andersenu vzpostavlja oživljena igrača/oživljeni predmet; ta ima že pri Andersenu isti status oz. isto funkcijo kot kasneje v kratki sodobni pravljici z oživljeno igračo/oživljenim predmetom kot glavnim literarnim likom: Andersenove igrače, kot so žoga in vrtavko (*Zaročenca*) ter kositrni vojak (*Stanovitni kositrni vojak*), imajo status živega bitja, se pravi samostojno eksistenco, saj bivajo neodvisno od človeških (tudi otroških) likov kot samobitna kategorija irealnega/iracionalnega/fantastičnega; z istim statusom antropomorfno funkcionirajo tudi Andersenovi oživljeni predmeti: npr. porcelanasta kipca, ki krasita meščanski salon iz 19. stol. (*Pastirica in dimnikar*), pero in črnilnik, ki sta last zanosnega mladega umetnika (*Pero in črnilnik*), hranilnik iz otroške sobe (*Hranilnik*), razpadajoča starodavna hiša na robu mesta (*Stara hiša*), cestna svetilka, ki čaka na upokožitev (*Stara cestna svetilka*).

V ospredju je dogajanje na irealni/iracionalni/fantastični ravni; v ozadje pa je pomaknjena realna raven, se pravi svet ljudi: njim (otrokom in odraslim) je že Andersen dodelil stransko vlogo, sekundarno funkcijo.

b) Že pri Andersenu oživljena igrača/oživljeni predmet kot glavni literarni lik, bodisi komunicira z liki iz realnega sveta (z otroki, odraslimi ljudmi) ali pa ne. Tako npr. v pravljici *Stara hiša* razpadajoča starodavna hiša brez zadržkov oz. težav komunicira z otroškim literarnim likom, ki tudi nastopa v tej klasični umetni pravljici; z istim otroškim likom se brez težav oz. zadržkov sporazumeva tudi igrača (kositrni vojak), ki jo je bil fantek poklonil ostarelemu lastniku hiše (*Stara hiša*).

Še pogostejši so pri Andersenu zgledi druge variante, po kateri ne pride do komunikacije med svetom oživljenih igrač/oživljenih predmetov in realnim svetom ljudi. Oživljene igrače/oživljeni predmeti ne iščejo in ne vzpostavljajo kontakta s človeškimi liki, tudi z otroškimi ne, čeprav so le-ti – podobno kot v kratki sodobni pravljici z oživljeno igračo/oživljenim predmetom kot glavnim literarnim likom – največkrat lastniki nastopajočih igrač (*Zaročenca*, *Stanovitni kositrni vojak*). Oživljene igrače/oživljeni predmeti vztrajajo na irealni/iracionalni/fantastični ravni dogajanja in na tej ravni antropomorfno funkcionirajo,

ko komunicirajo z drugimi oživiljenimi igračkami in predmeti, z živalmi ipd. Liki otrok in odraslih ljudi ne vstopajo v svet irealnega/iracionalnega/fantastičnega, marveč vseskozi ostajajo na realnih tleh resničnega vsakdanjika: zanje so igrače in predmeti pač »samo« igrače in predmeti. Tipični primeri te variante so npr.: *Zaročenca*, *Stanovitni kositrni vojak*, *Pastirica in dimnikar*, *Pero in črnilnik*, *Stara cestna svetilka* idr.

Pri obeh orisanih variantah Andersenove različice klasične umetne pravljice z oživiljeno igračko/oživiljenim predmetom se je vzorovala kratka sodobna pravljica z oživiljeno igračko/oživiljenim predmetom kot glavnim literarnim likom.

- c) Že Andersen je dogajanje v pripovedi urbaniziral; dogajalni prostor, v katerem se oživiljene igrače/oživiljeni predmeti uveljavljajo kot glavni literarni liki, je že danski pravljicar pogosto zožil na meščansko stanovanje iz 19. stol. (*Pastirica in dimnikar*, *Pero in črnilnik*) oz. ga umestil v meščansko bivalno okolje svojega časa, v družinski krog z otroškimi liki kot lastniki igrač (*Zaročenca*, *Stanovitni kositrni vojak*) ali predmetov (*Hranilnik*). Pri tem se kar sama od sebe ponuja pomisel na zglede kratke sodobne pravljice z oživiljeno igračko/ oživiljenim predmetom kot glavnim literarnim likom, ki se vrstijo v knjigi P. Kovač *Kaj se komu sanja!*
- d) Že za Andersenovo različico klasične umetne pravljice z oživiljeno igračko/ oživiljenim predmetom kot glavnim literarnim likom je značilna avktorialna pripovedna situacija z vsevednim pripovedovalcem: ta na začetku pripovedi ali med njo otroškega sprejemnika neposredno nagovarja (*Pastirica in dimnikar*), komentira dogajanje, pogosto z značilno romantično ironijo (*Zaročenca*, *Pero in črnilnik*, *Stara cestna svetilka*), dodaja satirične osti, ki so namenjene življenjski izkušnji odraslega sprejemnika (*Pastirica in dimnikar*, *Zaročenca*, *Pero in črnilnik* idr.). Prav tako se že pri Andersenu zorni kot oživiljene igrače/oživiljenega predmeta udejanja preko personalnega pripovednega položaja. raba te pripovedne perspektive je že Andersenu omogočila zabavne in humorne učinke, da o ironičnih in satiričnih niti ne govorimo.

Navedene značilnosti, ki jim vsem po vrsti lahko odkrivamo sledi v kratki sodobni pravljici z oživiljeno igračko/ oživiljenim predmetom kot glavnim literarnim likom, potrjujejo našo tezo, da tej različici kratke sodobne pravljice sega tradicija k Andersenovemu vzoru klasične umetne pravljice.

(se nadaljuje)

Literatura

M. Kobe: *Sodobna pravljica. Otrok in knjiga* 47 (1999), 48 (1999).

F. K. Stanzel, 1995: *Die typischen Erzählsituationen im Roman*. Stuttgart.

Summary

A MODERN FAIRY TALE

The paper continues the discussion on a modern fairy tale. This time the focus lies on a short modern fairy tale with an animated toy/an animated object as the main literary character. This variety of a short modern fairy tale is analysed from the structural, morphological and typological point of view.