

ŠE ENKRAT: BRANKO RUDOLF LUTKAR

Zapis o lutkovnih igrah Branka Rudolfa¹ je zbudil odmev, ki prinaša nekaj dopolnitev in popravkov k zapisanemu, ker je zdaj besedilo prve Rudolfove igre *Konjiške gore zmaj* na razpolago.²

V igri nastopajo tele osebe:³

Gašperček, potujoči muzikant.

Vitez Jurij z Loške gore.

Župan konjiški.

Občinski tajnik.

Lepa Marjetica, županova hči.

Občinski sluga.

Konjiški župnik.

Meščani. Palčki. Kralj palčkov.

Stara žena.

Naglušni mož.

Konjiške gore zmaj, huda zver ali pošast.

Osnova za fabulo je bajeslovna snov, ki jo objavlja tudi Kelemina.⁴

¹ Alenka Glazer: *Srečanje z Brankom Rudolfom lutkarjem. Otroci in knjiga*, 1985, št. 21, str. 56—58.

² Vida Rudolfova, sestra Branka Rudolfa, sama pesnica (psevdonim Stana Vinšek) in prevajalka, mi je poslala pretipkano besedilo lutkovne igre *Konjiške gore zmaj*, ki ga je leta 1941 tik pred svojo aretacijo rešila učiteljica Marjanca Režabek. V spremnem pismu (30. decembra 1985) so tudi popravljene nekatere netočne navedbe o zasedbah posameznih vlog.

³ Pretipkano besedilo poleg uvodne neštete strani obsega osemnajst tipkanih strani formata A 4. Na prvi šteti strani so navedeni podatki o igri: *Konjiške gore zmaj. Igra za lutke v 5. prizorih*. Spisal prof. Branko Rudolf za Konjiškega Sokola.

⁴ Prim. *Zmaj v Konjiški gori*. V: Jakob Kelemina: *Bajke in pripovedke slovenskega ljudstva*. Celje, Družba sv. Mohorja, 1930, str. 241—242; 393.

Rudolfovi poimenovanji viteza Jurija in Marjetice sta enaki kakor v ljud-

Divjanje strašnega zmaja v jezeru v Konjiški gori skušajo ljudje potolažiti s tem, da zmaj vsako leto darujejo šest devic, konjiški župnik pa v ta namen vsak dan bere mašo. Ko se nekega dne zamudi, se vzdigne vihar s silno povodnijo. Župnik v poplavljeni cerkvi mašuje na konju, voda začne odtekati in zmaj izgine za vedno.

Branko Rudolf je kot Konjičan to snov gotovo poznal, a jo je za lutkovno igro bistveno spremenil.

V prvem prizoru, postavljenem na trg srednjeveških Konjic, Gašperčku, potujočemu muzikantu, prestrašeni Konjičani povedo, da bo naslednji dan zmaj odpeljal lepo županovo hčer Marjetico v svoje podzemeljsko jezero, kjer v temi hirajo že prej odpeljana dekleta. Med Konjičani pa se zmaj nihče ne more postaviti v bran, saj so vsi krepki fantje morali na vojsko proti Turku. Prizorišče drugega prizora je Boč, kjer počiva vitez Jurij z Loške gore, ki se je pravkar vrnil z dolgega pustolovskega potovanja. Gašperček ga je prišel vabit na boj s pošastjo, a zvonovi iz Konjic naznajo, da je Marjetica že v zmajevi

skih pripovednih pesmih, zbranih pri Štreklju pod naslovom *Sveta Marjeta, sveti Jurij in zmaj* (*Slovenske narodne pesmi*. L., št. 626—629, str. 589—592). Prim. še *Slovenske ljudske pesmi. Prva knjiga*. Ljubljana 1970, str. 131—133, kjer so na str. 133 zbrana tudi opozorila na prozne tekste s podobnimi motivi. — Motiv zmaja pod Konjiško goro je uporabil Aškerc za pesem *Zmaj v ciklu »Stara pravda«* (*Balade in romance*, 1890, str. 122—124), vendar je motivu začasno ukročenega zmaja dal socialno narodnostni poudarek in »pozajo« namenil vlogo bodočega maščevalca nad tujci.

oblasti. Prizorišče tretjega prizora je meja na Konjiški gori, kjer se začenja carstvo gozda in kjer tudi župnik, ki je do sem spremil viteza Jurija ter Gašperčka, nima več moči in se zato vrne. Gašperčka je strah, a se junači. Vitezu Juriju ponudijo pomoč gorski duhovi palčki s svojim kraljem ter mu svetujejo, kdaj in kako bo zmaja najlaže premagal. Jurij v boju nato zares zmaga. V četrtem prizoru vitez Jurij in Gašperček ne moreta odvaliti skale izpred zmajeve votline, da bi rešila lepo Marjetico. Pomagajo spet palčki in vsi gredo proti Konjicam. Peti prizor poteka pred konjiško cerkvijo. Vitez Jurij je razglašen za častnega meščana Konjic in se še isti dan poroči z županovo hčerko, lepo Marjetico.

Bajeslovno osnovo je Rudolf razširil v več smeri. Predvsem je ob zmaja, zlobno pošast, postavil v besedilo tudi dobre duhove, palčke, ki človeku pomagajo, opustil pa je motivne sestavine, vezane na krščansko izročilo. Viteza Jurija, ki ga zmaj posmehljivo imenuje izgubljeni vitez od luninih žarkov, je avtor oživil z nekaj karakterizirajočimi potezami. Zmaj tik pred spopadom zagrozi: »Močan sem. To zadostuje.« Jurij ob zmajevo moč postavi svojo zavezanost sprejeti nalogi: »Nalogo imam, da te uničim. To tudi zadostuje.«⁵ Nešablonsko je Jurijevo razmišljanje, ko se kljub zmagi nad zmajem pred zaprto zmajevo votlino čuti nemočnega in osmešenega pred samim seboj. Netipična poteza v njegovem značaju se kaže še v prizoru, ko ob razglasu, da je imenovan za častnega meščana Konjic in mu vsi vzklikajo, Gašperček občinskemu slugi pravi: »Molči no, neroda. Vitez Jurij ne mara tega, da veš!«⁶ Tako se

tipizirani lik junaka, zmagovalca nad pošastjo, dopolnjuje z individualno učinkujočimi podrobnostmi. Njegovo nasprotje je Gašperček, sicer povezujoča oseba v dogajanju, ki je izoblikovan kot zemeljsko usmerjeni Sancho Pansa. Gašperček ponazarja ljudsko pamet in vnaša v dogajanje (ob nekaterih stranskih osebah) komiko. Kot lik ljudskega muzikanta in modreca pa je zgodnji predhodnik Rudolfove *Žvegle pote-puhove*.

Aktualistični poudarki (uvodno izzivanje imenomoma navedenega člana igralske skupine, negodovanje zaradi konjiške dolgočasnosti pa poznejše omenjanje gostilničarja Zormana in Narodnega doma) so namenjeni neposrednemu učinku pri gledalcih, hkrati pa ti vložki razbijajo iluzijo dogajanja v davni preteklosti in v okviru mita.

Tudi jezik v igri je zadosti individualno karakterizirajoč, osebe govore z mnogimi ljudskimi primerami, prispodobami in rekli, deloma tudi v vezani besedi. Predvsem pa je za govor značilna razgibana intonacija, vzkliki, vprašanja, čustveno obarvane povedi. Prizor, ko občinski sluga v starinsko »kanclijem« jeziku razglašča viteza Jurija »dosmrtnim častnim članom gori imenovane mesta Konjice,«⁷ pa tudi v jezikovnem pogledu pomeni zametek za jezikovno podobo poznejše *Žvegle*.

Vsekakor je Rudolfova lutkovna igra *Konjiške gore zmaj* besedilo, ki z vrsto sestavin presega povprečje lutkovnih iger tega časa, hkrati pa že nakazuje posamezne poznejše bistvene značilnosti in avtorjevem literarnem opusu.⁸

⁵ Tipkopis igre, str. 16.

⁸ Naj opozorimo samo na nekaj motivnih sorodnosti v drugih Rudolfovih besedilih. Motiv jezera v gorah je osno-

⁵ Tipkopis igre, str. 13.

⁶ Tipkopis igre, str. 16.

Besedilo druge predvojne Rudolfove lutkovne igre *Grad na Planinki* doslej sicer še ni v razvidu, je pa avtor (6. januarja 1986) povedal nekaj podatkov o snovnih pobudah zanj. Gre za snov ljudske pripovedke o nastanku Šentlovrenškega ali Črnega jezera na Pohorju, ki jo je vključil Janez Koprivnik v svoj spis

Pohorje.⁹ Pripovedko o bogati in ošabni vdovi Jeri Hudovolni, ki je gospodovala na gradu na Planinki, je Branko Rudolf razširil z novimi motivi in osebami (glavna oseba Ivan Borovec), ki pa jih bo mogoče natančneje določiti šele, ko bo na razpolago besedilo igre.

Zusammenfassung

NOCH EINMAL: BRANKO RUDOLF DER PUPPENSPIELER

Der Beitrag bringt ergänzende Informationen zum Artikel *Begegnung mit Branko Rudolf — dem Puppenspieler* (*Otrok in knjiga*, Nr. 21). Inzwischen wurde nämlich der Text des ersten Puppenspiels von Branko Rudolf *Konjiške gore zmaj* (Der Lindwurm von der Konjiška gora) evidentiert. Trotz der Anlehnung an die Motive der Volksprosa zeigt der Autor in den Details eine Aktualisierung des traditionellen Stoffes. In der Figur Gašperček kann man die stofflichen Keime des späteren Werkes *Žveгла potepuhova* (Die Schwegel des Vagabundes) entdecken, in der Schlußschilderung auch den Gebrauch der archaischen »Kanzleisprache«, die sprachlich das Werk *Žveгла potepuhova* voraussagt.

Prevedel v nemščino prof. dr. Mirko Križman

va za pravljico *Čudno jezero* (Branko Rudolf: *Čudno jezero*. Maribor, Založba Obzorja, 1953, str. 5—16. Pravljica 7). Zmaj nastopa v pravljici *Jež-ptič-kača-svinja-koza-zmaj* (n. d., str. 17—27). Motiv zmaja je pogost tudi v Rudolfovih pesmih, npr. *Godčova povest o zmaji* (Branko Rudolf: *Žveгла potepuhova*. Maribor, Založba Obzorja, 1960, str. 7—9). Posebej značilna je pesem *Zmaj* (Branko Rudolf: *Odmevi času*, Maribor, Založba Obzorja, 1976, str. 35), ki združuje oba motiva:

Na temni strani tvojega bistva
tebe, ki si človek

ob temnih, grozljivo črnih jezerih,
štrlečih skalah

spi grd, pošasten zmaj, skrit, zviti v
votlini:

pravi zmaj.

V tem besedilu motiv ni več povezan z bajeslovnim virom, temveč je prerasel v moderno občuten simbol človekove zgroženosti nad mračno poluto v samem sebi.

⁹ Janez Koprivnik: *Pohorje. Ponatis iz Planinskega vestnika* (1913—1919). (Maribor). Založilo »Sokolsko društvo« v Mariboru, 1923, str. 23—26. — Koprivnik je tu objavil jezikovno in deloma tudi vsebinsko popravljeno pripovedko *Črno jezero na Planinki. Pravljičica*. Zapisal F(ranc) P(raprotnik). *Popotnik*, IV. tečaj, št. 10, 25. maja 1983, str. 153—155.