

Igor Saksida
Ljubljana

TRAGIČNO, KOMIČNO, GROTESKNO V MLADINSKI GLEDALIŠKI IGRI

0.1 Oznake tragično, komično in groteskno so v literarni vedi povezane z množtvom opredelitev – za njimi se skriva skoraj nepregledna množica drugotnih virov za študij in aplikacijo teh treh pojmov na dramska in nedramska besedila. Ti viri sežejo od literarnozgodovinskih (npr. razvoj tragedije), literarnoteoretičnih (razmerje med tragičnim kot prvino tragedije in tragičnim kot notranjeformalnim elementom literature nasploh) do tudi antropoloških, filozofskih in še drugih pristopov (V: Gelfert 1995: 5). Že leta 1961 je O. Mandel v svoji knjigi o definiciji tragedije navedel celo različne tipe definicij: ločil je derivativne definicije od substantivnih, zadnje pa razdelil na definicije po formalnih elementih, definicije po situaciji, definicije po etičnih plasteh ter definicije po učinkih (Mandel 1961: 10–19). Še več: danes se pišejo obsežne razprave ne le o posameznih pojmi (z definicijami), ampak celo o zgodovini njihove interpretacije (npr. pojem hamartija, prim. Stojanović 1984). Posledic povezovanja treh pojmov z mladinsko književnostjo torej na ozadju širine njihovih opredelitev ni mogoče v celoti predvideti in obdelati v okviru tega zapisa, zato se zdi smiselno predvsem vprašanje, kako in do katere mere je omenjene pojme mogoče prenesti na eno od zvrsti mladinske književnosti, to je, na **mladinsko gledališko igro**.

0.2 Ob tem se je treba zavedati dejstva, da bi nekatera zvrstno-vrstna poimenovanja, če bi se pojavila v literarni vedi, zaradi svoje oksimoroničnosti po pravici vzbujala nasmeh. Tako poimenovanje bi bilo na primer *otroški ep*: vsebinske in formalne določilnice te literarne vrste namreč ne dopuščajo, da bi besedilo bral in razumel mladi bralec, ki ga omejujeta njegova lastna psihična razvitost in socialna izkušnost. Vprašanje je, ali ni tovrstno poimenovanje tudi *mladinska tragedija*, *mladinska groteska* ali (ta oznaka je manj nenavadna) *mladinska komedija*. Ali je kategorija tragičnega sploh prenosljiva na mladinsko književnost, ki jo določajo vsebina (domišljjski motivi, otroški liki) in namembnost bralcu ter avtorjevo oživljanje infantilizma? Katere so, na drugi strani, tiste značilnosti tragičnega, ki vendarle »vzdržijo« tudi ob mladinski književnosti? Nekoliko lažje so, vsaj na prvi pogled, rešljive zagate z oznako komično. Katere prvine mladinskih gledaliških iger bi lahko povezovali s komedijo in komičnim? Kaj je v mladinskih igrh groteskno? Uporaba oznak *tragično*, *komično* in *groteskno* kaže na osrednjo predpostavko pričujočega razmišljanja: **izrazi se v zvezi z mladinsko književnostjo**

uporabljajo predvsem kot slogovne oznake oziroma opredelitve perspektive. To pomeni, da v članku ne bo govora o *mladinski tragediji*, *komediji* ali *groteski* kot *žanru*¹, pač pa o mladinskih igrah s prvinami tragičnega, komičnega oziroma grotesknega. V tem smislu so tri oznake primerljive s pojmom realistična proza in realizem, ki »rabi v zvezi z mladinsko književnostjo za oznako posebnega stilno tipološkega fenomena in ga ne gre zamenjevati z oznako za določeno dobo v literarnozgodovinskem smislu« (Kobe 1987: 165) oziroma z oznakama fantastika/fantastično, ki se kot slogovno-vsebinski pojem opredeljuje predvsem iz razmerja do empirične resničnosti, ne pa po zakonitostih literarnih zvrsti (prim. Jovič 1990).

1.1 Pojma **tragedija/tragično** osrednji literarnoteoretični priročniki opredeljujejo različno: nekateri postavljajo v ospredje tragedijo, drugi tragično(st) kot splošno vsebinsko kategorijo. Leksikon *Literatura* (245) opredeljuje pojma *t r a g e d i j a* (žaloigra) in *t r a g i č n o s t*; zadnji pojem je »propad človeka (posameznika, rodu, skupnosti) zaradi usodne krivde, napake ali zmote (...), volje bogov, usode, družbenih sil, zgod. razvoja; brezizhodna osamljenost, zapuščenost, smrt, izkušnja nerešljivih protislovij kot izvir tragičnega trpljenja«. Enako opredeljuje pojma tudi *Rječnik književnih termina*: članki o tragediji označujejo pojem tragedije ter njegove podtipе in razvoj, geslo tragično pa se v filozofiji umetnosti definira subjektivno (doživljanje žalosti, strahu, sočutja, a hkrati krepitve) oziroma objektivno (»propadanje tega, kar je veliko, močno, herojsko, in to najprej na socialnem planu (...), pa tudi na metafizičnem planu (...)« (isto: 827). Propad izjemnega junaka kot element za definicijo tragedije vključuje tudi *A Dictionary of Literary Terms*, ki pojasnjuje predvsem razvoj tragedije. Tudi Kmeclova *Mala literarna teorija* tragedijo opredeljuje literarnorazvojno (od njenih začetnih starogrških oblik) ter vsebinsko (tematika podrejenosti volji bogov), oznaka pa se strne z definicijo: »Danes nam je tragedija vsakršno dramsko delo, ki je etološko tragično: ki torej prikazuje človeka kot posebno dragoceno vrednost, ki pa v boju z drugimi vrednostmi in silami propade, ali pa ga zadavi logika usode. Ni nujno, da je konec »smrten«, lahko gre samo za notranji propad tragične osebe.« (Kmecl 1996: 172–173). Obširneje piše M. Kmecl o *t r a g i č n e m* kot etološki perspektivi (isto: 170–172); tragično perspektivo določa človekova nesvobodnost: človek je žrtev svojih slepih strasti, zakonov ali nepredvidljive usode; s svojo odločitvijo sproži proces, ki ga na koncu porazi. Tragična perspektiva ni značilna le za dramatiko, pač pa jo je mogoče zaslediti tudi v pesništvu in pripovedništvu. Kosov *Očrt literarne teorije* opredeljuje tragedijo kot literarno zvrst, za katero je značilna »tematska zvezanost s tragičnostjo« (Kos 1983: 169), ki pa ni le značilnost dramatike; na notranjestilni pojem tragičnost je J. Kos opozoril tudi v razmišljanju o Staigerjevi knjigi o temeljnih pojmih poetike (V: Kos 1981: 73). Podrobno označuje to dramsko vrsto tudi Solarjeva *Teorija književnosti*: tragedija je zanj dramska vrsta, ki se je razcvetela v stari Grčiji, sestavljena je iz štirih delov, od prologa do oksodosa.

¹ Kriterije za opredelitev žanra je oblikoval G. Klingberg: teoretična opredelitev žanra, poimenovanje žanra s strokovnim izrazom, zamejitev žanra od sorodnih literarnih zvrsti in oblik, analiza za žanr karakterističnih motivov, raziskovanje izvora žanra, njegovega zgodovinskega razvoja in preobrazb (V: Kobe 1987: 121–122). V zvezi z »mladinsko tragedijo« bi, če nič drugega, naleteli na hude težave ob kriteriju zgodovinskega razvoja, saj v »klasičnem« obdobju tragedije, tj. v času nastanka starogrške literature, o mladinski književnosti sploh še ni mogoče govoriti.

Nekatere njene karakteristike je mogoče zaslediti v vseh književnih obdobjih (tragični junak, tragična krivda, tragični zaključek in vzvišen slog). Posebej zanimiva je opredelitev tragične krivde, ki ni »namerna napaka ali kršitev zakona, pač pa rezultat usodne zablode, neizbežnega spopada ideala in resničnosti, ali pa tudi (junakove) notranje moralne premoči nad drugimi, ki pa vseeno zastopajo edino možno etično stališče« (Solar 1989: 198). Kraljev *Dramaturški vademekum* posveča pojmu tragično kar celo poglavje, opredelitve pa mestoma povezuje in primerja s pojmom komično. Oba pojma – tragično in komično – je po Kraljevem mnenju potrebno ločevati od resnega in smešnega. Tragično v estetskem smislu je vsako »plemenito oziroma pomembno, dragoceno stremljenje, ki privede zaradi protislovnosti vsega človeškega junaka v propad« (Kralj 1964: 88). Obširnejši del poglavja je posvečen Aristotelovim opredelitvam učinka tragedije na gledalca (tragično sočutje, strah, katarza) ter vrstam tragičnega dejanja. Pomembno se zdi tudi Kraljevo ločevanje med situacijsko (tragičnosti junak ne ustvarja sam) in karakterno tragedijo (tragično izhodišče je v dramskem karakterju – taka tragedija »je bila mogoča šele v času avtonomne človeške zavesti« (isto: 97)). Trpljenje in propad kot opazni prvini tragedij vsebujeta tudi definiciji, ki jih navaja v svoji, na teoriji komunikacije zasnovani knjigi o tragediji R. Breuer; definicija O. Mandla izpostavlja tragični propad protagonista, ki je deležen gledalčeve naklonjenosti, a je zaradi namenov oziroma dejanj soočen z velikimi duševnimi in telesnimi mukami (Breuer 1988: 51). »Tragedija zahteva trpljenje.« (Mandel 1961: 20) Tudi definicija W. Kaufmana že na začetku povezuje tragedijo kot formo literature, ki postavlja v središče veliko človeško trpljenje (isto). Zanimiva so tudi Gelfertova razmišljanja o tragediji, zlasti uvodne opredelitve tragične smrti: ta je nenaravna, ni naključna ali željena in tudi moralno ne popolnoma upravičena (Gelfert 1995: 14), kar jo ločuje od netragičnih smrti (npr. smrt zaradi starosti, samomor, nesreča ipd.). Trpljenje je tudi za Gelferta pomembna sestavina tragičnega, čeprav se povezuje s krivdo. Gelfert sicer tragedijo, podobno kot na primer V. Kralj, opredeljuje na podlagi osrednjih Aristotelovih pojmov (strah, sočutje, katarza, peripetija, hamartija, anagnorisis). Trpljenje, spopad in konflikt, ki izzovejo gledalčevo reakcijo, se pojavljajo tudi v definicijah iz obsežnega zbornika *Teorija tragedije* (1984): pravi predmet prikazovanja je junakov položaj in njegovo trpljenje (to, ne pa »tragičen pogled na svet«, je bistveno, prim. Hršić 1984) – s prikazovanjem strahu izzove avtor strah, s prikazovanjem trpljenja pa sočutje (Mann 1984: 311).

Toda kako na osnovi tako raznolikih definicij – v času, ko je »tragično odšlo v Zgodovino« (Stojanović 1984: 22) – sploh oblikovati merila za razpoznavanje tragike v mladinski književnosti?

1.2.1 Katera so torej izhodišča za opredelitve tragičnega v mladinski gledališki igri? Pomembna se zdi najprej misel, da tragično ni le značilnost dramatike, ampak tudi drugih zvrsti; to pomeni, da jo je načeloma možno povezovati tudi z mladinsko literaturo/dramatiko. Tovrstno, žanrsko »razprto« metodo je opaziti na primer v knjigi O. Mandla, ki je v okviru tragedije obdelal raznozvrstna besedila, pač v skladu z izhodiščem, da je tragedija koncept, ne pa forma kot drama (Mandel 1961: 102).

1.2.2 Tragično določa nekaj vsebinskih potez; osrednje se zdijo tri:

– tragično je utemeljeno na junakovem nezasluženem trpljenju; besedilo prikazuje junakov propad, ki je posledica protislovij; propad oziroma trpljenje sta posledice

dica **neizbežnosti** (V: isto: 24), ki je v jedru tragedije in je povezana z junakovim delovanjem,

- junak mora biti podoben naslovniku,
- podobnost junaka in naslovnika omogoča vzbujanje sočutja in strahu, kar pa ni posledica zunanje teatralike, ampak izvira iz globljih vsebinskih plasti.

1.2.3 Kako in v kakšni meri se omenjeni vsebinski elementi pojavljajo v mladinski gledališki igri? Odgovor na to vprašanje se zdi smiselno povezati z razvrstitvijo besedil po perspektivi ter s samooznakami, ki jih besedilom pripisujejo avtorji mladinskih gledaliških iger. Na podlagi perspektive oziroma ločevanja med komedijo, tragedijo in ostalimi zvrstmi, ki temelji »na prevladujoči emotivni kvaliteti in z njo povezanim značajem predstavljene resničnosti« (Markiewicz 1977: 140), je mogoče mladinske igre razdeliti na žaloigre in komedije. Ta delitev seveda ne pokrije vseh mladinskih gledaliških iger: med starejšimi besedili prevladujejo resnobne vzgojne **drame** (igrokazi), ki pa se ne končajo s tragičnim razpletom oziroma nimajo izrazitih tragičnih prvin. To so vzgojne igre z značilnim razsvetljenskim parom (zgledni: negativni lik), ponovljivimi dramskimi situacijami (sirota dobi skrbnika, ločeni sorodniki se nenadno snidejo, oseba nagrajena za svoje dobro dejanje/krepost, oseba se (želi) poboljša(ti), oseba je kaznovana, osebe zbežijo od doma in se vrnejo, otroci razveselijo (obdarijo) starše ali siromaka/bolnika ipd.) ter moralni nauki in opomini. Kot tragičnih ni mogoče označevati tistih iger, v katerih glavna oseba trpi in je celo po krivem obtožena (npr. naslovna junakinja v Kraljevi *Sveti Germani*, deklici v Finžgarjevi tridejanki *Indijski siroti*, Jurček v Stritarjevi igri *Prijatelj* ali sirota Lucinka v Sardenkovi igri *Deklica s tamburico*); usoda osrednjih likov je namreč v celoti **zgled božje milosti/previdnosti** ali pa **ilustracija moralnega nauka** (npr. pomen prijateljstva in hvaležnosti v Stritarjevem besedilu). Prav tako ni tragična dramska oseba, ki propade zaradi lastnega neuglednega ravnanja: primera za tako »zasluženo kazen« sta dečkova smrt zaradi opeklin, ki jih je dobil pri trpinčenju psa (M. Gregorič: *Slab tovariš*) oz. propad zaradi samoljubja (M. Gregorič: *Jankovo življenje*). Iz okvira tragičnega je potrebno izločiti tudi predelave ljudske (npr. kazen za trdosrčnost v motivu desetnice (J. Cvelbar: *Desetnica*), motiv sirote in kaznovane mačehe (I. Albreht: *Sirota Jerica*)) ali svetopisemske motivike (npr. Sekovaničeva dramatizacija zgodbe o dečku Traziciju).

1.2.4 Ali je po teh omejitvah sploh še mogoče najti kako sled tragičnega v mladinski gledališki igri? Med starejšimi besedili je kot žaloigra podnaslovljena igra K. Štrbenka *Jure* (1926/27); v njej se zdi tragično predvsem nezasluženo trpljenje sirote Jureta, ki ga iz mesta pošljejo na vas v rejo. Kontrast Juretovi podobi, ki v bralcu brez dvoma vzbuja ganotje ali sočutje, je skupina otrok, ki se igra na jasi in poje pesem o cvetočem travniku. Jure, bledoličen deček, je osamljenec, ki sam ni zakrivil svoje nesreče: v mestu mu je umrla mama, zdaj pa nemočen potuje po svetu. Na vasi ga doletijo še dodatne nesreče: dajo ga v rejo k stari in zlobni Poloni, neki deček mu razmeče butaro drv, po krivem ga obsodijo, da je tat, kljub bolezni ga silijo na delo. Toda tudi tej, v zasnovi tragični podobi nesrečne sirote, s katero se igra neusmiljena usoda, se kmalu pridruži sentimentalna podoba usmiljenih otrok. Že na začetku se namreč Jure zasmili deklici Mariji, hčerki vaškega župana, tudi drugi otroci so do njega usmiljeni (na koncu se mu opraviči celo deček, ki ga je po krivem obdolžil). Tragičnost tridejanke močno zmanjšuje še Juretova predanost

molitvi (iz tega se odraža njegovo zaupanje v božje usmiljenje) ter razplet: po Jureta pride angel, iz daljave ga pokliče mrtva mama. Smrt je torej zanj odrešitev:

(*Iz daljave glas – droben – tenak: Jure – Jure – pridi!... Soba naenkrat zažari – angel stopi k Juretu, ga dvigne za roko – Jure ga preplašeno gleda in tiho vpraša*): Kam?...

(*Glas iz dalje: K meni – k mami!*)

Besedilo je sicer podnaslovljeno kot »žaloigra otroka v treh dejanjih«, vendar pa je na podlagi vsebinske analize mogoče relativizirati trdnost zveze med obravnavano igro in tragičnim; besedilo je bližje melodramatični igri s tipičnim motivom (sirota je po krivem obsojena). Zgodbe o nezaslužnem trpljenju žrtev (herojev – v tej drami sirote), v katerih ni posameznikove akcije, pač pa so njihovi junaki predvsem trpni, ne pa tvorni, uvršča Mandel (1961: 26–30) med **paratragedije**. Več tragičnih prvin je najti v Meškovem prizoru *V pričakovanju* (1922), ki je maeterlinkovska podoba revnih otrok (V: Koblar 1973: 217–218) v pričakovanju matere. Mame ne dočakajo, ker se je iz obupa vrgla v reko. Prizor postavlja v prvi plan morečo atmosfero vlažne, siromašne sobe, štirinajstletni Lojze ima videnja, sluti materino nesrečo in je obdarjen s posebno sposobnostjo (že v uvodni didaskaliji »napeto posluša, kakor bi hotel ujeti glasove, prelivajoče se iz daljne daljave«); grozljivo atmosfero še stopnjuje pogovor otrok o nesrečah in smrti ter nenavadne spremembe (po sobi ledeno zapiha, koščen prst trka po oknu). Tragičnost prizora je mogoče videti zlasti v popolni brezizhodnosti, ki so ji izpostavljene otroške osebe – sirote; vseprisotnost **nečesa** ogroža krhka človeška bitja, otroke, trpljenje in zapuščenost sirot pa tragičnost Meškovega prizora še dodatno utemeljuje. Seveda pa je Meškovo besedilo tako po sporočilnosti kot po zvezah z evropskim simbolizmom (prim: Pirjevec 1964) bližje nemladinski kot mladinski književnosti, še zlasti če Meškov prizor interpretiramo v luči predstave o »apriorni tragičnosti človekovega bivanja na svetu« (Kralj 1970: 49), ki jo določa delovanje neznanih, sovražnih sil, razodevajočih se v slutnjah, intuiciji in simboličnih dogodkih. Nekatere prvine tragičnosti je mogoče zaznati tudi v Ribičičevem besedilu *Ranjena srca* (1964); začetni razgovor fanta in dekleta o sovražniku se razvije v pretresljivo situacijo, v kateri dekle spozna, da je sestra Vidka ustreljena (zapoje ji tudi *Uspavanko* V. Jeraj). Motiv nedolžne žrtve v bralcu vzbuja sočutje, ob tem pa prizor ne odraža nikakršnih eksplicitnih naukov in nima ganljivih prvin (usmiljenje, dobrota ipd.). Seveda je vprašanje, ali je usoda deklice res tragična ali pa zgolj žalostna: mala Vidka ni sama kriva svoje smrti in sploh ni glavna oseba besedila. Zadnje besedilo v skupini iger, ki se po tej ali oni prvini povezujejo s pojmom tragično, je »ljudska žaloigra« S. Simčiča *Žalen* (1988). V njej sta prikazana trpljenje in smrt Žalna, mladega fanta, ki se je sprl z ljudmi in živi v samoti, poln nemira. V spanju ga črni, žolti, zeleni in beli jezdec vodijo po sivi pokrajini, Krka ga vklene v verige, čeprav si Žalen kazni ne zasluži. Tragično je Žalnovo neuresničeno hrepenenje po Mesečni deklici, ki ga je rešila iz Krkinega ujetništva, ter njegova smrt: v vodo ga vrže pijana drhal. Kljub nekaterim očitnim vsebinskim potezam, ki so tragične (nasprotje med junakovim hrepenenjem in svetom, ki ga obvladuje človeška nevednost, samota in izločenost iz družbe, spopad s silami, ki so močnejše od junaka), pa se zdi, da konec vendarle ni v celoti tragičen. Žalen s smrtjo namreč doseže tri zvezdice, ki jih prej ni mogel doseči, svetu pa ostane praznina, *kurentovske in parkljevske pesmi*, kot

gluhost brez Žalnovih pesmi označuje Mesečna deklica v sklepni repliki. Dogajanje v igri torej ni v celoti tragično, saj junak kljub trpljenju, osamljenosti in boju z usodo in s samim seboj ne propade, pač pa doseže to, po čemer je hrepenel: tri zvezde, ki ga kot umetnika, človeka duha, ustvarjalca, kličejo k sebi s sveta šem, veselje in robotosti. Ta svet notranjih bojev in nerazumevanja predstavljajo tudi groteskne podobe vran, ki bodo Žalna skljuvale, ter poroka med Kurentom in lutko Parkljo. Sporočilnost, ki jo tvori na ljudsko mitologijo vezana simbolika govorečih živali, personificirane stvarnosti in magičnih pesmi, pa dopušča sklep, da je *Žalen* na meji mladinske dramatike oziroma da je igro po tematiki hrepenenja mogoče primerjati z nekaterimi nemladinskimi besedili.

1.2.5 Kratka analiza štirih besedil, ki se bodisi zaradi oznak v podnaslovih bodisi zaradi posameznih sestavin besedil povezujejo s pojmom tragičnega, je pokazala, da je ta oznaka ob mladinskih igrah v bistvu **problematična**. Prave tragičnosti v mladinski igri ni, kar se da pojasniti s tem, da otroški lik kot nosilec dogajanja še ne more biti vpet v konflikte med svojim vrednostnim sistemom in objektivno stvarnostjo ali metafizičnim redom, v katerega ga postavlja usoda. Za tak konflikt je namreč predpogoj junakova individualnost, ki se odraža v njegovi samostojni, enkratni in neponovljivi **odločitvi** za (boj–propad): »Junak tragedije je v svoji zvrsti enkratna individualnost. (...) Temu junaku ni nihče podoben, ker tudi sam ni podoben nikomur.« (Bergson 1977: 100). Še drugače individualnost kot predpogoj tragedije opredeljuje D. Grlić v svoji *Estetiki* (1983): v tragediji se spopadajo enakopravni individui na podlagi nasprotnih načel. Grličeve misli se iztečejo v misel, »da gre v tragediji za čutenje tragične strukturiranosti sveta, za eksistencialno človeško zgodbo, da v njej ne moremo gledati samo osebnih (dramskih) človekovih položajev« (Zupančič 1987: 25). Otrok kot nosilec dramskega dejanja v mladinski gledališki igri seveda ne more biti taka individualnost, zato kot lik, kljub propadu, tudi ni tragičen. Tudi samo čustveno stanje (žalost, sočutje), ki ga vzbuja otrokov propad, ni zadosten pogoj, da bi v besedilu prepoznali tragično, saj je stanje žalosti preveč obče, da bi lahko bilo specifično za tragedijo – najdemo ga na primer tudi v elegiji, glasbi ipd. (prim. Mann 1984: 309). Še bolj neustrezna pa bi bila ob kaki igri oznaka **mladinska tragedija** – besedne zveze ni mogoče upravičiti niti na osnovi antične ali klasicistične teorije tragedije niti preobrazb te literarne vrste v meščansko žaloigro (ob kateri bi se pokazale posamezne vzporednice, na primer sočutje in solidarnost) oziroma moderno tragedijo (prim. Poniž 1994).

1.3 Kaj je komedija/komično? Drugače je z upravičenostjo pojma komično v mladinski dramatiki; zdi se, da je to oznako mogoče bolj prepričljivo povezovati z mladinsko književnostjo nasploh. Na to kaže že podatek, da *Lexikon der Kinder- und Jugendliteratur* (1984) v kazalu nima pojma tragično, ob pojmu komično pa bralca usmerja h geslu humor (578–579). Ob tem geslu navaja različne elemente za opredelitev humorja (sociokulturni vplivi, norme, socialna integracija in emancipacija), v povezavi z literaturo pa opredeljuje tri posebne fenomene (komično, satirično, groteskno), recepcijo (ta je opazna že od drugega leta starosti) ter žanre (lirika s šestimi podvrstami (npr. zvočna poezija, črkovne igre ipd.), epika (vic) in drugo (burka, lutkovna igra, improvizacije)). O komičnem oziroma smešnem je v razmišljanjih o mladinski književnosti najti zapisanega več kot o tragičnem oziroma žalostnem; tako že G. Rodari posveti vprašanju smeha celo poglavje svojega *Sreča-*

nja z domišljijo, v katerem smešno povezuje s komičnim (Rodari 1977: 87–90). Podobno pomen smešnega pojmuje tudi Prelevič (1979: 114–117), ki sicer v uvodu svojega razmišljanja o vlogi humorja pri prikazovanju sveta uporabi tudi besedno zvezo **tragični razcep** (!) med otrokom in svetom. Tudi pregled vsebin mladinskih iger kaže na to, da je komično v igrah pogostejše kot tragično (če slednje sploh obstaja), tako da je v prikazu komičnih prvin potrebna celo selekcija besedil. Izhodiščno vprašanje pa je tudi ob komičnem naslednje: Kako je ta oznaka opredeljena v literarni vedi? Leksikon *Literatura* (113) komično pojasnjuje zelo široko, pregled raznolikih teorij pa strne v misel, da je osnova za komično »v zaznavi ali predstavi kontrasta (npr. med videzom in resnico) in da se omejuje na člov. sfero (oz. ima za pogoj odkritje nečesa človeškega na živalih ali stvareh)«. *Rječnik književnih termina* razlaga razvoj in tipe komedije (antična komedija, komedija intrige, karakterjev, situacije ipd.), komično pa opredeljuje predvsem na podlagi reakcije, ki jo izzove ta pojav (tj. smeh); slovar navaja tudi več filozofskih teorij komičnega. To pomeni, da je pojem komičnega širši, in da ni vezan le na literaturo oziroma dramatiko; možnost za širše (slogovno) pojmovanje oznake tragedija ponuja tudi angleški slovar književnih izrazov, s tem ko komedijo/komično povezuje tudi s prozo (,comic novel', V: *A Dictionary of Literary Terms*: 138). *Mala literarna teorija* komedijo definira kot igro z nasprotji, ki niso uničujoča, ampak le navidezna, zato smešna (Kmecl: 175); več prostora je namenjenega komični perspektivi in komičnosti, ki se ne loči jasno od pojma humor. *Očrt literarne teorije* opredeljuje komedijo, veseloigro kot njen »umirjen, pretežno zabaven tip« (Kos 1983: 171) ter satiro. Solar povezuje komedijo s smešnim: »Komedija prenaša sporočila, v katerih se napetost, ki jo izzove smešno, razrešuje v občem ironičnem stališču do človeških značilnosti ali teženj, do tako imenovanih idealov ali tako imenovanih velikih strasti ali do življenja in sveta v celoti.« (Solar 1989: 199) Avtor loči tudi nekaj podvrst komedije. V *Dramaturškem vademekumu* je razloženih več določil komičnega: junak ne sme početi ničesar vzvišenega, smeh vzbuja nasprotje med videzom in resničnostjo, komično vključuje razne podtipe (karakterno, situacijsko in groteskno komično) (Kralj 1964: 108–113).

1.4.1 Komično v mladinski gledališki igri je torej posebna vsebinska kategorija, ki lahko izvira iz:

- smešnih oseb in njihovega govora (gre za smešenje oseb/lastnosti) ali
- smešnih dogodkov (smeh vzbujajo situacije in nenavadni preobrti; prim. Bergson 1977: 47–118 – razlikovanje situacijske, značajske in besedne komike).

1.4.2 V primerjavi z igrami, v katerih je mogoče najti posamezne prvine tragičnega, je besedil s komičnimi/humornimi oziroma satirično-ironičnimi elementi bistveno več. Več mladinskih besedil je komedij/veseloiger: F. Milčinski: *Krpan mlajši* (vesela historija), P. Golia: *Jurček* (vesela pravljica), R. Pečjak: *Kraljična z mrtvim srcem* (pravljicična komedija), K. Brenkova: *Modra vrtnica za princesko* (pravljicična veseloigra), Ribičičevi veseli igrici *Škrati* in *Vraže*, J. Korban: *Kralj Brkolin in Marko skače* (veseloigra), šaljive enodejanke *Čarovnik Bulibaj*, *Materin rojstni dan*, *Prvi april* in komedija *Atomska in vodikova bomba* Z. Hudalesa ter Suhodolčanove ,komedije za mlade'. Vse omenjene igre se da uvrstiti v zblizevalno mladinsko književnost, manj pa je »komedij« med igrami ostalih dveh tipov. Komična perspektiva pomeni namreč **odklon od vzgojne paraboličnosti dramskega dogajanja**,

ker vnaša v resnobno zgodbo posmeh, komične prizore ali celo bolj grobo komiko. Ob tem obstajajo v korpusu mladinske gledališke igre tudi besedila, kjer se komika očitno meša z vzgojnostjo – primeri za tako vzgojno komičnost so Stegnarjeva ,šaloigra' *Boječi Matevž*, ,vesela igra' M. Stegnar *Učenca gresta na tuje* in (z enakim motivom) ,šaljivo-resna igra' J. Debevca *V Rim!*. Pri tovrstni neposredni podrejenosti razvidni (pogosto tudi izrečeni) vzgojni tendenci je sicer mogoče govoriti o komičnih/humornih prvinah, ne pa tudi o pravi, umetniški mladinski komediji oziroma veseloigri, ki naj ne bi odražali eksplicitnega nauka/navodila za zgledno obnašanje. Tako iger, v katerih sicer so posamezne komične prvine (npr. Finžgarjeve igre iz drugega obdobja) ni mogoče označevati kot pravih komedij; isto velja tudi za burko *Zaprta laž* A. Pavlice, ki se kljub komičnim prvinam (zaklenjeni deček v skrinji) izteče v očiten moralni sklep (obsodba laži in privoščljivosti), za *Visokega gosta* F. Rojca (odrasle osebe so osmešene zaradi svoje pogoltnosti in hinavščine) ali za veseloigro *Kaznovana radovednost* (radovedna klepetulja Julka se poboljša). V teh primerih ne gre za umetniške, pač pa za vzgojne igre, v katerih se komično kot sproščeni in svobodni (po)smeh še ne razvije v celoti. Vendar pa tudi čistih igrivih besedil, ki prikazujejo zgolj in samo otroško igro, ni mogoče povezovati z oznako komedija (npr. M. Krevh: *Zgagice*, 1925), pač pa kvečjemu kot neke vrste burke, za katere je značilna zabava zaradi zabave (V: Kralj 1964: 115).

1.4.3 Katere so najbolj izrazite komične mladinske gledališke igre? Glavna in najbolj opazna značilnost besedil je, da gre v primerih kvalitetnih mladinskih komedij pogosto za predelavo pravljичne snovi, redkeje se v teh besedilih pojavlja resničnostna snov iz otroškega vsakdana (taka besedila so šaljive enodejanke Z. Hudalesa), zlasti v sodobni mladinski igri pa se pod oznako ,komedija za mlade' skrivajo tudi satirična družbenokritična sporočila (dela L. Suhodolčana). Ob pravljичno-komičnih igrah (zveza se na prvi pogled sicer zdi nenavadna, vendar je upravičena) se pojavlja skupina krajših in sporočilno omejenih besedil; glede na te značilnosti bi tem igram še najbolj ustrezala oznaka *burka*. Prvič se v mladinski dramatikah ta oznaka pojavi v povezavi s Pavličevo igro *Zaprta laž* (1908), od kasnejših besedil pa bi v ta okvir sodili dve Ribičičevi veseli igrici (*Vraže, Škrati*, 1922), tri Skrbinškova besedila in nekaj manj pomembnih povojnih iger. Vesela igra *Vraže* je besedilo, ki smeši lahkovernost oziroma vraževernost: Pavliha napavlihi tri lahkoverniže (izvabi jim denar (za zaklad) in jih, preoblečen v zlodeja, prestraši). Igro zaznamuje predvsem niz komičnih situacij – od podobnih burk se loči po tem, da vključuje ironično kritiko značajev (vraževernosti, pohlepa). V tem je besedilo mogoče primerjati s strukturo Poccijevih komedij (prim. Garšperček – Pavliha). Za Ribičiča tako značilne fantastične oz. pravljичne prvine vsebuje tudi komična dvodejanka *Škrati*: krojaču škratje krađejo sukanec, enega od njih krojač ujame in ga obdrži za vajenca. Škrat se reši, ko krojač izbere za novega pomočnika škrate iz cunj (kar je škratovska potegavščina). Lahkotno komiko vsebujejo tudi Skrbinškove igre; v komičnem prizoru *Padel si!* (1931/32) se Mirko, ki se preobleče v očeta, in Franjo pošalita s Tončkom: pretentata ga, da je padel, preoblečeni Mirko se jezi. Na koncu se šala obeh dečkov razkrije, Tonček pa se veseli uspešno izdelanega razreda; komično je v tej igri torej sopomenka za zabavno. Kot komedija je podnaslovljena igra *Spletkar Niko* (1933), v kateri nastopajo učenci višjih razredov osemrazredne šole. Da gre za situacijsko komiko, kaže razvoj dogajanja: spletkar Niko, ki si je izmislil potegavščino, je kaznovan. Komičen je zlasti prepir med prijate-

ljicami, ki ga Nikova spletko povzroči. Besedilo očitno nima satiričnih elementov, pač pa je lahko zabavno, burkaško. Še v večji meri se ta besedilotvorni princip kaže v Skrbinškovi igri *Krinke* (1933); podnaslovljena je kot »pustna šala«, njeno dogajalno plast tvorijo le igre z maskami, oponašanje živali in neskladja med masko, ki jo nosi nastopajoči, ter »oglašanjem« maske. Nezahtevne, le na snovni komiki utemeljene, so tudi Lovrenčičeva igra *Privatistov izpit* (1933/34): smešna je zamenjava oseb (profesor namesto svetnikovega sina izpraša vrtnarja), Ganglova vesela igra *Pravda zaradi jajca* (1934) – gre za komično podobo Butalcem podobnih likov (birič Sova, župan, berač, oblinski veljaki itd.) in nesmiselnega spora o tem, čigavo je jajce, ki ga znese petelin – ali *Skrivnostni Miklavž* (1940) K. Zupančič (otroci ujamejo tatu, ki se je preoblekel v Miklavža). Z igro K. Zupančič se na ravni snovi povezuje skupina šaljivih kratkih igrice Z. Hudalesa. To so enodejanka *Materin rojstni dan*, *Čarovnik Bulibaj*, *Prvi april* ter *Atomska in vodikova bomba*. Enodejanka *Materin rojstni dan* (1952) prikazuje »kazen« za otrokovo simuliranje bolezni: Mihec potoži, da ga boli želodec, zato ostane doma. Pravi razlog je mamin rojstni dan in krofi, ki jih peče mama. Mama in oče opazita, da Mihec bolezen le igra, toda Mihec bo moral piti le čaj. Ko ostali otroci jedo sladkarije, Mihec na ves glas zatrjuje, da je zdrav. Vzgojnost, ki bi lahko izhajala iz vsebine drame, se je v Hudalesovi enodejanki umaknila sproščenemu smehu nad otrokovo lastnostjo. Tudi v enodejanki *Čarovnik Bulibaj* (1952) ni zaslediti vzgojnosti, pač pa komični prikaz otroškega strahu: otroci, ki so sami doma, se bojijo Bulibaja. Pepček, ki so ga dražili, da je strahopeten, jih prestraši. Starši se vrnejo, otroški neupravičen strah pa je dokaz za to, da je Bulibaj (iz pregovora) od znotraj votel, okoli ga pa nič ni. Zabavnost in dogajalno dinamiko ohranjata tudi šaljiva enodejanka *Prvi april* (1953), ki prikazuje Drejkove potegavščine za prvi april in kazen za njegovo razposajenost, ter »komedija v dveh dejanjih« *Atomska in vodikova bomba* (1954), ki pa je oblikovno manj dodelana, saj se v njej mešajo motivi otroške igre (dve skupini dečkov se igrata vojno), nacionalne in razredne vzgojnosti ter šaljivih domislic. Tradicijo sproščene, burkaške krajše dramske forme v sodobni slovenski mladinski dramatiki nadaljujejo komični prizori M. Dekleve v zbirki *Lenča Flenča* (1991, »kolaž odrskih dvogovorov«); to so kratka besedila, ki prikazujejo smešne vsakodnevne dogodke (tudi nasprotja) v družini, v šoli, na ulici (osebe: Lenča, bratec, mama itd.), in sicer v obliki kratkega prizora. Obsežnejša in razvojno pomembnejša je skupina komično-pravljicnih večdejanek, saj je v njej najti tako rekoč vse »klasične« avtorje slovenske mladinske dramatike. Ena od prvih umetniških iger tega tipa je pravljica komedija R. Pečjaka *Kraljična z mrtvim srcem* (1925). Besedilo brez banalne vzgojnosti tematizira moč ljubezni, ironizira pa oblastnost in dvorne službe (komičen je zlasti lik maršala Pikoloruma). Uvodne oznake oseb so precej natančne, v njih pa je videti tudi sledi ironije, kar ni običajno za didaskalije (Čurilček, čistilec in svetilec čevljev prevzvišenih nog; Žarislav je lep kot jutranja zarja; Žarivoj mu je podoben itd.); imena oseb so izrazno-pomensko učinkovita (Pikolorum, Vencelj Brencelj, Rozinka Petelinka). Zgodba pravljicne štiridejanke se sicer zapleta z obsežnimi karakterizacijskimi govori oseb, vendar v zasnovi kaže etično poantirano, toda nereducirano dramsko zgradbo: kraljična, ki je zavrnila že osem kraljevičev, kot berača odslovi tudi devetega (V njem kraljičina dvorjanka Jelislava vidi človeka, ki bo kraljični odtajal ledeno srce.). Kraljična je oblastna, toda nenadoma zasliši glas, da je njena moč ničeva, in vsi dvorjani postanejo plemiči (kočijaž Brencelj je kralj, kuharica Petelinka kraljica), kraljična pa

njihova služabnica. Vila je začarala grad v »grad mrtvih src«, in s tem kaznovala kraljično. Kazen se dopolni v zadnjem dejanju: zaljubljeni kraljevič Žarislav pomaga kraljični opravljati gospodinska dela, ona ga želi vzeti za moža; tako postane spet kraljična, dobra Jelislava pa njena sestra. Besedilo, ki je mestoma sicer resnobno (npr. v delih, ki prikazujejo kraljično trdosrčnost) in ganljivo (končna kraljičina sreča ob ljubljenem kraljeviču), je v glavnem vendarle komično. Poleg smešnih podob kraljičine gospodinjske nespretnosti na besedno komiko spominjajo še maršalovi nagovori in imena:

Jaz sem maršal Pikolorum... tu je moj službeni forum! (Slovesno.) Torej gospod dvorni kočijaž Vencelj Brenclj, gospa dvorna kuharica Rozinka Petelinka in gospodič Čurilček, čistilec in svetilec čevljev prevzvišenih nog naše presvetle kraljične – pred kraljično strogo zopet morate.

Sledi satire na račun vladarja oziroma dvora potrjujejo možnost, da je imel R. Pečjak pred očmi tako mladega kot odraslega naslovnika. Smešenje dramskih oseb ter satira na račun dvorjanov sta opazna tudi v Bevkovi igri *Bedak Pavlek* (druga različica: 1963), ki komične učinke dosega predvsem s prikazom Pavlekovih nerodnosti in nespameti, vendar še ne doseže prave komedijske sproščenosti sodobnih iger. Satirično prikazovanje izročilnih likov, ki ni brez zveze z aktualno družbeno-kritično povednostjo, je značilno tudi za gledališke igre F. Milčinskega. Taka perspektiva se pojavlja že v pravljčni igri *Mogočni prstan*, določa tudi besedili *Vesela igra o žalostni princesinji* ter *Krpan mlajši* (oboje obj. 1959). Enodejanka *Vesela igra o žalostni princesinji* ni vzgojno-tendenčna in ima preprosto pravljčno zgodbo (princesa Narcisa je žalostna, nihče je ne uspe razveseliti; v dobro voljo jo spravi Gašper, oproda princa Tulipana, ki pove, da so preozki čevlji najhujše zlo – ko princesa odvrže čevlje, je rešena). Za igro je značilno, da se komično v njej pojavlja – drugače kot na primer v *Bedaku Pavleku* – kot povsem enakovredna sestavina besedila ob pravljčni snovni podlagi. V igri ustvarja komiko že grofovo ogovarjanje kneza (»vaša okroglost«), isti učinek imajo satirični prizor, v katerem Blaž Kalamon zagovarja urok in pri tem odreže grofu šop las (češ da je oslovska dlaka), ter zlasti sopostavljanje Tulipanovih ljubezenskih vzdihovanj in povsem »zemeljskih« želja njegovega oprode (peti prizor: hrepenenje, nemir: večerja, kvartir) ter princesina tožba, za katero pa se izkaže, da jo povzročajo preozki čevlji:

*Kako boli, kako tišči,
zame na svetu sreče ni!
Družica moja je bolest,
nikdo mi drug tako ni zvest.*

Še večjo stopnjo satiričnosti kaže štiridejanka *Krpan mlajši*, ob kateri se zastavlja vprašanje, ali sploh še spada v mladinsko dramatiko. Ta »ostra groteskno-satirična persiflaža hamburškega dvora in državne birokracije« (Filipič 1959: 342) je opazno medbesedilno zaznamovana: Martinče Krpan, vnuk Martina Krpana, mora na cesarski dvor, ki ga ogroža silni Kosobrin. Vnuk slavne literarne osebe ima v svojem kraju težave z županom, ki ga želi obsoditi zaradi kontrabanta. Ko prispe na Dunaj, se razkrije, da je Kosobrin preoblečeni vojvoda Jura, ki ga ljubi cesarica Mara in ga je cesar po krivici obsodil. Po navideznem boju med Krpanom

in Juro se pokaže cesarjeva in prestolonaslednikova nehvaležnost. Na koncu Jura vzame Maro, Krpan pa županovo hčer Jerico. V ta dogajalni okvir je vstavljen niz satiričnih prikazov: poleg smešnega izrazja (Župan Krpana označuje kot 'maleficperšono', cesarica kar naprej ponavlja »Fi donc!«) so komične zlasti dramske osebe: Martinče je nerodnež, župan Hlača preračunljivec, birič Silvester je plašljivec, cesar namišljeni bolnik in nesposobnež, prestolonaslednik pobija muhe, cesarica se nad vsem zgraža. Ironija se kaže tudi v dramatikovih posrednih oznakah Krpanove (slovenske) borbenosti (se napije, vriska, preklinja, izziva Kosobrina) ter v navezovanju na Levstikovega Martina Krpana (tako npr. v prvem prizoru prvega dejanja župan pripoveduje o boju z Brdavsom). Glede na omenjene vsebinske značilnosti igre se zdi, da je Milčinskega *Krpan mlajši* neke vrste satirična aktualizacija Levstikovega besedila, s tem da so ironični komentarji na račun dunajskega dvora bistveno opaznejši kot pri Levstiku, tako pa je prikazan celo naslovni junak. Povezovanje pravljичnega dogajalnega okvira in komike zaznamuje tudi druge klasične mladinske gledališke igre. Skupina Golievih pravljичnih iger, ki so izšle od leta 1931 do 1935, združuje obe notranjeslogovni prvini, torej pravljичno in komično, kar se da videti na primer že v podnaslovu znamenite igre *Jurček* (2. razl. 1953). Ta »vesela pravljica« prikazuje za pravljico značilno dogajanje: Jurček, ki ni najbolj bister, s svojo dobroto in vetrovo pomočjo premaga zavistnega krčmarja. V okvir komičnega se da postavljati zelo raznolike elemente: to je najprej pojavitev popotnih muzikantov in kamele (v prologu te osebe uvajajo gledalca v gledališki prostor), nato prizor, v katerem nastopa kamela Pampanela, pes Čuvaj pa se zaletava vanjo, Jurčkovo nerazumevanje lastne napake, srečanje med Cenetom, Lipe-
tom in Uršo (dekla se prestraši maske), strah muzikantov pred kozličkom, za katerega mislijo, da je medved, prihod vetra. Prav ob prihodu vetra je dramatik komiko posebej označil tudi v didaskalijah: *Vsaka kretnja Vetra povzroči pri muzikantski trojici nove napade smešne groze*. Komičnost štiridejanke pa zmanjšujejo nekatere prvine, in sicer zlasti lirizem v 2. sliki (pogovor med pravljичnimi bitji o zimi) ter situacije, značilne za pravljico (kaznovana trdosrčnost in sleparstvo, nagrajena dobrota); to pomeni, da znamenita Golieva igra kljub komičnosti ostaja bližje pravljici kot komediji. Komičnost pa je opaznejša v skupini iger ki jih povezuje značilna golievska dramska geometrija (razmerja med glavnimi osebami ter njihovimi nasprotniki in pomočniki); to so igre *Princeska in pastirček*, *Srce igračk* in *Uboga Ančka*. Vse tri igre so izrazito satirične, pravljичna snov se v njih podreja komični perspektivi, s katero avtor smeši trdosrčne in napihnjene dvorjane oziroma vladarje. Tako se Golieva mladinska dramatika približuje vzorcu satirične mladinske pravljичne komedije, ki ga je najbolj dosledno razvil F. Milčinski in s katerim je v *Krpanu mlajšem* prišel že na rob mladinske gledališke igre. *Princeska in pastirček* (1932) je večdejanke, ki tematizira problem prijateljstva med revnim pastirjem Boštjančkom in princesko. Ker njunega prijateljstva graščak in njegovi služabniki ne marajo, skupaj zbežita k vili, botri Šumi. Graščakov podaniki ju iščejo, a se ustrašijo medvedov, zato zbežijo. Na koncu otroka graščaku razkrijeta strahopetnost in prevarantstvo podanikov. Satira, ki je v tej igri veliko bolj zaznavna kot v *Jurčku*, prikazuje predvsem strahopetnost in požrešnost veteranov, gospoda in gospe Trebušček, jezikavost gospe Šibe in topoumnost sinčka Pepčka. Komična je že uvodna podoba marširanja veteranov (*Pri obratih je vedno kaj narobe, tako se ta ali oni nerodnež pri obratu na desno obrne na levo, da trčita s sosedom z glavami skupaj.*), smeh vzbujajo imena oseb (Trebušček, Šiba), smešen je prepir med ime-

nitnima gospema ter končni razplet (veterani se bojijo medvedov, izgubijo puške, se namažejo z barvo, kot bi se vrnili iz boja). Igra se konča s komično situacijo razkrinkanja laži junaštva: veterani in gospoda, ki se hvali z zmago nad medvedi, se prestraši prihoda medvedov. Lirizma, ki je v Golievih igrah znamenje naravnih sil, je v *Princeski in pastirčku* manj kot v *Jurčku*; igro tako v celoti uokvirja komični konflikt med neponarejenostjo in preprostostjo (princeska, pastirček, živali, graščak) ter izumetničenostjo oziroma zlaganostjo (guvernanta, gospoda, veterani) – od tod tudi satirične osti. Ta dramska dogajalno-komična podstava se pojavlja tudi v drugih dveh igrah iz obdobja 1931–35. V štiridejanki *Srce igračk* (1953) je sporočilno upovedeno na dveh ravneh: v gledališki realnosti, ki jo vzpostavi ravnatelj nagovor občinstvu ter na ravni glavne zgodbe o revni materi in Andrejčku, ki ju vsi, razen kneza in knežne Maje, odganjajo in zapostavljajo. Obe realnosti, zgodbena in »gledališka«, sta povezani na zanimiv način, tj. tako, da gledališki ravnatelj in Špiritus komentirata dogajanje in se vanj tudi vključujeta. Poleg opozarjanja na gledališko iluzijo, kar je za igro tematsko pomembno, so osrednji dramski motivi pot kneza in knežne po mestu, obisk bogatih ter spoznanje, kako neusmiljeni so njuni podaniki. Moč gledališke iluzije, ki zmore spreminjati gledalca, in protivojna tendenca sta trdno povezani s temo socialne nepravčnosti – in prav prikazovanje socialnih razlik daje dramatiku možnost za oblikovanje komičnih vstavkov. Čeprav *Srce igračk* ni tako komično kot prejšnja besedila, Golia ohranja nekatere komične stalnice: to so imena (Špiritus, Žabura), nastopaštvo (fanta – »gospoda« Tonček in Lojzek, Žabura in zdravnik) ter ponavljanje stavkov. Satira je očitna zlasti v karakterizaciji gospe Žabure in njenem nenehnem razburjanju, padanju v nezavest ter zgražanju nad nižjimi sloji. Tudi sklepno osmešenje vseh trdosrčnežev deluje komično. Zadnje Golievo besedilo, ki je posebej zanimivo s stališča analize komične perspektive oziroma satire, je pravljica štiridejanka *Uboga Ančka* (1953), ki temelji na zgodbi Pepelke, dramske osebe pa jo povezujejo s *Princesko in pastirčkom*: kraljevič je žalosten, ker ni z dobro ubogo Ančko; priredijo mu veselico, na katero pridejo tudi zlobna Ančkina mačeha Perpetua s hčerkama ter Ančkin oče (zvezdoslovec Močerad) in medved. Kraljevič in Ančka se spoznata, ubogo siroto kraljevska družina sprejme za hčerko. P. Golia je v *Ubogi Ančki* razvil komiko do najvišje stopnje – smeh vzbuja že izbor imen (Močerad, Perpetua, Balonček, Čokolada) ter vrsta drugih podrobnosti: dramatik oživlja stvari (pred razjarjenim dvornim svetnikom čebriček zbeži), v osnovno dogajanje vstavlja prizore, ki so burleskni (srečanja z medvedom), in govor živalskih oseb polaga ironične poante, sorodne moderni basni (prim. Borovo zbirko *Sračje sodišče ali je, kar je*, 1961):

Zajklja:

Kaj želi še zajčja srenja?

Zajček:

*Mnogo sladkega korenja,
nič preprirov, lovov, bitev.
Mi smo za razorožitev.*

Tudi v tej igri je glavni vir komike v prikazovanju dramskih karakterjev. Med komičnimi osebami izstopa, poleg lenega in častihlepnega dvornega svetnika Balon-

čka ter raztresenega zvezdoslovca Močerada, zlasti povzpetniška gospa Perpetua, ki si na vse pretege prizadeva priti v visoko družbo, a ji to ne uspe, pač pa jo na koncu osmeši njena pastorka Ančka. Mladinske igre P. Golie so torej v veliki meri komične – morebiti bi jih bilo mogoče označiti celo kot mladinske komedije. Njihova družbenokritična funkcija je zastrta z napetim dogajanjem, tako da igre ne padejo na raven vzgojno-poučne literature brez umetniških kvalit. Po vojni se po zatonu aktivistične mladinske literature razmeroma kmalu obnovi prav omenjeni tip golievske pravljичne igre in v njenem okviru pravljичne komedije/veseloigre. Kot ,veseloigra za otroke‘ je podnaslovljena igra *Modra vrtnica za princesko* (1963) K. Brenkove; ta se po pravljичnosti povezuje z ostalimi njenimi igrami, saj je omenjena snovna podlaga značilna za pretežni del dramskega opusa K. Brenkove. Vendar pa v igri ne gre za resnobno igro o dobroti in hudobiji ali otroški ljubezni, pač pa je opazen humor (kralj in vrtnarica se pogovarjata o rožah, vrtnarica kraljuje). Igra je prirejena drugič izšla l. 1977 kot *Modra vrtnica* – ta različica se v glavnem ne razlikuje od prve: nova sta zvezdogled in prvi prizor (približevanje bleščeče krogle), besedilo je tudi krajše in še bolj komično (prirejeno je za izvajanje otrok). Osrednji avtor mladinskih komedij po drugi svetovni vojni pa je brez dvoma L. Suhodolčan, ki je v dveh knjigah zbral šest ,komedij za mlade‘ (1973, 1979). Tudi v prejšnjih Suhodolčanovih igrah (*Medvedek na obisku* in *Čudežna srajca dopetajca*, 1972) je humor opazen – v drugem besedilu so pomembne tudi satirične prvine (npr. komentarji o delu ministrov z obeležji žanrskega prenosa). Osrednja pozornost v razmišljanju o mladinski komediji pa mora biti brez dvoma posvečena šestim besedilom, ki jih je avtor podnaslovil kot komedije. V knjigi *Narobe stvari v mestu Petpedi* so zbrane tri komedije: naslovna igra ter *Srečna hiša Doberdan* in *Figole Fagole*. Naslovna igra je podoba ustrahovanega mesta Petpedi, kjer je petje prepo-vedano. Meščane ustrahujejo ,mojster za strašila‘ Tintan in njegova pomočnika Levaroka in Desnaroka, in sicer s pomočjo strašil. Tirana premagajo gledališčniki s petjem in sproščenim smehom oziroma komedijantstvom, ki je opozicija Tintanovi strahovladi. Kaj je v tej igri komično/satirično? Satira se kaže v karikiranju meščanov – ti so le nemočne, smešne lutke, v vsem podrejene Tintanu. Posebej dramatik smeši policaja in njegovo delovanje ,v imenu postave in zeljne glave‘ ter imenitnost županje – vsakdo se ji klanja, čeprav je njena prva skrb posvečena mleku, ki ne sme vzkipeti. Jezikovna komika je torej opazna tako na ravni nesmiselnega, paradoksalnega povezovanja stavkov kot v izmišljanju novih besed (npr. nastrašiliti). Za povednost in komičnost te Suhodolčanove mladinske igre so pomembne tudi medbesedilne zveze s *commedio del’ arte*, ki se odražajo tako v uporabljenih imenih (Pierot, Harlekin ipd.) kot v sproščenem komedijantstvu igralcev. Vse te komične prvine poudarjajo osnovno temo: umetnost, petje, smeh zmorejo pregnati raznovrstna strašila. V to kompleksno povednost je vključena klovnova pesem, ki poudarja simboličnost besedilne stvarnosti:

Klovn si ti,
 klovn sem jaz,
 klovn je tudi naš čas.
 A le jaz sam
 na glas priznam,
 da klovnov nos imam...

Nasprotja zlo – dobrota, nasilje/prevara – sreča, razbojniki – družina ustvarjajo tudi vsebinski relief tridejanke *Srečna hiša Doberdan*: v hišo k družini Doberdan pridejo razbojniki Ošpica, Ostriga in Ropotaj, da bi družino onesrečili. Srečne hiše jim ne uspe podreti, pač pa se sporečejo med seboj ter so v igri preoblačenja in pretvarjanja osmešeni. Besedilo je postavljeno v prostor »v slogu starih komedij nemega filma« – to pomeni, da osnovo igre tvori niz burlesknih situacij, med katerimi so najbolj značilni prizori pretvarjanja (teta in otroka se pretvarjajo, da so mrtvi; »mrtva« teta prestraši razbojnika; preoblečeni razbojniki se obnašajo kot babica, branjevka in mlekarica). Komika v tej igri nima posebne satirične povednosti; tema besedila je boj dobrega in zlega (to poudarja tudi spremna beseda I. Kamenika), ki se pojavlja v vedno novih oblikah, ter zmaga dobrega. Komika, ki v tej igri spominja na burko, izhaja iz imen (razbojniki, teta Melona) ter podob razbojnikov, ki na koncu igre preidejo celo v grotesko (didaskalija: *zaplešejo smešno grotesken ples*). Pač pa sta satira in posmeh značilna za tridejanko *Figole Fagole*; že v naslovu je povzet osrednji konflikt komedije: Figole, mesto klobukov, in Fagole, mesto dežnikov, sta razmejeni. Mejo, podobno kitajskemu zidu, straži stražmojster Petelin; prepir med mestoma izzove Šviga Švaga, ki lutki v Figolah natakne dežnik, lutki v Fagolah pa klobuk. V 'figolfagolskem' boju sta najbolj vneta Smuk Klobuk in Angela Marela ter župan in županja, prijatelja Nežka (iz Figol) in Rok (iz Fagol) pa želita doseči spravo med mestoma. Mir in prijateljstvo sta dosežena šele, ko Šviga Švaga pomeša lutke s klobuki in lutke z dežniki. Figole in Fagole se združita v Figole, vendar mir ne traja dolgo – stražmojster Petelin odstrani črko A, in sproži nov prepir. Rok, Nežka in Šviga Švaga zaključijo besedilo s stavkom: »*Naša komedija se nadaljuje...*« Igra očitno karikira raznorazne delitve in razmejevanja, ki so posledica predsodkov in namišljenih nasprotij, komičen je tudi prikaz »osvobajanja« nasprotnikovega mesta – tu ne gre za resnično svobodo, ampak za nadvlado simbola (marele/klobuka). Suhodolčan tudi oblast (župan, županja) in boj za prestiž prikaže v svoji značilni komični perspektivi: župan se vozi s skirojem, županja »*zmerom pelje s sabo svoj županski stol, ki pa je močno podoben kahlji*«, bojna gesla so dejansko nonsensni stavki (»*Figolani, na kolena! Prinašamo vam svobodo!*«). Čista komika se torej kaže predvsem v podobi dramskih oseb (npr. otročja župan in županja, zmedeni policaj), v situaciji splošne zmešnjave (pretep med Figolani in Fagolani) ter v paralelizmih (med napadom na Figole se isto dogaja v Fagolah). Avtorjeva satira v nekaterih elementih meji že na grotesko (lutke z marelami in klobuki) oz. na absurd (vzroki razdelitve mest), kar je za mladinsko dramatiko nenavadno in kaže na elemente žanrskega prenosa. Komedija za mlade *Norčije v gledališču* komičnost poudarja že v uvodni didaskaliji (komična razmerja med predmeti v gledališkem prostoru). Komedija, oblikovana kot sproščena improvizacija, prikazuje gledališče kot domišljjsko igro, v kateri se v enovito tvorbo povezujejo elementi različnih besedil in žanrov. Osnovna zgodba je neke vrste detektivka: tatova Srakoper in Čaroper (imena so v Suhodolčanovih besedilih praviloma zvočno-pomensko zaznamovana) skrijeta na odru zapuščenega gledališča tri blagajne, v igri preoblačenj in prepoznavanj, ki poteka med tatovoma, igralkama Mico in Maco ter detektivoma Naočnikom in Očalnikom, se njuna tatvina na koncu razkrije. Vsebinsko dopolnjuje vrsta citatov, inovacij klišeja, vpletanja znanih likov in besedilnih drobcev, elementov iz znanih filmskih komedij (Stan in Olio) in cirkuških trikov, vse pa povezuje komika likov (tatova, plašni igralki). Preplet glavne zgodbe, burlesknih domislic in citatov upoveduje temo: gledališče je igra,

‚norčija‘. Manj komičnih prvin je zaslediti v besedilu *Križ kraž kralj Matjaž* – morebiti je prav zato podnaslovljeno kot *igra za mlade*. Ker je v dogajanju (boj Matjaža s sovražniki), ki je vstavljeno v resničnostni dogajalni okvir (ranjeni partizan v votlini), prikazana pravičnost boja zoper tujce, se komičnost ni mogla razmahniti do te mere kot v prejšnjih igrah. Kljub temu pa dogajanje nikakor ni resnobno ali celo patetično; opozarjanje na spektakelskost (npr. sodelovanje gledalcev v predstavi), otročjost kralja Matjaža, paradoksalnost jezika in burkaško izvlačenje in spravljane meča kažejo na to, da je Suhodolčan tudi pri tej igri kot osnovni besedilotvorni postopek uporabil karikiranje. Karikiranje in iz nje izvirajoča satira pa sta glavni značilnosti komedije *Anton Pomperdon in vsi Pomperdoni*: burkaška komika se kaže v tekmovanju v žabjih skokih (Kdor bo skoči najdlje, bo postal novi župan – to uspe Antonu Pomperdonu, vendar general Žabon ne prizna skoka, in župan postane Plahta.), v postavljanju spomenika oblasti ter končnem razkrinkanju imenitnikov. Konflikt med oblastjo in otroško preprostostjo je značilno suhodolčanovsko burlesken: Plahti pri skakanju »glasno počijo hlače na zadnjici, pokadi se za njim«, generalov govor je komičen, ker ne izgovarja pravilno besed in tvori nesmiselne stavke (»Mislim sem zmagati že v sedmih bitkah!«), Pomada je smešna v svoji vzvišenosti. Kritika oblastništva in povzpetništva ter razprestoljenje lažjunakov pri Suhodolčanu nista povezana z isto sporočilnostjo kot pri Golii; Suhodolčan karikira strukturo družbe kot tako, oblastništvo in razosebljenju pa se je mogoče upreti le z otroško neposrednostjo in nepotvorjenostjo ter ustvarjalnostjo in prijateljsvostom. Zato je v njegovih igrah tako pomembna »gledališkost« kot igra in vrednota – pomeni namreč možnost rešitve iz (komičnega) mitomanskega in totalitarnega sistema oblasti. Komedija torej nikakor ni samozadostna domišljajska igra, pač pa se pod videzom igrivosti, infantilizma in komike odstira družbeno- in moralnokritična povednost z očitnimi etičnimi poudarki. Tovrstna komika se v slovenski mladinski gledališki igri pojavlja še kasneje, na primer v igri J. Žmavca *Pavliha in malo čez les* (1983: smešenje kraljeviča in ministra Kima – s smehom se vzpostavlja opozicija represiji) ali v igri M. Logarja *Kralj v časopisu* (1985: zdolgočaseni kralj se veseli ropa, ker bo končno v časopisu).

1.5 Karikiranje, ki je značilno za komično, lahko v povezavi s podobami, ki vzbujajo neprijetne občutke, ali z grozljivimi situacijami postane **groteskno**. M. Kmecl (1995: 174) jo opredeljuje kot posebno vrsto tragikomičnosti, za katero je značilno »pretirano karikiranje, združevanje komaj združljivega v nerazumne, polblazne, skrivnostne sestave«. Kot estetski pojem grotesko definira tudi Solar (1989: 199), v kateri »prikazovanje teži k iznakaženosti, nenaravnem, fantastičnem in spačenem, kar deluje na meji med trpko resnim in smešnim«. G. R. Tamarin v *Teoriji groteske* med drugim navede naslednje značilnosti groteske: disharmoničnost kombinacije raznih prvin oziroma montaža disparatnih elementov (komično, tragično, grozljivo, fantastično, nesmiselno), deformacija (maličenje podob, spačenost), depersonalizacija (človek kot robot, lutka), mehanizacija živega ali oživljanje mrtvega (marioneta). Tamarin se v svoji teoriji ne posveča posebej mladinski književnosti, čeprav najde prvine, ki sooblikujejo grotesko, tudi pri otrocih. Tako večkrat izpostavi povezavo med Chaplinovo (groteskno) filmsko umetnostjo in pogledom otroka, »ki tudi najstrašnejše stvari vidi kot smešne, ker jih gleda brez kakršnega koli etičnega ocenjevanja« (isto: 119). Že v prejšnjih razdelkih so bile nakazane nekatere prvine, ki jih je mogoče povezovati tako z burlesko kot z grotesko; med obema

slogovno-žanrskima je mogoče najti vrsto sorodnosti — burleska namreč »kaže maksimalno podobnost z grotesko, tako po primitivni surovosti, iznakaženosti (ekstremni karikiranosti), brezobzirni agresivnosti, predvsem pa so si podobni njune značilne fabule in liki. Le da je groteska resnejša, bolj zasičena s tragiko. Groteskni clown je mnogo bolj žalosten kot grobi veseljak burleske« (isto: 105). Grotesko tudi v mladinski dramatiki od burleske ali burke loči večja resnoba ter grozljivost podob in tesnoba, ki jo vzbuja literarnoestetsko doživetje teh prvin. Prav zato je tudi groteskni prvin v mladinski književnosti neprimerno manj kot prvin burke. Groteskne se zdijo podobe dramskih oseb v Bevkovem prizoru *Resnica v oči bode* (1928/29): mož je »*grd in ves kosmat, eno oko ima zavezano*«, žena je »*debela, zabuhla v lica, a je na drugo oko slepa*«, maček »*je tudi slep na eno oko*«, groteskna pa je tudi potnikova borba z mačkom in njegova »resnica«, s katero razdraži moža in ženo (vsi trije imajo skupaj le tri oči). Zgolj groteskne drobce je najti tudi v Ribičičevi *Kraljici palčkov* (1923): lutka, ki je ostala pri palčkih namesto Anice, čarovnica oživi in ji da piti tri zdravila — prvo daje razum, drugo je srce, tretje hrepenenje (ki ga je čarovnica zvarila iz srca lepe Vide) — kraljica, oživljena lutka, odide za glasom piščali. Groteskna je torej podoba oživljene porcelanaste punčke (»*Stoji in se giblje, kakor se gibljejo umetne punčke-igračice; zgornje lahti tišči k telesu, spodnje ima iztegnjene naprej, glavo premika v desno in levo v ostrih sunkih. Tudi hoja ji je taka.*«), v njenem gibanju je namreč mogoče videti tako prvine mehancije kot deformiranosti. Taka podoba tudi ni pravljíčna ali zgolj komična, saj »bleda punčka« iz rakve ne vzbuja le smeha, ampak je v svoji pretirani karikiranosti tudi grozljiva (je brez razuma, srca in hrepenenja). Grotesknost poudarjajo tudi Černigojevi lesorezi: liki so lutke (z razširjenimi rokami) z velikimi glavami, barve so kontrastne — te njegove ilustracije se bistveno razlikujejo od pravljíčnih podob, ki ilustrirajo igro *V kraljestvu palčkov* (1922). V sodobni mladinski dramatiki je posamezne prvine grotesknosti opaziti na primer v Mikelnovi igri *Atomske bombe ni več* (1960); groteskne so podobe generalov, in sicer zaradi kombinacije med komičnimi besednimi igrami (npr. imena Hripavi, Debeli, Plešasti general; ogovarjanje bombe: najlepša, najmočnejša bomba) in situacijami ter grozljivostjo uničenega mesta (na začetku igre), zgodbe slepega lajnarja in simbolike surove vojaške moči in tekmovanja med velesilama, ki jo predstavljajo generali. Za grotesko torej vsekakor velja Helmersova ocena, da sta »potujitev in groteska v mladinski književnosti redka, ker vsebujeta močne emancipatorične in anarhične poteze« (V: Lexikon: 579) — morebiti s temi potezami besedilo presega svojo intencionalnost.

1.6 Odgovoriti na vprašanje, kaj je v mladinski književnosti tragično, kaj komično in kaj groteskno, ni preprosto, saj se vsi trije pojmi pojavljajo tako v stilno-tipoloških kot v žanrskorazvojnih raziskavah literature. Pregled mladinskih gledaliških iger pokaže, da je s tragičnim in grotesknim mogoče povezovati le zelo majhno skupino iger (takih besedil ni več kot deset). Bistveno več je komičnih besedil — ob tem velja opozoriti na dejstvo, da se komična perspektiva razmahne predvsem v sodobni mladinski dramatiki, medtem ko v starejši književnosti prevladujejo melodramatični oziroma moralno- in verskovzgojni besedilni vzorci, ki se mestoma povezujejo z oznako žaloigra. Nosilci dramskega dogajanja so v mladinski komični igri bodisi otroci (npr. pri Golii) bodisi mladostniki ali odrasli (npr. pri Milčinskem ali Suhodolčanu). Pojem komičnega seže v mladinski dramatiki od igrive burke do kritične satire, ki karikira družbeno in moralno sprevrženost.

Presenetljivo je, da je satiričnih komedij več kot igrivih burk – to pomeni, da so tudi v komični mladinski dramatiki vidne avtorjeve težnje po kompleksni povednosti, ki jo vsebinsko nereducirana gledališka igra namenja mlademu in odraslemu bralcu. Prav zaradi povednostno odprte satirične mladinske igre se ob posameznih besedilih kaže vprašljivost meja med mladinsko in nemladinsko dramatiko. To mejo bi še dodatno zbrisala analiza, ki bi vprašanje komike v mladinski dramatiki (književnosti) razlagala iz filozofskih izhodišč. Zanimivo je, da se da nekatere kategorije, povezane s komičnim, ki jih je v svojem eseu razložil H. Bergson (1977), povezati tudi z mladinsko gledališko igro. Tako je mogoče prvine mehaničnosti in togosti ob še nekaterih drugih kategorijah, ki se na oba pojma navezujejo, opazovati tudi v mladinskih komičnih igrah: komično ekscentričnost, popačenost in »marionetnost« je mogoče zaznati v delovanju kraljične v Pečjakovi komediji (kraljično »poganja« skriti mehanizem uroka) ali v Suhodolčanovi igri *Anton Pomperdon in vsi Pomperdoni* (meščani, ki tekmujejo v skokih, so podobni lutkam). Družbena ceremonialnost in avtomatizem ter poklicna zakrknjenost, o kateri piše Bergson v okviru značajske komike, so prisotni tako v Golievih mladinskih igrah (satira na račun dvorjanov in veteranov) kot pri Ganglu (smešenje butalskih likov) ali Suhodolčanu (podoba meščana, ujetega v namišljena nasprotja). Z Bergsonovimi strukturnimi opredelitvami komike je mogoče vzporejati tudi posamezne vsebinske drobce obravnavanih besedil – take komične sestavine so:

- posebna pravljlična togost (predvidevanje razvoja dramskega dogajanja v skladu s pravljličnim klišejem, ki se sooča z resničnostno zgradbo dogajanja: *Jurček*, *Bedak Pavlek* ipd.),
- nedružbenost osebe (gre zlasti za samoizločenost povzpeticov v Golievi dramatiki), preoblačenje (npr. besedilo *Padel si*),
- raztresenost in sanjaštvo (lik zvezdogleda Močerada),
- kombinacija vzvišenega in telesnega (*Vesela igra o žalostni princezinji*)

Ob tem je v mladinski gledališki igri najti tudi precej prvin besedne komike (npr. kombinacija verza/rime in banalne vsebine – *Kraljična z mrtvim srcem*). Te vzporednice med mladinsko in nemladinsko komiko so veliko bolj prepričljive kot tiste, ki iščejo prvine »tragičnosti« v mladinski književnosti: temeljna korektivna logika »komike« (smeš kot kritika, kot »poboljševalni ukrep« (isto: 117) zoper neprilagojenca) ima tudi v mladinski komediji vzgojno funkcijo, ki se razvidno zrcali predvsem v Golievih igrah, kasneje pa jo vedno bolj očitno zamejuje samotematizacija gledališke spektakelskosti.

1.7 Druga zanimiva ugotovitev je, da se komično v mladinski igri povezuje s pravljličnostjo, in sicer bodisi na ravni likov in vsebine (npr. Golieva mladinska dramatika) bodisi na ravni posameznih medbesedilnih drobcev (npr. Suhodolčanova *Norčije v gledališču*). Tako bi bilo mogoče v zgodovini mladinske gledališke igre zaslediti celo poseben žanr, tj. **mladinsko pravljlično komedijo**. Prepoznavna je po dogajalni zgradbi in likih, značilna zanjo pa je tudi poudarjena etična sporočilnost, a brez neposredne vzgojnosti (tako pri R. Pečjaku, F. Milčinskem in P. Golii). Seveda pa raziskava žanrskih določil mladinske pravljlične komedije presega okvir pričujočega članka in kliče po specialni ter poglobljeni samostojni raziskavi.

2 Navedenke

- H. Bergson, 1977: *Esej o smehu*, Ljubljana, Slovenska matica (Filozofska knjižnica, 17).
- R. Breuer, 1988: *Tragische Handlungsstrukturen, Eine Theorie der Tragödie*, München, Wilhelm Fink.
- A Dictionary of Literary Terms*, 1979, London, Andre Deutsch.
- F. Filipič, 1959: *Opombe in spremna beseda*, V: *Otroške in mladinske igre*, Ljubljana, Mladinska knjiga.
- H. D. Gelfert, 1995: *Die Tragödie, Theorie und Geschichte*, Göttingen, Vandenhoeck&Ruprecht.
- J. Hrštic, 1984: *Problem tragedije*; V: *Teorija tragedije*, prir. Z. Stojanović, Beograd, Nolit (Književnost i civilizacija).
- B. Jović, 1990: *Fantastika*, prev. M. Bogataj, Ljubljana, Literatura, 8.
- Kmecl, 1996: *Mala literarna teorija*, Ljubljana, Mihelač in Nešović.
- M. Kobe, 1987: *Pogledi na mladinsko književnost*, Ljubljana, Mladinska knjiga (Otrok in knjiga)
- F. Koblar, 1973: *Slovenska dramatika*, 2. knjiga, Ljubljana, Slovenska matica.
- J. Kos, 1981: *Morfologija literarnega dela*, Ljubljana, Državna založba Slovenije (Literarni leksikon, 15)
- J. Kos, 1983: *Očrt literarne teorije*, Ljubljana, Državna Založba Slovenije.
- Literatura, 1984: *Leksikon Literatura*, Ljubljana, Cankarjeva založba.
- L. Kralj, 1970: *Literatura Slavka Gruma*, Ljubljana, Slovenska akademija znanosti in umetnosti (Razprave, VII).
- V. Kralj, 1964: *Dramaturški vademekum*, Ljubljana, Mladinska knjiga (Kozmos, 17).
- Lexikon der Kinder- und Jugendliteratur*, 1984: Weinheim/Basel, Beltz.
- O. Mandel, 1961: *A Definition of Tragedy*, New York, New York University Press.
- O. Mann, 1984: *Tragično kao sadržaj poetske umetnosti i skustva*, prev. D. Gojković; V: *Teorija tragedije*, prir. Z. Stojanović, Beograd, Nolit (Književnost I civilizacija).
- H. Markiewicz, 1977: *Glavni problemi literarne vede*, prev. N. Jež, Ljubljana, Državna založba Slovenije.
- D. Pirjevec, 1964: *Ivan Cankar in evropska literatura*, Ljubljana, Cankarjeva založba.
- D. Poniž, 1994: *Tragedija*, Ljubljana, Državna založba Slovenije (Literarni leksikon, 42).
- R. Prelević, 1979: *Poetika dečje književnosti*, Mostar, Prva književna komuna (Pogledi).
- Rečnik književnih termina*, 1985: Beograd, Nolit.
- Rodari, 1977: *Srečanje z domišljijo*, Ljubljana, Mladinska knjiga (Otrok in knjiga).
- M. Solar, 1989: *Teorija književnosti*, Zagreb, Školska knjiga.
- Z. Stojanović, 1984: *Pitanje tragedije*; V: *Teorija tragedije*, prir. Z. Stojanović, Beograd, Nolit (Književnost I civilizacija).
- M. Zupančič, 1987: *Problematika tragedije*, Maribor, Obzorja.

Summary

TRAGIC, COMIC, GROTESQUE IN CHILDREN'S LITERATURE

Since all three notions appear in style-typological as well in genre-developing literary researches it is not simple to answer the question what is believed to be tragic, comic and what grotesque. The review of youth plays shows only a small group of plays that can be linked with tragic and grotesque. There are essentially more comic texts. Comic perspective expands mainly in modern youth drama, while in older literature melodramatic or moral and religious educational literary patterns prevail.

Prevod/Translated by: *Bojana Panevski*