

UNIVERZA V LJUBLJANI
FILOZOFSKA FAKULTETA
ODDELEK ZA SLOVENISTIKO

EVA PAVLETIČ

***Škrat Kuzma dobi nagrado: slikanica, radijska igra in
gledališka predstava***

Diplomsko delo

Ljubljana, 2014

UNIVERZA V LJUBLJANI
FILOZOFSKA FAKULTETA
ODDELEK ZA SLOVENISTIKO

EVA PAVLETIČ

***Škrat Kuzma dobi nagrado: slikanica, radijska igra in
gledališka predstava***

Diplomsko delo

Mentorica:izr. prof. dr. Mateja Pezdirc Bartol

Univerzitetni študijski program
prve stopnje Slovenistika

Ljubljana, 2014

Kazalo

<u>Izveček.....</u>	<u>3</u>
<u>1. Uvod.....</u>	<u>4</u>
<u>2. Slikanica.....</u>	<u>6</u>
<u>3. Radijska igra.....</u>	<u>12</u>
<u>4. Gledališka predstava.....</u>	<u>15</u>
<u>5. Sklep.....</u>	<u>18</u>
<u>Povzetek.....</u>	<u>19</u>
<u>Viri.....</u>	<u>20</u>
<u>Literatura.....</u>	<u>20</u>

Izvleček

Škrat Kuzma dobi nagrado: slikanica, radijska igra in gledališka predstava

Pravljica *Škrat Kuzma dobi nagrado* Svetlane Makarovič je bila prvič objavljena leta 1974, leta 1996 je izšla druga izdaja slikanice, ki je doživela dva ponatisa. Izkazala se je tudi kot uspešna radijska in gledališka predstava, vsak od teh medijev pa ima značilna izrazna sredstva. Zanimalo me je, kako je zgodba o Kuzmi in šopku čarobnih jagod zaživela skozi vsakega izmed njih, poleg tega pa sem želela prikazati literarno življenje pravljice skozi obdobje 40 let. Glavna razlika med obema izdajama slikanice se pokaže pri razporeditvi verbalnega in vizualnega. Prva izdaja tako spada med klasične slikanice, pri drugi pa se slika razlije čez rob. V radijski igri so ustvarjalci pokazali veliko poznavanje tega medija in pravljico predstavili na najbolj enkraten način, saj samo ta medij ne vsebuje vizualnega. Za razliko od radijske igre se gledališka predstava veliko bolj opira na knjigo, vendar je zgodba kljub temu podana na nov, zanimiv način. Vsak medij je ustvaril samostojno umetniško delo.

Ključne besede: Svetlana Makarovič, *Škrat Kuzma dobi nagrado*, slikanica, radijska igra, gledališka predstava

Abstract

Škrat Kuzma dobi nagrado: picturebook, radio play and theatre performance

Škrat Kuzma dobi nagrado is one of the basic fairy tales of the Slovene author Svetlana Makarovič. The first edition was published in 1974, the second in 1996, which had then been reprinted twice. In years to come it has also become a very successful radio play and theatre performance, but each of these media has its own way of expressing itself. I was interested in seeing how the story of dwarf Kuzma and his bunch of magic strawberries came to life in each of them. In addition, I wanted to show the literary life of this story in the period of 40 years. The main difference between both editions of the picturebook is in the visual and verbal layout. The first edition is a classic picturebook, but in the second one the pictures spread over their edges. The creators of the radio play showed a great understanding of this medium and told the story in the most unique way because this is the only medium that does not include the visual. The theatre play leaned on the book a lot more than the radio play did, but they still managed to tell the story in a new and interesting way. Each media has created an independent work of art.

Key words: Svetlana Makarovič, *Škrat Kuzma dobi nagrado*, picturebook, radio play, theatre performance.

1. Uvod

Pravljica *Škrat Kuzma dobi nagrado* je ena izmed temeljnih pravljič opusa Svetlane Makarovič in je vključena v pomembne izbore pravljič: *Glavni petelinček* (1976), *Pravljice iz mačje preje* (1980), *Mačja preja* (1992) in *Svetlanine pravljice* (2008). Prvič je bila objavljena leta 1974 v samostojni slikanici pri Mladinski knjigi, torej letos praznuje 40 let nastanka. Škrat Kuzma se pojavi v štirih delih Svetlane Makarovič: *Škrat Kuzma dobi nagrado*, *Kuzma in mravlje*, *Šuško in gozdni dan* ter v fantastični pripovedi *Kam pa kam, kosovirja*, kar ga naredi za enega najbolj pogostih junakov v pravljičah Svetlane Makarovič. Zanimivo je, da se njegove lastnosti iz pravljičice v pravljičo spreminjajo. V pravljičah *Škrat Kuzma dobi nagrado*, *Kuzma in mravlje* ter *Šuško in gozdni dan* ga spoznamo preko škratovščin, v delu *Kam pa kam, kosovirja* pa je poudarjena njegova pozitivna narava, saj kosovirjema pomaga (Haramija 2009: 12–60).

Avtorica pravljičice je Svetlana Makarovič, ki se je rodila 1. 1. 1939 v Mariboru. Po študiju na igralski akademiji je najprej igrala v poklicnih gledališčih, nato pa se je posvetila pisanju in leta 1964 izdala svojo prvo pesniško zbirko. Je vsestranska umetnica, ki piše za otroke in odrasle, tako prozo kot tudi poezijo, znana je svojih šansonih, nekatere pravljičice je tudi sama ilustrirala. Sodelovala je s priznanimi slovenskimi ilustratorji (Jelka Reichman, Matjaž Schmidt), kasneje pa z novo generacijo ilustratorjev, ki se je oblikovala prav ob njenih pravljičah (Ilc 1997: 135–141; Pezdirc Bartol 2011: 89).

Za svoje delo je prejela mnogo nagrad: Levstikovo nagrado (1973, 1975), Prešernovo nagrado (2000), Janus Korczak honour list (1981), Zmajeve dečje igre (1987), večkrat je bila nominirana za Andersenovo nagrado. Uvrščena je tudi na IBBY (International Board on Books for Young People) Honour list (IBBY častna lista) (Blažič 2009: 45). Njene pravljičice predstavljajo svetlo stran njenega opusa, najpogosteje gre za živalske pravljičice, vendar pa v njenih pravljičah nastopajo tudi mitološka bitja, ljudje, nebesna telesa itd. (Ilc 1997: 137) Posebnost njenih pravljič je velika mera humorja in izvirnosti, ki se kaže na več ravneh: domišljijski prostori, perspektiva, zgradba, slog, imena junakov itd. (Blažič 2011: 76–78). Pogosto prikazuje pomembnost prijateljskega sobivanja in strpnosti. Njeni junaki imajo značilnosti otroka, saj so nagajivi, radovedni in razposajeni, temeljna vrednota, ki se pojavlja v večini njenih pravljič, je spoštovanje svobode drugega in drugačnega. Znana je tudi kot mojstrica jezika, ki ga zaznamujeta živost besede in vnašanje nenavadnih tvorjenk ali zvez (Saksida 2001: 433).

Pravljica *Škrat Kuzma dobi nagrado* se dogaja v gozdu, predvidoma oktobra in traja približno 24 ur. Začne se tako, da se Kuzma zjutraj zbudi in se odpravi na škratje zborovanje, ne ve pa, da mu sledi sraka. Na zborovanju se zberejo različni škratje, ki poročajo o škratovščinah, ki so jih opravili v mesecu septembru. Ko pride na vrsto Kuzma, pove, da je pomešal jajca iz petih različnih ptičjih gnezd. Sraka, ki vsemu prisluškuje, se razburi in začne kovati načrt, kako se bo Kuzmi maščevala. Ko vsi škratje končajo s poročanjem, sledi zabava in žreb, kdo bo ta mesec dobil nagrado za svoje škratovščine. Kot nam pove že naslov, je nagrajen Kuzma, ki za nagrado prejme šopek čarobnih jagod, ki jih nikoli ne zmanjka. Proti jutru se Kuzma izmučen vrne domov, sraka pa odleti k veverici in ježu (tudi njima je Kuzma nagajal) in skupaj se mu maščujejo tako, da mu ukradejo šopek čarobnih jagod. Nato se odpravijo k medvedu. Ko se Kuzma zbudi, ugotovi, da jagod ni in odpravi se v gozd, da jih poišče. Pot ga privede mimo vesele družine, ki se sladka z njegovimi jagodami. Kuzma se razjezi, živali pa se mu samo smejejo in povedo, da so si tudi oni privoščili majhno škratovščino in mu s tem povrnili za vse nevšečnosti, ki jim jih je povzročil.

Eden izmed osrednjih motivov pravljice je nagajivost, ki se kaže skozi škratovščine in krajo jagod, ko se živali odločijo Kuzmi maščevati. Čeprav je v zgodbi prisotno maščevanje, to ni glavna tema pravljice. Glavna ideja je nekoliko prikrita. V zgodbi prevladuje vsevedni neosebni pripovedovalec, le v zadnjem odstavku do povedanega zavzame ironično držo, ki deluje humorno, hkrati pa se s posmehom Kuzmi postavi na stran gozdih živali, torej so bila dejanja Kuzme v očeh pripovedovalca napačna. Iz tega lahko razberemo, da je glavna ideja pravljice spoštovanje drugega in njegove lastnine, saj lahko s svojimi dejanji prizadenemo ljudi okoli nas. Kot sem že prej omenila, je to pogosta tema Svetlaninih pravljic. Pojavi se tudi motiv sodelovanja in prijateljstva, ko sraka, veverica in jež skupaj ukradejo jagode. Kot stranski motiv pa se pojavi tudi motiv alkohola, vendar se bom temu bolj natančno posvetila kasneje.

Pravljica je zaživela skozi različne medije in vsak izmed njih ima svoje zakonitosti, svoj način izražanja, ki ga je potrebno upoštevati. Slikanica se tako izraža skozi besede in slike, ki skupaj ustvarjajo novo, nerazdružljivo celoto. Radijska igra nam s prepletom besed, glasbe, šumov in tišine predstavi Kuzmovo zgodbo na najbolj edinstven, samosvoj način, saj je to edini medij, ki ne vsebuje vizualnega. Gledališka predstava pa izkorišča vse gledalčeve čute in postane resnična skozi igro igralcev. Raziskovala sem, kako je Kuzmova zgodba zaživela skozi različne medije in kako so ustvarjalci upoštevali specifične lastnosti vsakega medija. Za metodološki model mi je služil članek Mateje Pezdirc Bartol: Saprarniška, ki je bil objavljen

leta 2011 v reviji *Jezik in slovstvo*. Pri analizi slikanic sem upoštevala tipologiji Marie Nikolajeve (2003: 5–25) in Marjane Kobe (1987: 27–50), pri analizi radijske igre pa sem si pomagala s knjigo *Poetičnost zvoka* Rosande Sajko (2006). Za potrebe raziskave sem preučila obe slikanici, večkrat poslušala kaseto z radijsko igro, gledališke predstave pa si žal nisem ogledala v živo, zato sem si pri Slovenskem mladinskem gledališču izposodila DVD s posnetkom predstave, ki sem si ga večkrat ogledala.

2. Slikanica

Slikanica *Škrat Kuzma dobi nagrado* je izšla v dveh izdajah. Prvič je izšla leta 1974 pri založbi Mladinska knjiga v zbirki Velike slikanice. Ilustrirala jo je Jelka Reichman. Drugič je slikanica izšla leta 1996 prav tako pri Mladinski knjigi, vendar jo je tokrat ilustriral Tomaž Lavrič. Ta izdaja slikanice je doživela dva ponatisa, in sicer leta 2000 in leta 2013. Slikanica je bila leta 1978 prevedena v češčino (*Šotek Kuzma vyhrává cenu*) in v slovaščino (*Šibal Kuzman škriatok*) (Ilc 1997: 140). V nadaljevanju bom primerjala slovenski izdaji slikanice ter poskušala ugotoviti, katere so njune skupne točke in kakšne so razlike med njima.

Za slikanico je značilna kombinacija dveh ravni komunikacije: besede in slike. Bralec tako celoten smisel doživi šele skozi interakcijo obeh komunikacijskih sredstev. Glavna funkcija slik je opisovati in predstavljati, glavna funkcija besedila pa je pripovedovati. Vsaka od njiju ima vrzeli, ki si jih medsebojno zapolnjujeta. Verbalno (besede) in vizualno (slike) lahko v bralcu vzbudita različne asociacije in se tako spajata v povsem novo zvrst (Nikolajeva 2003: 5–7). Slikanice so namenjene več kot eni generaciji, saj so zvrst, ki naj bi jo odrasli prebirali otrokom. V njih se pojavljajo vrzeli, ki jih otroci in odrasli zapolnjujejo različno (22). Tudi v slikanici *Škrat Kuzma dobi nagrado* lahko najdemo mesta, ki jih otroci in odrasli dojemajo drugače. To pa ni nič nenavadnega, saj je »Svetlana Makarovič /.../ izrazito sodobna avtorica, ki piše za dvojnega naslovnika.« (Blažič 2011: 78) Poglejmo na primer opis Kuzme, ko se vrača s škratovskega zborovanja in njegovo prebujanje naslednji dan.

»Kuzma se je s šopkom jagod zadovoljno odpravil proti domu, malce negotov je bil v nogah, malce se mu je vrtelo, pa kaj bi to! Še zapel si je, čeprav je vedel, da nima posluha. Pa kaj potem, si je mislil, glavno je, da imam veselje do posluha - hik! in pa vzrok za hik! petje! /.../Škrat Kuzma se je prebudil bolj pozno. Žejen je bil in glava ga je bolela in komaj je čakal, da bi se osvežil in pokrepčal s hladnimi, dišečimi jagodami – ampak, kje pa so?!«

Odrasel bralec bo iz prvega opisa razbral, da je Kuzma opit (na zabavi so namreč stregli dateljno pivo, gosenični liker in makovo vino), bolečo glavo naslednje jutro pa bo predpisal posledicam zaužitja preveč alkohola. Otrok pa tega ne bo opazil oziroma bo Kuzmovo slabo počutje prej predpisal utrujenosti kot alkoholu. Alkohol je tematika, ki jo v mladinski književnosti pogosto najdemo, vendar je zelo redka v književnosti za mlajše otroke (Blažič 2011: 79). Tukaj je sicer bolj obrobne pomena, vendar je vseeno potrebno opozoriti na ta motiv prav zaradi njegove redkosti in zaradi prefinjenega opisa.

Besedilo ostaja enako v obeh izdajah slikanice. Tako kot v drugih pravljicah Svetlane Makarovič tudi tukaj najdemo izvirne izraze, ki si jih je avtorica sama izmislila. Nevšečnosti, ki jih počnejo škratje, je poimenovala škratovščine, pojavi se tudi izraz lopovščina. Avtorica pogosto uporabi otroške kletvice, ki slogovno zaznamujejo negativni ali pozitivni odnos do sveta (77). Sraka tako svojo užaljenost izrazi z otroško kletvico: »Ježešna!« Pojavijo se tudi pogovorne besede in besedne zveze, kot sta »ostriči na balin« in »sračka«. Tudi drugače je v pravljici uporabljeno veliko stilnih sredstev. Opazimo pretiravanje, ki deluje humorno, ko se Kuzma že petstotič zave, da nima posluha. Pogoste so pomanjševalnice: družbica, mehke šapice. Pojavi pa se tudi dvojno pomanjšanje: drobcen mikrofoncek. Lahko zasledimo popolno ponovno pojavitev, ko Kuzma išče jagode. Takrat se štirikrat ponovi besedna zveza »jagod ni«, pred tem pa je vsakič navedeno, kje je iskal jagode. Dvakrat se tudi skoraj dobesedno ponovi srakina grožnja Kuzmi: »O, ti Kuzma, le čakaj!« in »Le čakaj, Kuzma, le čakaj!« Pojavi se trojna formula, ki jo izreče sraka: »čisto drugačni, čisto nemogoči, čisto za nikamor.« Zaznamo tudi primerjavo, ko na koncu Kuzma pozeleni »kot lasje njegove sinočnje plesalke.« Vse to naredi zgodbo bolj bogato, pokaže pa se tudi avtoričina značilna skrb za jezikovno oblikovanost. V zgodbi je pomembna zelena barva, ki se pojavlja na več mestih in simbolizira jezo ali maščevanje, torej neka negativna čustva. Sraka in Kuzma tako pozelenita od jeze, veverici pa se od maščevanja zeleno zasvetijo oči. Zelena barva kot nekaj pozitivnega se pojavi le enkrat: Kuzmova soplesalka ima zelene lase.

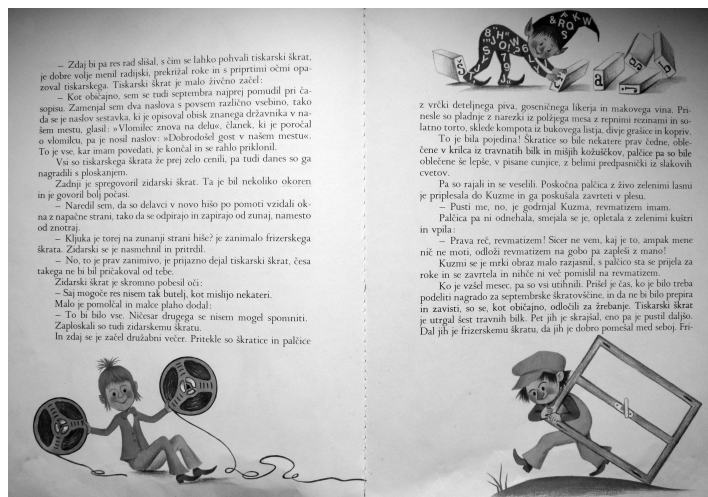
Slikanico odlikuje tudi izjemna izvirnost na več ravneh. Izvirne so jedi in pijača, ki jih jedo škratje ter opisi palčjih oblek. Povsem nova je ideja, da bi imel nekdo od mladosti še povsem sive lase, kot jih ima v slikanici ena izmed palčic. Nenavadno je tudi, da so živali po medvedovih vratih popraskale, ne potrkale. Živali se sicer pogovarjajo in kujejo načrte, vendar vseeno delujejo zelo živalsko, nečloveško, saj delajo povsem živalske stvari (veverica nabira lešnike), niso oblečene itd. Samo o medvedu je zapisano, da počne nekaj izrazito človeškega, ta si namreč zjutraj umiva zobe.

Marjana Kobe (1987: 27–50) loči več vrst slikanice glede na izvor, zahtevnostno stopnjo, ustvarjali postopek ter razporeditev besedila in slike. Glede na izvor razdeli slikanice v tri skupine: izvirna slovenska slikanica, slikanica s slovenskim prevodom tujega besedila, a z izvirnimi ilustracijami, in slovenska izdaja slikanice s tujim besedilom in tujimi ilustracijami. Obe izdaji izbrane slikanice spadata v prvo skupino, saj so tako avtorica kot ilustratorja Slovenci.

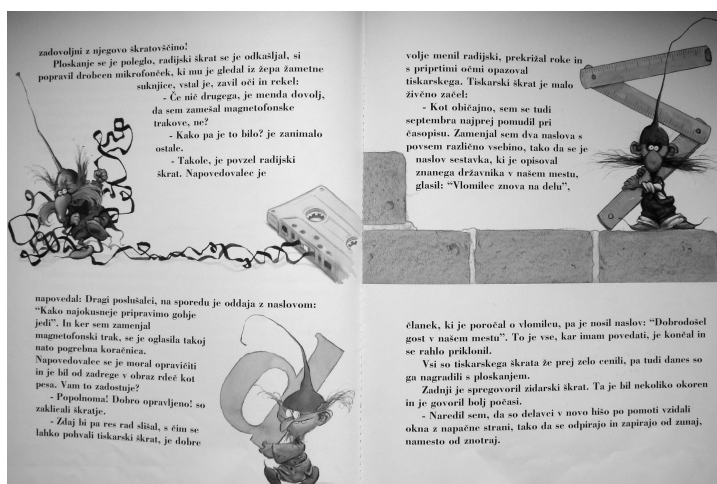
Glede na zahtevnostno stopnjo lahko slikanice razdelimo na leporella, knjige s trdimi listi in knjige s tankimi listi, kamor se uvrščata obe izdaji slikanice *Škrat Kuzma dobi nagrado*. Ta stopnja je zaradi svoje zunanje podobe, predvsem pa zaradi doživljajske zahtevnosti najzahtevnejša in je tako namenjena otrokom starejšim od petih let (31).

Slikanice lahko razdelimo tudi glede na ustvarjalni postopek. Prva je avtorska slikanica, kjer je avtor besedila in ilustracij en sam ustvarjalec. Pri drugem tipu slikanic tvorita soavtorja stalni ustvarjalni team, pri tretjem pa soavtorja nista stalna sodelavca. Prav ta tretji tip je pri nas najbolj pogost (36). Obe slikanici se tudi tukaj ne razlikujeta, saj obe sodita v tretjo skupino. Svetlana Makarovič je s Tomažem Lavričem sodelovala le pri tej slikanici, z Jelko Reichman pa je sodelovala tudi pri slikanici *Skozi mesto*, vendar to še ni dovolj, da bi ju imeli za stalen ustvarjalni team (Haramija 2009: 16–19).

Razlika med slikanicama se najbolj pokaže pri razporeditvi besedila in ilustracij. Izdaja iz leta 1974 spada med klasične slikanice. Vsaka ilustracija je samostojna slika, ki besedila ne razdrobi na manjše odstavke, ampak deluje kot nekakšen okvir. Tako je besedilo obrobjeno z ilustracijami, ali pa so ilustracije na posebni strani, strogo ločene od besedila. Ta slikanica ima tudi eno dvojno ilustracijo brez besedila. Drugo izdajo pa lahko že uvrstimo v tip slikanice, kjer se ilustracija razlije čez svoj rob in besedilo razdeli na manjše smiselne odlomke. Tako sta besedilo in slika bolj povezani. Za ponazoritev te razlike je najbolje primerjati odlomek, kjer se škratje hvalijo s svojimi škratovščinami. V prvi izdaji so škratje narisani nad in pod besedilom, pri drugi pa so škratje postavljeni med besedilo, ki ga tako presekajo.



Slika 1: Slikanica 1974



Slika 2: Slikanica 1996

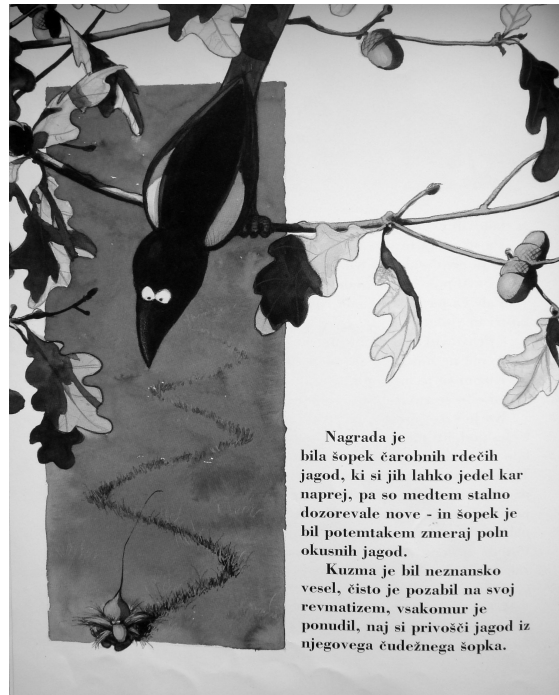
Maria Nikolajeva (2003: 5–26) problematizira odnos med besedo in sliko v slikanici. Tako govori o simetričnem odnosu, ker ilustracije in tekst pripovedujejo isto zgodbo, o komplementarnem odnosu, kjer si ti dve prvini medsebojno zapolnjujeta vrzeli, in stopnjevalni interakciji, kjer slike presegajo pomen besed. Pri obeh izdajah slikanice prevladuje simetričen odnos, torej sta slika in beseda usklajeni, informacije se podvajajo. Do zapolnjevanja vrzeli pride le na ravni zunanjih opisov, ki jih besedilo poda zelo malo, slika pa nam prikaže prav junakovo zunanost. V prvi izdaji pride do neskladja med besedo in sliko, ko na sliki vidimo Kuzmo, kako spi na travniku, v besedilu pa piše, da spi v svoji duplini. V drugi izdaji pa pride do nasprotja pri Kuzmovi zunanosti. Po besednem opisu bi moral biti ves rjave in zelene barve, na sliki pa so njegovi lasje, brada in koža rdeče barve, ki prevlada nad zeleno in rjavo. Verbalno in vizualno ter njun preplet so pomembni tudi za vprašanja o prizorišču, karakterizaciji, perspektivi, času in gibanju.

Prizorišče nam predstavlja časovni in krajevni okvir zgodbe. V našem primeru je prizorišče integrirano, saj se zgodba ne bi mogla dogajati nikjer drugje kot v gozdu. Časovni okvir zgodbe je približno 24 ur. Prizorišče je lahko zelo pomemben dejavnik karakterizacije, vendar v prvi izdaji temu ni tako. Tam so v ospredju ilustracij nastopajoči, ozadje oziroma prizorišče je le nakazano, tako da iz njega o junakih ne moremo sklepati prav dosti. To, da so v ospredju le nastopajoči in da ozadja praktično ni, pa ni nič nenavadnega. »Tudi za slikovne upodobitve prizorišč so na voljo najrazličnejše rešitve, vključno s to, da prizorišča, besednega ali slikovnega sploh ni (kar je značilno za knjige, v katerih so upodobljene le osebe in predmeti, ki so vsebinsko nepogrešljivi)« (Nikolajeva 2003: 11). Samo prizorišče je v prvi izdaji podano pretežno z besedo, saj bi iz slik prej sklepali na travnik kot na gozd. V drugi izdaji pa je prizorišče bolj nazorno prikazano, naslikana je tudi Kuzmova soba oziroma duplina. To bralcu omogoči pogled v škratovo zasebnost, kar pripomore globlji karakterizaciji. V drugi izdaji je tako prizorišče podano s sliko in besedo, vendar prevladuje slika, ki nam dodatno osvetli besedne opise. V obeh prevladujeta pogled od blizu in pogled iz srednje razdalje, v drugi izdaji pa se pojavi tudi pogled od daleč, ko opazujemo Kuzmo, ki cikcaka po travi.

Za karakterizacijo je značilno, da so opisi lahko podani z besedo ali sliko, načeloma pa naj bi v slikanici prevladovali vizualni opisi, ki so bolj učinkoviti. Določenih stvari, kot so imena junakov, starost itd., pa nam slike ne morejo podati. Tam potrebujemo verbalni opis. Tako se pojavijo kratki verbalni opisi kuharskega škrata, jagod, palčice in Kuzme. Preko slike je najtežje izraziti psihološke opise. Jezo sta oba ilustratorja dobro ponazorila s Kuzmovo obrazno mimiko, medtem ko okornosti zidarskega škrata ni mogoče ponazorili s sliko. Moramo se zavedati tudi, da v slikanicah poglobljena karakterizacija skoraj ni mogoča, saj so slikanice bolj usmerjene v dogajanje kot v značaje (13). Zanimivo je tudi to, da škratje v drugi izdaji z dolgimi in veliki nosovi, neravnimi zobmi in pretirano dolgimi čepicami delujejo skoraj kot karikature, ki iz bralca izvabijo nasmeh.

V slikanici prevladuje vsevedni objektivni pripovedovalec, torej gre za neosredotočeno perspektivo. Le na koncu postane subjektiven, ko reče: »Če se bosta z zelenolaso pačico še kdaj srečala, bosta gotovo lep par. Ampak, kaj bosta jedla, tega pa ne vem. Rdečih jagod najbrž ne.« Tukaj je ne samo subjektiven, ampak tudi zelo ironičen, do povedanega zavzame neko držo, česar v slikanici prej ne zasledimo.

Največji problem ilustracije je, da ne more zadovoljivo izraziti kavzalnosti (vzročnosti) in temporalnosti (časovnosti) (15). To slikanica poda predvsem verbalno. Vendar pa sta oba ilustratorja našla nekaj rešitev. V prvi izdaji je sprememba časa nakazana tudi s tem, da se na sliki pojavi luna, torej je dan že minil. V drugi izdaji gre ilustrator še dlje: slike, ki se dogajajo ponoči, so naslikane v temno modri in beli barvi, kot da na junake sije mesečina. Tudi gibanje likov je v tej izdaji zelo dobro prikazano. Med škratjo zabavo tako vidimo v zraku škrate sredi skoka, Kuzmovo hojo domov pa ponazarja cikcak, ki ga pušča za seboj v travi.



Slika 3: Slikanica 1996

Slikanici sta si v mnogih stvareh med seboj podobni. Druži ju enak izvor, zahtevnostna stopnja in ustvarjalni postopek, glavna razlika med njima pa je pri razporeditvi verbalnega in vizualnega. Prva izdaja tako spada med klasične slikanice, pri drugi pa se slika razlije čez rob. V obeh slikanicah imamo enako perspektivo, oba ilustratorja sta našla inovativne rešitve za prikaz temporalnosti. Največja razlika med njima je pri prikazu prizorišča, ki ga v prvi izdaji na slikah skoraj ne vidimo, saj se slika osredotoča le na nastopajoče. Istega leta, kot je izšla druga izdaja slikanice, je izšla tudi avdio kasete z radijsko igro *Škrat Kuzma dobi nagrado*, naslovnico katere je ilustriral Tomaž Lavrič.

3. Radijska igra

Z radijsko igro za otroke se je ukvarjala Rosanda Sajko v svoji knjigi *Poetičnost zvoka*. Med drugim je poudarila tudi dejstvo, da je »radijska igra za otroke skoraj povsod po svetu zapostavljena« (Sajko 2006: 12). Med radijsko igro za odrasle in tisto za otroke obstaja pomembna razlika. Tista za odrasle je obrnjena navznoter in se osredotoča na dogajanja v človeku. Tista za otroke pa se ukvarja bolj s tem, kaj se s človekom dogaja, kakšne pustolovščine ga doletijo. »Kot smo že večkrat poudarili, je otrok namreč obrnjen navzven in mu je vsakršno opazovanje samega sebe tuje. Zato lahko ugotovimo, da oblika notranjega monologa, ki je ena najbolj afirmativnih oblik klasične (tradicionalne) radijske igre za odrasle, v radijskih igrah za otroke ne pride v poštev.« (Sajko 2006: 36)

Sajko nam poda tudi definicijo radijske igre: »Radijska igra je zvrst, tako pravijo, pri kateri imata poleg govorjene besede pomembno funkcijo tudi zvočni prvini šum in glasba, vse pa je oblikovano in izraženo s pomočjo elektroakustičnih izraznih pripomočkov. Zato je, tako pravijo, to povsem samosvoja zvrst, ki ima zvezo z literaturo, a od nje ni povsem odvisna.« (Sajko 2006: 31) Iz te definicije so dobro vidna specifična izrazna sredstva radijske igre: beseda, šum in glasba. Rosanda Sajko k tem dodaja še tišino (34), ki pa je v tej igri praktično ni. Kratka tišina se pojavi le enkrat, ko palčica povabi Kuzmo na ples, kar izraža njegovo zadrego.

Za besedo v radijski igri je pomembno, da je živa, zvočna in nazorna (35). Beseda je živa, kadar uporablja različne izrazne oblike, na primer: klic, vzdih, krik, retorično vprašanje itd. (36). V igri *Škrat Kuzma dobi nagrado* je vidik živosti besede zelo upoštevan. Pojavi se več retoričnih vprašanj, ki jih izrečejo različne osebe. Veverica tako reče: »In zato me budiš?«, Kuzma: »Kako bi rekel?« in radijski škrat: »Fino, a ne?«. Veliko je tudi raznih vzklikov, tako medmetnih (»sra, uh, ah«) kot stavčnih (»To pa že ni res!«). Pojavi se tudi grožnja, ki jo izreče sraka: »O Kuzma, le počakaj!« in zmerljivka, ki jo izreče Kuzma: »Koza!« Glasnost v igri se spreminja od kričanja na škratovskem zborovanju do šepetanja, ko veverica krade Kuzmi jagode. Osebe se med seboj ločijo po načinu govora. Sraka govori s hreščočim glasom, ki spominja na srakino oglašanje, veverica govori, kot da bi res imela sprednje zobe pomaknjene bolj naprej, kuharski škrat jeclja, tiskarski pa ne izgovarja šumnikov. Temu je tako, da se glasovi različnih oseb med seboj dobro ločijo. V igri nastopa 10 oseb, kar je za radijsko igro veliko, in pomembno je, da jih poslušalec med seboj brez truda loči. Poleg tega pa so pomemben dejavnik karakterizacije. Zanimive so škratovščine tiskarskega škrate, ki se

je poigral tudi z zvenom besed. Zamenjal ali odvezel je besedi črko, da je ta dobila nov pomen, na primer: izurjena kuharica je spremenil v izurjena uharica. Vse to naredi besedo živo in zvočno, razgibano in zanimivo za poslušalca.

Pri nazornosti besede je pomembno predvsem to, da igralci govorijo razločno in da svojih misli ne komplicirajo. Mislim, da je to Svetlani Makarovič in igralcem uspelo, saj govorijo zelo jasno in razumljivo, kljub šumom v ozadju se namreč nobena replika ne izgubi. Sajko (2006, 48) omenja tudi fraze, ki lahko lik dodatno karakterizirajo, pokažejo na neko značajsko lastnost osebe. Kuzma tako v igri večkrat izreče frazo »Revmatizem imam« ali »Revmatizem me daje«, vedno pa jo izreče, ko potrebuje izgovor. Poleg tega pa ima lik Kuzme še dve posebnosti, ki ga ločita od ostalih. Druge osebe govorijo knjižno, Kuzma pa ves čas (razen v songih) govori v narečju. To v poslušalcu vzbuja občutek obrobnega, podeželskega, starega in odmaknjenegega. Tako se tudi počuti Kuzma sam: pravi, da je prestar za ples in da je drugim vseeno, če zboli, poudarjeno je tudi, da živi daleč od drugih škratov in da nobena novica ne pride do njega. Druga Kuzmova posebnost pa je ta, da ima edini osebno lastno ime. Za Svetlano Makarovič je značilno, da »avtorica izvirno poimenuje in obenem pozitivno ali negativno označi like.« (Blažič 2001: 77) V Slovarju slovenskega knjižnega jezika (Spletni vir 5) najdemo štiri besede, ki imajo v svojem korenu kuzma: kuzmati, okuzmati, razkuzmati in skuzmati. Vse imajo kvalifikator starinsko, pomenijo pa razmršiti, razkuštrati. Ta slabo poznana beseda glavnega junaka označi za razmršenega, torej neurejenega, zanemarjenega, kar potrjujejo tudi njegove besede na začetku igre: »Bi se počesal ali se ne bi počesal? Ah, počešem se lahko tudi jutri. Bi se umil ali se ne bi umil? Ah, umijem se lahko tudi jutri.«

Kar se tiče področja besede, je v tej igri vse zelo dobro izpeljano. Problem nastane le v prizoru z vlečenjem slamic. Sajko v svoji knjigi pravi: »Pisatelj mora imeti »slušni pogled na svet« in mora iskati »slušne senzorje«.« (Sajko 2006: 32) Vlečenje slamic pa je zelo vizualno in zato skoraj neprimerno za slušni medij, vse skupaj deluje nekoliko zmedeno, saj za nekaj trenutkov ne vemo točno, kaj se dogaja. Res je tudi, da je ta prizor zelo kratek in zato nas ne zmoti, saj je na koncu poslušalcu vseeno jasno, kdo je izvlekel najdaljšo slamico in si pridobil nagrado. Je pa ta moment ena izmed redkih pomanjkljivosti te igre.

Drugo izrazno sredstvo radijske igre je glasba. V radijski igri za otroke so zelo popularni songi oziroma zaokroženi glasbeni vložki (Sajko 2006: 50). V tej radijski igri se pojavijo štirje songi, ki pa imajo različno vlogo. Prvi song nosi naslov Kaj pomeni biti škrat. Ker se pojavi takoj na začetku igre, deluje kot uvodna motivacija, ki poslušalca pritegne k

poslušanju. Vsebina pesmi je jasna že iz naslova: pesem govori o tem, kakšen je škrat, in nas s tem uvede v dogajanje. S pomočjo te pesmi si tako ustvarimo predstavo o glavnem junaku in ostalih škratih. Drugi song O jagodah pa ima drugačno vlogo. Služi kot čustvena podkrepitev notranjega doživljanja, saj z besedilom in glasbo izraža Kuzmovo veselje nad čarobnimi jagodami, ki jih je dobil za nagrado. Takšno vlogo ima tudi končna pesem O škratovščinah, ki govori o tem, da so škratovščine zabavne samo za tistega, ki jih izvaja, ne pa tudi za tistega, ki je zaradi njih na slabšem. Song Škratji valček pa ponazarja dogajanje na škratji veselici. Da ni prehod med govorom in songi preveč oster, je ta izpeljan tako, da se instrumentalna spremljava začne že med govorom oseb, ko osebe utihnejo, pa postane glasnejša in začne se song. Tako je pri vseh pesmih, razen pri prvi. Glasba kot ozadje govoru se tako pojavi le v teh primerih, drugače glasbenega ozadja ni. Glasba lahko ponazarja tudi spremembo lokacije ali časovni presledek med dvema prizoroma (49). V tej funkciji se glasba pojavi dvakrat, in sicer ko Kuzma hodi na zborovanje in ko se z njega vrača domov, ko poslušalec sliši le napeto glasbo. Glasba se torej v tej igri pojavlja kot ilustracija dogodkov (Škratji valček), uvodna motivacija (Kaj pomeni biti škrat), zavesa med dvema prizoroma, naslika pa tudi nam razpoloženja in čustva nastopajočih (O jagodah in O škratovščinah) (78).

Naslednje izrazno sredstvo radijske igre so šumi. »Pri radijski igri štejemo za šum vse, kar ni beseda v dialogu ali kar ni glasba. Tako štejemo k šumu tudi človeške glasove, npr. hrup množice in tudi glasove posameznikov iz ozadja, kadar označujejo zgolj okolje in niso v neposredni dramski zvezi s temeljnim dogajanjem igre.« (Sajko 2006: 53) Nimajo pa vsi šumi enake funkcije v igri. Sajko (56–57) predstavi delitev šumov glede na njihovo dramaturško-kompozicijsko funkcijo v sedem skupin. Šum je tako lahko: dokaz o obstoju, pripomoček za karakterizacijo, pripomoček za označitev okolja, strukturni pripomoček, simbol, asociativni element ali del dialoga. Največ šumov v igri *Škrat Kuzma dobi nagrado* spada v prvo skupino, torej so dokaz o obstoju neke osebe. Ko se Kuzma bliža jasi in pripoveduje, kar vidi, v ozadju slišimo ostale škrate, ki se pogovarjajo. Medtem ko se škratje smejejo škratovščinam, se vedno oglasi tudi sraka s svojim ogorčenim, zgroženim »sra, sra«. Tako poslušalec ve, da je sraka še vedno tam, saj na radiu bitje, ki se ne oglasi, ne obstaja (63). Ko se sraka razburi in govori svojo plat zgodbe o Kuzmovi škratovščini, je v ozadju šum: škratji smeh. Najlepši primer šuma kot dokaza ob obstoju je Kuzmovo smrčanje, ko mu veverica krade jagode. Smrčanje ustvarja tudi dramatično napetost. Šum kot del dialoga pa je škratji smeh med pripovedovanjem škratovščin. Ustvarjalec radijske igre mora biti pri uporabi šumov zelo pazljiv. Pomembno je, da igra ostane jasna in pregledna ter da se ne prenatrpa s šumi.

»Ničesar ne sme biti preveč, vsak zvok, vsak šum mora nekaj povedati in mora biti dramaturško utemeljen.« (Sajko 2006: 59) Svetlana Makarovič se tega dobro zaveda, saj šumov ni veliko, tisti, ki so, pa so ustrezni in celo nujno potrebni za razumevanje zgodbe.

Pravljica *Škrat Kuzma dobi nagrado* je zelo dobro prirejena za slušni medij, saj odlično upošteva značilnosti tega medija in jih s pridom izkorišča. Svetlana Makarovič je bila odgovorna za dramatzacijo, besedila songov in glasbo, okrog nje pa so se zbrali odlični igralci, ki so posodili svoje glasove: Boris Cavazza, Jernej Šugman, Bojan Emeršič, Gregor Čušin itd. Radijska igra je nastala leta 1995, na avdio kaseti je izšla leto kasneje, takrat kot slikanica (Haramija 2009: 14). Kasete tudi nosi enako naslovnico kot druga izdaja slikanice. Skupaj z drugim ponatisom te izdaje slikanice, je radijska igra izšla na CD-ju. Istega leta je pravljica tudi prvič zaživela tudi na odrskih deskah.

4. Gledališka predstava

Gledališka predstava *Škrat Kuzma dobi nagrado* je bila premierno uprizorjena 28. 3. 2013 v zgornji dvorani Slovenskega mladinskega gledališča. Predstavo je režiral Matjaž Farič, v vlogi Kuzme pa se je preizkusil Ivan Peternej, ki je prejel Župančičevo nagrado, med drugim tudi za vlogo škrate Kuzme (Spletni vir 1). Škrat Kuzma je navdušil mnoge in prejel več pozitivnih kritik. Magda Tušar je tako najbolj pohvalila igralsko zasedbo, ki »ne potrebuje vibracij digitalnega, zvokovno-lučnega instrumentarija, uprizorjeni svet nekoliko zadržane dinamike pripoveduje z govornico kretenj, giba, pogleda in besed.« (Spletni vir 2), Mojca Kumerdej pa je še posebej izpostavila fantastično kostumografijo (Spletni vir 2). Tjaša Zajc (spletni vir 3) je pohvalila tudi gledališki list, ki je nekaj posebnega, saj je poln zavihkov, odprt in nalog za otroka, po svoji obliki pa spominja na knjigo iz predstave. Otroku daje občutek »da se bo predstava nadaljevala doma.« (Spletni vir 3) Hkrati gledališki list otroku približa različne gledališke poklice: igralec, režiser, kostumograf in dramaturg.

Gledališka uprizoritev je ohranila prvotni medij pravljice: knjigo. Na odru ves čas vidimo ogromno knjigo, pripovedovalka med predstavo obrača njene liste, iz knjige pa prihajajo junaki. Knjiga je zelo inovativno oblikovana, saj ima več okroglih lukenj, dreves, popisana je z deli besedila. Ko pripovedovalka zgodbo zaključí, vse junake zapre nazaj v knjigo, nato pa gre v knjigo tudi sama. Poleg knjige je uporabljenih zelo malo rekvizitov: gobe, na katerih sedijo škratje, obroč, na katerem sedi sraka, in medvedova zobna ščetka.

So pa zelo bogati kostumi. Vsak škrtat ima kostum, ki izraža njegovo osebnost. Kuharski škrtat je tako oblečen v kuharski jopič, zidarski ima delavske hlače in rokavice, frizerski pa je oblečen v pretežno rožnata oblačila. S tem in s svojimi prefinjenimi gibi deluje zelo poženščeno, skoraj stereotipno za moškega frizerja. Vse to pa povzroča smeh. Zanimivo je, da najpomembnejšega predmeta, šopka čarobnih jagod, na odru sploh ni. Igralci se le pretvarjajo, da držijo šopek jagod, kar gledalca spodbuja k uporabi domišljije in ga aktivira, da si ustvari svoje predstavo o tem, kakšne so čarobne jagode.



Slika 4: Gledališka predstava

Predstava dobro izkorišča prostor, saj se ne dogaja vse na odru. Kuzmovo domovanje je tako na vrhu stopnic, sraka med škratovskim zborovanjem sedi v obroču nad občinstvom, veverica in jež domujeta vsak na svoji strani občinstva. Poleg tega se na začetku veselice škrtatje odpravijo med publiko, ogledujejo si otroke in jih vključijo v zgodbo s tem, da jih vzamejo za palčke in palčice, ki so prišli na veselico. Tako se igra približa gledalcu in mu pomaga, da se še bolj vživi v zgodbo.

Predstava se zelo drži besedila v knjigi, najbolj očitno pri pripovedovalki, ki dobesedno sledi knjižni predlogi. Postavi se nam vprašanje, kdo pripovedovalka sploh je? Najverjetneje je palčica ali škrtatica, ne vemo pa, v kakšnem odnosu je do oseb v zgodbi. Pri predstavi Sapramiška se kot pripovedovalka pojavi teta Grizelda, tukaj pa o pripovedovalki ne izvemo ničesar (Pezdirc Bartol 2011: 96). Pripovedovalka usmerja dogajanje, junaki naredijo, kar ona napove. Vendar ni vzvišeno umaknjena od ostalih oseb, pač pa stopa v kontakt z njimi. Tako na primer utiša Kuzmo na koncu prestave zato, da lahko zaključi zgodbo tako, kot si je zamislila. Zanimivo je, da je prisotna ves čas, razen na škratovskem zborovanju. Opazimo

tudi, da ustvarjalci dobro poznajo radijsko igro, saj so nekatere replike vzete iz radijske igre. Tako je vrstni red poročanja škratov enak tistemu iz radijske igre, tudi škratovščine so enake tistim v radijski igri. Razlika je le pri radijskem škratu, ki v niz zamešanih trakov doda nove replike. V knjigi ni omenjen prepir med Kuzmo in ostalimi škrtati o njegovi nepriljubljenosti in oddaljenosti (oziroma je hitro prekinjen), tukaj pa je skoraj identičen tistemu v radijski igri. Tudi besedila songov so podobna tistim iz radijske igre, vendar se melodije povsem razlikujejo. Pojavita se dva songa, prvi predstavi Kuzmo (podoben songu O škratovščinah), drugi pa je pesem na škratji zabavi (podoben songu Škratji valček). Songi podajajo čustva in karakterizacijo oseb ter ustvarjajo atmosfero. Torej lahko ugotovimo, da so ustvarjalci iz obeh predhodnih medijev, knjige in radia, vzeli najboljše rešitve in jih prilagodili novemu mediju: gledališču. Najbolj očitna razlika med radijsko in gledališko predstavo je pripovedovalka.

Kljub temu da se igra opira na knjigo in radijsko igro, so v zgodbo vpletli nekatere nove humorne elemente, ki poživijo dogajanje. Jež v svojih vojaških škornjih skriva bodico, ko pride na oder, dela prevale in na roki ima tatu: GOZD JE NAŠ. Vse to ga karakterizira kot močnega, neustrašnega vojaka, česar v slikanici ni, v radijski igri pa jež sploh ne nastopa. Še ena novost je omemba računalniškega škrate, ki ga na zborovanju ni zaradi virusa. Gre za aktualizacijo, saj je računalniški škrat bliže sodobnim otrokom kot na primer rezbarski, ki je omenjen v knjigi. Hkrati gre tudi za besedno igro, ki deluje zelo humorno, saj lahko besedo virus razumemo kot računalniški virus ali bolezen. Humorno deluje tudi replika kuharskega škrate »Gostje so se posra- pokak- ponečedili kar v hlače!«, kjer je gledalcu že ob prvi besedi jasno, kaj želi povedati, vendar se škrat trudi najti najbolj primerno, lepo besedo. Z besedami se poigra tudi radijski škrat, ki navede celo verigo besed na -aka, od besede čaka do besede kaka, ki jo nato vstavi v pesem Srček dela tika taka. Zelo aktualna šala je kratka replika (nanaša se na nekega politika) škratov »Lopof je!«, saj spominja na preteklo politično dogajanje v Sloveniji. Ta replika nasmeje predvsem odraslega gledalca. Pojavi se tudi blaga kletvica »mater vola!«, ko medvedu povedo, kaj vse je ušpičil Kuzma. Ta kletvica označuje medvedovo neodobravanje Kuzmovih škratovščin. Pomembna razlika med slušnim medijem in gledališčem je, da osebe ves čas vidimo, spremljamo, tudi ko ne govorijo, si ustvarimo mnenje o njihovem karakterju, saj nam veliko pove že njihova mimika in telesna drža. Tako hitro ugotovimo, da je zidarski škrat nekoliko bolj počasne pameti in da tiskarski škrat slabo vidi, kljub temu da to v dialogu ni posebej izpostavljeno.

5. Sklep

V Kuzmi se mešata nagajivi otrok, ki počenja lumparije, in starec, ki ima svoj revmatizem vedno pri roki za izgovor, ko nečesa noče storiti. Svetlana Makarovič je o nastanku te pravljice zapisala: »Zgodbo sem začela pisati, ko sem občutila prve znake staranja. Takrat sem bila že stara čez trideset let, kar mi je dalo misliti, da je mladost nepreklicno mimo, da imam počasi pravico do revmatizma, do tega, da pozabljam na kakšen zmenek, da bolj slabo igram klavir, ker prihaja artritis, in da me še manj veseli hoditi navkreber« (Spletni vir 3).

Škrat Kuzma je uspešno zaživel v vseh treh medijih, in čeprav ostaja osnovna zgodba v vseh enaka, med njimi vseeno obstajajo razlike. Tako so v radijski igri domiselno razširjene in dopolnjene škratovščine večine škratov, kar so nato s pridom uporabili tudi pri gledališki predstavi. Pomembna vsebinska razlika med radijsko igro in ostalima je, da v radijski igri jež ne nastopa. Gledališka predstava se na prvotni medij, knjigo, naslanja veliko bolj kot radijska igra. Najbolj očitno je to pri pripovedovalki, ki dosledno sledi besedilu slikanice. Kot je izpostavila Magda Tušar (Spletni vir 2), je neverjetno to, da se v današnji dobi digitalnega in pompoznega tako preprosta uprizoritev zmore dotakniti src otrok in navdušiti gledalce vseh starosti.

Povzetek

Svetlana Makarovič je najbolj znana po svojih pravljicah za otroke pa tudi za odrasle, v katerih nastopajo živali in mitološka bitja. V svojih pravljicah posebno pozornost namenja jezikovni oblikovanosti, v vsaki pa najdemo iskrive humorne elemente. Veliko njenih slikanic je prirejenih v radijske in gledališke predstave, ki navdušujejo občinstvo več generacij.

Škrat Kuzma dobi nagrado je prvič izšla v slikanici pred 40 leti, torej leta 1974, ko jo je ilustrirala Jelka Reichman. Ta izdaja je bila prevedena v češčino in slovaščino leta 1978. Drugo izdajo slikanice, ki je izšla leta 1996, pa je ilustriral Tomaž Lavrič. Izdaja iz leta 1996 je doživela dva ponatisa, in sicer leta 2000 in 2013. Pri slikanici sem opazovala stilno bogat jezik, preplet besede in slike ter avtoričino izvornost na različnih ravneh. Istočasno kot druga izdaja slikanice je na avdio kaseti izšla radijska igra *Škrat Kuzma dobi nagrado*. Pri analizi radijske igre sem raziskovala povezanost njenih specifičnih izraznih sredstev: besede, glasbe, tišine in šumov. Igra tako zaživi skozi živahne dialoge in zabavne songe, njena pomanjkljivost pa je prizor, ko škratje vlečejo slamice, saj je ta zelo vizualen in zato neprimeren za ta medij. Radijska igra je v mnogih pogledih slikanico nadgradila in pred nas postavila resnično mojstrovino. Nazadnje je Kuzma zaživel v gledališki predstavi leta 2013, kjer se je v glavni vlogi preizkusil Ivan Peternelj, ki je prejel Župančičevo nagrado. Za razliko od radijske igre gledališka predstava bolj sledi slikanici, najbolj očitna razlika med radijsko igro in gledališko predstavo je pripovedovalka, ki jo srečamo na odru. Največja kvaliteta predstave so odlični kostumi, ki pomagajo igralcem in otrokom, da se vživijo v zgodbo o nagajivih škraatih, izvrstna igralska zasedba in aktualne replike, ki pravljico še bolj približajo gledalcu, da verjame, da se dogaja tukaj in zdaj.

Viri

Makarovič, Svetlana, 1974: *Škrat Kuzma dobi nagrado*. Ilustr. Jelka Reichman. Ljubljana: Mladinska knjiga.

Makarovič, Svetlana, 1996: *Škrat Kuzma dobi nagrado*. Ilustr. Tomaž Lavrič. Ljubljana: Mladinska knjiga.

Makarovič, Svetlana, 1996: *Škrat Kuzma dobi nagrado*. Ljubljana: Mladinska knjiga. Zvočna kaset.

Makarovič, Svetlana, 2013: *Škrat Kuzma dobi nagrado*. Ljubljana: Slovensko mladinsko gledališče. Video gradivo.

Literatura

Blažič, Milena Mileva, 2011: Izvirnost v mladinskih besedilih Svetlane Makarovič. *Jezik in slovstvo* 56. Ljubljana: Slavistično društvo Slovenije. 73–86.

– –, 2009: Sodobna klasika – Svetlana Makarovič. *Svet Svetlana*. Ljubljana: Narodna in univerzitetna knjižnica. 23–45.

Haramija, Dragica, 2009: *Sedem pisav: opusi sedmih sodobnih slovenskih mladinskih pisateljev*. Maribor: Mariborska knjižnica, revija Otrok in knjiga: Pedagoška fakulteta. 12–60.

Ilc, Andrej, 1997: Svetlana Makarovič. *Otrok in knjiga* 44. 133–141.

Kobe, Marjana, 1987: *Pogledi na mladinsko književnost*. Ljubljana: Mladinska knjiga. 27–50.

Nikolajeva, Maria, 2003: Verbalno in vizualno. Slikanica kot medij. *Otrok in knjiga* 58. 5–25.

Pezdirc Bartol, Mateja, 2011: Sapraniška: slikanica, slušna igra in gledališka gledališka uprizoritev. *Jezik in slovstvo* 56. Ljubljana: Slavistično društvo Slovenije. 87–101.

Sajko, Rosanda, 2006: *Poetičnost zvoka: ustvarjalne možnosti radijske igre za otroke*. Maribor: Mariborska knjižnica, Otrok in knjiga.

Saksida, Igor, 2001: Mladinska književnost. Jože Pogačnik idr.: *Slovenska književnost III*. Ljubljana: DZS. 431–433.

Škrat Kuzma dobi nagrado. *Gledališki list 2012/2013*. Ljubljana: Slovensko mladinsko gledališče.

Spletni vir 1: <http://www.mladinsko.com/predstave/ponovitve-201415/skrat-kuzma-dobi-nagrada/opis/> (Dne: 8. 8. 2014)

Spletni vir 2: <http://www.mladinsko.com/predstave/ponovitve-201415/skrat-kuzma-dobi-nagrada/kritike/> (Dne: 8. 8. 2014)

Spletni vir 3: <http://www.mladina.si/142720/zlehtnoba-ni-hudobna/> (Dne: 8. 8. 2014)

Spletni vir 4: <http://www.mladinsko.com/predstave/ponovitve-201415/skrat-kuzma-dobi-nagrada/foto/> (Dne: 8. 8. 2014)

Spletni vir 5: <http://bos.zrc-sazu.si/sskj.html> (Dne 1. 8. 2014)

Izjava o avtorstvu

Izjavljam, da je diplomsko delo v celoti moje avtorsko delo ter da so uporabljeni viri in literatura navedeni v skladu z mednarodnimi standardi in veljavno zakonodajo.

Ljubljana, 17. 9. 2014

Eva Pavletič