

MULTIMODALNI PREPLET V LUTKOVNI PREDSTAVI *ČRIČEK IN MRAVLJA*

ALJA KREVEL,¹ DRAGICA HARAMIJA,^{1,2} ELENA VOLPI³

¹ Univerza v Mariboru, Pedagoška fakulteta, Maribor, Slovenija

alja.krevel@um.si, dragica.haramija@um.si

² Univerza v Mariboru, Filozofska fakulteta, Maribor, Slovenija

dragica.haramija@um.si

³ Lutkovno gledališče Maribor, Maribor, Slovenija

elena.volpi@gmail.com

Basen o murnu in mravlji je pripisana Ezopu, že davno pa je postala svetovna kulturna dediščina, ki jo poznamo v različnih književnih vrstah (poezija, kratka proza, dramatika) in v najrazličnejših medijskih predelavah. Lutkovni medij združuje različne kode sporočanja: jezikovni (dialogi), zvočni (glasba kot motiv, glasba kot podlaga), vizualni in gestualni (dramske osebe), prostorski (osebe, video). V prispevku predstavljamo mikroanalizo izbrane lutkovne predstave glede na kode sporočanja in makroanalizo oz. sumativni pomen vseh kodov sporočanja, njihovo prepletenost in sporočilnost. Lutkovna predstava *Čriček in mravlja* vsebuje dva načina povezanosti izhodiščnega besedila in predstave: priredbo (izhodišče je Ezopova basen); povzemanje oz. izposojanje, z dodajanjem dramskega lika (drevo) in s spremembo koncepta razumevanja umetnosti kot dela in ne kot nekoristnega početja. Didaktična izhodišča temeljijo na osmi ključni kompetenci vseživljenjskega učenja, to je kulturna zavest in izražanje.

DOI

[https://doi.org/
10.18690/um.ff.1.2025.10](https://doi.org/10.18690/um.ff.1.2025.10)

ISBN

978-961-286-944-1

Ključne besede:

basen,
Ezop,
Vivaldi,
lutkovna predstava,
multimodalnost



Univerzitetna založba
Univerze v Mariboru

DOI

[https://doi.org/
10.18690/um.ff.1.2025.10](https://doi.org/10.18690/um.ff.1.2025.10)

ISBN

978-961-286-944-1

Keywords:

fable,
Aesop,
Vivaldi,
puppet show,
multimodality

MULTIMODAL INTERPLAY IN THE PUPPET SHOW *THE CRICKET AND THE ANT*

ALJA KREVEL,¹ DRAGICA HARAMIJA,^{1,2} ELENA VOLPI³

¹ University of Maribor, Faculty of Education, Maribor, Slovenia
alja.krevel@um.si, dragica.haramija@um.si

² University of Maribor, Faculty of Arts, Maribor, Slovenia
dragica.haramija@um.si

³ Maribor Puppet Theatre, Maribor, Slovenia
elena.volpi@gmail.com

The fable of the cricket and the ant is attributed to Aesop and has long since become a world cultural heritage, known in various literary forms and a wide variety of media adaptations. The puppet medium combines different modes of communication: linguistic (dialogues), sound (music as motif, music as background), visual and gestural (dramatic figures), spatial (figures, video). We present a micro-analysis of selected puppet performance regarding the communication modes and a macro-analysis, i.e. a summarised meaning of all the modalities of communication, their interconnectedness, and their messages. The show *The Cricket and the Ant* contains two types of connection between the source text and the performance: adaptation (Aesop's fable); borrowing, by adding a dramatic character and changing the concept of understanding art as a work and not as a useless activity. The didactic starting points are based on the eighth key competence for lifelong learning – cultural awareness and expression.



1 Uvod

Pri multimodalnosti gre za preučevanje različnih kodov sporočanja in kako so ti povezani. Prav povezanost sporočanjskih kodov in njihova prepletenost vplivata na vsebinski odnos med njimi (Haramija in Batič 2020), kajti raziskovanje multimodalnosti ne pomeni samo preučevanja vsakega koda sporočanja posebej, temveč predvsem to, kakšen je njihov pomen, kadar in kako kodi vplivajo drug na drugega. Care Jewitt (2008: 246, povzeto po Haramija in Batič 2023: 37) je izpostavila pet elementov, in sicer: jezikovni pomen, vizualni pomen, zvočni pomen, gestualni pomen, prostorski pomen, posebej pa je poudarila multimodalni pomen kot povezanost naštetih petih elementov pomena.

Kodi sporočanja (modalitete) v razpravah nikakor niso enotno in enoznačno definirani. Npr. Gibbons in Whiteley (2018: 250) sta razvrstili kode sporočanja glede na čutila v tri senzorične sisteme (vid, zvok, tip) in jim dopisali primere kodov. Ker se prispevek osredinja na besedilo, glasbo in lutkovno predstavo, najprej predstavljamo tiste kode sporočanja, ki jih s poglobljeno analizo lahko utemeljimo. Podrobneje je treba opredeliti vid in sluh kot tisti dve čutili, na kateri delujejo obravnave vsebine:¹

- vid: slikovni znaki, grafološki znaki in poudarki, barva, svetloba, postavitvev in sestava besedila, numerični znaki, geste, kostumi, scena, lutke, rekviziti;
- sluh: govor, šum,² glasba, tišina.

Temeljno metodološko načelo celovitosti, ki ga Stjepko Težak (2002) poudarja v okviru preučevanja filma, velja tudi za gledališko (oz. lutkovno) predstavo:

Film je potrebno obravnavati kot celoto. Vsakršno razstavljanje posega v njegovo integriteto in ogroža razumevanje filmske zgodbe. Toda za doumetje kompleksnosti stroja dela, se moramo nujno posvetiti tudi posameznim elementom in jih pojasniti. Zato je ključnega pomena analiza, v kateri se razkriva delovanje vsakega strukturnega elementa in njegova soodnosnost tako z ostalimi sestavinami kot s celoto. Izhajamo torej iz celovitosti, iz globalnih vtisov in univerzalnih sodb, da bi skozi opazovanje in presojanje posameznosti prišli do sintetičnih zaključkov ter splošne ocene filma. (Težak 2002: 57–58).

¹ Tudi v splošnem gre največkrat za vid in sluh, izjemoma za druga čutila, npr. za vonj (efekti različnih vonjav).

² Šum je vse, kar ni beseda v dialogu ali kar ni glasba. V radijskoigrski praksi se pogosto uporablja tudi izraz »efekti« ali bolj določno »zvočni efekti« (Sajko 2006: 53).

V umetnosti imajo multimodalni sestav sporočil kot svoje osnovno izhodišče gledališka umetnost in igrani film: govor, petje, glasba, gibanje, ples; ne nazadnje pa tudi prikaz prostora (arhitektura), raba rekvizitov, zvočno in vizualno slikanje atmosfere, kostumografija (zlasti za predstavitev časa in karakternih lastnosti) ipd.

Ob multimodalnosti pa je treba izpostaviti še multimedialnost (medmedialnost), ki pomeni prehajanje iz enega medija v drugega, pri čemer gre za preplet različnih medijev (oz. njihovih specifik). Lutkovna predstava *Črčček in mravlja* vsebuje dva načina povezanosti izhodiščnega besedila in predstave, to je medmedialnosti:

- priredbo, v obravnavanem primeru je to izhodiščna Ezopova basen;
- povzemanje oz. izposojanje, z dodajanjem dramskega lika (drevo), z dodajanjem pomembnega mesta glasbi (*Štirje letni časi*), z uprizoritvijo (lutke, scena ...) in s spremembo koncepta razumevanja umetnosti kot dela in ne kot nekoristnega početja.

2 Metoda

Lutkovni medij združuje različne kode sporočanja: jezikovni, zvočni, vizualni, gestualni, prostorski, ki so proučevani na nivoju multimodalne analize.

V prispevku so uporabljene različne raziskovalne metode:

- metoda deskripcije pri utemeljevanju terminov,
- metoda kompilacije za povzemanje vsebine,
- metoda analize pri preučevanju kodov sporočanja v izbranem delu,
- metoda komparacije za primerjavo različic basni o mravlji in murnu (črčku),
- metoda sinteze za medpredmetno povezovanje na nivoju različnih umetnosti in upoštevanje izhodišč kulturno-umetnostne vzgoje.

Izhajamo iz strukturalne analize različnih kodov sporočanja, kar pomeni, da na mikroravni analiziramo vsak kod sporočanja posebej: jezikovni kod (govor, besedilo) – kaj in kako dramski liki govorijo, upoštewane so tudi didaskalije; vizualni kod (kako je nekaj videti) – kaj je prikazano in kako, kako dramski liki nastopajo; zvočni kod (glasba, zvočni efekti); prostorski kod (dogajalni prostor) – pokrajina, v izbranem

primeru tudi letni časi; gestualni kod (geste, način premikanja) – mimika, gestika, proksemika, odnosi – predstavitev odnosov, čustva.

Ob kodih sporočanja so pomembni še nekateri dejavniki, in sicer vrsta gledališke predstave glede na občinstvo (glede na namen); žanr – ta se v izbrani analizi pokaže kot ključni element; pomembna je pripovednost (narativnost) predstave; dramatičnost.

2.1 Raziskovalna vprašanja

Zastavili smo si naslednja raziskovalna vprašanja:

- Kakšna je vloga jezikovnega koda v besedilu in v predstavi; spreminjanje/posodabljanje basenske poante?
- Kakšna je vloga zvočnega koda oz. glasbe v predstavi; pomen Vivaldijevih *Štirih letnih časov* in drugih glasbenih vsebin za predstavo?
- Kakšna je vloga vizualnega in prostorskega koda v predstavi?

Ob koncu prispevka so raziskani kodi sporočanja (na primeru predstave *Črček in mravlja*) povezani osmo ključno kompetenco vseživljenjskega učenja, to je kulturna zavest in izražanje.



Slika 1: *Črček in mravlja*

Vir: avtor fotografije Boštjan Lah, arhiv LGM (objavljeno z dovoljenjem avtorja in ustanove)

3 Rezultati

V nadaljevanju so predstavljeni vsi kodi sporočanja, ki se pojavljajo v izbrani lutkovni predstavi *Črčček in mravlja* (Slika 1). Multimodalna analiza predstavlja najprej vsak kod sporočanja posebej in poudari pomen posamezne modalitete; v sklepu poglavja je predstavljena interakcija (povezanost) vseh kodov sporočanja, ki podajo sumativni pomen predstave.

3.1 Basen o murnu in mravlji

Basni so po svoji notranji zgradbi epska besedila, pisana torej kot epske pesmi³ ali kratkoprozna dela. Basni so izrazito didaktična književna vrsta (Kos 1995: 161; Kmecl 1996: 297), ki se motivno in tematsko navezujejo zlasti na živalske like in imajo dvodelno zgradbo: prvi del je zgodba v obliki eksempla, torej zgledna zgodba, drugi del pa je nauk, ta je največkrat podan v obliki pregovora. Živali imajo v basnih vnaprej dano vlogo (lisica je zvita, volk krvoloč, zajec strahopeten, mravlja je delovna in pridna ...), kar je bistvena lastnost, ki loči basen od živalske pravljice. Živali so personificirane, saj je temeljna lastnost basni alegorija: na eksplicitni ravni gre za zgodbo o živalih, na implicitni pa za zgodbo o ljudeh in človeški družbi.

Basen o murnu in mravlji je pripisana Ezopu, že davno pa je postala svetovna kulturna dediščina, ki jo poznamo v različnih književnih vrstah (poezija, kratka proza, dramatika) in v najrazličnejših medijskih predelavah.⁴ Izhodiščno besedilo pravzaprav ni eno samo, zato je predstavljenih nekaj izbranih verzij, ki imajo tudi različne nauke. Basen *Mravlje in muren* (Ezop 1994: 48) je izšla v zbirki avtorjevih basni z ilustracijami svetovnih mojstrov; izbrano basen je ilustriral Edward Julius Detmold. Z naslovom *Muren in mravlje* je izšla tudi kot slovenska ljudska v zbirki *Slovenske basni in živalske pravljice* (1975); z Ezopovim imenom je v zbirki *Najlepše basni: 50 najlepših basni z vsega sveta* izšla pod naslovom *Muren in mravlje* (2001), v dramski predlogi Saše Eržen pa z naslovom *Črčček in mravlja* (2023).⁵

³ Epsko pesem z motivom murna in mravelj je npr. zapisal Jean de La Fontaine.

⁴ *Mravlje in muren* je dostopna tudi kot Animiranka (animirana pravljica), scenarij je delo Ane Duša, ilustriral Ciril Horjak, režiserka Svetlana Dramlić, <https://365.rtvlo.si/arhiv/animiranka/174254270>; gre za priredbo basni.

⁵ V reviji *Vrtec* je v šolskem letu 1941/42 (6): 187 Mirko Kunčič obravnavano basen objavil pod svojim imenom.

Naslov oz. poimenovanje literarnega lika v basnih je muren, v dramskem delu je že v naslovu poimenovan kot črček. Po SSSJ (<https://fran.si/208/sinonimni-slovar/4341098/crcek?View=1&Query=muren>) gre sicer za sinonimna izraza, a se zdi, da je poimenovanje muren bolj arhaično kot črček. Enaka dilema se pojavi pri poimenovanju inštrumenta – črček v vseh basnih in v dramskem delu igra gosli, beseda pa je po SSKJ (<https://fran.si/iskanje?View=1&Query=violina>) starinska beseda za sodobnejšo sopomenko violina.

Tretjeosebni pripovedovalec poda eksemplarično retrospektivno zgodbo s poudarjeno pridnimi in delovnimi mravljami in lenim, k eskapizmu nagnjenim murnom, ki igra gosli. Prva zgodba je postavljena v poletje, ko po hudi zimi muren prosi mravlje za hrano; te ga vprašajo, kaj neki je delal prejšnje poletje, da je potem celo zimo stradal. Ko jim pove, da je pel in igral, zanj nimajo razumevanja. Zgodba v drugi in tretji varianti se začne in medias res, ko nekega zimskega dne muren zaprosi mravlje, če mu dajo kaj hrane, ker je lačen. Mravlje ga zavrnejo, saj je imel možnost, da bi si poleti pripravil ozimnico, a je pel in igral (godel). Ker ustvarjanje glasbe za mravlje ni delo, ga te v vseh treh basnih zavrnejo, ker menijo, da si hrane ni zaslužil (Tabela 1).

Tabela 1: Basen o murnu in mravljah

	<i>Mravlje in muren</i> (Ezop 1994)	<i>Muren in mravlje</i> (<i>Slovenske basni in živalske pravljice</i> 1975)	<i>Muren in mravlje</i> (Ezop 2001)
literarni liki	mravlje, muren	mravlje, muren	mravlje, muren
knj. prostor	mravljišče in prostor pred njim	travnik	mravljišče, muren se zarije v zemljo
knj. čas	poletje (sončen dan), mravlje murna sprašujejo o preteklem poletju	zima	zima
zgradba	zgodba + nauk, sintetična zgradba	zgodba + nauk, retrospektivna zgradba	zgodba + nauk, retrospektivna zgradba
pregovor	Lenega doleti, kar si zasluži. (str. 48)	Kdor ne dela, naj ne je. (str. 18)	Brez setve ni žetve. (str. 15)
morala	Če si celo poletje godel in pel, potem pa še celo zimo pleši.	Če si poleti godel in pel, pa pozimi pleši. (str. 18)	nedelo; isti poudarki, kakor v verziji <i>Muren in mravlje</i> , le pregovor je drug

Vir: Haramija, lastni vir

Zvrstno-vrstno ter tematsko je dramsko besedilo Saše Eržen *Črček in mravlja* (2023) drugače od zgoraj predstavljenih basni. Dramsko besedilo je kombinacija vezane besede (petih pesmi) in nevezane besede (proznih dialogov in monologov). Literarni liki so trije: mravlja, črček in drevo. Književni prostor ni natančno opisan, iz didaskalij je mogoče razbrati, da gre za neposeljen prostor, kjer raste drevo, blizu drevesa je mravljišče.

Najbolj izstopajoči element poezije, ki s kopičenjem onomatopoejskega izraza (čri) predstavlja črčkovo oglašanje in je namenjen predvsem slikanju črčkovega razpoloženja (veselo, žalostno, osamljeno ...), je refren. Ta se pojavlja kot lajtmotiv skozi celotno besedilo:

Čri čri čri čri čri, lepo se mi godi!
Čri čri čri čri čri čri, ves dan sem brez skrbi!

Ponavljanje, ki je v funkciji stopnjevanja vzdušja ob menjavi letnih časov, je tudi vsakokratna črčkova potrditev, da ima najraje letni čas, ki se je pravkar začel.

Temeljni zaplet zgodbe je v mravljinem prepričanju, da je samo fizično delo res delo (Eržen 2023: 10):

MRAVLJA: »Lahko tebi, ko ves dan igraš cigumigu, namesto da bi delal!«
ČRIČEK: »Čakaj malo! Tudi igranje violine je delo.«

Mravlja takoj za tem prvim konfliktom o razumevanju dela doda, da ona gara in da delo ne sme biti zabavno. Kljub mravljinemu podcenjujočemu odnosu, črček zaigra in zapoje uspavanko njenim otrokom, ko ne morejo zaspati (odlomek pesmi Eržen 2023: 13): »Kam gre pesem, / ko utihnem? / Kam gre sonce, / ko je noč? // Mala mravlja / se sprašuje, / mamu kliče / na pomoč.«

Ko nastopi zima in postane skoraj nevzdržno mrzlo, mravlja spusti črčka v mravljišče in mu obljubi hrano, saj mu tako izkaže hvaležnost zaradi uspavanke. Preden pa se to zgodi, je črček popolnoma premražen, osamljen in strt, kar pove skozi pesem (Eržen 2023: 20–21): »Najhujši mraz ni zunaj, / ko sonce gre drugam. // Najhujši mraz ni tisti, / ki ga v kosteh poznam. // Najhujši hlad je v srcu, / kadar ostaneš sam.«

Navodila v didaskalijah ali ob navedbi oseb, da se pesmi pojejo, že v jezikovnem kodu sporočanja dajejo signal o pomembnosti glasbe, pa tudi o prostorskem kodu, ki se povezuje s književnim časom. Pesmi imajo tradicionalne štirivrstične ali dvovrstične kitice z urejenimi, največkrat zaporednimi ali pretrganimi rimami ter trohejskimi ali jambskimi stopicami. Izkaže se, da so vsi pomembni dogodki povedani skozi uglasbeno poezijo, zato ne preseneča, da je tudi sklepni del dramskega besedila upesnjen (Eržen 2023: 22–23): »Ko skupaj smo, je bolj toplo, drug drugega ogrejemo.«

Na tem mestu velja omeniti zanimivo verzijo basni v stripu Maje Kastelic *Muren muzikant* (2020), ki je izšla v ediciji Stripburgerja *Ta ljudske v stripu*. Podnaslov stripa je *Kako so mravlje vzljubile umetnost*, torej je poanta podobna, kakor v obravnavani lutkovni predstavi.

Basenski nauki se gibljejo od »Lenega doleti, kar si zasluži.« (Ezop 1994: 48), »Brez setve ni žetve.« (Ezop 2001: 15), »Kdor ne dela, naj ne je.« (Slovenska ljudska 1975: 18) do spremenjene vloge književne vrste in dramskega besedila ter spremenjene vloge razumevanja dela in umetnosti – da je namreč ustvarjanje in poustvarjanje delo, da umetnost ne pomeni lenarjenja (Eržen 2023).

3.2 Glasba

Glasba je univerzalno sredstvo komunikacije, v multimodalnem kontekstu pa ojača sporočilnost besedila z vzbujanjem čustev in vzdušja. Pogosto prispeva k izrazu tistih elementov, ki jih je težko izraziti preko jezikovnega, vizualnega ali drugega koda sporočanja (McKerrell in Way 2017). Evokativna kvaliteta glasbe (kot tudi šumov) v lutkovni predstavi poudarja učinek vizualne podobe. Najzgodnejši primeri lutkovnih predstav kažejo, da so lutkarji zelo pogosto spremljali svoje predstave z glasbo, praviloma so jo tudi sami izvajali. Tako je posameznik prevzel dve vlogi: bil je lutkar in glasbenik. Velikokrat je z glasom pospremil gibanje lutke (in na ta način ustvaril zvočne učinke) ali pa je sam zapel. Glasba je dandanes v lutkovni predstavi pogosto posneta, kar olajša delo lutkarju in zmanjša stroške produkcije (Grazioli 2010).

V lutkovni predstavi *Črček in mravlja* osrednja vloga zvočnega koda pripada ciklu štirih violinskih koncertov *Štirje letni časi*, op. 8, ki jih je ustvaril italijanski skladatelj Antonio Vivaldi (1678–1741). Delo je bilo izdano leta 1725 (napisal naj bi ga že prej, leta 1720), v vrhuncu glasbenega obdobja baroka, ki je sicer trajal približno med letoma 1600 in 1750. Baročni skladatelji so želeli predvsem ganiti poslušalce z neposrednim glasbenim izrazom. Pogosto so iz umetnosti retorike v glasbo prenašali načine izkušenega obvladovanja in usmerjanja poslušalčevih čustev. V obdobju baroka se je razvilo mnogo glasbenih oblik, med njimi tudi koncert. *Štirje letni časi* so cikel štirih solističnih koncertov, v katerih se glasbeno izmenjujejo in skupaj muzicirajo orkester in solistični instrument – v primeru *Štirih letnih časov* je to violina. Vsak violinski koncert, ki ga sestavljajo trije stavki, predstavlja en letni čas: 1. Pomlad, 2. Poletje, 3. Jesen in 4. Zima (Pucer 2015). Posebej zanimivo je, da je Vivaldi za glasbeno predstavitev zunajglasbene vsebine uporabil takrat razvijajočo se glasbeno obliko koncert. Pred tem so skladatelji za predstavitev deskriptivne glasbe veliko pogosteje posegali po plesnih suitah ali sonatah, ki vsaj na videz omogočajo večjo glasbeno svobodo. Koncert je relativno rigidna glasbena oblika, ki jo gradijo trije stavki v določenem zaporedju (hiter – počasen – hiter); prav tako je skladatelj moral upoštevati vlogo solista v odnosu do orkestra. Kljub tem pričakovanim oviram je Vivaldi mojstrsko uporabil koncert za podporo pripovedovalne glasbene vsebine (Lockey 2017). Vsak letni čas prikazuje dogajanje in naravne zvočne značilnosti letnih časov, kot tudi čustvene in psihološke odzive na dogajanja v njih.

V lutkovni predstavi *Črček in mravlja* so odlomki posameznih stavkov nekoliko prirejani in skrajšani, tako da je solistična violina bolj izpostavljena kot je ob siceršnji izvedbi godalnega orkestra s solistom. Prav tako je pri vsakem letnem času predstavljen le en (najbolj znan) stavek posameznega koncerta, z izjemo Jeseni, kjer sta predstavljeni dva stavka: 1. Pomlad, I. Allegro; 2. Poletje, III. Presto; 3. Jesen, I. Allegro in III. Allegro; 4. Zima, I. Allegro non molto. Vsak odlomek se pojavi ob nastopu novega letnega časa tako, da črček najprej samostojno zaigra na svojo violino, kasneje pa se pridruži še spremljava godalnega orkestra. Le pri odlomkih stavkov iz koncerta Jesen se že v začetku zasliši celoten orkester skupaj s solistično violino. Dolžine posameznih odlomkov so različne in segajo od 26 sekund do 1 minute, predstavljene pa so najprepoznavnejše teme.

V lutkovni predstavi *Črček in mravlja* imajo *Štirje letni časi* A. Vivaldija večplastno vlogo. Po eni strani zavzamejo vlogo t. i. vmesne glasbe (medigre), saj vsak koncert, ki ga črček zaigra na violino, predstavlja svoj letni čas oz. njegovo menjavo (Sajko 2006: 49). Vivaldijevi koncerti pa hkrati izražajo še čustveno stanje letnega časa in na ta način presegajo glasbeno kuliso naravnih zvočnih pojavov v posameznem delu leta. Robinson (2012) opozarja na morebitno problematiko uporabe že znane posnete glasbe, saj obstaja možnost asociacije na že določeno zgodbo ali okolje ob slišani glasbi, to pa lahko gledalca oddalji od poteka predstave. Vendar pa je uporaba znanega glasbenega dela *Štirje letni časi* namenska, kar izpostavi tudi skladatelj in režiser predstave Marjan Nečak. Meni, da gre za glasbeno delo, ki bi ga moral poznati vsak posameznik (Rajh 2023). Tisti, ki delo dobro poznajo, se ob vsakem slišanjem stavku koncerta, ki ponazarja svoj letni čas, predstavijo v to vzdušje (in dogajalni čas). Hkrati pa ima izbor glasbe tudi edukativno vrednost, saj prehod v drug letni čas ob naznanitvi katerega od likov oz. njihovem pogovoru ponazarja tudi menjava scene (videoprojekcija, rekviziti, oblačila lutk). Mlajši gledalci tako skozi multimodalno predstavo, ki zajame vse štiri letne čase in njihove značilnosti, spoznajo to pomembno programsko glasbeno delo.

Delo *Štirje letni časi* pa spremljajo tudi t. i. pojasnilni soneti (it. sonetti dimonstrativi), ki naj bi jih naknadno napisal sam skladatelj. Razlog za dodatek sonetov k izdaji koncertov je neznan, kaže pa na preišljeno uporabo pesniške oblike kot estetsko dopolnitev glasbenega dela na podlagi zunajglasbene spodbude; glasbeno vsebino bi prav tako lahko podprl s preprostim opisnim odstavkom za vsak koncert oz. letni čas (Lockey 2017). Tako se tudi v *Štirih letnih časih* zrcali multimodalnost, ki prepleta jezikovni in zvočni kod.

Podajamo primer soneta ob koncertu Pomlad, kakor je zapisan v prevodu Jožeta Stabeja (*Mojstri klasične glasbe in njihova dela* 1994: 10):

- A Prišla je pomlad in veselo
- B jo pozdravljajo ptiči s srečno pesmijo
- C in potoki v dihu rahlih sapic
tečejo nežno žuboreč. Medtem pa ...
- D se kot zlovešči znamenji pojavita blisk in grom
in pokrijeta nebo s črnimi pregrinjali –
- E ko pa spet izgineta, se ptički
spet oglasijo z očarljivo pesmijo.

- F In tako na cvetočem, mehkem travniku,
sredi prijetno šelestečega listja
spi kozji pastir, ob njem je njegov zvesti pes.
- G Na slavnostni napev pastirskih dud
plešejo vile in pastirji pod milim nebom
žareče nastopajoče pomladi.

Zanimivo je, da v izvirni partituri, ki je izšla leta 1725, sonet ni zapisan zgolj v enotni obliki pred partituro koncerta, temveč so posamezni deli soneta pripisani tudi ob določenih glasbenih odsekih, ki jih opisujejo oz. razlagajo (glej Sliko 2). Vsak odsek je v enotnem zapisu soneta označen s črko, v partituri pa je ob pripadajoči črki ponekod izpisan tudi bistveni del soneta. Tako npr. v prvi vrsti nad notnim črtovjem zasledimo zapis »Guint'è la Primavera« (slov. prev. »Prišla je pomlad«), pred tem pa črko A, ki se sklicuje na pripadajoči del pesmi.



Slika 2: A. Vivaldi: *Štirje letni časi – Pomlad, I. Allegro* (izsek parta za solo violino)

Vir: https://imslp.org/wiki/File:Vivaldi_Op.8_F-Pn.jpg

Tako kot pojasnilni soneti opisujejo posamezni letni čas, se tudi v lutkovni predstavi *Črček in mравlja* ob vsakem nastopu stavka posameznega koncerta pojavi pesem, ki jo deklamira drevo. Ob pomladi, recimo, doživeto pove (Eržen 2023: 1): »Pomlad, ki vsak ima te rad! / Zemlja v zeleno se obleče, / po začetkih novih zadiši, / ptice spet pojejo od sreče, / vse, kar spalo je, se prebudi.« Deklamirane pesmi so jezikovno in vsebinsko preprostejše kot soneti v izvirni partituri *Štirih letnih časov*, pa vendar sledijo istemu vzgibu – dodatno opisujejo dogajanje in vzdušje letnega časa, kar predvsem mlajšim gledalcem omogoči bogatejšo izkušnjo doživljanja glasbe in jih v tem procesu vodi (glej Tabela 2). Pri nekaterih koncertih lahko zaznamo večje vsebinske vzporednice med pesmimi (Pomlad), pri drugih manjše (Poletje). Pojasnilni soneti

vendarle orisujejo precej specifične prizore, kot je na primer slika premraženega človeka v zimskem viharju, medtem ko se deklamirane pesmi le na splošno dotaknejo vidnejših značilnosti posameznih letnih časov, ki pa se izražajo tudi v scenski podobi. Doživljanje pesmi v lutkovni predstavi pa pogloblja tudi metrično urejeno gibalno izražanje oz. poplesavanje drevesa ob črčkovem igranju na violino. Ob nastopu III. stavka koncerta Jesen, drevo celo pripeva ob melodiji.

Tabela 2: Odlomki pojasnilnih sonetov in deklamirane pesmi ob nastopu letnih časov

	Odlomek pojasnilnega soneta ob pripadajočem stavku koncerta	Deklamirana pesem ob nastopu letnega časa v lutkovni predstavi
Pomlad	Prišla je pomlad in veselo jo pozdravljajo ptiči s srečno pesmijo in potoki v dihu rahlih sapic tečejo nežno žuboreč. Medtem pa ... se kot zlovešči znamenji pojavita blisk in grom in pokrijeta nebo s črnimi pregrinjali – ko pa spet izgineta, se ptički spet oglasijo z očarljivo pesmijo. /.../	Pomlad, ki vsak ima te rad! Zemlja v zeleno se obleče, po začetkih novih zadiši, ptice spet pojejo od sreče, vse, kar spalo je, se prebudi.
Poletje	/.../ Njegovi trudni udje ne najdejo počitka v strahu pred bliskom in divjim grmenjem – in zdaj divji napad kot komarji in ose! /.../	Sonce pripeka vedno bolj, prinese nam poletje. Vse se bohota, vse žari, vse je odeto v cvetje. Oj, ti sočno, sončno poletje!
Jesen	Kmetje slavijo s plesom in petjem, veselijo se dobre žetve in Bakhova pijača jih tako prevzame, da morajo uživanje zaokrožiti s spanjem. /.../ Že o prvem svitu se lovci odpravijo na lov z rogovi, puškami in psi; divjad beži, oni pa jo zasledujejo. Prestrašena in izčrpana zaradi hrupa pušk in psov, ranjena poskuša zbežati pred nevarnostjo, a pogine na koncu moči.	Jesen z obiljem nas razvaja, napolni shrambe z barvami. Takšna je podoba raja, dobrot kup naokrog leži.
Zima	Premražen in drgetajoč v bleščečem se snegu, v grobem zavijanju strašnega viharja tečeš in vmes cepetaš, zaradi strupenega mraza ti šklepetajo zobje. /.../	Najkrajši dan na vrata trka, za njim hiti najdaljša noč. Ko zime mraz vse pokrije, nastopi spanec. Lahko noč.

Vir: *Mojstri klasične glasbe in njihova dela* 1994; Eržen 2023.

V lutkovni predstavi *Črček in mravlja* imajo pomembno mesto tudi v živo odpete pesmi oz. songi – zaokroženi glasbeni vložki (Sajko 2006: 50), ki v vlogi psihološke glasbe v predstavi orisujejo značilnosti likov (npr. črčkova pesem), izražajo njihova globoka čutenja (žalostinka, uspavanka), poleg tega pa popestrijo potek predstave.

Uglasbitve pesmi so zelo raznolike. Črčkova pesem je lahkotna in vesela poskočnica v dvodelni obliki. V glasbeni podlagi na začetku slišimo godala, ki igrajo nežno spremljevalno ostinatno melodijo s pizzicatom⁶ ter melodične vložke z lokom; v drugem delu je harmonska podlaga bolj razgibana. Povsem nasprotna mravljinina pesem z elementi elektronske plesne glasbe (sintetični zvoki, udarna ritmična spremljava) označuje mravljinino delovno življenje. Zanimiva je uporaba modusov, in sicer dorskega (zvišana 6. lestvična stopnja v molovi lestvici) ter miksolidijskega (znižana 7. lestvična stopnja v durovi lestvici). Nežno uspavanko ostinatno spremljajo godala (pizzicato), melodija pa je zaigrana na violino. Gradi jo spevna in otožna melodika, ki čisto na koncu za kratek čas modulira v b-mol. Črčkova in mravljinina pesem je zapisana v ritmu valčka, kar je tudi povezano z vsebino, saj črček želi mravljo naučiti plesati. Proti koncu se pojavijo disonančni vložki, ki nakazujejo nerodnost mravlje ob poskusu plesanja. Tudi žalostinka je v ternarnem metrumu. Glasba je mestoma prekinjena, kar daje vtis vzdihovanja, hlipanja. Ob godalih zaslišimo klavirsko spremljavo. Glasba v sklepni pesmi je kot kulminacija razpleta zgodbe izrazito pozitivna, ostinatna harmonska spremljava pa daje občutek neskončnosti. Ta se še v večji meri izrazi ob zaključni ponavljajoči se melodiji, ki jo drevo, črček in mravlja pejejo na nevtralen zlog »na« in se nadaljuje še po spustu zastora. Nekatere značilnosti songov so strnjene v Tabeli 3.

Tabela 3: Značilnosti songov (odpetih pesmi) v predstavi *Črček in mravlja*

	Tonaliteta	Metrum ⁷	Značaj
Črčkova pesem	Es-dur	binarni	lahkotna, poskočna, igriva
Mravljinina pesem	d-dorski modus, d-miksolidijski modus	binarni	plesna, energična, ritmična
Uspavanka	as-mol, b-mol	binarni	nežna, otožna, spevna
Črčkova in mravljinina pesem	C-dur	ternarni	plesna, igriva, pozibavajoča
Žalostinka	a-mol	ternarni	otožna, melanholična, srce parajoča
Sklepna pesem	B-dur	binarni	radostna, vesela, optimistična

Vir: Krevel, lastni vir

⁶ Način igranja, ki označuje brenkanje s prstom po struni godala.

⁷ Osnovni glasbeni utrip – menjavanje poudarjenih in nepoudarjenih dob. V osnovi poznamo binarni (dvodelni) in ternarni (trodelni) metrum.

V predstavi *Črčček in mravlja* se pojavijo tudi naturalistični zvoki, ki realistično orisujejo dogajalni prostor in čas (Robinson 2012). V pomladi, poletju in jeseni lahko v ozadju slišimo žvrgolenje ptic, ob poletni nevihti naliv dežja, v poletni noči oglašanje črčkov in v zimskem času močno pihanje vetra. Tišina v glasbi (in govoru) se izraža preko zvočnih pojavov in vizualno oblikovanega prostora (Sajko 2006: 65). Zgodba se namreč glede na videoprojekcijo v ozadju odvija na travniku, kjer nikoli ni prav zares tiho oz. zvok ni nikoli odsoten. Tišina, ki npr. nastane po črčkovi žalostinki, ko se v ozadju sliši bridko ječanje vetra, tako še močneje poudari njegovo stisko.

3.3 Lutkovna predstava

Celotna likovna podoba je v lutkovni predstavi nosilec pomena in podobno kot glasba (zvočni kod) ni samo dekorativna spremljava osnovni zgodbi, ampak jo bistveno dopolnjuje.

Definicija sodobnega lutkovnega gledališča se nenehno izmika in posodablja, zagotovo pa velja, da to ni več zgolj popreproščena ilustracija uprizorjene zgodbe. Prav tako ne gre za pomanjšano obliko dramskega gledališča, kjer bi »žive igralce« preprosto zamenjali s predmeti (lutkami). Prav likovna podoba lutkovnega gledališča je njegova nezamenljiva izpovedna vrlina.

Likovna interpretacija ima sicer svoj pomen v vsaki zvrsti gledališča: kakšna je scenografija, kostumi, osvetlitev in mizanscena, seveda bistveno vpliva na celotno sporočilo predstave. Vendar samo v lutkovnem gledališču likovna podoba postane neodvisen »pripovedovalec« zgodbe. Ko lutka⁸ nase prevzame vlogo akterja, bistveno razširi polje sporočilnosti celotne likovne podobe.

Gre namreč za neživ predmet, ki se od žive osebe v vseh pogledih razlikuje. Če igralec in lutka v isti predstavi nase prevzameta dramsko vlogo, bo razlika očitna – čeprav bosta med potekom predstave oba postala živi dramski osebi (ali celo ista dramska oseba). Ravno ta razlika je tista, ki je v lutkovnem gledališču najbolj privlačna, saj neizogibno postane nosilec cele vrste dodatnih sporočil. Tako nas ne bo zanimal samo **zunani izgled lutke, njen način gibanja in govora**, ampak tudi

⁸ Termin lutka je uporabljen v najširšem pomenu besede in vključuje tako tipizirane lutke kot tudi predmete, materiale in drugo.

njena **tipologija, način animacije, in način, kako je na odru uporabljena, ter razlog, zakaj je v inscenacijo sploh umeščena.**

V predstavi *Črček in mravlja* je način umestitve precej jasan: dva neživa »predmeta« (marioneti) s pomočjo animacije »oživita« in postaneta protagonista zgodbe. V iluzijo živosti nič ne posega – gre za tradicionalno animacijo z marionetnega mostu. V mizansceni sicer nastopa tudi igralka, ki je kostumirana (torej deluje stilizirano, na nek način se v svoji podobi bliža stiliziranosti lutke) in posebej drevo oz. je nekakšna alegorija matere narave. Celotna likovna podoba je minimalistična, torej osredotočena predvsem na tri osrednje like. Poleg estetskega učinka, ki je že sam po sebi umetniška interpretacija uprizorjene zgodbe,⁹ likovna podoba doseže še, da se osredotočimo predvsem na glavne like in končno poanto zgodbe – povsem enako, kot je značilno za literarno zgradbo basni (Kos 1994: 161).

Izbrani tip lutke je marioneta. Napačno bi bilo žanrsko opredeljevati določene **tipe lutk**, saj bi jih s tem po nepotrebnem omejevali, zagotovo pa drži, da imajo različni tipi lutk različne »značaje«. Tako je za marioneto tipično poigravanje s popolno odrsko iluzijo (ali jo obdržimo ali ne, je odločitev ustvarjalca; pri *Črčku in mravlji* odrska iluzija ostane dosledno neprekinjena). Sploh v primeru marionete na nitih je značilna visoka gibljivost in z njo antropomorfnost lutke. Od sloga animacije je sicer odvisno, do kakšne mere bo uporabljena,¹⁰ zagotovo pa gre za tip lutke, ki se lahko naravnemu človeškemu gibu najbolj približa – njen gib bo v določeni meri sicer vedno stiliziran, a veliko manj od izrazito stiliziranega giba ročne lutke ali, denimo, nekaterih animiranih predmetov. Tu pride do pomena umestitev likovne podobe v sporočilnost celotne inscenacije: kot v basni žival nase prevzema izrazite antropomorfne lastnosti in je očitna posebitev tipičnega človeškega značaja (Haramija 2015: 148), je tu uporabljen tip lutke, ki človeka najbližje posebej, čeprav gre za lutko živali.

⁹ V osebni konverzaciji je scenografka Barbara Stupica zapisala, da je izrazito poenostavila likovni jezik – oblike je naredila geometrijske, barvno shemo pa osnovno. Pri tem je izhajala iz likovne teorije Kandinskega (razlika med rdečim trikotnikom, ki pomeni agresijo, in modrim krogom, ki pomeni mir). Predstava je namreč namenjena (tudi) najmlajši publiki, govori pa o zahtevnih temah: o osnovah človečnosti in mentalni razliki med realitko in sanjačem, zato je jasna redukcija v razumljiv znak še toliko bolj pomembna.

¹⁰ V predstavi *Črček in mravlja* je velik poudarek na natančni animaciji, saj so tudi lutke temu primerno izdelane. Čeprav gre za zahtevno navezavo, daljšo od štirih metrov, se mravlja lahko giblje hitro, nemirno, poskočno, črček pa ležerno, pozibavajoče, sproščeno.

Hkrati je marioneta izrazito »nesvoboden« medij, vpeta mora biti v niti in omejena na gibanje okoli marionetnega mostu. Morda v tem lahko prepoznamo tudi določeno **omejenost značajev**: v resnici je oseba drevesa (ki je v svojem gibanju paradoksalno najbolj neomejena) tista, ki glavnima dramskima osebama pomaga prestopiti lastne meje in se empatično vživeti v »drugega«.

Tip lutke je torej vredno vzeti v zakup, kadar obravnavamo določeno lutkovno inscenacijo. Klasičen žanr literarne predloge pa še zdaleč ne pomeni, da je edina uprizoritvena možnost zanj klasičen (v pomenu zgodovinsko najpogosteje uporabljan) tip lutke: popolnoma enakovredno bi lahko delovali animirani predmeti ali celo materiali – le sporočilnost bi se s tem nekoliko spremenila. Če bi namesto dveh lutk nastopila dva predmeta (npr. violina kot poosebljenje črččka in par rokavic kot metafora delovne mravlje), bi se s tem bolj kot na karakter morda osredotočili na storilnost obeh dramskih likov. Še drugam pa bi sporočilnost pripeljali, če bi ta predmeta nadomestila dva popolnoma abstraktna materiala, kjer podobnost z izhodiščnima dramskima likoma ne bi bila očitna na prvi pogled, ampak bi se razkrivala postopoma skozi predstavo ter po možnosti puščala še veliko prostora za individualno interpretacijo pri vsakem posameznem gledalcu. Manko antropomorfnosti (ki v takšnem primeru nujno vpliva tudi na slog animacije) bi v toliko večji meri nadomestila poetična simbolnost in nenavadne asociacije, ki bi vznikale znotraj dane teme. Ravno zato je lutkovni žanr tako pregovorno poetičen: v svoji likovni izraznosti se bliža literarni poeziji. Če se nekoliko naslonimo na lingvistično teorijo Ferdinanda de Saussura, gre namreč za to, da je označevalec v likovni podobi lutka (oz. predmet, material, gmota), označenec pa poleg same dramske osebe še množica različnih asociacij, metafor, simbolov, pomenov, ki jih v nas označevalec lahko sproži (de Saussure 1997).

Ob tem ne smemo pozabiti na odnos, ki vznikla med igralcem – animatorjem in animirano lutko. Tudi ta je z razmahom različnih **načinov animiranja** v sodobnem lutkovnem gledališču sam postal nosilec novih pomenov. V predstavi *Črčček in mravlja* je sicer igralec animator povsem skrit – to ustvarja iluzijo živosti lutke in usmerja pozornost na samo dogajanje, vsebino, glasbeno podobo predstave in končno poanto. Če bi bil animator poleg lutke viden, bi to že namigovalo, da gre »zgolj« za igro, še drugačne učinke pa bi dosegli, če bi igralec nekaj časa deloval kot animator, nekaj časa kot dramska oseba, v določenem trenutku pa bi vstopil v direkten dramski odnos s svojo animirano lutko (denimo skozi notranji dvoboj).

Poleg tipa lutke in načina animacije pa je v smislu likovne izraznosti pomemben še **način, na katerega je lutka vpeljana v celoten koncept predstave**, da torej ni izbrana zgolj naključno. Češki režiser, igravec in teoretik Karel Makonj ugotavlja, da mora biti celovita vloga lutke zares osmišljena ali pa je bolje, da je na odru sploh ni (Makonj 2007). Morda se to na prvi pogled zdi samoumevno, vendar ni vedno tako. Lutkovno gledališče, čigar velik del produkcije je namenjen najmlajši publiki, zlahka podleže težnjam k pretirani didaktičnosti ali nasprotno pretiranemu poenostavljanju – tudi v sami likovni podobi, sploh pa, kadar so lutke uporabljene brez pravega razloga. Pravi razlog je v tem primeru logičen in premišljen odnos med likovno podobo in vsebino.

V tem se likovna podoba lutkovnega gledališča zelo bliža likovni podobi nekaterih literarnih žanrov, kot so strip, slikanica in roman v slikah ali risoroman. Vsebinsko lahko likovna podoba **ilustrira** (se pravi umetniško interpretira, vendar se drži dane predloge), **nadgradi** (ponudi dodatne informacije in zanimive zorne kote, ki v samem tekstu niso eksplicitno izraženi) ali pa se z njo **postavi v kontrapunkt** (iz vsebine in iz likovne podobe dobivamo informacije, ki si med seboj nasprotujejo). V vseh treh primerih pa likovna podoba sporoča informacije, ki osnovno zgodbo bistveno obogatijo. Je neločljiv del celote (Carrier 2000).

Likovna podoba predstave *Čriček in mravlja* osnovno zgodbo interpretira skozi estetizirano ilustracijo. Mestoma jo nadgradi, torej se oddalji od dane dramske predloge, predvsem skozi slog animacije in pa seveda skozi dramsko osebo drevesa, ki v zgodbo prinaša neomejen gib in svojo lastno dinamično zgodbo. Posebej zanimiva je izbira tipa lutk in njena povezava s preostankom scenografije: marioneti zagotovo veljata za enega najbolj klasičnih tipov lutk, kot je osnovna Ezopova basen ena temeljnih svetovnih basni (in Vivaldijevi *Štirje letni časi* eno temeljnih del klasične glasbe). Kot se v inscenaciji zgodi vsebinski preobrat iz klasičnega sporočila »lenega čaka strgan rokav, palca beraška in prazen bokal« v nov, svež pogled na umetnost kot enakovredno delo, se ta preobrat zrcali tudi v likovni podobi: v klasično podobo iluzivnega lutkovnega gledališča vstopi nov, presenetljiv element videoprojeksijske kot »spreminjajoče se« scenografije. S tem podpre presenetljiv preobrat dramske predloge, saj tudi v likovnem smislu odpira nove poglede na izrazne možnosti lutkovnega gledališča.

Lutka je torej več kot samo upodobitev: že v svojem bistvu je metafora, naj gre za klasičen tip lutke ali povsem neprepoznavno gmoto: metafora človeške krhkosti, ranljivosti, nemočnosti, pa tudi smešnosti, veselja in lepote. Ta značaj lahko pride do izraza le, kadar se likovnost na smiseln način poveže z ostalimi kodi sporočanja, predvsem s temeljno idejo celotne inscenacije. Pri tem niso bistveni samo najbolj očitni elementi vsake likovne podobe (scenografija, kostumografija, svetloba, izbrana estetika), ampak tudi tip lutke, njena vloga na odru oz. način animacije in celosten način upodobitve.

Črček in mravlja je torej marionetna glasbena interpretacija literarne basni, ki z mešanjem klasičnih in sodobnih elementov v vseh slojih inscenacije pripelje na dan temeljno idejo o preseganju stereotipov in širšem razumevanju umetnosti. Vsak kod sporočanja sicer pripoveduje lasten del zgodbe, ki ga je mogoče avtonomno obravnavati, kljub temu pa so prepleteni tako, da so nezamenljivi in se drug v drugem zrcalijo. Šele vsi skupaj ustvarijo povsem unikatno umetniško delo, ki sproža v gledalcih raznolike doživljaje.

Pesnik Boris A. Novak je za svoj pesniški moto izbral misel: »Naj zven pomeni in pomen zveni« (Novak 1997). Naj se torej zunanja podoba pesmi na smiseln in globok način poveže z njeno notranjo podobo. Zelo podobno analogijo je mogoče potegniti med likovno (zunanjo) podobo lutkovnega gledališča in njegovo vsebino (notranjo podobo), še posebej v primeru obravnavane inscenacije, kjer se v ta spoj bistveno poveže tudi dejanski »zven« – glasba.

Ravno tu se skriva ključ do razumevanja lutkovnega gledališča: svojo največjo izpovednost doseže, kadar se posamezni kodi sporočanja povežejo v smiselno celoto, katere skupna vsota presega seštevke posameznih delov.

4 Zaključek

Kulturno-umetnostna vzgoja je pomemben del medpredmetnih povezav v izobraževalnem procesu od predšolske vzgoje do konca srednje šole. Zavedanje o pomembnosti kulture se je še posebej utrdilo ob sprejetju osmih ključnih kompetenc za vseživljenjsko izobraževanje, ki so bile sprejete v okviru EU v letu 2018. Ta kompetenca vključuje seznanjanje z različnimi umetnostmi in različnimi umetniškimi praksami, pri čemer (UL EU 2018/C 189/01):

Vključuje razumevanje različnih načinov sporočanja zamisli med ustvarjalcem, udeležencem in občinstvom v pisnih, tiskanih in digitalnih besedilih, gledališču, filmu, plesu, igrah, umetnosti in oblikovanju, glasbi, običajih in arhitekturi ter hibridnih oblikah. Zahteva razumevanje lastne razvijajoče se identitete in kulturne dediščine v svetu kulturne raznolikosti ter tega, kako lahko umetnost in druge kulturne oblike izražajo pogled na svet in ga oblikujejo.

Z mislijo na raznolikost kulturno-umetniških vsebin je, ob kakovosti, nujni del tudi razmislek o ciljnih in učinkovitih metodah dela z otroki, učenci in dijaki.

Kulturno-umetnostna vzgoja v vzgojno-izobraževalnih zavodih vključuje dva pristopa: (1) vzgoja in izobraževanje o/za umetnost/i (sistematično spoznavanje posameznih umetnostnih področij in pridobivanje neposrednih izkušenj z različnimi umetnostnimi zvrstmi) in (2) vzgoja in izobraževanje skozi umetnost (posredno vključevanje kulturno-umetnostne vzgoje, s katero razvijamo sposobnosti na drugih področjih) (Ministrstvo za vzgojo in izobraževanje 2023). Z ogledom in obravnavo predstave *Črček in mravlja* prepletamo oba pristopa, saj gre na eni strani za poglobljeno spoznavanje in doživljanje različnih umetnostnih prvin, na drugi pa za posredno razvijanje drugih sposobnosti preko umetnosti, kot npr. razvoj ustvarjalnosti, sporazumevalnih zmožnosti ter ozaveščanje kritičnega odnosa do različnih družbenih vprašanj.

Poetična ustvarjalnost in sposobnost komunikacije skozi različne kode sporočanja je tisto, kar je resnični vzgojni potencial lutkovnega gledališča. Ob tem je bistvenega pomena zavedanje, da ne gre za popreproščanje realnosti v izključno didaktične namene, ampak da je **celovito umetniško doživetje** tisto, ki bo otroškemu gledalcu skozi »stotere jezike sporočanja« (Vecchi 2010) omogočilo estetski užitek, hkrati pa spontano in nevsiljivo preneslo tudi obče moralne in etične vrednote, ki jih delo v sebi nosi (Kroflič 2011). Odrasli lahko pri tem bistveno pripomoremo s kvalitetno pripravo in predelavo doživetega (K. Erzar 2015).

Umetniško doživetje ojačamo tako, da otroke s pogovorom pred in po predstavi vabimo k razmišljanju. S tem nevsiljivo širimo območje dojemanja in pomagamo ubesediti najrazličnejša občutja (Siegel in Bryson 2011), sploh če dopuščamo možnost različnih mnenj in namesto vnaprej ponujenih odgovorov raje zastavljamo odprta vprašanja.

Ob lutkovni predstavi otroci in učenci lahko doživijo polnost zgodbe le v primeru, da razumejo vse kode sporočanja, jezikovni, zvočni in vizualni kod. Najprej jih je treba razstaviti in razumeti, kaj sporoča vsak posamezni kod, ko pa jih zna otrok ali učenec tudi sestaviti, razume večplastnost umetnosti. Preplet umetnostnih modalitet nakazuje novo sporočilo, kar pa je temeljni cilj kulturno-umetnostne vzgoje. Ta pa seveda ni sama sebi namen, temveč je le nekakšen uvod, da pozneje v življenju razumemo umetnost na sploh.

Zahvala

Prispevek je Haramija pripravila v okviru Raziskovalnega programa št. P6-0156 (*Slovensko jezikoslovje, književnost in poučevanje slovenščine*, vodja programa prof. dr. Marko Jesenšek), ki ga je sofinancirala Javna agencija za znanstvenoraziskovalno in inovacijsko dejavnost Republike Slovenije iz državnega proračuna.

Literatura

- Aesopus, 1994: *Ezopove basni: z ilustracijami svetovnih mojstrov*. Zbrala Russel Ash in Bernard Higton, prevedel Vasja Cerar. Ljubljana: Mladinska knjiga. 48–49.
- David CARRIER, 2000: *The aesthetics of comics*. University Park: Pennsylvania State University Press.
- Ferdinand de SAUSSURE, 1997: *Predavanja iz splošnega jezikoslovja*. (Ur.) Charles Bally, Albert Sechehaye & Albert Riedlinger. (Prev.) Boštjan Marko Turk Ljubljana: ISH Fakulteta za podiplomski humanistični študij.
- Saša ERŽEN, 2023: *Črčke in mrvlja*. Maribor: Lutkovno gledališče (dramska predloga, rokopisno gradivo).
- Alison GIBBONS in Sara WHITELEY, 2018: *Contemporary Stylistics: Language, Cognition, Interpretation*. Edinburgh: Edinburgh University Press. Dostop 24. 2. 2024 na: <https://www.jstor.org/stable/10.3366/j.ctt1tqx9wz.25>.
- Cristina GRAZIOLI, 2010: Music. *World Encyclopedia of Puppetry Arts*. Dostop 15. 3. 2024 na: <https://wepa.unima.org/en/music/>
- Dragica HARAMIJA, 2015: *Vloga živali v mladinski književnosti* (Knjižna zbirka Misel o slovenski besedi). Murska Sobota: Franc-Franc.
- Dragica HARAMIJA, Janja BATIČ, 2013. *Poetika slikanice*. Murska Sobota: Franc-Franc.
- Dragica HARAMIJA, Janja BATIČ, 2023: Multimodalnost kot izziv za bralce začetnike. *Razredni pouk: revija Zavoda RS za šolstvo* 25/2. 36–39.
- Care JEWITT, 2008. Multimodality and Literacy in school classrooms. *Review of Research in Education* 32. 241–267.
- Katarina K. ERŽAR, 2015: Pomen umetnosti v razvoju otroka. *Dialogi* 51/7–8. 21–31.
- Matjaž KMECL, 1996. *Mala literarna teorija*. Ljubljana: Založba M & N.
- Janko KOS, 1995. *Očrt literarne teorije*. Ljubljana: DŽS.
- Robi KROFLIČ, 2011: *Umetniški jeziki kot osrednji medij pedagogike poslušanja* (Reggio Emilia–nova paradigma predšolske vzgoje ali zgolj metodična inovacija?). Dostopno na: <http://www2.arnes.si/~rkrofl1/Teksti/Kroflic-clanekreggi%20Emilia%20sept2011.pdf> (pridobljeno 26.7. 2012).
- Kulturno-umetnostna vzgoja*, 2023. Ministrstvo za vzgojo in izobraževanje. Dostop 16. 4. 2024 na: <https://www.gov.si/teme/kulturno-umetnostna-vzgoja/>
- Kurikulum za vrtce*, 1999. Ljubljana: Ministrstvo za šolstvo in šport, Zavod Republike Slovenije za šolstvo.

- Nicholas LOCKEY, 2017: Antonio Vivaldi and the Sublime Seasons: Sonority and Texture as Expressive Devices in Early Eighteenth-Century Italian Music. *Eighteenth-Century Music* 14/2. 265–283.
- Karel MAKONJ, 2007: *Od loutky k objektu* (Řada Teatrologie 7). V tomto souboru vyd. 1. Praha: Pražská Scéna.
- Simon McKERREL in Lyndon C. S. WAY, 2017: Understanding Music as Multimodal Discourse. Ur. Lyndon C. S. Way, Simon McKerrel. *Music as Multimodal Discourse*. London: Bloomsbury Publishing Plc. 1–18.
- Najlepše basni: 50 najlepših basni z vsega sveta*, 2001. Zbrala in priredila [ter spremno besedo napisala] Marjeta Zorec, ilustriral Uroš Hrovat. Ljubljana: Karantanija. 15.
- Mojstri klasične glasbe in njihova dela*, 1994: Vivaldi: Štirje letni časi. Uredila Irena Trenc-Frelj, prevedel Jože Stabej. Ljubljana: Mladinska knjiga. 9–16.
- Boris A. NOVAK, 1997: *Po-etika forme*. Ljubljana: Cankarjeva zal.
- Mitja PUCER, 2015: *GLASBA: Velika slikovna enciklopedija*. Ljubljana: Mladinska knjiga.
- Jan RAJH, 2023: *Premiera predstave Črček in mravlja*. Dostop 16. 4. 2024 na: <https://net-tv.si/premiera-predstave-crcek-in-mravlja/>
- Sarah Jane ROBINSON, 2012: *Povezava glasbe in lutk v lutkovnem gledališču in vzgojno-izobraževalnih ustanovah: Diplomsko delo*. Maribor: Pedagoška fakulteta, Oddelek za glasbo.
- Rosanda SAJKO, 2006: *Poetičnost zvoka: Ustvarjalne možnosti radijske igre za otroke*. Maribor: Mariborska knjižnica: Revija Otrok in knjiga.
- Daniel J. SIEGEL in Tina Payne BRYSON, 2011: *The whole-brain child: 12 revolutionary strategies to nurture your child's developing mind*. New York: Delacorte Press.
- Slovenske basni in živalske pravljice*, 1975. Zbral, uredil in spremno besedo napisal Alojzij Bolhar, ilustriral Marjan Manček. Ljubljana: Mladinska knjiga. 17–18.
- Stjepko TEŽAK, 2002: *Metodika nastave filma*. Zagreb: Školska knjiga.
- Učni načrt za osnovno šolo, glasbena vzgoja*, 2011. Ljubljana: Ministrstvo za šolstvo in šport, Zavod RS za šolstvo.
- Uradni list EU, 2018: PRIPOROČILO SVETA z dne 22. maja 2018 o ključnih kompetencah za vseživljenjsko učenje. Dostop 2. 3. 2024 na: https://eur-lex.europa.eu/legal-content/SL/TXT/?uri=uriserv%3AOJ.C_.2018.189.01.0001.01.SLV&toc=OJ%3AC%3A2018%3A189%3ATOC
- Vea VECCHI, 2010: *Art and Creativity in Reggio Emilia: Exploring the Role and Potential of Ateliers in Early Childhood Education*. Routledge.