

SVEUČILIŠTE JOSIPA JURJA
STROSSMAYERA U OSIJEKU
FILOZOFSKI FAKULTET

FILOZOFSKI FAKULTET
SVEUČILIŠTA U PEČUHU



ZBORNIK RADOVA S MEĐUNARODNOGA
ZNANSTVENOGA SKUPA

Zlatni danci

12

ŽIVOT I DJELO(VANJE) VIŠNJE STAHULJAK



OSIJEK, 2011.

Uredništvo

Ernest Barić (Pečuh)
Dragica Dragun (Osijek)
Dragica Haramija (Maribor)
Polina Korolkova (Moskva)

Za izdavača

Loretana Farkaš

Recenzenti

Olha Kravec (Lavov)
Ana Pintarić (Osijek)
Ljudmila Vasiljeva (Lavov)

Prijevod sažetaka na engleski

Romana Čačija

Crtež na naslovnici

Ivan Lovreković, ak. slikar
Josip Pavić, ak. slikar: Portret Jagode Truhelke

CIP dostupan na računalnom katalogu Nacionalne i sveučilišne knjižnice u Zagrebu pod brojem 762087

ISBN: 978-953-314-035-3

Tisak

Filozofski fakultet Osijek

Naklada

200 primjeraka

LIKОВИ U IGROKAZIMA VIŠNJE STAHLJAK

Igrokazi su izuzetno zanimljiva književna vrsta, a mogli bismo reći i *medij*. Oni počivaju na pisanoj riječi, ali u život će ih unijeti tek zvuk nečijega glasa koji ih izgovara. Jednom kada ih spisatelj/ica zapiše, oni postaju priča koju će netko drugi ispričati i potruditi se, svim svojim snagama, uvjeriti nas kako su baš te riječi njegove/njezine.

Snagu igrokaza, jednako kao i dječju ljubav prema ovoj književnoj vrsti, prepoznala je Višnja Stahuljak. U svojim je igrokazima andersenski posegnula za motivima iz narodnih bajki, zaronila u fantastični svijet, životinjski i svijet bilja. Svoje likove gradi kroz dijaloge i monologe te obično zanemarenom pripovjedaču daje snagu riječi i čini ga ravnopravnim likom. Njezini igrokazi *kazuju-igrom* riječi, likova, ambijenta i porukama vješto upletenim u poetske dijaloge kojima djecu želi podučiti životnim i snažnim lekcijama.

Za svoju knjigu *Bijeli zec i drugi igrokazi* 2006. godine nagrađena je prestižnom nagradom Grigor Vitez. U radu se analizira bogata galerija likova koji oživljuju kroz stihove, dijaloge i monologe, a s ciljem da se pokaže kako i scenska igra može biti poetična, nadahnjujuća, ali i zabavna.

Ključne riječi: Višnja Stahuljak, igrokazi, Bijeli zec i drugi igrokazi, likovi, karakterizacija.

Uvod

O odnosu knjige, njezina autora i čitatelja raspravljali su mnogi. Samo pitanje pripadnosti neke literature dječjoj ili književnosti za odrasle zahtijeva razumijevanje odnosa između onoga tko čita i onoga što je napisano, te eventualno, koga je autor imao na umu kada je djelo pisao.

Promatrajući tako dinamičnu i živu strukturu odnosa između ljudi i pisane riječi, možemo se zapitati: u kojem trenutku ta pisana riječ zaživi? Je li to onoga trenutka kada se dah inspiracije uvuče u piščev um ili je to trenutak kada je knjiga gotova, napisana? Što se događa s knjigom jednom kada se ukoriči i nađe na policama? Živi li i tamo u tišini ili pada u san sve do trenutka dok je ne probudi ponovno listanje njezinih stranica? Ovisnost života priče o njezinu čitatelju kod igrokaza je još snažnija. Čitajući igrokaz kao zapisanu priču, mi dopuštamo priči da se probudi iz sna. Ali tek kada njezine riječi bivaju izgovorene na glas, ili još bolje, tek kada taj igrokaz biva uprizoren, odigran... on ponovno dolazi u život.

Igrokaz mora biti izveden da bi živio. Kao da ga zvuk ljudskoga glasa i pokreti tijela u konačnici pišu do kraja. Riječi igrokaza postaju tako govorom ljudi, glumaca. Pritom, onaj tko ih izgovara mora u njih potpuno vjerovati i izgovarati ih

tako da sve ostale uvjeri kako su te riječi potpuno njegove/njezine. Likovi igrokaza galerije su karaktera i to preuzimanje, pretvaranje, oponašanje jest- IGRA. Profesorica Dubravka Težak u svom je pogovoru *Čarolija igrokaza* sjajno primijetila, igrokaz jest igra – kaz, *kazivanje igrom*. A kome je igra svojstvenija no djetetu?

Djeca vole igrokaze i doživljavaju ih kao nadgradnju sebi svojstvene *igre*. U našim vrtićima i školama vrlo se često poseže za igrokazima i to iz različitih htijenja: bilo da se proslavi neki poseban dan (pa tako imamo razne školske i blagdanske igrokaze) ili da se pozitivno utječe na razvoj djeteta, njegovu dikciju, ponašanje na sceni, oslobođenje straha od nastupa i sl.

Istovremeno, igrokazi se zapravo vrlo rijetko pišu. Dječji se pisci radije okušavaju u pisanju romana, poezije. „*Tiskanih dječjih igrokaza nema mnogo kao romana ili priča jer pravi i puni smisao igrokaz postiže u scenskoj izvedbi. Igrokaz je najprije namijenjen gledanju, a rjeđe se čita*“. (Težak, 2006: 313)

Ipak, postoje autori koji su se pokazali vještima upravo u ovom mediju, a jedna od njih svakako je Višnja Stahuljak. Za svoju zbirku *Bijeli zec i drugi igrokazi*, autorica je i nagrađena prestižnom nagradom Grigor Vitez, 2006. godine. U ovoj kolekciji igrokaza donosi nam galeriju različitih karaktera, različitih likova koji su već mnogo puta zaživjeli kroz nebrojene glasove i tijela malih i velikih diljem Hrvatske.

Likovi u igrokazima

U želji da sistematski razvrstamo likove koji se javljaju u igrokazima, a zbog kompleksnosti ovoga medija, analizu možemo izvršiti trojako odgovarajući na pitanja: 1. Koji su likovi poimence u igrokazu 2. Kakvi su karakteri i 3. Na koji su način karakteri opisani (karakterizacija likova).

Specifičnost igrokaza kao književne vrste s jedne nam strane posve pojednostavljuje upoznavanje s likovima. Svi su likovi obično navedeni na samome početku redosljedom pojavljivanja. S druge strane, otežano je razumijevanje karakteristika likova. Naime, u većini se priča lik nalazi opisan (unutarnjim i vanjskim opisom) piščevim perom kroz opise i naraciju. No u igrokazu se likovi izgrađuju upravo kroz svoje postupke i govor. Tako će i likovi u igrokazu biti okarakterizirani nešto drugačijim postupcima.

1. *Didaskalije* su tekstovi pisani u zagradama, a čiji je zadatak uputiti čitače i glumce na ono što se događa na sceni. Ponekad služe za opis scene, a ponekad daju uputu za neku radnju (npr. „plače, zijeve“ i sl.)

Vanjska se karakterizacija tako prvenstveno opisuje u *didaskalijama* u kojima autori daju svojevrstne upute o tome kako lik izgleda, što ima važnosti za onoga tko će taj lik i uprizoriti.

„ (...)Čarobnjak naglo uđe na pozornicu u crnom fraku, s cilindrom na glavi i štapom u ruci.“ (Stahuljak, 2006: 12)

Višnja Stahuljak ponekad koristi didaskalije i da bi najavila neki karakter koristeći tako i *unutarnju karakterizaciju*. Tako primjerice u didaskalijama u igrokazu *Crveni kišobran*, autorica koristi pridjev *škrt* na taj način unaprijed određujući svoj lik.

„*Kućica škrtoga gospodara...*“ (Stahuljak, 2006: 69)

Inače, ovakvo imenovanje odnosno određivanje lika prije no što je zaživio na sceni kroz svoj govor i svoje postupke, Stahuljak ne čini često. No, ono što svakako čini, a time izlazi iz konvencija pisanja uobičajenih didaskalija, jest poetičnost.

„ (...) *a onda se preobradi u veseli balet, u putovanje, u put...*“ (Stahuljak, 2006: 12)

2. Pripovjedač

Opise i naracije iz priče u igrokazu preuzima pripovjedač, bilo da jasno komentira likove, interpretira njihove postupke ili samo vodeći gledatelja kroz radnju. Stoga za pripovjedača možemo reći da je onaj koji vrši karakterizaciju drugih likova gdje je pritom riječ o nultoj, vanjskoj fokalizaciji; da tumači radnju gledatelju ili je kao promatrač interpretira. Pripovjedač Višnje Stahuljak međutim igra mnogo važniji ulogu od samo vodiča kroz priču- on je vidljiv, obraća se publici. „*Dobar dan vam želim svima koliko vas god tu ima! Draga djeco, gosti mili, što ste li ste uresili?!*“ (Stahuljak, 2006: 139)

U igrokazu *Priča o češerku Borku*, Pripovjedač je i aktivan sudionik radnje. „*Sretno Borko, sretno mali, hrabri, češerčiću! Tvoja je želja bila jača od zakona tvojih stabala i ti si učinio ono što svi misle da je nemoguće. Sretno Borko!*“ (Stahuljak, 2006: 263)

Govoreći o njezinu Pripovjedaču, važno je istaknuti da je bez obzira na svoju ulogu u igrokazu, on vrlo često poetičan; koristi stihove kao da je i sam pisac. Višnja Stahuljak svjesno je oživjela Pripovjedača i u njeg ugradila sve osobine koje ima jedan aktivan sudionik priče. U svojim *Zabilješkama uz igrokaze* kazuje sljedeće: „*Pripovjedači u mojem igrokazima preuzeli su ulogu pripovjedača iz mog djetinjstva. Oni nas uvode u zbivanje na pozornici kao što su to davno činili oni koji su mi priče pripovijedali, oni koji su mi sa scene kazivali priču ili je, pak, sama knjiga bila pripovjedač koji mi je priču otkrivao stranicu po stranicu. U nježnoj priči o Češerku Borku pripovjedač se čak pretvara u aktera u radnji i potiče nas da uporno stremimo ostvarenju svojih želja. U Mudrom pijetlu pripovjedač se u sceni s vodom priključuje glumcima lutkama na sceni kad pjevajući kreću sve dalje i dalje u priču.*“ (Stahuljak, 2006: 329)

Uz spomenutu vanjsku karakterizaciju likova, u njezinim se igrokazima javlja, jasno, i *unutarnja karakterizacija* koja se vrši putem govora i postupaka likova.

Igrokazi Višnje Stahuljak često su pisani stihom, no kada su pisani u proznom obliku, također u sebi sadrže onu dozu ritmičnosti koja je inače svojstvena poeziji. Stoga je i govor likova ritmičan (ako pisan u stihu, često u obliku sedmeraca i osmeraca) što nas upućuje na utjecaj narodne poezije.

Likovi vrlo često pjevaju, recitiraju stihove:

“Ej, junačka moja srećo/ Ti me ne ostavi,/Ne izdaj me u nevolji,/I ne zaboravi,/Jer sam junak ja od oka,/Čvrste ruke, hitra skoka,/A jedini moj je stan,/Taj crveni kišobran.” (Stahuljak, 2006: 75)

Uporabom epiteta, koji su također prepoznatljivi u narodnom izrazu, određeni se likovi tako karakteriziraju kao „ljudi iz naroda“, primjerice Sluga u igrokazu *Crveni kišobran*.

Karakterizacija kroz govor počiva i na materiji koja je izrečena i način na koji je izrečena. Primjerice, lik škrtoga i gruboga gospodara nazvanoga Gazda, izražava se snažno, njegov je govor ukrašen mnogim imperativima, uskličnicima, riječi su grube, često zlokobno usmjerene na druge: *„Traži put do Mjeseca, raspikućo! (...) Van!“* (Stahuljak, 2006: 74- 75)

Dakle, unutar igrokaza, njezini se likovi odaju, odnosno karakteriziraju kroz govor gdje pažnju usmjeravamo na ono što govore i na to kako govore.

No, jasno, likovi se u igrokazu, kao i priči, ponajviše karakteriziraju svojim *postupcima*. Za razliku od priča, u kojima se postupci lika izriču naracijom, postupke likova u igrokazu mi kao gledatelji jasno vidimo kroz djelovanje glumca, a kao čitatelji isto doznajemo i opet putem: *didaskalija* „*Pjeva kao da vrši nekakav obred...*“ (Stahuljak, 2006: 75), putem *pripovjedača* koji nas upućuje na njegovo djelovanje i putem *govora* lika. *„Kažem, bit ću sretnija kad nam se rode djeca...“* (Stahuljak, 2006: 245)

Prilikom izbora likova koji će se pojaviti u igrokazu, na spisateljicu je utjecala i činjenica tko će u konačnici te likove i oživjeti. Tako su fantastični likovi predviđeni za lutke, odnosno lutkarski igrokaz, dok će živi glumci preuzeti uloge ljudi, odnosno, realnih likova.

Višnja Stahuljak gradi veliku galeriju likova unutar koje možemo napraviti jednostavnu podjelu na realne i one koji to nisu. Ova druga kategorija je nešto kompliciranija zbog toga što postoje likovi koji su po svojoj prirodi fantastični (npr. lik Mjeseca u *Crvenom kišobranu*) ili je riječ o likovima poput psa Flokija i Bijelog zeca iz igrokaza *Bijeli zec*, koji su djelomično prikazani realistički, no u drugom trenutku daje im se moć govora i time postaju antropomorfizirani.

Neki od realnih likova iz igrokaza u zbirci *Bijeli zec i drugi igrokazi* su: djevojčica Ana, Gospođa Fraulika, Gospodin Herlek (iz igrokaza *Bijeli zec*); Djed, baka, kralj, kraljevna, lovci, pjetlar, porezničar (iz igrokaza *Mudri pijetao*); Gazda i sluga (igrokaz *Crveni kišobran*).

Čarobnjak iz igrokaza *Bijeli zec* zanimljiv je realni lik koji je nekako na razmeđu između ove podjele na realno i fantastično. Njegovo ime implicira da se radi o fantastičnom liku, no zapravo može biti riječ tek o mađioničaru koji imitira čarobno. U tome ovaj lik odaju i riječi koje često ponavlja: *„Hokus-pokus-preparatus (...)“* (Stahuljak, 2006: 15)

Svijet fantastičnih likova autorica je obogatila zanimljivim likovima po uzoru na narodne priče, ali i smišljajući svoje. Npr. Mjesec, Mjesečeva majka (igrokaz *Crveni kišobran*); Anđeli: Arijel, Gabrijel, Mihael, Rafael (igrokaz *Božićna bajka*); Šestinski kišobran (igrokaz *Crveni kišobran*); Voda (igrokaz *Mudri pijetao*) i različiti likovi životinja.

Ranije spomenutu sklonost narodnim elementima vidimo i iz riječi same spisateljica kada kaže:

„(...) a onda sam posegnula za temama narodnih priča koje su mi se svidjele još u djetinjstvu; očaravale su me ljepotom, smislom za humor i etičnošću te sam ih vrlo slobodno obradila nastojeći ih dramskim izričajem približiti suvremenima, starijima i mlađima, kao vrijedno i korisno, živo izgovoreno štivo, a ne samo kao igru.“ (Stahuljak, 2006: 328)

Takav je primjerice lik crvenog kišobrana iz istoimenog igrokaza. To da je riječ o šestinskom kišobranu doznajemo u didaskalijama, i na neki način ta činjenica radnju ovoga igrokaza smješta na područje Zagreba. No, spisateljica nadalje u didaskalijama kazuje kako to ne treba nužno biti Zagreb te ostavlja na volju izvođačima da sami osmisle mjesto radnje (iako ih podsjeća da šestinski kišobran jest simbolom Zagreba). Lik kišobrana je neobičan jer iako mu nije dan dar govora, i zbog toga malo toga možemo doznati o njemu, on je ipak personificiran. On pleše, gleda, razumije i djeluje.

Spisateljica pokazuje izražen talent za vizualno, što je jasno, poznajemo li biografiju Višnje Stahuljak, odnosno njezino iskustvo rada u kazalištu. Spisateljica vrlo vješto i poetski opisuje ples kišobrana, zatim scene borbe kišobrana i psa, imajući u vidu vizualnu jačinu crvene boje svog lika te njegov oblik- kišobran se otvara i zatvara, vrti u krug i sl.

Stoga možemo reći da spisateljica promišlja o „prirodi“ svoga lika, njegovim osobitostima te ih na taj način koristi radi što bolje vizualne prezentacije. Fantastičnost lika kišobrana ne proizlazi samo iz činjenice da kišobran svojevolumeno pleše, već ovo je lik koji će prenijeti Slugu u fantastični svijet Mjeseca. Pritom kišobran nije samo prijevozno sredstvo, već je na neki način i posrednik ovih dvaju svjetova, svijeta neba i zemlje.

Likovi Mjeseca i Mjesečeve majke iz istog igrokaza fantastični su likovi vrlo zanimljivih karaktera. Riječ je o likovima iz narodne književnosti gdje je Mjesec preuzeo lik Diva koji živi na nebesima. Zanimljiv je i odnos ovih dvaju likova: Mjesec je biće sijede kose, čovjekomrzac, a njegova majka je voljna prevariti ga kako bi pomogla čovjeku. Za razliku od čovjekolikog Mjeseca u *Crvenom kišobranu*, lik Mjeseca u *Priči o Češeru Borku* je mjesec na nebu, on je topao i brižan.

Ova dva različita lika inspirirana istim izvorom ukazuju na spisateljičino promišljanje o varljivom karakteru tog izvornika. To se najbolje vidi kod lika Vode

u igrokazu *Mudri pijetao*. Spisateljica prihvaća ovaj element kroz njegovu dvojnost i to pretače u prirodu svoga lika. Tako je Voda izvor života: „*Tko od moje vode pije/I od zmaja moćniji je!/Najsilniju snagu skriva/Moja pitka voda, živa,/Što se toči, kap po kap,/Kao kakav mali slap,/Tin li, tin li, buć, buć, dinli...*” (Stahuljak, 2006: 149); ali i smrti: „*Sve ću ja u dvoru potopiti, nasmrt ću ih preplašiti!*” (Stahuljak, 2006: 179)

Prilikom izgradnje ovoga lika, ona govor vode obogaćuje onomatopejskim riječima tako da voda doista djeluje kao razigrano, živo biće.

U posebnu bismo skupinu likova mogli izdvojiti *likove životinja* jer u njihovoj se izgradnji ponajbolje vidi autoričino poigravanje realnim svijetom koji uzima kao predložak te njegove inačice u igrokazu. Takav je lik psa Flokija u igrokazu *Bijeli zec*, koji je kroz priču prikazan kao i svaki drugi pas. Realni pas Floki u prisustvu čovjeka laje, no kad čovjeka nema, on dobiva dar „ljudskoga” govora:

“*Pripazi i javi se Floki!/Kao da sam voki-toki! (...)/U grmlju se gazda skriva,/A ja se igram detektiva.*

Ja nisam za ovo plaćen:/Nezakonito sam tlačen!” (Stahuljak, 2006: 19-20)

Važnost likova životinja posebno je vidljiva iz igrokaza *Božićna bajka* gdje je Kristovo rođenje opisano očima glavnih aktera- magarca Magoslava, vola Mukoslava i ovčica. Spisateljica pokazuje izuzetno scenarističko umijeće prikaza poznate priče iz posve nove perspektive, iz pogleda životinja.

„*Čula sam u djetinjstvu da se govor životinja može razumijeti u Badnjoj noći kad se u ponoć stoci daje poseban obrok dobre hrane. Maštala sam kako bih bila sretna da mogu razumijeti govor domaćih životinja!*” (Stahuljak, 2006: 328)

U *Božićnoj bajci* životinjama je dana važna uloga, njihov je značaj poistovjećen sa značajem samih anđela.

Životinje kao likovi u igrokazima Višnje Stahuljak imaju zadatak komentirati ljudski svijet, iznositi uzvišene stavove i filozofske ideje. Oni komentiraju odnos prema narodnom, prema slobodi, odnos klasa (staleža), odnos grada i sela, tradicije i modernog i odnos prema smislu postojanja.

Primjerice, lik Pijetla u igrokazu *Mudri pijetao* poslužio je autorici za bavljenje pitanjem smisla vrijednosti. Pijetao, raskošna i lijepa životinja, zapravo je na selu manje važan od primjerice jedne koke koja nosi jaja. Pijetao kreće u potragu za srećom jer se osjeća bezvrijednim na imanju svoga gazde. „*Idem u svijet, što ću, jadan,/protjeran, a žedan, gladan!*” (Stahuljak, 2006: 147) U jednom trenutku ta „bez-vrijednost” pijetla se izokreće. Lovci u njemu vide dobru zaradu te ga žele uloviti kako bi se borio s drugim pijetlovima, kralju za zabavu. U igrokazu, u čijem podnaslovu stoji da je nastao prema narodnoj priči, taj se duh narodne priče osjeća u govoru pijetla (inverzije, stalni epiteti, ritmičnost).

“*Ipak ja sam pjetlina,/džedičin junačina! (...)/Najljepši sam, najhrabriji,/najglasniji, najmudriji,*

poput mene nema slavnog,/meni nigdje nema ravnog!" (Stahuljak, 2006: 147)

Ovaj je lik stoga posebno određen svojim govorom koji najavljuje tu realnu povezanost pijetla sa selom, s narodnim, budući da je riječ o životinji koja živi na selu.

U trenutku kada se susrećemo i s drugim likom pijetla nazvanim Kraljevski pijetao, preko govora drugog lika doživljavamo sudar ovih dvaju svijetova, svijeta palače i svijeta sela.

"Što se dereš, prostačino! Zaudaraš na seoski gnoj! Nisi dostojan da te na kraljevskom stolu pojedu!" (Stahuljak, 2006: 170) Kraljevski je pijetao reprezentativan stereotip gradskog, ušminkanog lika s predrasudama prema seoskom i tradicionalnom. On se opisuje kao priglup lik bez svoga ja, onaj koji smatra čašću da ga kralj pojede. *"Sutra će me slavno na kraljevski stol pečenog iznijeti i za kraljevski ručak svečano jesti! Kakva slavna smrt!"* (Stahuljak, 2006: 170)

Seoski se pijetao, kao simbolična opreka Kraljevskom pijetlu ipak iskazuje mudrijim: *"O budalo budalasta, ti se veseliš što ćeš umrijeti zbog ručka onog Nosonje kojemu svi porez plaćaju!"* (Stahuljak, 2006: 170)

Osim pitanjem odnosa sela i grada, Višnja Stahuljak bavi se i mnogo modernijim temama. U liku Majmunice iz igrokaza *Bijeli zec*, ona oživljuje lik koji u didaskalijama naziva ludom divom rocka i protesta. *"Pjesma, bijesna, krika, vika/Bubanj, ritma, elektrika,/Urlaj, tuli, laži, maži /To je ono što se traži!"* (Stahuljak, 2006: 50)

Bijeli zec iz istoimenog igrokaza, jednako kao i pas Floki, isprva je prikazan zbiljski, kao zec iz madioničareva šešira. No, s vremenom, zec progovara. Pritom, njegov je monolog izuzetno snažan poetski govor koji govori o utamničenju, iskorištavanju za zabavu drugih i ljepoti slobode.

*"Nisam više zeko Marko/Postao sam Slobodarko!/Pobjego sam čarobnjaku (...)/Iz cilindra, uzde crne,
Gdje srce od straha trne,/Gdje se svila poput mreže/Okolo bijelog krzna steže,/A zapovijed kao tane
Svakog časa nova pane:/Okreni se i odskoči,/Pa kroz tanki обруč skoči,/Mijenjaj lijevu, desnu stranu,
Skliži se na toboganu! /Ne ću se više predstavljati,/Ne ću više nastupati,/Igrati se ne ću više,/Noge mi se umoriše! /...ja slobodan želim biti /I ne ću se pokoriti/Ni za mrkvu. Ni za zelje,/Ni za repu! Sve veselje/To je moja slobodica,/Slatka lijena besposlica!"* (Stahuljak, 2006: 22-23)

Kakve je tendencije spisateljica imala za bijeloga zeca vidljivo je iz kratkog komentara što ga Majmunica uputi djevojčici Ani nazivajući bijeloga zeca utopijom. Također, u didaskalijama (prilikom opisa zoološkog vrta) stoji objašnjenje: *"Bijeli*

zec svaki čas protrči kao čista, bijela točka u opasnoj stvarnosti.” (Stahuljak, 2006: 51)

Zadatak likova u igrokazima Višnje Stahuljak jest da ponekad preuzimaju uloge zagovornika velikih, moralnih i humanih ideja. Pritom, oni ostvaruju komunikaciju s publikom i na taj način prenose svijet priče u živi svijet.

Likovi su u stalnoj interakciji s publikom. Neprestano se gradi i ruši granica „ovo je igrokaz, ovo je stvarni život“.

Primjerice, u *Bijelome zecu* lik gospođe Fraulike lovi miša u publici te se odjednom osvješčuje:

“Ojoj, meni, tu je sala/puna djece...nisam znala/(obraća se publici:) Oprostite, metem samo/praišinu amo-tamo...” (Stahuljak, 2006: 29)

Isto tako, pri završetku prvoga čina, djevojčica Ana najavljuje: *“Čiri-biri biri-bin/već počinje drugi čin”* (Stahuljak, 2006: 39), da bi na samome početku drugoga čina zahvalila publici na pljeskanju izravno im se obrativši: *“Učenici, učitelji,/Građani i prijatelji,/Djevojčice i dječaci...”* (Stahuljak, 2006: 41)

Ranije spomenuti lik Pripovjedača u brojnim se primjerima također obraća publici, upućuje ih na sudjelovanje u radnji, na promišljanje i sl. Na taj se način ruši granica između priče i realnosti te se gledatelji pozivaju na prihvaćanje ovako novo stvorenoga svijeta.

Zaključak

Likovi u igrokazima Višnje Stahuljak pomno su birani: spisateljica prihvaća i poštuje njihovu prirodu i njome se poigrava (Crveni kišobran, Bijeli zec, Mudri Pijetao). Svojim likovima daje novi život, novi smisao tako što ih stavlja u situacije u kojima mogu iskazati neke „više“ ideje.

Čitajući igrokaze Višnje Stahuljak, možemo osjetiti njezinu tendenciju da se preispita granica između stvarnoga i priče. Autorica se stalno poigrava realnim/maštovitim, granicom stvarnosti i igre. Njezini likovi silaze s pozornice i komuniciraju s publikom, izvlače publiku iz mraka gledališta i daju im osjećaj aktivnog sudjelovanja u priči.

Time svoje likove čini živim akterima priča u koje ih je smjestila, a publiku čini aktivnim sudionikom procesa oživljavanja svojih likova. Na taj način ona priznaje postojanje publike kao također svojevrsnog lika.

Ona ih poziva u priču, obraća im se: *“Dobar dan vam želim svima/Koliko vas god tu ima!/Djeco draga, gosti mili,/Što li ste se uresili?!”* (Stahuljak, 2006: 139); poziva ih na sudjelovanje: *“Javlja li se tko od vas?”* (Stahuljak, 2006: 192); i na kraju im zahvaljuje i pozdravlja ih: *“Još radosti jedan bljesak,/Jedan dugi, dugi pljesak!”* (Stahuljak, 2006: 65)

Publika tako svojim su-djelovanjem pridonosi oživljavanju likova stvorenih u mašti Višnje Stahuljak.

CHARACTERS IN THE PLAYS BY VIŠNJA STAHULJAK

Plays are very interesting literary genre, or should we say, a medium. They are made through the written word, but will only come to life when being spoken out loud. Once a playwright writes them down, they become a story someone else will tell while trying their best to makes us believe those words are their own. Višnja Stahuljak is a writer who recognized the power of a play, as well as children's love towards this literary genre.

Much like Andersen, in her plays she creates characters based on folk motives, she dives into a fantastic world, the world of animals and plants. She builds her characters through dialogs and monologues and gives a great meaning to a storyteller, a character that is often being forgotten. Her plays *tell-through-play* of words, ambience, and messages that are ably interweaved in poetical dialogues by which she wishes to teach the children some important life lessons.

Her collection of plays named *The White Rabbit and other plays* got a prestige reward *Grigor Vitez*.

This paper analyzes this rich gallery of characters that are being brought to life through verses, dialogues and monologues and has an intention to show how even a theatre play can be very poetical, inspiring but also fun.

Keywords: Višnja Stahuljak, play, The White Rabbit and Other Plays, characters, characterization.

LITERATURA

- Crnković, Milan, 1990, Dječja književnost, Školska knjiga, Zagreb
Children's literature in Education, 2003, Vol. 34, No. 3, Human Sciences Press, New York
Pokrivka, Vlasta, *Dijete i scenska lutka*, 1985., Školska knjiga, Zagreb
Stahuljak, Višnja, 2006, *Bijeli zec i drugi igrokazi*, Školska knjiga, Zagreb