

PREKLADOVÉ DRAMATICKÉ TEXTY PRE DETI A MLÁDEŽ V 70. ROKOCH 20. STOROČIA

(Adela Mitrová)

1 VÝCHODISKÁ

V 60. rokoch mala kľúčové postavenie pri vydávaní dramatických textov vo forme tzv. rozmnožených rukopisov DILIZA (Slovenské divadelné a literárne zastupiteľstvo v Bratislave); od 70. rokov jej úlohu preberá LITA (Slovenská literárna agentúra). Edičná činnosť tejto agentúry bola jednou z mnohých (profilovala sa predovšetkým ako organizácia na ochranu autorských práv). V edícii LITA vyšlo mnoho pôvodných dramatických textov a prekladová dráma tvorila len malé percento.

Kým 60. roky sú pokusom o obnovenie plurality v umení, začiatkom 70. rokov nastáva dôsledná normalizácia vo všetkých oblastiach spoločenského života a kultúry. V normalizačnom desaťročí zaznamenalo vydávanie prekladovej dramatickej tvorby pre deti rapídny útlm. Kým v 60. rokoch sa ešte vydávalo v priemere 10 titulov ročne, v 70. rokoch to bola už len polovica. Z dostupných archívnych materiálov vyplýva, že za celé desaťročie vydala LITA len 52 dramatických textov pre deti zo zahraničia. Na porovnanie stojí za zmienku fakt, že oproti prekladovej dráme začal od 70. rokov narastať záujem o pôvodnú dramatickú tvorbu pre deti. Vzhľadom na politickú situáciu sa podľa očakávaní zvýšil podiel prekladov z ruskej literatúry. Kým v 60. rokoch bol pomer ruských a českých hier približne 15 % (ruské hry) k 66 % (české), v 70. rokoch bol ich pomer už takmer 1:1 (17 diel z ruskej literatúry a 16 českých dramatických textov). Za nimi nasledovali z hľadiska početnosti už s odstu-

pom hry bulharské (5) a nemecké (4). Občas sa objavili hry srbské (2), rumunské (2) a maďarské (2). Orientácia na literatúru bývalého východného (sovietskeho) bloku je teda aj v 70. rokoch evidentná. Sporadické zastúpenie má štandardne literatúra chorvátska (1), litovská (1), ale tak ako v 60. rokoch, aj v tomto desaťročí sa len výnimočne vyskytol preklad anglickej hry: kvalitná dramatizácia *Knihy džungle* Rudyarda Kiplinga (1978) v rovnako kvalitnom preklade (D. Martinová, V. Martinec, M. Fehér) a francúzska hra Heléne Hily *Vlk* (1973, preklad S. Skarbová-Meffre).

V priemere teda v 70. rokoch vychádzalo 5 hier ročne, samozrejme, nie s nemennou pravidelnosťou (napr. v roku 1970 boli preložené a vydané 3 hry, o rok nato 9, v roku 1976 len jedna a o rok nato až 7). Možno sa len domnievať, či uvedený jav nesúvisel aj s finančnými dotáciami na jednotlivé roky (napr. v roku 1976 sa konali druhé voľby po invázii vojsk Varšavskej zmluvy do všetkých zastupiteľských orgánov Československa).

Zo žánrového hľadiska jednoznačne prevládali zo zahraničnej dramatickej tvorby pre deti bábkové hry, a to bábkové moderné rozprávkové hry s pesničkami. Výlučne činoherné diela mali oveľa menšie zastúpenie. V 70. rokoch zaznamenali o niečo väčší podiel moderné rozprávkové hry pred rozprávkovými hrami na ľudové motívy. Stabilné zastúpenie zo žánrov pre najmenšieho diváka mala aj v tomto období bábková zvieracia rozprávková hra (napr. hudobno-dramatická hra *Muzikálny zajac* ruskej dvojice autorov G. Sapgira a G. Cyferova (1975)). Najmenej zastúpenou kategóriou v tom čase boli hry pre mládež. Napr. explicitne pre mládež bola určená „pytačková“ konverzačná hra v štýle insitných ľudových hier *Rozprávka o baraniciach* (1974) bulharského autora Pančo Pančeva, ale rovnako aj srbochorvátska vojnová hra *Gulkári* (1975) Rade Pavelkiča a napokon i česká hra na ľudové motívy pod názvom *Jánošíkova odmena* (1973) Jaroslava Vysušila. Do vyššej diváckej vekovej kategórie možno zaradiť aj bábkovú hru *Kráľ Marko* (1978) bulharského autora Ivana Teofilova, hoci ju autor explicitne neurčil pre mládež.

2 PREKLADY DRAMATICKÝCH HIER PRE DETI Z RUŠTINY

Najfrekvencovanejším dramatickým žánrom pre deti, ktorý k nám bol „dovezený“ z ruskej, resp. sovietskej literatúry v 70. rokoch, bol žáner bábkovej rozprávkovej hry s pesničkami v rôznych žánrových odtieňoch: vážne, komediálne ladené i tragikomické hry. Objavila sa aj bábková hra, ktorá žánrovo inklinuje ku groteske¹. Možno konštatovať, že hoci sa medzi prekladmi vyskytli aj hry poznačené ideologickou tendenciou, prevažná časť preložených hier z ruskej dramatickej literatúry pre deti v 70. rokoch nebola explicitne tendenčná (možno aj preto, lebo tendenciou poznačené bývali pravidelne hry pre mládež a v tom čase preklady uvedeného žánru z ruskej dramatickej tvorby absentovali). Hoci na jednej strane prvoplánovosť

1 Ide o bábkovú komédiu Borisa Aprilova *6 pinguinčiat*, ktorá v preklade do slovenčiny vyšla v roku 1971.

v zmysle didaktickosti bola evidentnejšia vo viacerých dielach, na druhej strane mnohé „dovezené“ hry vynikali kvalitami a pre dramatickú tvorbu pre deti na Slovensku znamenali obohatenie. K prekladateľom ruských hier pre deti patrili v 70. rokoch napr. Gabriela Leinerovičová-Záhorská, Mária Weissová, Ctibor Štítnický, Jaroslav Pivko, Ján Turan, Eva Galandová, Jozef Mokoš či Marián Kováčik.

2.1 Bábkové rozprávkové hry (s pesničkami)

Nina Gernetová (biogr. údaje nezist.) sa inšpirovala fabulou známej arabskej rozprávky a na jej základe vytvorila bábkovú hru **Aladinova čarovná lampa** (1971, preklad Jaroslav Pivko) s pesničkami, pútavým dejom a postavami. Táto dramatizácia na motívy sa vyznačuje jednoduchým, dynamickým jazykom a komunikatívnosťou. Dramatický text naplno využíva divadelné prostriedky (množstvo autorských poznámok), ktoré ponúka bábkové divadlo (s výraznými výtvarnými prvkami). Z divadelného hľadiska vyniká Gernetovej hra vyváženosťou slova a akcie. Niektoré scény sú tvorené výlučne fyzickým konaním postáv (napr. scéna v podzemí, v ktorej Aladin hľadá čarovnú lampu, umocnená hudobným motívom). Bábková hra pozostáva z troch dejstiev, v ktorých autorka v hojnej miere využíva kompozičnú metódu strihu (vytvára dlhšie i kratšie obrazy v súvislosti s dynamizovaním alebo retardovaním deja). N. Gernetová ponúka v Aladinovej čarovnej lampe známu fabulu v kvalitnom hudobno-dramatickom spracovaní.

Bábkovú hru s pesničkami pre najmenších (do 9 rokov) **Vládca harabúrd** (1972, prel. Ján Turan) napísali **V. Andrejevič** a **Sofja Prokofievová** (biogr. údaje autorov nezist.). Je to moderná didaktická hra s detskými postavami, oscilujúca na pomedzí modernej rozprávkovej hry a hry zo života detí s fantazijnými prvkami. V kvalitatívne problematickom texte je evidentne prvotná didaktická funkcia, výchovná hodnota teda prevažuje nad umeleckou. Rovnako príbeh, ako aj postavy slúžia jedinému cieľu – vychovávať deti k čistotnosti. Výchovný zámer autorov sa uskutočňuje síce účinným, ale z pedagogického i umeleckého hľadiska diskutabilným prostriedkom: prostredníctvom vzbudzovania strachu, doslovným stvárnením výchovnej premisy, že „*nás pohltí špina, ak sa nebudeme o seba starať a upratať*“. V dramatickom texte túto úlohu spĺňa negatívna postava Vládca harabúrd, ktorý zastupuje tradičnú postavu zlého draka z ľudových rozprávok. Na ilustráciu naznačíme fabulu: Malý Seriožka pred deťmi vyhlásil, že je priateľ špiny a odmietal sa umývať a upratať. Jeho revolta a vyslovenie priateľstva špiny malo funkciu čarovnej formulky, pretože z odpadkových košov začali vyliezať oživené staré veci, z ktorých napokon vznikol Vládca harabúrd. Vládca harabúrd začal Seriožku prenasledovať. Motív úteku z tradičných rozprávok je tu transponovaný do moderného sveta. Obluda z odpadkov naháňa Seriožku a jeho kamarátku Katku, ktorá je kreovaná v kontraste k Seriožkovi ako ukázkovo čistotná a poriadkumilovná. Niektoré scény prenasledovania nadobúdajú až hororové prvky. Napr. keď sa Vládca harabúrd dostane k Seriožkovi domov a prikuje ho k posteli reťazami. Záver ústi do očakávaného rozprávkového šťastného konca. Deťom napokon pomôže Katkin otec – Zametač. Postava Zametača je obdo-

bou rozprávkového hrdinu, ktorý bojuje s drakom. Namiesto meča má metlu, čo pôsobí komicky. V kontexte celej hry však pravdepodobne nebolo zámerom autorov vytvoriť paródiu, ale realistické a vážne kreovanie problému. Záverečná hromadná scéna, v ktorej graduje napätie a konflikt sa uzatvára didaktickou pointou, je ukážkou tendenčnosti a patetického narábania s témou.

Zvieracia bábková hra s pesničkami **Muzikálny zajac** (1975, prel. Eva Galandová, texty piesní Viola Muránska) autorskej dvojice **Genrich Sapgir** (1928 – 1999) a **Gennadij Cyferov** (1930 – 1972) je hudobno-dramatické dielo pre najmenšie deti, v ktorom má divadelná a hudobná zložka rovnocenné postavenie. Hra je komponovaná v dvoch dejstvách a má jednoduchý dej, čo korešponduje s potrebami cieľovej diváckej skupiny. Autori vytvorili príbeh plný zvieracích postáv a situovali ho do lesa. Hudobný živel je tematizovaný priamo v sujete. Protagonistom je totiž postava Zajaca, ktorého charakteristickou črtou je hudobné nadanie a neustála potreba hrať na bubon. Napodobňuje rôzne zvuky lesa, aby rozveselil seba i ostatných. Jeho záľuba v bubnovaní sa stane zdrojom konfliktu, pretože Veverička a Bobor si myslia, že si z nich Zajac robí žarty, aby ich oklamal, že bude búrka. Veverička a Bobor nevidia v hudbe žiadny úžitok a zavesia Bubeníkovi bubon na strom. Zajac si vezme bubienok a smutne odchádza. Komunitu zvierat naruší votrelec – Krokodíl Naopak, ktorý ušiel zo ZOO. Krokodíl je negatívna postava (manipuluje Veveričku a Bobra), ale prináša do deja aj komický prvok. Napr. ako rebel chce robiť všetko opačne než v ZOO a núti k tomu aj ostatných (Bobor musí visieť na strome a Veverička plávať). Krokodíl sa nepriamo stáva impulzom pre vyriešenie konfliktu medzi Veveričkou, Bobrom a Zajacom, pretože je ich spoločným nepriateľom, a Zajac im vďaka svojej schopnosti imitovať zvuky lesa pomôže a Krokodíla vyženie. Prijatie starými priateľmi má však dvojstupňový charakter. Veverička napriek tomu, že im Zajac pomohol od despotického Krokodíla, jeho hudbu, a teda ani Zajaca, neprijíma. Situácia priateľov sa teda opakuje. Do deja vstupuje ďalšia postava „votrelca“, Starý lev z cirkusu, ktorého na čistinku Veveričky a Bobra pošle z pomsty Krokodíl. Paradoxne Zajacovo bubnovanie Leva neodstraší, ale povzbudí, znova počuje svoje srdce a pri hudbe omladne. Rozuzlenie deja je teda prekvapivé: Lev ochráni Zajaca pred Krokodíлом a ten sľúbi, že sa vráti do ZOO a bude poslúchať. Pozitívom tejto bábkovej hry je jednak symbióza hudobnodramatickej zložky, jednak kreovanie zvieracích typov (dobrosrdečný hudobník Zajac, rebel Krokodíl Naopak, klebetnice žabky Brekuška a Kvakuška a pod.), ale aj jednoduchý príbeh vhodný pre malého diváka a vtipné, divadelne napísané dialógy s presnými kompozičnými predelmi v zlomových bodoch deja. Hudobná zložka „hrá“ dôležitú úlohu. Invenčnosť autorov sa odzrkadľuje aj v tom, že nápaditým spôsobom narábajú s hudobnými motívmi bubnovania, sprevádžajúcimi Protagonistu, a stimulujú tak hudobnú predstavivosť detských divákov i poslucháčov (imitácia dažďa, zvierat a pod.). Druhú časť hudobnej zložky tvoria klasické piesne chórov alebo sólo jednotlivých zvierat, ktoré fungujú ako predelová, charakterizačná, atmosférotvorná či dej posúvajúca zložka. Muzikálny zajac je hudobno-dramatické dielo, ktoré spája hudobný a divadelný princíp do jednoliateho

celku, vtipne využíva hudobné motívy, invenčne a výchovne, no nie prvoplánovo didakticky ukazuje deťom, akým spôsobom môže vznikáť hudba.

Veľmi kvalitná je i bábková hra s pesničkami **Tajomný Hippopotamus** (1977) od **Volfa Lifšica** a **Iriny Kočanovovej** (biogr. údaje autorov nezist.) s plejádou zvieracích postáv. Kvalitou vyniká i preklad Jozefa Mokoša, čo možno pozorovať aj na vtipnej aktualizácii jazyka v textoch piesní. Tajomný Hippopotamus má všetko, čo má mať dobré rozprávkové dramatické dielo: podnetnú tému, tajomstvo, ktoré treba odhaliť, „plnokrvné“ postavy, blízke detskému svetu i napínavý príbeh. Levíča, žijúce v ZOOpotámii, si chce nájsť najlepšieho kamaráta. Jeho doterajší kamarát Hrošiča je skromné a odzbrojujúco oddané až tak, že Levíčaťu pomáha nového kamaráta nájsť. Múdra Žirafa im poradí, že najlepším priateľom v ZOOpotámii sa môže stať iba Hippopotamus, čo tvorí základ pre ďalšie dramatické zápletky. Jednotlivé mikropríbehy tvoria stretnutia Levíčaťu s Leňochodom, Zajacom, Pávom, Opicou, ale každé končí neuspokojivo, pretože žiaden z nich nie je Levíčaťu blízky². Zvieracia bábková hra Tajomný Hippopotamus prináša pravdivú myšlienku o priateľstve. Autori vytvorili „plnokrvné“ charaktery hlavných postáv. Levíča kreovali na rozdiel od Hrošičaťu ako výstredné, sebavedomé, ktoré musí mať vždy posledné slovo, kým Hrošiča ako skromné a hanbiace sa za svoj tučný výzor. Postavy majú svoje mená, ktoré vyznievajú komicky a napodobňujú ruské mená osôb (Levíča – Ľoša Ľvovič Levský; Hrošiča – Boria Grigorievič Hroškov; Žirafa – Žora Žirafovna Prežúvavovikovová; Krokodíl – Kiril Konstantinovič Krokodilenko a i.). I. Kočanovová a V. Lifšic priniesli deťom kvalitne napísanú bábkovú hru, plnú humoru a hravosti, s hodnotným príbehom i posolstvom, ktoré ponúka deťom nevtieravo pravdivé odpovede na to, ako nájsť a spoznať toho najlepšieho kamaráta. Zaslúži si pozornosť divadelných tvorcov pre deti aj dnes.

Témou bábkovej hry s pesničkami „pre prvákov“ s názvom **Veľmi múdre hračky** (1979, prel. Jana Tesařová) **Borisa Zachodera** (1918-2000)³ je nástup prvákov do školy. Rámec rozprávky sa odohráva v reálnom svete, neskôr sa dej presúva do fantazijného rozprávkového sveta. Sujeť sa začína v situácii, keď protagonist Rostik má ísť na druhý deň do školy a jeho obľúbené hračky sa boja, že ostanú samy. Dostanú nápad, že ak by zariadili, aby Rostik nerástol a nedovršíl 7 rokov, nešiel by do školy, a teda by ich neopustil. Takto nastolený problém autor ďalej posúva prostredníctvom postavy z fantazijného sveta. Na pranie hračiek totiž zareaguje ta-

2 Iný z aktérov – Had – sa správa naoko priateľsky, aby ich mohol zhypnotizovať a zjesť, ale vďaka Hrošičaťu sa im podarí ujsť. Ďalšou negatívnou postavou v sujeťe je Krokodíl, ktorému sa plán pripraviť Levíča o život takmer podaril, nebyť pohotovej pomoci Hrošičaťu. Rozuzlenie príbehu nastáva v krízovej chvíli, keď si Levíča myslí, že sa Hrošiča pri zápase s Krokodíľom v rieke utopilo. Až vtedy si uvedomí, že Hrošiča je jeho „najlepší, najkrajší a najvernejší kamarát“ (s. 54). Finále ústi do rámcovej situácie, postavy sa vracajú na svoje pôvodné miesto pri jazere ako na začiatku. Záhadu tajomného Hippopotama autori nenechajú nevyriešenú. V závere ju najprv Levíča a Hrošiča uzavru tak, že oni sú kamaráti a žiadny Hippopotamus neexistuje, no vzápätí zasiahne postava Žirafy, ktorá im vysvetlí, že hippopotamus znamená po latinsky hroch.

3 Boris Zachoder je známy autor, ktorý má „na konte“ viacero rozprávkových kníh pre deti. Predmetná hra pravdepodobne vznikla na objednávku.

jomná postava. Bubák im poradí, že pomôcť im môže učený kocúr, ktorý býva v zázračnom lese. Postava Bubáka je kreovaná nápadito atypicky. Prináša síce tajomno, ale nie strach. Bubák sa totiž nikdy neukáže, počuť len jeho hlas a privráva sa nie typicky strašidelne, ale naopak milo, hanbí sa ukázať, aby sa ho nebáli. Radu dokonca vyspieva vo forme pesničky. Jeho ďalšou humornou črtou je jeho nechápavosť. Dej postupuje klasickou vandrovkou a prechádza viacnásobným zauzľovaním. Rostik sa po návrate dozvie od zajačika, kam hračky odišli a vyberie sa ich hľadať na detskom autíčku. B. Zachoder vytvára okrem Bubáka aj ďalšiu postavu z rozprávkového sveta. Na rozdiel od atypického strašidla je však Baba Jaga klasická ježibaba, ktorá býva v domčeku na stračej nôžke. Typická postava s atypickým výzorom mladej krásnej ženy poslúžila na dramatickú zápletku, ktorou je klasická prekážka v postupe hrdinov. Baba Jaga sa dozvie informáciu o hračkách a Rostikovi, intrigou získa dôveru počestných (vlastní totiž kocúra, ktorého vydáva za povestného učeného kocúra) a zvedie ich z cesty. Negatívne postavy Baba Jaga a jej Kocúr tvoria komickú dvojicu, sú zosmiešňované komickým konaním, ale aj vtipnými dialógmi. Zaujímavý je aj spôsob, ako sa zlo týchto negatívnych postáv zobrazuje: jednak zosmiešňovaním kocúrových klamstiev, ktoré vychádzajú na povrch, pretože jeho hlúposť sa nedá ukryť, jednak vyjavením pravej podoby (napr. zohyzdenej podoby Baby Jagy). Dej graduje zauzľovaním a zvyšovaním napätia. Baba Jaga napokon zavrie hračky do väzenia a posieľa svojich sluhov havranov po mŕtvu vodu. Ak sa z nej Rostik napije, prestane rásť a navždy ostane u Baby Jagy. Zvláštnu pozornosť venoval autor argumentácii a slovnej hádke na tému, prečo je dobré rásť (strana Rostika) a prečo ostať malým (strana Baby Jagy). Po nej vrcholí scéna, v ktorej sa z nápoja Rostik takmer napije, ale obetuje sa zaňho psík Lopúšik. Rozuzlenie autor situoval späť do reálneho sveta, do detskej izby. Lopúšika hračky napokon oživia: pokropia ho živou vodou, čo je v skutočnosti obyčajná voda. Z hľadiska žánru a divadelných prostriedkov ide napriek bohatému deju skôr o konverzačnú hru. Záver ústi do didaktickej piesne s obsahom, že je dobré, aby deti chodili do školy, teatrálne posilneným nápisom „1. september“. Záverečné vyriešenie celkom nápadito „rozbehnutej“ zápletky sa deje nemotivovane ako deus ex machina, z čoho je príliš evidentné, že prvotný zámer napísať hru bol didaktický. Napriek tomu nemožno tejto bábkovej hre uprieť dávku nápaditosti pri kreovaní niektorých postáv a zápletky.

Malé percento prekladov z ruštiny tvorili bábkové hry na ľudové motívy. Na motívy nemeckého folklóru napísala bábkovú hru s pesničkami **Severná rozprávka** (1979, prel. Gabriela Leinerovičová-Záhorská) **Irina Zagrajevskaja** (biogr. údaje nezist.). Spracúva v nej motívy severských rozprávok, pričom vo forme rozprávača ponecháva epický prvok. Výrazný epicko-dramatický princíp spôsobuje aj v sujete statickosť, autorka vytvára dramatické napätie, ktoré pramení v konflikte dvoch svetov a v nemožnosti naplnenia lásky, ale dramatickú akciu zámerne retarduje prostredníctvom opisov a komentárov rozprávača – Rozprávkaru, ale aj zvieratiek, ktoré sa snažia protagonistom pomôcť. Napriek konfliktne postavenému problému je teda Severná rozprávka málo dramatická. Sujet je komponovaný z jednej dramatickej situácie, ktorá sa rozvíja najmä prostredníctvom konverzácie. Autorka

spracúva legendy o polárnej noci a klasickú látku lásky dvoch ľudí z iných svetov⁴. V závere hry Rozprávkár explicitne tlmočí ponaučenie: nech je nešťastie akékoľvek, sila citu zvíťazí. Výrazným znakom, odlišujúcim Severnú rozprávku od iných bábkových hier preložených z ruštiny, je poetickosť, ktorá je evidentná v jazykovej zložke, ale aj v tvorbe divadelných obrazov.

Kvalitnou bábkovou hrou na motívy známej ruskej ľudovej rozprávky je **Sestrička Alonuška a braček Ivanuško** (1978, prel. Mária Weisssová) od **Iryny Tokmakovej** (biogr. údaje nezist.). Ide o klasickú bábkovú rozprávkovú hru na známy motív súrodeneckej dvojice. Siroty Alonuška a jej mladší brat Ivanuško hľadajú službu. Na strane zla stojí Striga, ktorá chce získať pre seba Ivanuškovu mladosť, a preto chce oboch zlákať do služby. Vďaka Ivanuškovu by si mohla o 300 rokov predĺžiť život, inak musí naveky ostať vranou⁵. Lyrický prvok prináša do rozprávkovej hry motív šumu trávy (ale vzniká aj prostredníctvom antropomorfizácie, pretože zo šumu sa vynárajú ľudské slová), ktorá deti vždy vystríha pred nebezpečenstvom. Jazyková zložka sa na jednej strane vyznačuje obraznosťou, na druhej skratkou, krátkymi replikami a akčnosťou. Refrénovitosť a rituálnosť prinášajú silný lyrický prvok do celej rozprávkovej hry, jej poetickosť je evidentná aj tesne pred vyvrcholením deja⁶.

-
- 4 Dievča Tuchkimi je zasvätené Mesiacu, a preto sa objavuje a žije len v noci a naopak – chlapec Tuchkimus, zasvätený Slnku, zasa cez deň. Ústrednú dramatickú situáciu tvorí ich stretnutie na zlome dňa a noci. Dramatické napätie sa stupňuje s vyjavovaním túžby ostať spolu a zároveň jej nespľniteľnosti, lebo jednému i druhému hrozí v tom prípade smrť. Napätie vrcholí vo chvíli, keď chlapec zabije čarodejného lišiaka, ktorého pošle Červený šaman, aby chlapca priviedol násilím. Zamilovaná dvojica sa nechce rozlúčiť, a tak radšej podstúpi smrť. Chlapec sa gestom vzoprie čarodejným silám, keď si strhne náhrdelník Červeného šamana, pretože pravou príčinou vzniknutej situácie sú Červený a Čierny šaman. Dievča prosí Mesiac, aby ju neopúšťal. Mesiac i Slnko sa postaví na stranu zalúbencov – Mesiac sa objaví na oblohe vedľa Slnka, a tak dievča a chlapec môžu tiež ostať spolu.
- 5 Podobné motívy možno nájsť v ľudových rozprávkach viacerých národov (v slovenskej ľudovej slovesnosti obdoba motívu v rozprávke Jelenček). Súrodenci musia čeliť trojakým nástrahám, ktoré im Striga pripraví. Ivanuško sa nenapíje ani z kravskej, ani z konskej stupaje. Až tretia stupaj mu je osudná, neposlúchne sestru a premení sa na kozľa. Skôr ako však Striga zláka súrodencov k sebe, Kupec požíada Alonušku o ruku a dostáva sa aj s bratom na jeho dvor. Striga v podobe vrany vystríehne chvíľu hry na schovávačku a sotí Alonušku do vody. Striga si vezme podobu Alonušky, aby sa dostala ku kozliatku, ale sila jej čarov s postupujúcim časom slabne. Napokon sa Ivanuško premení znova na chlapca, Alonušku vyťahnu z vody a Striga ostáva vranou.
- 6 Kozliatko (behá hore-dolu po brehu, potom zastane, začne vyvolávať Alonušku).
- Alonuška, sestrička,
vyplávaj sem na briežok.*
- Alonuška. *Ach, môj braček Ivanuško!
Nemôžem vyjsť na strmý breh,
mňa ťažký kameň na dno stiahol,
hodvábná tráva nohy mi putná
a žltý piesok na hrud' sadol...*
- Kozliatko. *Alonuška, sestrička,
vyplávaj sem na briežok!*
- Alonuška (jej hlas). *Ach, môj braček Ivanuško!
Mňa ťažký kameň na dno stiahol,
hodvábná tráva mi nohy putná
a žltý piesok na hrud' ľahol...*
- Pantelej (za stromom). *Panebože. Rýchlo, za pánom!*
(Kozliatko zasa volá Alonušku, Pantelej zastane.)

Ojedinele sa v ruských prekladoch objavili aj bábkové hry zo života detí⁷, ako napr. bábková hra s pesničkami **Marka Volyneca** a **Zoje Kyslakovovej** (biogr. údaje autorov nezist.) **Toskine prázdniny** (1979, prel. G. Leinerovičová-Záhorská). Bábková hra v dvoch dejstvách s deťmi obľúbenou témou prázdnin je vhodná nielen na bábkové javisko, ale aj pre kombinovaný žáner bábkového divadla a činohry. Hlavná postava, dievčatko Toska, je tvorená tak realisticky, že je blízka akémukoľvek dieťaťu z bežného života: je nezbedná, neposedná, občas odvráva starej mame, ale jej najcharakteristickejšou črtou je výmyselnosť a bujná fantázia. Základný dramatický problém, ktorý v sebe nesie potenciál dobrej zápletky, je jednoduchý. Toska má prázdniny, ale Stará mama ju núti učiť sa, pretože na vysvedčení mala dve štvorky. Toska robí všetko možné, len aby sa nemusela učiť. Autori vhodným a invenčným spôsobom prepojili v bábkovej hre reálny svet so svetom fantázie. Toskina bujná fantázia sa totiž zhmotní do hustého lesa, v ktorom sa nachádzajú škriatkovia a strašidlá. Škriatok Vrtielko, strašidlo Kika a Mrzút sú postavy kreované s komickým odtienkom. Už samotný výzor, ktorý by mal vzbudzovať strach, vyvoláva naopak smiech. Kika má malú hlavu, namiesto vlasov zapletený mach a malé oči. Vrtielko pôsobí ako milý chlapček, tenký ako suchý konárik. Mrzút má hlavu ako peň, veľký nos, uši a strapatú bradu. V postave Mrzúta sa fyzická komickosť znásobuje aj komickým správaním. Mrzút je smutný a mrzutý škriatok, ktorý sa považuje za pána lesa. Postavy lesných škriatkov sú nositeľmi komickej roviny deja, napr. ako komický gag pôsobí situácia, v ktorej chce Mrzút „nabrať rozum“ z kníh a skúša rôzne nerozumné spôsoby – kladie si ich pod hlavu, k uchu, bije do nich hlavou a pod. Svet fantázie sa spojí s reálnym v momente, keď Vrtielko ukradne Toskine knihy. Toska sa vyberie knihy hľadať. Keďže Mrzút márne hľadá spôsob, ako narábať s knihami, Vrtielko privedie Tosku na pomoc. Z trošku lenivej školáčky sa stáva „učiteľka“, pretože aby sa dostala z väzenia u Mrzúta, musí ho naučiť čítať, a aby ho mohla naučiť čítať, musí sa to naučiť sama a vymýšľať také zaujímavé a tvorivé úlohy, aby Mrzúta nenápadne prinútila učiť sa. Tvorcovia využívajú viacnásobné, no nie zložité zauzľovanie deja, takže dej zostáva prijateľný aj pre menšieho diváka. Ďalšiu líniu prepojenia fantazijného sveta s reálnym tvorí motív zámeny postáv. Vrtielko si totiž vezme podobu Tosky a namiesto nej sa vracia k Starej mame. Vrtielkovi sa u Starej mamy tak zapáči, že jej pomáha a učí sa nové veci, dokonca aj čítať. To sa však nepáči strašidlu Kike, ktorá nátlakom dostane Vrtielka späť do lesa. Hlavná dejová línia (Toska u Mrzúta) ostala mimo javiskový priestor a sujet sa na ňu napája s istým časovým posunom. Dej vrcholí dramatickou situáciou, v ktorej Kika zavrie Tosku do jaskyne, Mrzút ju hľadá a napokon z jaskyne oslobodí. Dobre motivované konanie postáv sa v závere nadbytočne do-

Kozliatko. *Al'onuska, sestrička,
vyplávaj sem na briežok,
v peci veľký oheň žiari,
v kotloch sa už voda varí,
nože ostrí brusič starý,
beda, chcú ma zarezat!* (s. 22)

7 Tento žáner však častejšie dominoval činoherným dielam.

stáva na preverbalizovanú rovinu. Pri postave Kiky sa autori nevyhli explicitnému vysvetľovanie správania. Postava zrazu v replikách seba hodnotí s nadhľadom, čo vyznieva vzhľadom na jej kreovanie a doterajšie správanie nepresvedčivo. Rozuzlenie deja sa napokon rieši strihom a skokom do reálneho sveta s časovým posunom. Vo finálnej časti už Toska chodí do školy, z čítania dostala jednotku a keď vyrastie, chce byť učiteľkou. Zaujímavý bol autorský nápad podať zápas malej školáčky s učením prostredníctvom obrazu boja v lese fantázie. Napriek explicitnému didaktizmu v závere je bábková hra v rámci prekladovej drámy do kontextu slovenskej bábkovej hry v 70. rokoch prínosom.

Bábková hra **Hej, z cesty!** (1975, z rus. prel. Mária Krásnohorská)⁸ litovského autora **Kazisa Saju** je prínosom do slovenského kontextu dramatickej tvorby pre deti svojím nápaditým príbehom a postavami. Naratívne bohatá rozprávková hra je plná postáv, ktoré sú blízke pobaltskému prostrediu, odkiaľ hra pochádza (škriatkovia, resp. Trollovia, morské živočíchy a pod.). Protagonisti Slávinka, ktorá sa chystá do školy, a jej sused Romko, budúci piatak, sú však blízki detskému divákovi bez ohľadu na geografické určenie. Rovnako dôležitú úlohu majú aj postavy škriatkov, resp. trpaslíkov – Vševedko, Zvedko a Nezbedko. Bývajú v kontrabase a kamarátia sa so Slávinkou, ktorá ich na rozdiel od veľkého Romka vidí. Trpaslíci sú typické postavy nezbedných, ale dobrých bytostí. Nechtiac síce so Slávinkou podpália šuflík, pretože si v ňom chcú upiecť zemiaky, ale snažia sa veci napraviť a konať dobro. Z vďačnosti, že Romko zachránil pred ohňom kontrabas, mu nájdu stratené okuliare a kúzlom spôsobia, že aj on trpaslíkov uvidí. Napokon sa im to podarí a Romko nahliadne do tajomného sveta škriatkov, ale obetuje sa Nevedko, ktorý sa premení na Slávika. Problém nastáva vtedy, keď sa Romko pochváli kamarátom a vyjde na posmech. Keď sa škriatkovia odmietajú ukázať aj iným a Romko chce dokázať, že má pravdu, uväzní v úli Vševedka. Vševedko číta múdre knihy, aby zistil, ako zachráni Nevedka. Potrebné je vykonať obeť, vzdať sa niečoho obľúbeného. Záver ústi do šťastného rozprávkového rozuzlenia: všetci donesú hodnotný darček pre Nezbedka, vrátia mu podobu a zistia, že Romko im pri záchrane Nezbedka tiež pomáhal a napísal list s prosbou o odpustenie. Cenné je, že rozprávková hra prináša množstvo múdrych myšlienok, ktoré môžu detského diváka obohatiť. Autor ich zakomponoval jednak do sujetu (rozuzlenie príbehu sa udialo na princípe vzdať sa niečoho, aby som pomohol inému), ale aj do dialógov, akoby mimochodom, občas aj s humorom (napr. keď Vševedko čítal múdru knihu, nahlas zacitoval: „*Konajte dobro a všetko bude dobré. Tak tu píše jeden trpaslík. A ak by nebolo dobre, treba konať ešte lepšie*“ (s. 24). Bábková hra *Hej, z cesty!* má množstvo autorských poznámok, týkajúcich sa časopriestorového určenia, ale aj neverbálneho konania postáv. Kompozičné členenie je blízke epickému členeniu na kapitoly (každý obraz má svoj názov). Hoci kompozícia trpí istou nevyváženosťou, prekladatelia rozhodne siahli po diele, ktoré vyniká medzi dramatickými prekladmi 70. rokov svojou originalitou a sviežosťou.

8 Hra má aj svoj prozaický pendant s názvom *Škriatkovia z basy, pre koho rozprávka, pre koho skutočná udalosť* (1971, prel. Nadežda Šoltýsová, 1975).

Rozprávkovou hrou s pesničkami na ľudové motívy je **Jemelkovo šťastie** (1977, prel. Marián Kováčik) autorov **V. Novackij** a **R. Sef** (1931 – 2009). Tento hudobnodramatický žáner je ukážkou klasickej rozprávkovej hry s typickými prvkami ruských ľudových rozprávok. Kompozične je tvorená v dvoch dejstvách, s obrazmi a medzihrami s pesničkami. Bohatosť formálnej stránky je pozorovateľná aj v jazykovej zložke. Jazyk je jednoduchý, hovorový i komický. Okrem dramatických replík v prozaickej forme sú v hre prítomné aj spevy a recitatívy. Obrazy sú krátke a dynamické. Autori sa vyhýbajú zbytočnej, zdĺhavej konverzácii, ale využívajú divadelnú i jazykovú skratku, čo sa prejavuje v hutnosti dialógov. Okrem vážnych pasáží je prítomná i komika. Novackij a Sef vytvorili sympatickú postavu šľachetného hrdinu, ktorý pochádza z jednoduchého prostredia a ktorého všetci považujú za prostého človeka. Už samotná expozícia je dynamická, divák je svedkom komickej situácie, v ktorej mladého Jemelka chytajú muži a chcú ho násilím prinútiť oženiť sa s ich sestrou. Do tejto situácie prichádza kuriér a Cárovna princezná, ktorá je smutná, a preto jej hľadajú príležitosti na rozveselenie. Hneď v prvom obraze nastupuje dramatický konflikt a zápletká. Jemelko a Princezná sa do seba zahľadia a obe strany ich preto rozdelia. Komicky je stvárnená aj nasledujúca, v podstate tragická situácia. Jemelko sa chce od žiaľu utopiť, ale nepodarí sa mu to, pretože mu pod košeľu vojde šťuka. Pustí ju späť do vody a ona sa mu odmení čarovnou formulkou, po vyslovení ktorej sa mu splní všetko, čo bude chcieť. V uvedených pasážach ide sčasti o parodizáciu známeho motívu zlatej ryby. Prítomné sú aj rozprávkovy absurdné motívy, napr. keď Jemelko odchádza na peci kúpiť darček pre Cárovnu. Na jarmoku sa odohrá scéna s hovoriacim medveďom, ktorého Jemelko zachráni. Jemelkova charakteristická črta – dobré srdce – je príčinou ďalšej zápletky. Hoci na jarmoku kúpil Cárovnej dar (kohúta) a ponáhľal sa za ňou, keď ho poprosia o pomoc Slepec a jeho Sprievodca, ochotne ide s nimi. Ako sa ukáže, Slepec a Sprievodca sú klamári, dvaja chamtiví bratia Stepan a Ivan, ktorí chcú nielen oženiť Jemelka s ich sestrou, ale hlavne získať majetky a statky pre seba. Keďže boli svedkom, ako zázračne pôsobí formulka, ktorú Jemelko dostal od šťuky, zviažu ho a nútia, aby vyslovil ich prania. Z tejto situácie ho oslobodí medveď, s ktorým potom odchádza za Cárovnu. Celé druhé dejstvo sa odohráva v cárskom paláci. Cár nie je prototypom milujúceho otca. Cárovnu dá zavrieť do väzenia, pretože sa chce hrať so psíkom, ktorého jej dal Jemelko. Vďaka intrigám Stepana a Ivana sa Cár stáva ich spojencom. Celá peripetia napokon vrcholí tým, že Cár si po mesiaci väznenia Jemelka a vylákaní množstva darov od neho (zdanlivo pre Cárovnu) vymyslí, že Cárovna miluje Princa zo zámoria a že zomrie, ak ho neuvidí. Zlomený Jemelko urobí z jeho pohľadu šľachetný čin – privolá Princa. Princ však nič nechápe, preto Jemelko poprosí šťuku, aby Princ ľúbil Cárovnu. Keď chce smutný odísť, z väzenia sa dostáva aj medveď a Cárovna, ktorí Jemelkovi vysvetlia, ako to skutočne bolo. Záver teda ústi do rozprávkového šťastného konca. Jemelko a Cárovna ujdú z paláca na peci a u Jemelka sa koná veľká svadba. Kreovaná je tradične v duchu ruských ľudových rozprávok, plná spevov mužských a ženských zborov a svadobného folklóru. V závere ešte šťuka daruje mladomanželom chalúpku s jarabinou na priedomí a splní Cárovnej pranie, aby ju Princ zo zámoria

prestal ľubiť a bol poslaný späť domov. Bohatosť sujetu a formy dopľňa množstvo folklórnych prvkov, spevov, tancov a piesní, ktoré sú ponáškami na ľudové motívy. Ďalšími typickými znakmi sú humor, insitnosť niektorých postáv, tragikomickosť a satira aj v situáciách, ktoré sú bežne vážne a smutné. Napr. zobrazenie situácie a dialóg dvoch slepcov oplýva čiernym humorom. Klasickú rozprávkovú hru, okorenenú ruským humorom, možno zaradiť ku vysoko kvalitným dielam v tomto žánri, ktoré boli v 70. rokoch preložené do slovenčiny a tak sprístupnené slovenskému mladému divákovi.

2.2 Rozprávkové hry

V plejáde ruských prekladov je výnimočnou v zmysle kvality i námetu rozprávková hra **Pifove dobrodružstvá** (1979, prel Mária Weissová) autorskej dvojice **Jevgenije Źukovskej** a **M. Astrachana** (biogr. údaje autorov nezist.). Hra vznikla na motívy populárneho francúzskeho komiksu, ktorého hlavnými postavami sú pes Pif a jeho protivník kocúr Herkules. Tieto komiksy pod rovnomenným názvom vyšli aj u nás na konci 60. rokov. J. Źukovskaja a M. Astrachan sú autori dramatickej formy, v ktorej spracovali viacero pôvodne komiksových príbehov. V expozícii rozprávkovej hry Pifove dobrodružstvá sa protagonista sám predstavuje a divákov oboznamuje so svojou genézou v literatúre (francúzskej, anglickej, talianskej)⁹.

Až potom uvedie ďalšie postavy – Uja Cézara, Tetu Agátu a ich syna Dudu. Autori okrem postáv ponechali pôvodné aj miesto deja – predmestie Paríža. Pifove dobrodružstvá spracúvajú príbeh o tom, ako sa kocúr Herkules votrel na dvor psíka Pifa a chcel zaujať jeho miesto, ale napokon sa mu to nepodarí. Podstatou dramatického konfliktu, ktorý je detskému divákovi podávaný s humorom, je kontrast medzi hlavnými postavami psíkom Pifom a kocúrom Herkulom. Pif je mierumilovný, veselý a oddaný psík, niekedy ťažkopádny a často sa nechá kocúrom napáliť. Jeho protivník kocúr Herkules je naopak lenivý a prefíkaný klamár. Komický náboj dáva tejto postave aj atypická črta – strach z myší. Okrem vyhranených typov hlavných postáv možno hru oceniť aj po jazykovej stránke. Je plná pekných, jednoduchých „prekáračiek“ Pifa a Herkula, typických motívov psa a mačky. Navyše text je v závere doplnený aj o veselú Pifovu pesničku. Dramatický konflikt, od ktorého sa odvíja množstvo zápletiiek, tvorí situácia, v ktorej Dudu dá z ľútosti kocúrovi do pazúrov myš, pretože keď mama uvidí, že Herkules chytil myš, vezme ho domov. Herkulovi sa však vôbec nechce chytať myši, iba jesť, čo mu dajú, vrátane Pifovho jedla a postupne ho vytlačiť preč. Sujet je plný mikropříbehov, škodoradostných „vylomenín“ kocúra Herkula, ktoré sú kreované často ako komické klaunské gagy. Vďaka povahám a konaniu pro-

9 Hrdina explicitne vysvetlí detským divákovi, že pochádza z Francúzska, z novín L'Humanité: „Dobrý deň, priatelia! Ja sa volám Pif. Pozrite, aký mám nos. Vidíte, je hrubý a okrúhly ako zemiak. Takýto nos sa po francúzsky volá „pif“. A preto sa aj ja volám Pif. Pochádzam z Francúzska. Ale poznajú ma deti v rôznych krajinách. Moje dobrodružstvá prinášali v obrázkoch francúzske noviny L'Humanité, anglické noviny Daily worker, taliansky časopis Pionier a iné. Teraz sa so mnou zoznámite aj vy, deti...“ (s. 3-4).

tagonistov detský divák „fandí“ dobrému psíkovi a keďže klamstvo a zlé skutky, ktoré chcel kocúr hodiť na Pifa, sú v závere odhalené, šťastný koniec poskytuje deťom uspokojenie vo význame potrestania zla a víťazstva dobra. Pifove dobrodružstvá sú výnimočným prínosom v prekladovej dráme pre deti nielen z hľadiska námetu, ale najmä kvalitou spracovania komiksového príbehu do dramatickej formy¹⁰.

Moderné prvky spojil s klasickými postavami ruských rozprávok **Vladimir Goldfeld** (biogr. údaje nezist.) v dvojdejstvej rozprávkovej hre **Dobré slovo** (1979, prel. Alena Marková). Z divadelného hľadiska ide o konverzačnú hru, žánrovo oscilujúcu medzi komickým a vážnym pólom. Negatívna postava Strašisveta sa nespráva ako typické strašidlo, ale ako rozmazané dieťa, ktorému musí Baba-Jaga neustále pochlebovať. Jej lichôtky vzbudzujú smiech. Strašisvet má totiž najväčšiu radosť pri lichôtkach typu: je strašný, hrozný a všetci sa ho boja. Moderné prvky možno zaznamenať pri kreovaní rozprávkového sveta. Také je napr. využívanie kvázi televízneho prenosu na pozorovanie toho, čo sa deje v ríši ľudí: Baba-Jaga pootočením prsteňa roztvorí stenu, na ktorej možno sledovať obraz. Dramatickú zápletku tvorí práve kontrast sveta v podzemí a sveta ľudí. Strašisvet túži po tom, aby vo svete medzi ľuďmi vládli konflikty a zloba, ale pri pozorovaní ľudí nič také nevidí a nudí sa. Vážna poloha príbehu nastáva vo chvíli, keď sa so svojimi sluhami Zlorobom a Babou-Jagou rozhodnú, že medzi ľuďmi zasejú škriepky a intrigy, ktoré naberú z vriec s nápismi Nádávka, Intrigánstvo, Škriepky, Žalovanie, Vražda a i. Strašisvet však chce vládnuť sám, a preto Zlorobovi a Babe-Jage nakáže, aby mu jeden na druhého žalovali, a sľúbi im za to odmenu. Ako však vyplynie z jeho monológu, v podstate ich chce zničiť. Medzi Zlorobom a Babou-Jagou tak existuje súperenie. Dobrú zápletku retarduje prílišná konverzačnosť, zdĺhavé dialógy (najmä v 1. obraze). Oscilovanie medzi komickosťou – najmä v úvodných pasážach, v ktorých sa predstavuje Strašisvet – a vážnymi situáciami sa miestami javí ako nevyvážené, a to hlavne pri kreovaní postavy Strašisveta, ktorý v závere dostáva podobu monštra. Na jednej strane vytvoril Goldfeld negatívne postavy, ktoré patria podzemi (Strašisvet, Zlorob, sčasti Baba-Jaga), na druhej strane pozitívne postavy, ktoré sa stali terčom Zloroba: Deduško a jeho vnučka Modroočka, Susedka a najmä Nikita. Nikita je postava, ktorá je vyhranená a až extrémne ukotvená v dobre. Ide o superhrdinu s vlastnosťami, ktoré sa ukážu ako nedobytné pre stranu zla: je vyzbrojený dobrotou, sebazaprením a ochotou pomáhať druhým za dobré slovo, lebo je vraj cennejšie ako zlato. Baba-Jaga v posledných obrazoch prechádza zmenou charakteru; prejde na stranu dobra a odchádza do sveta ľudí. Stane sa tak znova vďaka Nikitovi, ktorý sa ako jediný k nej správa pekne, preto mu pomôže. Nikita premôže Strašisveta vďaka tomu, že sa ho nebojí, a preto na neho žiadne zlo nemá dosah. Vyslobodí uväznených a vrecia so zlom vysypú v podzemí. Tradičný boj dobra so zlom je stvárnenny explicitne ako boj negatívnych postáv s pozitívnymi vo fyzickom, aj vo verbálnom konaní. Práve verbálna stránka zohráva v tejto rozprávkovej hre dominantnú úlohu jednak v pomenovaní zla, napr.

10 J. Žukovskaja nadviazala na hru *Pifove dobrodružstvá* dramatickým spracovaním ďalších komiksových príbehov v rozprávkovej hre *Nové Pifove dobrodružstvá* (v slov. prekl. 1982).

aj prostredníctvom vriec s nápismi, čo možno z divadelnej stránky hodnotiť pozitívne, jednak v opise (občas až nadbytočne verbálnom, napr. záverečné pasáže vyslobodenia). Záverečná scéna je tvorená ako typické ruské ľudové rozprávky v podobe veľkolepej svadby, vlastne dvojitej svadby Nikitu a Modroočky a Deduška a Susedky. Problémom Goldfeldovej hry je jej provoplánovosť a prílišná konverzačnosť. Kvalitu niektorých zápletiiek znižujú schválnosti, v ktorých chýba motivovanosť konania postáv, preto v konečnom dôsledku sujet pôsobí ako autorský konštrukt.

Na záver prekladov z ruskej tvorby uvedieme ešte jeden dramatický text, ktorý sa kvalitou i žánrom líši od ostatných diel a osciluje medzi pôvodnou tvorbou a dramatizáciou. Na dramatizáciu veršovaných rozprávok populárneho autora Korneja Čukovského **Telefón doktora Boľavého** (1977, prel. Gustáv Hupka) sa podujal dramaturg bábkového divadla v Banskej Bystrici Jozef Mokoš. Antiiluzívne a alternatívne divadelné postupy boli Mokošovi blízke; už v 60. rokoch preložil niekoľko hier s touto poetikou a napísal aj pôvodné dramatické texty pre divadlo (napr. *Zahrajte si s nami*, 1977). Celá hra je postavená na princípe hry v hre, na forme divadla v divadle. V Telefóne doktora Boľavého sa všetko deje pred očami divákov, dokonca je odhalený aj spôsob prípravy predstavenia. Forma antidivadla je evidentná z vytvoreného kompozičného rámca. Hlavné postavy sú totiž civilné, presnejšie sú mystifikáciou divadelných organizátorov a zriadencov. Uvádzačka informuje divákov, že herci zo zájazdového divadla ešte neprišli, po chvíli sa objavia technici, ktorí začnú stavať scénu. Diváci sú informovaní o telefonáte, že zájazdovému divadlu sa pokazil autobus. Kvázi trápnu situáciu Uvádzačka rieši tým, že vyzve technikov, aby zahrli predstavenie za nich. Antidivadelné postupy sú evidentné z „nešikovného“ výkonu „nehercov“ príbehu doktora Boľavého. Z jazykového hľadiska hra kopíruje princíp divadla v divadle. Civilné časti sú v próze a „hrané“ party vo veršoch K. Čukovského. Predstavenie je symbiózou slova a pohybu. Práve nonverbálne konanie tvorí rovnocennú časť predstavenia k básnickému textu. J. Mokoš vytvára množstvo komických gagov (neustále preobliekanie sa technika za postavu Dr. Boľavého, za Medveďa, neustále zvonenie telefónu, operácia blchy, ktorá ujde z operačného stola a pod.). V druhej časti predstavenia pokračuje princíp divadla v divadle hrou na cestu Dr. Boľavého do Afriky. V predstavení je množstvo scudzovacích efektov, čo neustále narúša ilúziu a zámerne nevŕahuje divákov do príbehu, ale nabáda ich, aby si vychutnávali hru v hre (napr. nešikovné zvalenie paravánu, čo odhalí obraz Uvádzačky v zákulisí, ako sa „napcháva“ alebo štrikuje a pod.). Záver ústi do rámcovej situácie, v ktorej zazvoní telefón a Uvádzačka oznámi, že herci už pricestovali. Postupy antidivadla sú dovedené do dokonalosti – všetci traja technici a Uvádzačka ujdú z divadla. Dramatizácia Telefónu doktora Boľavého je ukážkou invenčného inscenovania poézie na javisku, je vtipným divadelným dielom, ktoré je originálnym prínosom takmer až do pôvodnej dramatickej tvorby pre deti a mládež.

3 PREKLADY DRAMATICKÝCH HIER PRE DETI Z ČEŠTINY

Podobne ako z ruskej literatúry, aj z českej dramatickej tvorby pre deti boli k nám dovezené žánre ako rozprávkové hry, bábkové hry s pesničkami a komediálne žánre, ale aj jedna hra pre mládež. Medzi prekladateľmi z češtiny v 70. rokoch figurovali známi prekladatelia a spisovatelia, napr. Elena Matulayová, Ján Ozábal, Ľubomír Feldek, Mikuláš Fehér, Jaroslav Pivko, Martin Jančuška a i., čo sa pozitívne podpísalo pod kvalitu prekladov.

3.1 Rozprávkové hry

Najprekladanejšou autorkou z českej dramatickej tvorby pre deti v 70. rokoch bola **Jarmila Hanzálková** (1910 – 1992). V tomto desaťročí jej na Slovensku v preklade vyšla rozprávková hra v troch dejstvách **Slnčná Elenka** (1970, prel. Elena Matulayová), rozprávková hra so spevmi a tancami **Čarovný zvon** (1976, prel. Milan Žarnovický) a rozprávková hra v troch dejstvách **Snehulienka z horárne** (1978, prel. Martin Jančuška). Všetky sa inšpirovali aspoň sčasti ľudovými rozprávkami: najviac Slnčná Elenka, ktorá spracúva ľudové motívy do podoby autorskej rozprávkovej hry, menej Čarovný zvon (žánrový posun od rozprávkovej hry k hre zo života detí) a najmenej ľudových motívov možno nájsť v hre Snehulienka z horárne. Prínosom autorky do dramatickej tvorby pre deti je skutočnosť, že tvorila hry s detskými postavami, ktoré sú jednak blízke detskému divákovi, jednak sú vhodné pre detské divadlo, teda pre detských interpretov. Negatívom môže byť prvoplánovosť, predvídateľnosť konania postáv i rozuzlenia, v hrách zo života detí aj didaktickosť.

Čarovný zvon je rozprávková hra v štyroch dejstvách pre deti, ale aj pre detských interpretov. Rovnako ako ostatné hry je postavená na slove, na verbálnom konaní. Konverzačnosť je však miestami až preverbalizovaná, miestami plná nadbytočných opisov toho, čo je divákovi jasné. Folklórne motívy, presnejšie ľudové zvyky sú prítomné už na začiatku. Dej hry ovplyvňuje časopriestorové ukotvenie do noci letného slnovratu. Deti putujú do lesa za kvetom zlatého papradia, ktorý by im mal splniť želania. Každé z nich má iné želanie. Pri čakaní však zaspia a prisní sa im sen, v ktorom tancujú s lesnými vílami a škriatkami. Podľa legendy sa traduje, že na hrade blízko nich žijú zakliate deti. Najmenšia z detí, Belinka, mala ako jediná nezištné želanie, zachrániť zakliate deti. Vbehne do hradu a spolu s ňou aj kamarát Martinko. Zakliate deti Martinka schovávajú, pretože Belinke nesmie nik pomáhať. Deti dokáže vyslobodiť len vtedy, ak rozkmitá čarovný zvon. Je však taká malá, že nedosiahne na zvon vo veži. Aby bol dej zaujímavejší, vymyslí si autorka dvojité záhadu. Jedna z nich je divákovi odkrytá, druhá zamlčaná. Hradná Pani totiž o Martinkovi na hrade vie, ale hrá so zakliatymi deťmi aj Belinkou a Martinkom hru „na schovávačku“. Pážaťu tiež prezradí, že zvon, ktorý treba rozozvučať, je iný, než si Belinka myslí. Hoci sa žánrovo Čarovný zvon radí medzi rozprávkové hry, vzhľadom na vyššie uvedené znaky ju možno radí aj medzi hry zo života detí. V hre sa nachádza viacero

scén, ktoré vyznievajú nevierohodne. Autorka sa snaží všetko tak motivovať, až je to kontraproduktívne a nepravdepodobné. Napríklad privádza na scénu aj Belinkinu Mamu, ktorá sa o ňu bojí a prosí Hradnú Pani, aby ju prepustila, ale napokon altruisticky súhlasí, aby tam na rok ostala a pomohla iným deťom, keď jej Hradná Pani sľúbi, že do roka a do dňa sa Belinka vráti. Na druhej strane je problematická aj nemotivovaná zmena postavy pážaťa Vnislava, ktorý zrazu „drží“ s deťmi. Didaktický prvok je prítomný v motíve vysvetlenia zakliatia detí. Sú tak potrestané preto, lebo mysleli len na seba a boli neposlušné; väzenie na hrade má pomôcť ich náprave. Dobrý nápad však nebol dostatočne vierohodne pretavený do príbehu, ostal vypovedaný len verbálne, a tak pôsobí prvoplánovo didakticky. Aj odhalenie záhady čarovného zvona je predvídateľné. V scéne zvona, ktorý sa začína hýbať už počas starostlivosti o Martinka, je evidentné, že išlo o symbol: čarovným zvonom bude napokon dobré a súcitné srdce. Postupne sa menia aj srdcia ostatných detí na hrade. Pekné posolstvo však traskotá na forme. Záverečné dejstvo je kreované ako epilóg, situované rok po záchrane detí a posúva žánrovo hru s rozprávkovými motívmi k žánru hry zo života detí, výrazne poznačenej dobou. Deti upratujú hradné nádvorie, pretože pozývali na noc slnovratu všetkých na slávnosť, a autorka im dáva do úst budovateľskú pieseň¹¹. Autorka v epilógu vytvára akúsi kváziskúšku, v ktorej majú detské postavy dokázať, že sa zmenili. V závere ešte pridáva jednu „budovateľskú“ pieseň o kráse vlasti. Silné posolstvo ostalo len v slovách, ako sme už uviedli, príbeh bol príliš prvoplánovo didaktický. Pozitívum hry je vo vytvorení veľkého priestoru pre detských hercov.

Podobne sa zrkadlí socialistický realizmus aj v Hanzáľkovej **Snehulienke z horárne**. Autormi či prekladateľmi charakterizovaná ako rozprávková hra je tiež väčšmi hrou zo života detí a určená pre detské divadlo. Okrem činoherných častí je doplnená o básnické texty O. Nagaja a M. Ráfusa, ktoré sú vsunuté do deja ako ukážka prípravy detí na vianočnú besiedku. Základným stavebným princípom bolo transponovanie známeho rozprávkového motívu o Snehulienke do sveta súčasných detí. Príbeh je jednoduchý. Babička a Deduško v úvodnom dialógu smutne konštatujú, že syn a dcéra žijú v Alžírsku a vnučka dlho nevidia. V úvode sa paralelne odvíjajú dve dejové línie. Jednu dramatickú situáciu detí, ktoré si chcú zo snehu postaviť Snehulienku a tá ožije, vystrieda druhá, v ktorej sa ukáže, že Snehulienka je vnučka Babičky a Deduška, ktorú známi dovezli na vianočné prázdniny. Motív reálneho sveta vystrieda paralelný dej z rozprávkového sveta, v ktorom žije rozprávková Snehulienka. Dievča sa dozvie z listu od rodičov, že mali haváriu a sú v okresnej nemocnici, preto na Vianoce nemôžu prísť. Dievča – Snehulienka uteká v zime sama za rodičmi

11 „Pôjdeme do práce,
tá je náš cieľ,
v nej kto nás zastaví,
v nej máme všetci diel...
...Je radosť zanôtiť si,
radosť je žiť,
veselo pracovať,
tvoriť a budovať“ (s. 50).

do nemocnice. Vedľajšiu dejovú zápletku tvorí takmer detektívny motív a riešenie problému, kto nechal zmrznúť ruže v skleníku. Ako prezradil Dievčaťu Vaško, kryje malú sestru, ktorá ako neskôr prezradia, sa hrala s kamarátkou na schovávačku a zabudla zavrieť skleník. Dievča – Snehulienka však ušla za rodičmi a keď deti nájdu list, rozhodnú sa ju spolu pohľadať. Dej sa teda presúva do chladného lesa. Autorka využíva motív zámeny postáv, Dievčaťu – Snehulienky, ktorú hľadajú deti, a rozprávkovej Snehulienky, ktorá prichádza na ich volanie. Nepresvedčivé je prepojenie reálneho a rozprávkového sveta, pretože dramatická sa snaží o logické vysvetlenia, ktoré však do seba nezapadajú. Hra J. Hanzálkovej je problematická aj z hľadiska sujetu, a to nemotivovaným rozuzlením deja, preto celý dej napokon vyznieva ako autorský konštrukt. Z ukážky dramaturgicko-režijných poznámok prekladateľa M. Jančuška o inscenovaní textu detským divadlom¹² je evidentná inštrukcia o ponechaní hravosti detským interpretom, avšak text J. Hanzálkovej ich podľa nášho názoru môže zväzovať (aj prílišnou konverzáciou), napriek snahe autorky kopírovať dialógy detí. V lesnom prostredí sa pohybujú okrem Snehulienky aj iné rozprávkové postavy: Vločky a Mrazíkovia, určené rovnako na interpretáciu detským hercom. Sú postavené na charakterovej opozícii. Mrazíkovia majú v povahe všetko „zmrazovať“, chcú ublížiť aj Dievčaťu – Snehulienke, a Vločky naopak chránia polozmrznutú „Snehulienku“. Privolané deti ju spoločne so skutočnou Snehulienkou napokon zachránia. Problém nastáva nielen pri kreovaní dramatickej situácie, v ktorej na scénu prichádza skutočná Snehulienka. Chlapci sa totiž vôbec nečudujú, keď uvidia rozprávkovú postavu. Problematické je aj vyvrcholenie rozprávkovej hry spôsobom *deus ex machina*. Do lesa zrazu prichádza správa, že rodičia „Snehulienky“ už čakajú v horárni u starých rodičov, hoci v liste písali, že musia ostať v nemocnici. Aj pri tejto rozprávkovej hre musíme konštatovať, že pri stavbe sujetu sa autorka nevyhla nemotivovanému rozuzleniu deja a podriadila ho vlastnej autorskej konštrukcii.

Dobrodružná rozprávková hra pre deti slovenského autora **Stanislava Mičinca** (1937 – 1995) *Sezam, otvor sa!* (1972) vychádza z arabských rozprávok a spracúva známe motívy o Alibabovi. Pozitívom Mičincovho spracovania je sujetové stvárnenie pútavého príbehu a najmä živý, komunikatívny jazyk. Ide o klasický rozprávkový príbeh v dramatickej forme v závere doplnený o nový prvok. Hoci takmer celá hra má byť podľa dramatického textu inscenovaná v duchu iluzívneho divadla, v závere Mičinec túto ilúziu ruší: v duchu antiiluzívnych postupov privádza na scénu postavu Rozprávkaru, ktorý si vypočul celý príbeh a zistil, že postavy začali žiť svoj príbeh aj bez jeho prítomnosti. Posolstvo starého orientálneho príbehu explicitne aktualizuje, keď divákovi vysvetlí, že poklad, ktorý všetky postavy tak hľadali, sú deti v hľadisku. Prekvapivému momentu v závere nemožno uprieť účinnosť, ale ani sa ubrániť pochybnosti, či je účinné aj jeho umelecké vyjadrenie.

12 Jančuška inštruuje nasledujúcim spôsobom: „Dôležitá je práca režiséra s deťmi. Musí sa usilovať, aby všetky deti boli čo možno najprirodzenejšie, aby na javisku boli uvoľnené, aby mali radosť z hry. Násilné aranžovanie by mohlo utlmiť a potlačiť detský prejav a bezprostrednosť. Platí to aj pri návratku hier, tancov a spevov. Aj reč by mala byť čo najprirodzenejšia...“ (Hanzálková 1978, s.46 – 47).

V českých divadlách (napr. v Divadle J. Wolkra), ale aj na Slovensku bola veľmi populárna rozprávková hra v dvoch častiach **Jana Jílka** (1933–2011) **O šípkovej Ruženke** (1974, prel. Ladislav Jánsky) s pôvodnou hudbou M. Vaceka. Jílek v nej spracúva tradičný rozprávkový príbeh, ale obmieňa niektoré motívy. Napr. zlatý kolovrátok hodí tretia Sudička do studne, po usnutí Ruženky a celého kráľovstva sa každých 7 rokov Ruženka o polnoci zobudí a má hľadať vyslobodenie, ale musí sa to podariť do 100 rokov a i. Najpodstatnejšia zmena oproti originálu je, že Ruženku napokon nevyslobodí Princ, ktorý mal o ňu záujem ešte pred osudným usnutím (pretože sa na ceste za jej záchranou oženil s Belasou kráľovnou), ale až jeho syn, ktorý si ju aj vezme za ženu. Autor tiež voľnejšie narába s kategóriou času. Ďalším znakom tejto rozprávkovej hry je poetickosť, evidentná v replikách, v obrazných opisoch (napr. poetické opisy procesu vyslobodenia Ruženky). Zaujímavé je, že poetický jazyk je prítomný aj v autorských poznámkach. J. Jílek nimi nešetrí, ponúka predstavu nielen o priestore, neverbálnom konaní postáv, ale aj o zmenách osvetlenia a hudby. Kreovanie príbehu O šípkovej Ruženke až na uvedené motívy zachováva ráz originálu klasickej rozprávky. Originálny komický prvok možno badať v postave Kuchára.

Rozprávková dobrodružná spevohra, resp. muzikál **Dobrodružstvá doktora Dobrerobila** (1979, prel. Mikuláš Fehér) **Miroslava Kučeru** (1936) je hudobno-dramatické dielo v dvoch častiach s hudbou Františka Zyka. Podľa komentára autora v úvode hry ide o „rozprávkové putovanie na motívy príbehov anglického spisovateľa H. Loftinga“ (Kučera 1979, s. 2). O veľkej výprave svedčí veľký počet postáv. Protagonistom je Doktor Dobrerobil a partnermi sú mu prevažne zvieracie postavy, napr. papagáj Polynézia, pes Havko, kôň, opica Čikí, šimpanz, gorila, množstvo opíc, delfínov, orlov, potkanov a i. Rámec hry tvorí predstavovanie hercov, ktorí v úvodnej piesni pozývajú divákov do divadla. Hra má podobný motív hlavnej postavy zverolekára ako v Čukovského Telefóne doktora Boľavého. Doktor Dobrerobil dostane správu, že opice v Afrike, sesternice opičky Čikí, majú chorobu, ktorú nevie nikto vyliečiť. Od tejto situácie sa odvíja množstvo ďalších zápletiiek, ktoré sú rozdelené do dvoch častí na dve hlavné dejové línie. V prvej sa Doktor Dobrerobil vydáva na cestu a po istých komplikáciách pomôže opiciam. V druhej časti je Dobrerobil cestou späť domov prepadnutý pirátmi, jeho loď je potopená, ale spolu so zvieratkami im prejdú cez rozum a utečú na pirátskej lodi, na ktorej ešte oslobodia chlapca Tomáša a nájdu jeho strýka. Spevohra M. Kučeru tenduje ku komediálnym žánrom. Komický efekt je prítomný tak v jazykovej zložke, ako aj v komických situáciách (napr. zápleтка, v ktorej papagáj Polynézia postraší Kráľa Bakuľu tak, že mu spôsobí čkavku pohybom svojho malíčka). Dobrodružný žáner a motív cestovania predurčuje hru na množstvo priestorových zmien (dej sa odohráva v doktorovej izbe, na mori, v Kráľovej chatrči, v pralese, vo väzení, na Kanárskych ostrovoch). Skĺbenie jazykovej i hudobnej zložky je rovnomerné, v činoherných častiach je pri kreovaní dramatickej akcie mnohokrát zapojený hudobný – rytmický činiteľ (napr. rytmizácia pri podávaní liekov opiciam). Snaha o symbiózu slova, recitatívu, spevu a tanca je evidentná, aj preto hru možno charakterizovať ako muzikál. Exotické prostredie, jednoduchý dej aj riešenia záple-

tiel, typy zvieracích postáv a priateľstvo Dobrerobila a zvieratiek predurčujú Dobrodružstvá doktora Dobrerobila na atraktivnosť pre najmenších divákov.

Jedinou *hrou pre mládež*, ktorá bola v 70. rokoch preložená z češtiny do slovenčiny je hra na motívy ľudových povestí a rozprávok **Jánošíkova odmena** (1973, prel. Zuzana Eislerová). **Jaroslav Vysušil** (biogr. údaje nezist.) v nej vytvoril príbeh chlapca Ondříka, ktorý sa osobne stretne s legendárnym Jánošíkom, čo už samo osebe má hre dodať punc príťažlivosti pre mladého diváka. Čerpanie z ľudovej slovesnosti je evidentné tak v situovaní deja do dedinského a prírodného prostredia a v typoch dedinských postáv, ako aj v motíve heroickej postavy zbojníka Jánošíka. Kompozícia je jednoduchá, dej rozdelený do štyroch dejstiev. Postavy sú schematicky čierno-bielo rozdelené na pozitívne a negatívne. K pozitívnym postavám jednoznačne patria Ondřík, jeho Starká, Martin a všetci zbojníci s vodcom Jánošíkom. K negatívnym patria dvaja drábi, klebetnica Plačková, Kupec. Jedinou postavou, ktorá nie je jednoznačne vyhranená, je postava Kupcovej ženy Margity, ktorá síce drží s manželom, ale súcíti s ľuďmi a občas mu dohovára.¹³ Príbeh je uspokojivo uzavretý. Jánošík ako zástanca chudobných nastolil spravodlivosť. Typologicky a žánrovo ide o hru pre romanticko-ľudové divadlo. Jazyk je patetický, ľudový. J. Vysušil týmto dielom priniesol jánošíkovskú legendu do drámy pre deti a mládež, prikloniac sa k romantickej, ideologizovanej predstave o Jánošíkovi. Jedna z hlavných ideí diela je formulovaná aj v dramatickom texte: páni sú na strane zla, lebo vykorisťujú ľud, a zbojníci veria, že páni raz v spoločnosti nebudú. Namiesto je otázka, či v podtexte podobných výrokov postáv nie je tendencia využiť legendu na ideologické ciele.

3.2 Bábkové hry

V žánri bábkových hier sa tešil priazni prekladateľov i publika český spisovateľ **Eduard Vavruška** (1927). Jeho bábková hra **O sokolovi Halvorovi** (1972, prel. Jaroslav Pivko) na motívy nórskej ľudovej rozprávky, spĺňajúca náročné kvalitatívne kritériá, je klasickou, poeticky ladenou rozprávkovou hrou na ľudové motívy s postavami kráľov, princezien, obrov a drakov. Poetickosť jazyka je prítomná aj v refrénovitých opakovaníach (volania, spomienky, myšlienky postáv protagonistových pomocníkov Sokola, Leva, Mravca). Protagonista Halvor prechádza premenou. Na začiatku je ešte chlapec, no v závere po prekonaní strastiplnej cesty už dospelý muž. Fabula

13 Stručne uvedme fabulu. Chudobný Ondřík s Babičkou ukryjú vo svojej chalupe zbojníka Adamčíka pred drábmami. Martin (nie je celkom jasné, či ide o Ondříkovho otca) bol predať poslednú kravu a vráti sa z jarmoku oklamáný, s falošnými dukátmi. Ondřík v noci ujde z domu za Jánošíkom a zbojníkmi poprosiť ich, aby mu falošné dukáty vymenili za pravé. Je uvedený aj osobný motív jeho konania: Martin mal kúpiť Ondříkovi nožík, po ktorom túžil. Ondříka sleduje klebetnica Plačková. Keď vypočuje v lese rozhovor zbojníkov, že Kupca vytrestajú, chce zo situácie vyťažiť niečo pre seba. Kupcoví za odmenu plán zbojníkov vyzradí. Jánošík sa ku Kupcovi napriek varovaniu dostane v preoblečení za bohatého pána a zjednáva s ním obchod. V momente, keď Kupec otvorí truhlicu s peniazmi, vtrhnú do domu aj ostatní zbojníci a peniaze mu vezmú. Jánošík dá Ondříkovi pravé peniaze, ale aj prekvapenie – krásny nožík.

je jednoduchá, s jednou hlavnou dejovou líniou¹⁴. Posolstvo, ktoré vysloví v závere Halvor, vypovedá o charaktere protagonistu a je zároveň morálnym posolstvom silného rozprávkového príbehu bez prvoplánového didaktizmu: „*Robiť ľuďom radosť, Selma, to je tá najkrajšia vec pod slnkom...*“ (s. 32) Esteticky efektne sú napríklad scény letu sokola Halvora, zápasy s víchrom a pod. Bábková hra O sokolovi Halvorovi je divadelne, výtvarne i kompozične vyvážené dielo s pútavým príbehom a charakterovo silnými postavami, ktoré si zaslúži pozornosť divákov i divadelných tvorcov.

Súbor bábkových scénok **E. Vavruška** v zborníku **Hráme najmenším** (1977) má na rozdiel od Sokola Halvora explicitne didaktický charakter. Súbor tvorí 14 jednoduchých miniatúr, prevažne zvieracích rozprávkových hier, a niekoľko scénok s postavami malých kamarátov Peťa a Majky. Divadelná forma slúži výchovnej funkcii. Každá zo scénok má jednu hlavnú tému, ktorá sa v krátkom obraze rozvíja a spravdla prináša ponaučenie¹⁵. Scénky sú vhodné na bábkové inscenovanie do školských zariadení (primárne pre materské školy, resp aj pre 1. stupeň základných škôl), deti môžu pri nich participovať na príprave (výroba maňušiek, interpretácia a pod.). Práve scénky s detskými postavami Peťa a Majky tvoria didaktický cyklus, ktorý môže zohrávať úlohu motivačného činiteľa k rôznym výchovným aktivitám. V závere každej scénky prináša autor poznámku o výchovnom zámere a o možnostiach inscenovania. Niektoré z poznámok sú insitné a zbytočné, podceňujúce tak detskú predstavivosť i tvorivosť pedagógov¹⁶. Najhodnotnejšou zo súboru je paradoxne jediná non-

14 Chlapec Halvor pomôže Sokolovi, Mravcovi a Levovi v spore, ako sa spravodlivo podeliť o koristi. Za odmenu mu dajú dar – ak vysloví želanie, môže sa premeniť buď na sokola, mravca, alebo leva. Halvor v podobe sokola odlieta do sveta. V zámockej veži ho chytí princezná Selma a dá do zlatej klietky, aby ju potešoval v jej trápení. Každý štvrtok totiž prilieťa na ich hrad trojhlavý Pes, ktorý pripomína správu jeho pána Obra, že do roka a do dňa bude jeho ženou, inak zámok i celé kráľovstvo zničí. Halvor chce Selme pomôcť a prezradí, že je chlapec. Premôže trojhlavého Psa, ale v noci Obor Selmu unesie. Halvor putuje podľa rady kamarátov Sokola, Mravca a Leva za Obrom do čiernych skalísk. V podobe mravca sa dostane k Selme, ktorá od Obra vymámi informáciu, kde je jeho slabé miesto. Dozvedia sa, že zničiť ho môžu vtedy, ak vhodia zelené piesočné zrnko do rokliny. Dej začne gradovať od situácie, v ktorej Obor v zápase s Halvorom vyzradí, že zrnko je v jednej z troch hláv zabitého psa a Halvor pred Obrom uniká, aby našiel psa prvý. Premenený na sokola sa vracia k roklíne, kde sa odohrá rozhodujúci zápas medzi Halvorom a Obrom. Halvorovi sa napokon podarí hodiť zrnko do rokliny. Obor zmizne a namiesto neho sa objaví zlatý zámok a traja priatelia – Sokol, Mravec a Lev.

15 Napr. *Kocúr, kohút a líška* ilustruje myšlienku, aby deti nepúšťali domov nikoho cudzieho; v scénke *Kresli, kresli, ceruzôčka* sa Majka vtipným spôsobom naučí kresliť kružnicu; *O šikovnej mačičke* slúži ako motivácia na cvičenie; *Hijo, koníček* je didaktická scénka o zbere starého papiera; *Peťo, do školy!* ilustruje problémy s ranným vstávaním a i. Z hľadiska dramatickej formy majú mnohé scénky zachovaného epického rozprávača. Niektoré majú ucelenejší charakter a sú ponáškou na bájky alebo ľudové rozprávky: *Spravodlivý vodník*, *Ako kohút oklamal líšiaka*, *O medovníkovom domčeku* a i. Oproti vyššie uvedeným majú ponáškové miniatúry o niečo vyššiu umeleckú hodnotu.

16 Ako príklad možno uviesť poznámku: „*Scénka Darček pre mamičku je vhodná na zaradenie do programu pred Vianocami. Môže sa zahrať maňuškami... Treba odlíšiť hlasy jednotlivých postáv, najmä vtedy, ak sa režisér rozhodne všetky postavy obsadiť detskými hlasmi. Akcie s pokladničkou treba nacvičiť presne. Zvuk mincí pri manipulovaní s pokladničkou (ale najmä pri jej otvorení) mal by sa znázorniť primerane hlasno za scénou. V pokladničke, s ktorou sa hrá, nemusia byť mince. Moment prekvapenia Peťa a Majky, keď zistia, že pokladnička je otvorená, má byť výrazný a presvedčivý. Hra má vyznieť radostne, optimisticky“ (s. 31).*

verbálna scénka, určená na pantomimické stvárnenie pod názvom *Prekabátli ich*, ktorá myšlienku tlmočí jednoducho a s humorom, bez explicitného didaktizmu.

Jiří Jaroš (1931) napísal dnes už populárnu bábkovú hru v dvoch častiach **Prasiatka sa vlka neboja** (1971). O preklad do slovenčiny sa postaral Ľubomír Feldek a jeho transpozícia podporila umeleckú hodnotu českého originálu. J. Jaroš ju spracoval na motívy známej anglickej rozprávky o troch prasiatkach ako parafrázu, ale vďaka novým motívom vzniklo originálne dielo. Napr. v peripetii prasiatka Paško, Maško a Šaško utečú Vlkovi z repného poľa, neskôr zo sadu a vyvrcholenie napokon prebieha na jarmoku. Podstatným originálnym prínosom je žánrový posun k „monodrame“, pretože hra o prasiatkach je hrou jedného herca, ktorý v postave Pajáca deťom prostredníctvom bábkového divadla predvádza celý príbeh. Hra je postavená na antiiluzívnom princípe hry v hre. Principál bábkového divadla nezakrýva, že predvádza divadlo. Príbeh je často prerušovaný komickými scudzovacími efektmi, napr. Pajác sa mýli, ktorú postavu vlastne hrá, keďže predvádza všetky postavy. Komponovaná je hlavne na dialógu, v závere s gradovaním a rozuzlením deja pribúda viac akčnosti. V hre sa nachádza veľa invenčných a vtipných slovných hračiek a motívov jarmočného pouličného bábkového divadla. Bábková hra *Prasiatka sa vlka neboja* je komediálny žáner s tendenciou k fraške a môže tešiť nielen malého, ale i staršieho diváka.

Veľmi kvalitnú bábkovú hru s pesničkami od **Hany Sekyrkovej** (Doskočilová, 1936) **Dobrodružstvá levíčaťa Sunara** preložil v roku 1971 do slovenčiny Ján Ozábal. Treba však poznamenať, že v tomto preklade sú z dnešného pohľadu nápadné mnohé bohemizmy (viaceré výrazy a slová z češtiny ostali nepreložené), preto by bolo vhodné preložiť text nanovo, keďže táto bábková hra si zaslúži, aby bola aj dnes sprístupnená divadelným tvorcom i detským divákom. Zvieracia bábková hra pre najmenších vyniká pútavým príbehom, ktorý je v sujete aj remeselne dobre komponovaný. Vyrovnané spája do divadelného tvaru slovo, výtvarnú a hudobnú stránku (v podobe piesní s jednoduchými textami). Zvieracia rozprávková hra prenáša do zvieracieho sveta model ľudskej rodiny. Leviu rodinu tvorí levica Lea, lev Alan a ich syn Sunar. Otec odchádza na lov a mama levica sa stará o malé levíča doma. Sujet začína momentom, keď obaja rodičia túžobne očakávajú prvé slová svojho potomka. Autorka vytvára vtipné situácie objavovania sveta malým levíčaťom. Príbeh je priamočiary, s jednou dejovou líniou a viacerými zápletkami¹⁷. Autorka vytvára príbeh s ponaučením, ale v umelecky a esteticky kvalitnej forme. Navyše nedidak-

17 Sunar ide prvýkrát sám do savany na prechádzku, na ceste ho však uhryzne had. Nemôže chodiť, ale pomôže mu starý lev Levia múdrosť. Keď sa Sunar doma lieči, privedie jeho otec zo savany malú levicu Cinku, ktorá stratila rodičov. Spočiatku na ňu žiarli. Divák je svedkom dramatickej situácie, v ktorej Alan učí syna a Cinku loviť. Z divadelného hľadiska treba oceniť, že sa autorka vyhla naturalizovaným scénam. Ďalšiu zápletku tvorí vzburá Sunara: odmieta lov, lebo sa mu antilopy páčia živé, preto utečie z domu. Cinka ho nájde, ale Sunar ju odoženie. Stretne fenku Foliu, z ktorej je uveličený, až kým neprekukne, že Folia si vymýšľa a chce ho len využívať. Sklamaná Sunar hľadá Cinku. Cestou stretáva Leviu múdrosť, ktorý mu vysvetlí, že levy nelovia pre zábavu, ale obživu. Sunar Cinku nájde vo chvíli, keď sa k nej blíži had, hada uloví, zachráni tak Cinku a spoločne s ňou sa vracia domov už ako veľký brat, ktorý prijal malú sestru.

tizuje, zmúdenie malého leva je motivované a jeho príbehy sú podávané s humo-rom. Vytvára komické situácie (napr. nepozornosť Sunara, keď ho otec učí) a zapája do deja aj komickú postavu podvodníka vtáka Marabu, ktorý zdanlivo čaruje, ale v skutočnosti chce od každého vymámiť len niečo pod zub. H. Sekyrková venovala veľkú pozornosť autorským poznámkam, ktoré sú divadelné, až scénické. Bábková hra sa má inscenovať aj na predscéne, premeny scén sa dejú buď za oponou, alebo sa kulisy menia priamo pred očami diváka.

Milan Pavlík (1923) je autorom bábkových hier pre najmenších divákov. Už v 60. rokoch mu vyšlo viacero bábkových hier v slovenčine. V roku 1972 preložila do slovenského jazyka Elena Matulayová jeho bábkovú hru pre najmenších s pesničkami **O slnečnej bábike a dažďovom panáčikovi**, ktorá je hravá a plná komiky. Protagonistami sú antropomorfizované postavy, ktoré majú vlastnosti i myslenie blízke detskému divákovi. Dramatický konflikt je postavený na kontraste protagonistov. Slnečná bábika Málika a Dažďový panáčik bývajú v spoločnom domčeku, ale nemôžu sa stretnúť, pretože bábika je vonku, keď svieti slnko, a panáčik iba vtedy, keď prší. Dej sa rozbieha pomaly predstavovaním postáv. M. Pavlík tvorí hravé komické dialógy (napr. komická scéna zvedavej dažďovky, ktorá sa stále pýta detskou otázkou prečo? a „dolieza“ za panáčikom a keď ju zje drozd, začne sa správať presne ako ona). Pekné a humorné sú aj obrazy s postavami mráčikov. Malá Mračulka robí nezbednosti spolu s Mráčikom a udrie hrom. Veľký Mračisko im dáva výchovnú lekciu, ktorá vyznieva komicky¹⁸. Akčnosť deja nastáva s nástupom dramatickej zápletky – únosu bábiky autom na kľúčik. Panáčik ju beží zachrániť, ale Bábika sa napokon vráti sama. Novú zápletku tvorí odchod Panáčika na papierovej loďke. Volanie bábiky, aby neodchádzal, pretože ho má rada, nepočul. Panáčik sa dostáva na šire more, loďka sa začne rozmáčať a potápa sa, preto pokračuje v plavbe vo svojom daždniku. Autor vtipne využíva princíp návratnosti prostredníctvom rekvizity. Panáčikovi príde pomoc doslova z neba, priletí drozd, ktorý donesie zrkadlo-vrátidlo. Kto sa doň pozrie, vráti sa v čase. Panáčik sa teda vráti do domčka a drozd do situácie pred zjednotením dažďovky. Panáčik dostane tiež druhú šancu, s loďkou preč neodíde, ale ostane s Bábikou. Mráčik odfúkne Panáčikovi daždník a Bábike slnečník. Nepriamo im tak pomôže stretnúť sa, pretože dovtedy nikdy neboli spolu ani v domčeku, ani vonku a od tej chvíle je to možné. V závere sa znova opakuje návratný motív. Keď sa do „vrátidla“ pozrie Bábika, všetko sa vráti na začiatok. Opakuje sa dialóg zo začiatku, ale Bábika sa rozhodne hru ukončiť, nechajú vzlietnuť daždník aj slnečník a vyjdú spoločne pred domček. Ako je z rekonštrukcie deja zrejmé, princíp hry autor využíva nielen v jazyku, ale aj pri komponovaní sujetu. Postavami, hravosťou a komickosťou je bábková rozprávková hra M. Pavlíka sviežim hodnotným dielom pre malých divákov.

18 Ukážka:

Mračisko. *Kto to udrel?*

Mračulka. *Ja... ale on ma nahovoril.*

Mračisko. *Nijaké výhovorky. Keď raz udrelo, nemožno cúvnuť. Bude sa blýskať ďalej!* (Vyšľahne blesk.)

A hrmieť! (Zahrmi.) *Aj pršať!* (Vyleje krhličku.) *A poriadne, aby som sa nemusel hanbiť.* (Mráčik a Mračulka prevrátia krhličky.) (s. 9).

4 PREKLADY HIER PRE DETI A MLÁDEŽ Z TVORBY OSTATNÝCH NÁRODOV

4.1 Bulharské hry

Medzi kvalitné diela „dovezené“ slovenskému detskému divákovi v siedmom desaťročí možno zaradiť bulharskú bábkovú hru na motívy ľudových rozprávok pod názvom **Chlapec a vietor** (1971, prel. Ján Turan) od **Nade Trendafilovej** (biogr. údaje nezist.). Motivicky je hra komponovaná na jednoduchej zápletke. Vietor v komore rozfúka poslednú múku, ktorú ešte mali ako požíveň chlapec a jeho babka. Chlapec sa rozhodne vietor nájsť a žiada ho, aby mu múku vrátil¹⁹. Klasicky tvorený príbeh má pokračovanie v zápletke, v ktorej do deja vstupujú dve negatívne postavy: manželský pár chamtivých hostinských. Tí pocestného chlapca ubytujú, ale okradnú ho o zázračné predmety (keďže sa podobná situácia opakuje na základe rozprávkovej symboliky trikrát). Napokon sú potrestaní a chlapec aj ľudia v dedine sú šťastní. Rozprávková hra nesie v sebe hlboké morálne posolstvo, ktoré vyplýva z múdrosti ľudových rozprávok, navyše vyniká po kompozičnej i jazykovej stránke a v autentickom kreovaní hlavnej postavy dedinského chlapca.

Ctibor Štítnický preložil bábkovú hru s pesničkami (texty piesní spolu s B. Svatoňom) **Čarovná galoša** (1971) od **Grigorija Matvejeva** (biogr. údaje nezist.). Zo žánrového hľadiska ide o komédiu prevažne so zvieracími postavami. Hoci je určená pre najmenších divákov, komický živel a hlavná postava Poľovníka, ktorú autor zosmiešňuje, ponúka priestor aj pre staršieho diváka. Matvejev vytvára

19 Na ilustráciu ponúkame ukážku dramatického textu:

Vietor (zvnútra) *Kto je tam?*

(Po chvíli ticha sa brána prudko s rachotom otvorí. V bráne sa ukáže Vietor. Chlapca vtom odfúkne, takmer padne. Orol priskočí a zadrží Chlapca.)

Chlapec. *Fíha, to je sila! Skoro si ma zrazil na zem!*

Vietor. *Kde si sa tu vzal? Kto si?*

Chlapec. *Chlapec.*

Vietor. *Aký chlapec?*

Chlapec. *Ten, ktorému si rozhádzal múku!*

Vietor. *A čo chceš?*

Chlapec. *Aby si mi ju vrátil!*

Vietor. *Čo aby som ti vrátil?*

Chlapec. *Múku.*

Vietor. *Cha – cha – cha...! Vraj múku!*

Chlapec. *Čo sa smeješ? To bola naša posledná múka – pre babku, pre mňa, pre kocúra a pre psa. Vráť mi ju!*

Vietor. *Ech, a ty nevieš, že vietor múku neudrží?... Ale keď si už prišiel, nepošlem ťa naspäť s prázdnyimi rukami. (Dáva mu obrúsok.) Tu máš tento obrúsok. Keď ho prestrieš a povieš „Obrúsok, daj mi jesť!“, odrazu sa pred tebou zjavia najrôznejšie jedlá.*

Chlapec. *Naozaj?*

Vietor. *Naozaj! Potom môžeš jesť, koľko sa ti zachce!*

Chlapec (radosť). *Júúj! Ďakujem ti, vietor, ďakujem! Nikto nebude hladný v našej dedine, uvidíš! (Zastrčí si obrúsok za pás.) Podme, orlík!*

Vietor. *Šťastnú cestu!*

(Hudba. Vietor vojde dnu. Chlapec si sadne na Orla.) (s. 8 – 9)

komický rámec: Poľovník s ambíciou chváliť sa veľkým úlovkom sa spolu so psom Šokinom vyberá na svoju prvú poľovačku. Komično vyplýva z kontrastu jednak medzi verbálnym a fyzickým konaním Poľovníka a jednak zo samotnej dvojice postáv, pretože pes Šokino je hyperbolickým obrazom svojho pána. Skutočnými zvieracími protagonistami je však dvojica zajacov, ktorú autor uvádza na scénu až neskôr. Hneď v úvode sa stanú „neprijemnosť“. Poľovnícky pes namiesto toho, aby vetril zver, zožerie všetko jedlo svojho pána. Navyše Poľovník zistí, že stratil v blate jednu galošu, namiesto poľovačky ju preto najprv musí pohľadať. Dejová línia príbehu zvieratiek v lese je zastúpená hlavnými postavami zajačikov Zajka a Bojka, späťými s motívom strachu a úniku. Zajko a Bojko sa schovávajú do svojej nory pred líškou, ktorá zasa uteká pred Poľovníkom. Jež s Ježovou hľadajú nový byt, zapáči sa im zajačia nora, preto treba zariadiť, aby „byt“ bol ich. Na tento účel poslúži galoša, ktorú nájde Jež. Nahovorí zajačikom, že vďaka čarovnej galoši budú smelí a silní. Za kúsok čarovnej galoše dajú Ježovcom svoj brloh. Zajko a Bojko sa naozaj stanú odvážnymi, ale ako vyjde najavo, vďaka tomu, že uverili Ježovej historke. Vďaka prekvapeniu a odvahe zajačikov, ktorí historku o svojej nepremožiteľnosti šíria v lese, sa im podarí vyhnať aj divú mačku a líšku z ich brlohov. Matvejev tak do rozprávkovkej hry vsunul inšpiratívny motív o ľudských vlastnostiach a konaní, o motivácii konania zo strachu alebo z odvahy. Vrchol kumulujúcich sa komických konfliktov nastane vo chvíli, keď sa Zajko a Bojko postaví aj proti Medvedovi a chcú ho vyhnať z lesa na popud Myšky, ktorej ublížil. Komický konflikt vrcholí v komickej situácii, v ktorej si z nich medveď robí žarty. Zajkovia kričia, že je vinný a že ho roztrhajú, až medveď napokon uverí reči o čarovnej sile zajačikov, poslúcha ich a za trest povoží Myšku na pleci. Všetko nasvedčuje tomu, že zajačikovia sa stanú pánmi lesa. Kreovanie uvedenej situácie je dôkazom toho, že komický efekt autor dosahuje kontrastom slovného a fyzického konania. Peripetia nastane vo chvíli, keď zajačikovia postrašia sovu, ktorá spolu s ďatľom zvolá aj ostatné zvieratá a vyhlási zajacom vojnu. Ježová medzitým prezradí Medvedovi, že galoša je falošná, ale rozhovor tajne vypočuli aj zajkovia, preto sa ukryjú pred zvieratami do priekopy. Rozuzlenie prináša zachránenie sa zajkov nie vďaka čarom, ale vďaka jednak ich smelosti a šikovnosti, jednak aj šťastnej náhode. V priekope totiž nájdu Poľovníkovu baterku a keďže útok zvieratiek sa začne v noci, svietia im baterkou do očí a oslepené zvieratká sa bijú navzájom. Záver rozprávky sa vracia do rámcovej dejovej línie Poľovníka. Pes Šokino nájde galošu a chce ju Ježovi vziať. Poľovník vidí zajace a chce uloviť aspoň tie, ale nemá to srdce ich zastreliť. Preto si radšej kúpi v meste ryby a ľuďom povie, že boli na rybách. Texty piesní, ktoré dopĺňajú dej, sú jednoduché, adekvátne pre najmladšie publikum, ktorému je bábková hra určená. Hudobná zložka v podobe piesní nastupuje napr. v situáciách posmeľovania zajacov; ich účelom je podporiť komickú rovinu rozprávky. Bábková hra Čarovná galoša je dobre napísaná zvieracia komédia s pesničkami pre deti.

Motív sci-fi priniesol do bulharskej divadelnej tvorby pre deti **Edi Švarc** (biogr. údaje nezist.) v bábkovej hre v dvoch častiach **Príhody v kozme** (1972, preklad Emil Kudlička). Hra prináša (v 70. rokoch v literatúre už nie výnimočnú) postavu robota a UFO. Prevažuje konverzácia, hoci v rámci sujetu je v nej množstvo akcií. Postavy

však všetko dianie aj úmysly nadbytočne komentujú v dialógoch. Hre možno vyčítať aj nezrovnalosti v deji, „schválnosti“, ktoré sú nemotivované. Fabula je zaujímavá a vzhľadom na odohrávanie sa príbehu na viacerých planétach príťažlivá. K tretiakovi Peťovi prichádza cudzinec Cing z planéty Lerga, aby mu ľudia dali zvláštnu látku „cvrk“, ktorú na ich planéte ukradol Kozmický pirát a bez nej všetci zahynú. Peťo má spoločníka capa menom Delčo a to je postava, vďaka ktorej Peťo nielen pomôže Cingovi, ale vďaka ktorej autor prináša do deja aj komické situácie, ako napr. tú, keď Cing osloví Delča, mysliac si, že je to človek. Môžeme k nim priradiť aj verbálnu komiku, vznikajúcu z jazykovej odlišnosti pozemšťanov a „Lergov“ a komickým prekladom niektorých názov (napr. až v rozuzlení sa ukáže, že látka cvrk je voda). Dej je však inak nezáživý, bez vnútorného napätia, hoci vonkajšie akcie svedčia o opaku: Peťo a Delčo naskočia na lietajúci tanier a chcú Cingovi pomôcť, hoci nevedia, čo je to „cvrk“. Ocitnú sa na Magnetickej planéte, kde sa nemôžu pohnúť z miesta s výnimkou capa, ktorý na sebe nemá nič železné, a tak im môže pomôcť oslobodiť sa od robotov aj Piráta. Cing napokon prepne robotov na program elektronický rozum a tí začnú konať dobro. Záver vyznieva tendenčne. Roboti majú dať prácu Pirátovi, aby bol užitočný. Dobou poznačené sú aj záverečné dialógy protagonistov²⁰. Príhody v kozme sú jednoduchou dobrodružnou hrou s témou sci-fi, tendenčne ladenou hlavne v závere, čo pôsobí tak, akoby boli tendenčné motívy dodané dodatočne.

Pančo Pančev (1933) v podtitule určil *Rozprávku o baraniciach* (1974, prel. Emil Kudlička) „pre malých i veľkých“, ale vzhľadom na tému ju možno považovať viac za hru pre mládež. Žánrovo ide o typickú ľudovú hru pre ľudové divadlo. Z preložených bulharských hier v siedmom desaťročí ide o jedinú činohru. Hra už v názve evokuje, že bude zachovaná epická kategória v postave rozprávačky, Starenky, ktorá chodí po svete a rozpráva rozprávky. Ide teda o klasickú konverzačnú ľudovú hru. Problematické sú príliš naivné dialógy. Dramatický konflikt tvorí záujem štyroch bratov o jedno dievča. Ich rodičia sa dohodnú, že bratia pôjdu do sveta a naučia sa remeslu. Každý z nich má o päť rokov priniesť Bonke najťažší a najdrahší náramok. Bonka sa v prezlečení po štyroch rokoch vyberie do sveta, aby sa presvedčila, ako si počínajú. Postupne zisťuje, že všetci majú iné záujmy, okrem jedného, do ktorého sa zaľúbi. V závere sa vracajú všetci pytači, ale Bonka vie, že iba jeden náramok (hoci bol najmenší) bol získaný čestne. Myšlienka, ktorú hra prináša, je hodnotná (poznať skutočnú lásku), ale je stvárnená na umelecky nízkej úrovni. Problémom je predvídateľnosť a podceňovanie diváka. Už v expozícii je jasná pointa, jednotlivé scény nepriťahujú prekvapenie ani napätie. Postava Bonky je nechápavá a naivná. Kompozícia je systematicky pravidelná. Autor podáva všetko explicitne, či už v divadelnej akcii, ale hlavne vo verbálnej rovine, v dialógoch. Z jazykovej stránky hra trpí prílišnou urozprávanosťou, o čom svedčí aj väčší rozsah (54 strán).

20 Príklad:

Cing. *Čože, ty si ešte dieťa? Považoval som ťa za veľkého!*
Peťo. *Rozumie sa, že nie som dieťa. Ja som už takmer pionier. A okrem toho budúci kozmonaut...*
(s. 24).

V bábkovej hre s pesničkami **Macko Zádrapko** (1977, prel. Emil Kudlička, piesne prel. Marián Kováčik) vytvoril bulharský autor **Penčo Mančev** (biogr. údaje nezist.) subtílnu didaktickú hru pre najmenších, ktorej témou je „správne správanie“. Hra má jedného rozprávača a jedného protagonistu. Postava Spisovateľa vo funkcii rozprávača spája a posúva jednotlivé minipríbehy a komentuje správanie Macka. Dramatickým problémom je, že Macko sa stále dostáva do konfliktov s ostatnými, v úvode nepočúva Rozprávača, ubližuje mačičkám, ježkovi rozbije krčah, veвериčkám zafarbí vypratú bielizeň, zajkom a líštičkám kazí hru, pretože chce byť vždy prvý. Zmena jeho správania nastane až vtedy, keď sa dostane do nebezpečenstva a zvieratká ho zachránia. Rámcom hry je Spisovateľovo rozprávanie, ktoré je inscenované ako písanie knihy. Diváci sa tak stávajú svedkami vzniku novej knihy, pretože sa Spisovateľ v závere detí opýta, či ju môže nazvať Macko Zádrapko. Jednoduchý dej aj texty piesní sú určené pre najmenšie publikum a slúžia didaktickému cieľu. Autor v protagonistovi vytvoril zvieraciu postavu, ktorá zobrazuje nevhodné detské správanie. Macko Zádrapko patrí k tým bábkovým hrám, ktoré majú explicitne výchovný charakter.

Bábková hra s piesňami **Kráľ Marko** (1978, prel. Ján Koška) od **Ivana Teofilova** (1931) je po hre Chlapec a vietor Nade Trendafilovej ďalšou kvalitnou hrou z Bulharska. Kládie vyššie nároky na diváka, preto je vhodnejšia pre staršie publikum. Žánrovo tenduje k poetickým až baladicky ladeným hrám. Poetickosť je prítomná jednak v jazykovej zložke, ale aj vo využívaní ďalších stavebných prvkov, napr. v spôsobe využívania výtvarnej zložky, nonverbálneho konania a v tvorbe divadelných obrazov. Ide o hrdinskú bábkovú hru s historickou témou. Teofilov v nej spracúva motív z bulharských dejín (vpád Turkov), pričom tvorivo využíva divadelné prostriedky. Kompozične je rozdelená na prológ a dve časti. V prológu postava Víly prednáša proroctvo o osude Marka: kým nájde brata a sestru, má stretnúť veľa nepriateľov. Jazyk je v súlade s témou archaický, poetický, miestami až patetický (napr. proroctvá) a pracuje s druhým plánom. Dialógy sú krátke a majú svoj podtext, postavy nevypovedajú o všetkom. Autor využíva množstvo poznámok, detailne vykresľuje predstavu o inscenovaní diela; svedčia o tom autorské poznámky o nonverbálnom konaní a pohybe postáv, o zmene scény (scénu člení na 1. a 2. plán) a pod. Dramatický konflikt a zápletká príbehu vychádzajú z nerovnej lásky. Bohatý Turek Gino Latín si chce vziať za ženu Elenu, napriek jej vôli. Je to vôľa jej otca Jana Kujumdžiju. Marko však Elenu zachráni a vezme si ju za manželku. Od tej chvíle ich Gino Latín prenasleduje. Ďalšiu zápletku tvorí rodinná tragédia Markových súrodencov. Dominantným dramatickým konfliktom je spor medzi tureckými dobyvateľmi, ktorých stelesňuje Gino Latín, a trpiacimi domácimi ľuďmi reprezentovanými Markom a jeho rodinou. Markovho brata a sestru odvliekli do zajatia už dávno Turci a jeho matka Marka nabáda, aby na nich nezabudol a hľadal ich. Marko stelesňuje hrdinu – pomstiteľa. Od Víly dostáva čarovný nápoj, z ktorého nadobudne silu, Kováč Ogňan mu ukuje kyjak, a tak sa vydáva na strastiplnú cestu. Dej sa zauzľuje v momente, keď Gino Latín unesie Elenu. Rozhodujúcou scénou je zápas Marka s tureckým bojovníkom Čiernym Murínom a Ginom Latínom. Marko víťazí, ale Gina Latína necháva žiť. Hoci príbeh Eleny, Marka

a Gina Latína končí uspokojivo, problém unesených Markových súrodencov ostáva otvorený a nepriamo tak odkazuje na mnohé obete nájazdov. Do popredia autor vysúva problém vyrovnávania sa s kontroverznými historickými udalosťami. Charakteristické je autorovo využívanie divadelnej skratky a symbolov (najmä v komponovaní deja a obrazov). Napr. obraz koscov pri lampáši, ktorých v úvode Marko stretáva cestou na svadbu, alebo Obraz Eleny a Gina Latína, ktorý jej opakovane podáva drahý náhrdelník, ona odmieta a refrénovito opakuje „*chod'si svojou cestou, Gino Latín...*“ (s. 7) Na invenčné využívanie divadelných prostriedkov a tvorbu nápaditých mizanscén poukazuje aj kreovanie rituálneho obrazu synchronného pitia kávy Turkov. Na invenčnosť, výtvarnosť i divadelnú skratku poukazuje aj scénografický prvok – dva domy, ktoré autor umiestňuje po stranách scény. Ich funkciu môžeme prirovnať k funkcii stredovekých tabuľových malieb, pootočením sa v nich postupne ukazujú stále nové divadelné obrazy (obrazy drancovania Turkov, prázdnych námestí a i.). Detailná práca s náznakom je to, čo dáva hre I. Teofilova punc kvality i náročnosti na divákovu recepciu. Naznačený sujet a základné motivické línie tiež svedčia o tom, že bábková hra Kráľ Marko je určená zrelšiemu divákovi než deťom.

4.2 Srbské hry

Zo srbského jazyka boli v 70. rokoch podľa dostupných archívnych materiálov preložené síce len dva dramatické texty pre deti a mládež, ale oba sú z divadelného i tematického hľadiska zaujímavé.

Rade Pavelkič (biogr. údaje nezist.) je autorom hry pre deti s historickou témou pod názvom **Gulkári** (1975, prel. Ján Jankovič), ale je určená viac starším deťom až mládeži. Zaoberá sa vojnovou tematikou, rok vzniku korešponduje s dobou výročí ukončenia druhej svetovej vojny, takže mohlo ísť o hru na objednávku. Ako píše autor, dielo je „*venované deťom, ktoré prebehli svojím detstvom v čase, čo im nebolo naklonené, a tak nepoznali žuvačky, klik-klaky, kreslené filmy a víkendy... A bolo ich veľa. Celá... topografická mapa*“ (Pavelkič, 1975, s. 3). Protagonistom je dvanásťročný chlapec Danko, ktorý sa stáva vojnovým kuriérom. Témou hry je teda 2. svetová vojna (autor dej situuje do partizánskych skupín v roku 1943), presnejšie problém detí vo vojne, ktoré nepoznajú hru, ale zbrane. V expozícii herci vítajú divákov úvítacím „songom“, v ktorom ponúkajú vstup do témy predstavenia. Následne sa rozvíja sujet, ktorý je rozvrhnutý do dvoch dejstiev. Danko má tragickú minulosť, je sirota, pretože fašisti mu upálili rodičov, on stihol ujsť a ukrýva sa pri partizánoch. Jazyk hry je typický pre dobu a prostredie, ktoré zobrazuje a v ktorom vzniká. Na jednej strane je vojnový, ale navyše aj socialisticky tendenčný. Napr. postave Danka vkladá autor do úst ideologické myšlienky: „*Nerobím si starosti, ibaže mi je ľúto... proletár musí bojovať... s puškou v ruke... proti... imperializmu... ako to povedal súdruh Lenin*“ (Pavelkič 1975, s. 12). Dramatickú zápletku dynamizujúcu dej tvorí úloha, ktorú Danko dostane od svojho veliteľa: ako spojka má spojiť dve partizánske divízie. Dáva sa teda v noci na cestu s odkazom. Za odmenu dostane zbraň – pušku. Napriek vážnej téme, keďže ide o hru pre deti, je dobré, že autor vojnové boje ponecháva v mimojavisko-

vom priestore. Vojnu majú inscenátori zobrazíť len ako zvukovú kulisu, realizovať ju v zákulisí prostredníctvom slova a zvukových efektov. Nemožno nepostrehnúť, že vojnové udalosti sú nazerané z dobového hľadiska a mnohé situácie, presnejšie ich komentáre, vyznievajú tendenčne. Z divadelného hľadiska je hra dobre napísaná. Autor využíva divadelné prostriedky efektne, ale funkčne (metódu strihu, monológ i vnútorný monológ, monológ z nahrávky a i.). Pokiaľ ide o sujet, ten začína byť nápaditý až od bodu, keď sa Danko počas voľného času stretáva s chlapcom z inej divízie. Zápletka, ktorú autor kreuje, je nabitá konfliktnosťou a problémovosťou a exponuje základný problém: vojna a smrť verus deti. Jovica a Danko sa počas voľna na prechádzke chvália, kto má lepšiu pušku a viac nábojov. Postupne sa dostávajú k bežným veciam. Danko sa chváli vreckovkou od peknej ošetrovateľky a Jovica guľkami. Dohadujú sa, že Jovica dá za dva náboje Dankovi guľku, až napokon Danko príde kvôli guľkám nielen o náboje, ale aj o pušku. Kontrast hry o guľky a náboje uprostred vojnových udalostí je silný. Autor ho exponuje až do situácie, keď počas hry o guľky náhle začne nálet lietadiel a obaja chlapci na ne strieľajú. Privátny „konflikt“ Danka a Jovicu vyrieši po nálete veliteľ Vojo. Síce Danka karhá, že sa nechal odzbrojiť, ale na druhej strane ho chápe a nechá sa strhnúť k hre. Jovica napokon vracia Dankovi zbraň, sľubuje, že neprezradí, že sa nechal odzbrojiť pomocou guliek a stávajú sa z nich priatelia. K hre na guľky sa napokon nechajú strhnúť aj veliteľ Vojo, kuchár Fúzik a ošetrovateľka Jagoda. V slovenskom preklade svoju úlohu zohráva aj významová dvojznačnosť slova guľka. Guľka ako náboj do zbrane a guľka ako hračka sa invenčne objavuje vo viacerých dramatických situáciách a otvára tak konotačné pole a príležitosť pre tvorbu obrazov. Ak by záverečná scéna bola kreovaná s mierou, Pavelkič sa mohol vyhnúť idylickému tendenčnému záveru v podobe prechodu od hry na guľky až k tancu za spevu partizánskych piesní, v závere ktorých (podobne ako v úvode) využil autor ako herný rámec scudzovací efekt – demaskovaných hercov.

Medzi prekladovými hrami pre deti v 70. rokoch vyniká kvalitami dielo ďalšieho srbského autora **Dragutina Dobričana** (biogr. údaje nezist.) **Remeslo má zlaté dno** (1973, prel. Andrej Urbacký). Ide o rozprávkovú hru v dvoch dejstvách podľa ľudovej povesti. Na rozdiel od predchádzajúcej hry, táto tenduje ku komickosti, a to nielen v jazykovej zložke, keďže má prevažne konverzačný ráz, ale aj v tvorbe typov postáv a konfliktov. Tendencia ku konverzácii a verbalizovanému prejavu sa prejavuje aj v dramatickej štruktúre. Autor si zvolil dramaticko-epickú štruktúru a ponechal v hre postavu Rozprávača, ktorý ponúka uvedenie deja, posúva ho i komentuje v závere. V tejto hre vystupujú postavy, ktoré sú paródiou mocných kráľov a kráľovien (napr. Kráľovná má rečovú chybu – nevie správne skloňovať a časovať; Cár Chlebojed je tak zaslepený svojou mocou a slávou, až prehliada, že ho jeho podriadený chce pripraviť o život; parodovanie reči kráľa k ľudu a i.), ale aj uzurpátorov, ktorí intrigujú, aby sa zbavili kráľa a zaujali jeho miesto. Ústredný konflikt pramení práve v tejto opozícii: Cár Chlebojed odchádza na zásnuby svojej dcéry do kráľovstva Cára Parádnika z čisto pragmatických dôvodov, ktoré prezrádzajú jeho charakter (aby nemusel platiť výdavky spojené so svadbou), zatiaľ čo Uzurpátor inštruuje spoločníka

Tmára, aby cestou nechal potopiť kráľovu loď. Celá kráľovská rodina síce stroskotá, ale zachráni si život. Do kráľovstva Cára Parádnika teda Cár, Cárovná a ich dcéra prichádzajú ako žobráci, takže nikto neverí, že je to cárska rodina, na ktorú márne čakajú. Cár Chlebojed aj s rodinou z núdze vstúpi do služieb obuvníka a časom sa z neho v cudzej krajine stane významný obuvnícky majster. Rozprávkový príbeh má svoje pokračovanie v tradičnom rozprávkovom motíve lásky mladého Cároviča (syna Parádnika) a mladej Cárovnej (dcéry Chlebojeda), ktorý je však tiež sčasti parodovaný, pretože zblíženie a naplnenie vzťahu princa a princeznej sa už od začiatku deje neštandardne (vopred pripravená svadba páru, ktorý sa nikdy nevidel; zmarenie zásnub po stroskotaní lode; zaľúbenie sa páru, ale až dodatočne obaja zistia, že už sú si dávno slúbení a pod.), ale napokon po prekonaní prekážok (spočiatku Parádnik bráni „novej“ láske svojho syna, pretože si myslí, že ide o chudobnú obuvníkovu dcéru; Chlebojed dá Cárovičovi podmienku, že sa musí naučiť remeslu, čo sa zasa nepáči jeho otcovi Parádnikovi atď.) sa mladý pár zasnúbi a chystá sa svadba. Dobričanova hra vyniká brisknou komikou tak vo verbálnej, ako i neverbálnej rovine. Kompozične je precízne členená na dve dejstvá, s presnými predelmi v zlomových situáciách a vyznačuje sa množstvom komických zápletiok. Aj dejová línia Uzurpátora má svoju komickú dohru a riešenie v rozprávkovom duchu – „zlo je potrestané“. V záverečnej parodickej až grotesknej situácii Cár Chlebojed získa od Uzurpátora späť svoju korunu (bitkou), keď zistí, že jeho zvrhnutie vymyslel Uzurpátor. Keď pri potýčke padne Uzurpátor do mora, Cár za ním zakričí ironickú poznámku: „*Ak ťa more niekde vyhodí, povedz len, že si bol cárom. Bude sa ti dobre vodit’*“ (s. 35). Hra Remeslo má zlaté dno ponúka nielen rovinu klasického rozprávkového príbehu, no navyše i významovú nadstavbu (aj v parodickom princípe), ktorú ocení a dokáže interpretovať až starší divák.

4.3 Rumunské hry

Z rumunskej dramatickej tvorby pre deti v tomto desaťročí boli preložené dve diela od jedného autora. Z bábkových hier sprístupnených slovenskému detskému divákovi v 70. rokoch prostredníctvom prekladu invenciou vyniká moderná rozprávková hra **Alexandru Popesca** (biogr. údaje nezist.) **Obchod s hračkami** (1974, prel. Milota Bagoňová), ktorá v kontexte dobových diel znamenala oživenie modernej fantastickej línie rozprávkových hier²¹. Obchod s hračkami má etický podtext, je komponovaný na jasne didakticko-poučnom motíve, ale vyznačuje sa invenčným príbehom a postavami, žánrovým oscilovaním medzi vážnou a komickou rovinou. Rámcová situácia príbehu a najmä jeho protagonisti pripomínajú známy motív z anglickej literatúry. Dievčatko Dina a čierny zajačík Teofil, ktorý ju sprevádza, sú sčasti alúziou na postavy z rozprávky Alica v krajine zázrakov. Obchod s hračka-

21 Je až prekvapujúce, že text nie je ideologicky zaťažený, pretože v 60. rokoch boli z rumunskej literatúry do slovenčiny preložené prevažne diela prvoplánovo didaktické a ideologicky transparentné.

mi však nie je kópiou ani ponáškou na Alicu v krajine zázrakov a nemožno ho ani zaradiť medzi nonsensovú literatúru. A. Popescu ovláda umenie vytvárať napínavý príbeh a držať čitateľa-diváka v napätí. Dina a Teofil putujú podvečer lesom (okolo nich sa ako predzvesť ďalších udalostí mihne Pani Polnoc) a prechádzajú okolo pustého priestranstva s tajomným domčekom s nápisom „Hračky“. Prvotná zápleтка je postavená na dileme a rozdielnych názoroch dvojice. Dina chce vojsť dnu, domček a najmä hračky vo výklade ju lákajú, ale Teofil chce ísť preč, pretože sa stmieva a oni majú pred sebou ešte dlhú cestu. Atmosféra záhady a lákavého tajomstva je ďalej stupňovaná, pretože na dverách je nápis, že sa „tu“ hračky kupujú bez peňazí. Napriek tomu, že Teofil dievčatko vystriha, že za hračky určite budú niečo chcieť a že raz do domčeka vraj vošiel jeden chlapec a nikto ho už nevidel vyjsť, Dina stlačí zvonček a dvere sa otvoria. Postava Teofila (podobne ako postava dievčatka) je charakterizovaná nielen výpoveďami, ale najmä konaním, preto napriek (alebo práve kvôli) nebezpečenstvu na poslednú chvíľu vbehne do domčeka a Dinu neopustí. Obchod s hračkami je rozprávková hra s filozofickým a etickým podtextom (problém nenásytности, chcieť stále viac, nespokojnosť s tým, čo človek má a pod.). Dominantnou je téma času, resp. jeho strata. Hračky v čudesnom obchode sa totiž predávajú za príliš vysokú cenu²².

Vážne nastolený problém je odľahčovaný tragikomickými výstupmi negatívnych postáv – všetky patria konvenciou do „nočného“ sveta (Netopier Pustovník, Biela sova Rica, Modrý Had), ktoré vo vizuálnom prevedení môžu, ale nemusia pôsobiť strašidelne. Podobne ambivalentné je aj ich konanie, v určitých situáciách vyznievajú nešikovne až smiešne. Z divadelného hľadiska hra vyniká syntézou verbálnych a neverbálnych výrazových prostriedkov. Dôležité miesto v nej majú výtvarné prostriedky: vytváranie fiktívneho fantazijného sveta postavy Pani Polnoc, sveta hračiek a časopriestorové zmeny (využívanie metódy strihu) pri putovaní zajačika za záchranou Diny, ktorá uviazne v bludnom kruhu túžby po stále novej a novej hračke. Záver je neštandardný, tragický, pretože Dina odchádza z obchodu ako starenka

22 Dina. *...tamto vidím klauna s mandolínou! Ten sa mi väčšmi páči...* (Navrhuje.) *Viete čo?! Vezmite si bábiku späť a dajte mi klauna...*

Obchodník. *Ó, nie! Prosím ťa, nie...* (Zjavne vyľakaný, cúva, iným tónom.) *Prosím ťa, uspokoj sa s tým, čo máš, a choď preč...*

Dina (drzo). *A prečo?! Všetky ste povedali, že tu sa to takto robí! Každé dieťa si vyberie hračku, ktorá sa mu najväčšmi páči...*

Obchodník (neúprosne). *Prosím ťa, odíď! Ja...* (Chvíľu nerozhodne mlčí, váha, potom ďalej vysvetľuje) *...prirodzene, že si môžem od teba vziať bábiku naspäť a dať ti klauna, lenže potom...* (Naschvál sa odmlčí a poodstúpi.)

Dina (trvá na svojom). *Prečo mlčíte?! Hovorte, obchodník, čo sa stane potom?!...*

(Svetla ubúda, všetko sa sfarbuje do červeno-fialova až čierna. Neurčitý zvukový efekt.)

Zajačik Teofil (ukazuje znepokojený). *Dina, Dina, nevidíš?! Svetlo mení farbu...*

Obchodník (váha). *Akože ti to vysvetlím?! V jedinom okamihu prežiješ jeden celý rok! Alebo, ináč povedané... (odmlčí sa, hľadajúc správny výraz) ...čas jedného „roku“ uplynie – celkom nebadane – v jednej-jedinej chvíľočke...*

(Postupne svetlo obelieva, je intenzívnejšie. Zvukový efekt pomaly slabne, až zaniká. Ťaživé ticho.)

Dina (veľmi pokojne). *A čože, vari je to niečo zlé?! My deti – ako vidím, vy to neviete – túžime stať sa rýchlo dospelými...* (s. 10).

a zajačik Teofil sa nestihol vrátiť od Pani Polnoci s radou, ako sa jej dá pomôcť. Uvedenému neuspokojivému záveru chýba šťastný rozprávkový koniec. Možno preto pre detského diváka autor hru doplnil o epilóg s happyendom (na rozdiel od predchádzajúcich častí však divákovi zbytočne nadbieha a je preverbalizovaný) a vytvoril tak verziu s druhým, pozitívnym koncom (Dina-starenka zachráni Teofila pred Hadom, šľachetným činom „vyváži“ svoju predošlú ľahkovážnosť a vyslobodí sa, stáva sa znova dievčatkom). Na škodu veci autor ešte doplnil epilóg o explicitné ponaučenie (v snahe kontaktovať diváka). Z uvedeného vyplýva, že v plejáde prekladových diel ide o ďalšiu hru, oscilujúcu na pomedzí hier pre deti a pre starších divákov, ktorá otvára hlboké filozofické a etické otázky.

Druhá preložená bábková hra A. Popesca (v preklade Miloty Bagoňovej) **Človiečik zo sna** z roku 1972 má s hrou Obchod s hračkami spoločné niektoré motívy i poetický charakter, no výraznejšie prechádza do snovej roviny, o čom svedčí aj jej téma a názov. Rozprávková hra v troch častiach sa jednoznačne odkláňa od línie realisticky kreovaných hier; možno konštatovať, že inklinuje až k symbolistickej línii. Reč postáv je poetická až patetická a lexika pôsobí archaicky. Hra sa vyznačuje absenciou akčnosti, dejovou striedanosťou, ale aj množstvom priestorových – scénických zmien. Paradoxne, postavy a dej nie sú ukotvené v reálnom priestore a čase. Ide o fantazijný priestor možno sna, fantázie, vesmíru, ktorý scénicky stváraňuje abstraktná fantazijná scéna (tvorená scénickými prostriedkami – hlavne zmenou osvetlenia, divadelnými efektmi, ako je priesvitné páperie a pod.). Človiečik zo sna plní deťom ich sny. Gašparko chce všetko pre seba, zavrie Človiečika vo svojej izbe, lebo túži po tom, aby plnil všetky želania len jemu. Gašparko napokon nemá žiadnu radosť, lebo sa mu plnia všetky želania, je smutný a nevie sa zo splnených snov tešiť. Keď napokon Gašparko dospeje do momentu, že už nevie, čo si má priať, Človiečik zo sna sa začne strácať. Rovnako aj Gašparko sa zmenšuje. Paralelne prebiehajú dve dejové línie: línia príbehu Gašparka a línia postáv bábiky Elizabety a psíka Artúra, ktorí Gašparkovi a Človiečikovi chcú pomôcť. V kritickej chvíli zasiahne straka Fanka a prezradí, že ak by sa mohli preniesť v čase na začiatok Gašparkových prianí, všetko by bolo ako predtým. Bábika si teda želá, aby sa vrátili v čase. Prostredníctvom metódy strihu sa dej posúva do epilógu. Artúr a Elizabeta sa lúčia s Gašparkom a v závere kontaktujú divákov s „poučením“, že ak k nim „náhodou príde Človiečik zo sna... nech ho voľaktoré nezamkne do izby! Veru nie... nech ho nechá uletieť... hore, celkom hore, až do nebeských výšin! Medzi hviezdičky“ (s. 26).

Ako sme uviedli, už v 60. rokoch prichádzali z Rumunska na Slovensko zaujímavé hry pre deti, avšak v 60. rokoch s výraznou ideologickou tendenciou. Hry A. Popesca sa z toho vymykajú. Popescu patrí v 70. rokoch k výnimočným autorom dramatických textov, pretože v línii klasických rozprávkových hier na ľudové motívy, zvieracích hier a realisticky kreovaných hier prináša celkom odlišnú poetiku. Popescu tvorí antirealistické hry, snové, plné symbolov, divadelne invenčné a nastoľuje v nich filozofické i etické otázky. Napriek tomu, že jazyk jeho hier dnes môže pôsobiť archaicky, že občas ponúka čierno-biele zjednodušené riešenie dramatických situácií a explicitné ponaučenia, v kontexte slovenskej prekladovej literatúry pre deti a mládež znamená prínos.

4.4 Nemecké hry

V 70. rokoch boli podľa dostupných archívnych prameňov preložené do slovenčiny dve nemecké hry. **Ch. Noack** (biogr. údaje nezist.) urobil pod názvom **Šiesti prejdú celým svetom** (1978, prel. Elena Turčeková) dramaturgiu na motívy rozprávky bratov Grimmovcov o Vojakovi, ktorý sa chce spolu s priateľmi „poďakovať“ kráľovi za to, že mu nedal zaslúžený žold. Rozprávková hra s pesničkami je určená starším deťom. Vyznačuje sa púťavou fabulou a komickosťou. Postavy majú v dialógoch dlhé prehovory, preto dialógy pôsobia viac monologicky. Možno však pozorovať, že uvedená práca s jazykom má znakovú povahu. Dlhými prehovormi sa vyznačujú postavy vznešeného pôvodu, kým pri obyčajných postavách, postavách nižšieho pôvodu sa aj dialógy približujú bežnej hovorovej reči, sú dynamickejšie a s kratšími prehovormi postávajú. Šiesti prejdú celým svetom je klasická rozprávková hra na ľudové motívy, s množstvom komických zápletiiek a plná postáv typických pre rozprávky bratov Grimmovcov.

Bábková hra **Inge Borde-Kleinovej** (1917 – 2006) **Dar totemov** (1979, prel. Šarlota Barániková) prináša poetiku indiánskych rozprávok. Epický princíp a obradnosť nesú štyri rozprávačky, ktoré hneď v úvode striedavo uvádzajú divákov do príbehu. Zaujímavosťou tejto bábkovej hry je kreovanie silnej ženskej hrdinky, ktorá sa vyznačuje vlastnosťami tradične pripisovanými mužským rozprávkovým hrdinom. Morská Ruža je odvážna dcéra Náčelníka, ktorá nielen zachráni svoju dedinu, ale vybojuje aj svoj vzťah. Na ilustráciu konkretizujme konanie protagonistky v zhrnutí fabuly: Indiánskej dedine neprajú morskí duchovia v love; v zátokke sa usadil Čierny Havran, preto indiáni prosia totemy o pomoc. Najmúdrejší z totemov odkáže, že totemy ľuďom darujú červený kov, vďaka ktorému budú môcť lepšie loviť. Náčelník chce riešiť ťažkú situáciu po svojom, sľúbi svoju dcéru Morskú Ružu tomu, kto donesie najcennejší dar. Problémom však je, že Morská Ruža má rada mladého lovca Rýchly Vietor. Morská Ruža žiada o radu totemy, ktoré jej povedia, že sa nemusí obetovať, pretože najcennejší dar – med – dajú oni a Morská Ruža si vyberie muža sama. Dej sa zauzľuje s nástupom ďalšieho konfliktu. Medenú guľu totiž ukradne Čierny Havran. Keď sa Morská Ruža od totemov dozvie, že len silná láska dokáže dar vrátiť späť, rozhodne sa vyplávať na more. Napokon získa dar späť a keď aj Rýchly Vietor pomocou potvrdí svoju lásku pri záchrane daru, Morská Ruža získa i súhlas otca, aby sa jej mužom stal Rýchly Vietor. Hra sa vyznačuje poetickosťou až obradnosťou v deji aj jazyku, dramatický text je plný autorských poznámok o akcii a divadelnej realizácii, ktorá má klásť dôraz na výtvarnú stránku a tvorbu efektných divadelných obrazov, umocňujúcich celý príbeh z indiánskeho prostredia.

Na záver môžeme skonštatovať, že aj 70. roky priniesli do slovenskej dramatickej tvorby pre deti nové impulzy. Ako sme už uviedli, na rozdiel od prekladovej tvorby bol od 70. rokov badateľný zvýšený záujem o pôvodnú dramatickú tvorbu pre deti a mládež, čo môže súvisieť aj so skutočnosťou, že viacerí zo zakázaných autorov, resp. autorov vo vnútornej emigrácii začali písať pre deti, ako aj s tým, že tvorba pre deti nebola až pod takým prísnyim dohľadom ideológov než tvorba

pre dospelých (pozri Stanislavová, 2008, s. 158). Prekladová dráma vydaná knižne, resp. v tzv. rozmnožených rukopisoch, však bola oproti predchádzajúcemu obdobiu počtom skromnejšia, možno aj z dôvodu prísnejšieho dohľadu nad „dovezenou“ literatúrou v čase normalizácie. Je zaujímavé, že tendenčnosť súvisela aj so žánrovou diferenciáciou. Tendenčné zväčša neboli rozprávkové hry na motívy ľudových rozprávok, kým diela s aktuálnou témou, hry zo života detí boli „deťmi svojej doby“, a teda odzrkadľovali vtedajšiu ideológiu. Ako sme sa snažili v našej štúdii ukázať, popri tendenčných hrách však možno v prekladovej dráme pre deti nájsť dobovou ideológiou „nepoznačené“, kvalitné a nadčasové diela, ktoré mali pozitívny vplyv aj na domácu pôvodnú dramatickú tvorbu a ktoré formovali vkus mladého slovenského diváka.

Literatúra

- SLIACKY, Ondrej, 2007. *Dejiny slovenskej literatúry pre deti a mládež do roku 1960*. Bratislava: Literárne informačné centrum. ISBN 978-80-89222-32-2
- STANISLAVOVÁ, Zuzana, 2008. Hodnotový vzostup slovenskej detskej literatúry. In: *Slovenská detská kniha*. Bratislava: Literárne informačné centrum. ISBN 978-80-89222-57-5.