

Detstvo s hendikepom vo svetových dramatických textoch pre deti a mládež v slovenskom preklade (60. – 90. roky 20. storočia)

Adela Mitrová

Kabinet výskumu detskej reči a kultúry, Pedagogická fakulta, Prešovská univerzita v Prešove
adela.mitrova@unipo.sk

Kľúčové slová: prekladová literatúra, svetová dramatická tvorba pre deti a mládež, obdobie 60. rokov až 90. rokov 20. storočia

Key words: literature in Slovak translation, world drama works for children and youth, period of 60's to 90's of the 20th century

Úvod

Štúdia je výsledkom hľadania spôsobov stvárnenia hendikepu vo svetových dramatických textoch pre deti a mládež v slovenskom preklade v rozmedzí štyroch desaťročí (od 60. rokov do 90. rokov 20. storočia). Uvedený časový horizont bol zvolený z dôvodu dlhodobého výskumu daného obdobia v rámci dvoch projektov, prvý sa zameriava na históriu literatúry pre deti a mládež v slovenskom preklade (VEGA – Svetová literatúra pre deti a mládež v slovenskom preklade po roku 1960) a druhý projekt skúma zobrazovanie hendikepu v intencionálnej literatúre pre deti (APVV – Človek s hendikepom v literatúre pre deti a mládež). 60. roky sme zvolili pre potreby štúdie ako počiatočný medzník, pretože sú v umení a špeciálne v dramatickej tvorbe pre deti a mládež na Slovensku obdobím nadobúdania umeleckých kvalít. Navyše, edičná činnosť dominantných vydavateľov dramatických textov – Slovenského divadelného a literárneho zastupiteľstva v Bratislave (DILIZA) a neskôr Slovenskej literárnej agentúry (LITA) – spadá práve do obdobia 60. až začiatku 90. rokov 20. storočia. Výskumný materiál tvoria dramatické texty, ktoré boli v uvedenom období preložené do slovenčiny a vyšli knižne, resp. v tzv. tlačených rukopisoch prevažne v edícii DILIZA a LITA. Vyňali sme texty, ktoré boli preložené pre konkrétne divadlá i rozhlas a televíziu a majú formu scenára. K téme hendikepu sme zaradili nielen zdravotné znevýhodnenie (mentálne, fyzické), ale aj sociálne znevýhodnenie či nadpriemerné nadanie. V skúmanom období sme objavili štyridsať dramatických textov zo zahraničia preložených do slovenčiny, v ktorých je prítomná niektorá z uvedených foriem hendikepu. V nasledujúcej časti na základe interpretácií tematickej štruktúry vybraných dramatických textov pre deti a mládež poukážeme na to, aké kategórie znevýhodnenia sa vyskytovali v dramatických textoch, akým spôsobom sú tieto znevýhodnenia v textoch stvárané a uvedieme aj ich frekvenciu. Upozorňujeme na skutočnosť, že v niektorých textoch ide o kombináciu viacerých druhov hendikepu (najčastejšie z kategórie sociálneho znevýhodnenia – chudoba a osirelosť).

Vychádzajúc z koncepcie L. Lederbuchovej (2002) za tému považujeme významy textu, ktoré prostredníctvom jazyka a kompozície textu odkazujú na jeho námet, ale i na autorský a čitateľský subjekt. Za motív považujeme základnú jednotku tematickej výstavby, tematicky ďalej nedeliteľnú, majúci pri tom na mysli, že na utváraní hlavnej témy a jeho zmyslu sa významne podieľajú motívy hlavné (nosné), z ktorých je jeden vedúci leitmotív. Vedľajšie motívy zasa komponujú vedľajšie témy, digresie a epizódy a vo výstavbe hlavnej témy môžu mať napríklad dekoratívnu funkciu. Naším záujmom bolo primárne vybrať tie dramatické texty, v ktorých sa na téme hendikepu podieľajú hlavné motívy, ale uviesť aj texty, v ktorých je téma hendikepu okrajovou záležitosťou.

1 Téma sociálneho znevýhodnenia

1.1 Motív osirelosti

Najčastejším motívom z kategórie sociálneho znevýhodnenia v predmetných textoch je **motív osirelosti**. Ten má modifikácie v podobe postáv, ktoré sú úplnými sirotami alebo polosirotami (žijúce len s jedným rodičom, so starým rodičom a pod.). Pomerne častým problémom pri postave siroty je zobrazenie problematickeho vzťahu s nevlastným rodičom. Utláčanie zo strany macochy sa napríklad vyskytuje v slovinskej (kvalitatívne problematickej) rozprávkovej hre **Pavla Goliu** *Úbohá Anička* (1960, prel. V. Hečko), ktorá je aktualizáciou známej rozprávky Popoluška. Podobne je aj rozprávková hra na motívy klasickej rozprávky *Snehulienka a sedem trpaslíkov* (1983, prel. E. Levárska) dvojice ruských autorov **Leva Ustinova** a **Olega Tabakova** postavená na výrazne konfliktnom vzťahu polosirota – nevlastný rodič, pretože macocha ohrozuje život Snehulienky. Pri oboch divadelných hrách je motív osirelosti hlavným motívom, pretože má kľúčové postavenie pri výstavbe hlavnej témy, konfliktu a dramatickej zápletky.

V bábkovej poéme *Bohatier Ural* (1982, prel. J. Mokoš) na motívy baškirských povestí o vzniku Uralu sú sirotami dvaja bratia: Ural a Šulgen, ktorí prišli o rodičov vďaka sedemhlavému cárovi vodnej ríše, preto sa mu chcú pomstiť a vrátiť ľuďom ukradnutú vodu. **Gazim Šafikov** koncipuje postavy bratov s kontrastnými charaktermi. Bratia nie sú spoločníkmi, ale oponentmi. Ural je trpezlivý, pokorný a odvážny, zatiaľ čo Šulgen, naopak, netrpezlivý, egoistický a pyšný. Šulgen zradí vlastného brata, obráti proti nemu meč, no je potrestaný tým, že spadne do močiara a zomiera. Hynie však aj Ural, lebo obetuje život za svoju zem. Keď mu totiž storočný baškirský starček donesie živú vodu s možnosťou výberu: ak ju vypije, bude žiť, ale zem zahynie, zvolí si radšej druhú alternatívu – vyberá si smrť a poleje živou vodou zem. Ural sa premení na skalú. Finále hry teda vrcholí typicky v duchu hrdinských poém.

Na námety maďarských ľudových rozprávok vznikla rozprávková komédia **Györgya Turiána** *Čarovná palička* (1980, prel. L. Obuch). Sociálne znevýhodnenie – osirelosť mladého dievčaťa Hanky, patriace v tomto texte k hlavným motívom, je kompenzované zázračným darom. Zvláštne dedičstvo v košíku od víly môže využívať, keď dovŕši šesťnásť rokov. Držgroš Horác Hrabaj prijme pod strechu osirelú neter Hanku iba kvôli ziskuchtivosti. Hanka zistí, že ako veno dostala od víly striebornú paličku s ružou navrchu. Ak sa niekoho touto paličkou dotkne a vyriekne čarovné zaklínadlo „hokus-pokus, buď ako...“, tak sa zmení podľa vyrieknutého želania. Uvedená zápleтка je zdrojom mnohých komických situácií. Osirelosť Hanky je síce znevýhodnením, ale vďaka daru a skutočnému, nie falošnému záujmu nápadníka z podobných sociálnych pomerov je riešiteľným problémom. Finále ústi do klasického rozprávkového šťastného konca v podobe svadby.

V skúmaných textoch s témou sociálneho znevýhodnenia je pomerne časté aj spojenie motívu osirelosti s motívom chudoby, tak ako to je v bábkovej rozprávkovej hre ruskej autorky **Iriny Tokmakovej** s názvom *Sestrička Al'onuska a braček Ivanuško* (1978, prel. M. Weissová), v ktorej sú oba uvedené motívy nosné. Obraz biednych súrodencov, ktorí sa túlajú a majú oporu jeden v druhom je dramatinizovaný rozprávkovou negatívnou postavou strigy, ktorá im siaha na život. Stav osirelosti pomáha postavám zmierniť ženích Al'onusky, ktorý sa oboch súrodencov ujme a prijme ich pod svoju strechu.¹

Typický sociálny motív siroty v kombinácii s motívom chudoby je prítomný v rozprávkovej hre s pesničkami *Strieborné kopýtko* (1980, prel. Ľ. Lesná, verše B. Trilecová), ktorú napísal ruský autor **Jevgenij Permiak** na motívy rovnomennej povesti P.

¹ Dramatickému textu I. Tokmakovej sa venujeme aj v časti 1.2, zameranej na motívy chudoby.

Bažova. Obe detské postavy, protagonista Sančik i vedľajšia postava dievčatko Dariuška, sú sirotami, ukrátenými o detstvo. Sančik musí ťažko pracovať v bani, aby prežil, a Dariušku zasa využíva pestúnka (Tetka) na ťažké práce v domácnosti. Vykúpenie síce prichádza v podobe súcitnej postavy starčeka Kokovaňu, ktorý si chce obe deti vziať k sebe na výchovu, ale kým sa tak stane, musí Sančik prejsť tvrdou skúškou. Motívy sirôt sú v interpretovanej hre umocnené motívom týraného dieťaťa (Dariuška, ktorú až vykúpením peniazmi Kokovaňa oslobodí od tyranie Tetky) a motívom trestu za zlý skutok – zakliatie siroty do podoby zvieratá. Chlapec Sančik je zakliaty na kamzíka so zlatými rohami a strieborným kopýtkom. Prekliatie spočíva jednak vo zvieracej podobe, jednak v osude štvanca. Zovšadiaľ, kde sa Sančik kopýtkom dotkne zeme, totiž tryskajú drahokamy, pretože ukradol pre Tetku drahokamy z bane výmenou za cukrového kamzíka, ktorému telo dorastá, takže sa nikdy nemíňa. Sančik v podobe kamzíka sa tak za trest stáva štvancom, pretože Vlčica a Líška ho chcú „dostať“ (drastická predstava, že mu chcú odtrhnúť nohu a vytĺkať kopýtkom drahokamy). Motív o zakliatí chlapca v sebe nesie hlbokú symboliku. Za zlý skutok či chybu, hoci malú (túžba po sladkosti), je potrestaný. K oslobodeniu Sančika vedie náročná a dlhá cesta a deje sa tak stupňovito, s trojnásobnou gradáciou. Sančik sa Kokovaňovi, ktorý ho na poľovačke nespoznal, ponúka, aby ho zastrelil, ale Kokovaňa dal Dariuške sľub (že žiadneho kamzíka nezabije), preto ho ušetrí. Dramatická situácia vyslobodenia Sančika je kreovaná ako skúška. Tie postavy, ktoré ju zvládnu, sú vyslobodené a šťastné (Sančik, Dariuška, Kokovaňa), tie, ktoré skúšku nezvládnu, musia pykať (Líška, Vlk). Hoci je Sančik zachránený pred zvermi i strelou poľovníka, stále nemá ľudskú podobu, preto nasleduje skúška pre starca Kokovaňu. Výr upozorní Sančika, že ak sa Kokovaňa ulakomí na drahokamy, Sančik navždy ostane kamzíkom. Trojnásobná skúška je skúškou charakterov ľudí okolo Sančika. Ten síce oľutoval svoj čin, ale nemôže sa zachrániť sám. V jednom zo záverečných obrazov Sančik pred domom ťuká kopýtkom na zem, aby sa drahokamami poďakoval Kokovaňovi. Kokovaňa však v skúške obstojí a drahokamy odmietne a zviaže Vlka a Líšku, ktorí sa na drahokamy hneď vrhli. Až vtedy, keď si starček nechce vziať naposledy zo striebra z kopýtka, z kamzíka sa stane znova chlapec a spoločne s Dariuškou ostáva žiť u súcitného a obetavého Kokovaňu.

Zaujímavým spôsobom pracuje s témou hendikepu, a to s oboma druhmi znevýhodnenia – so sociálnym i zdravotným² – švédka autorka, herečka a filmová režisérka **Med Reventbergová** v mimoriadne kvalitnej rozprávkovej hre *Malé divé zvieratko* (1985, prel. J. Rakšányová). Motív osirelosti je v nej dominantný a je kreovaný s vážnym akcentom. Protagonista, malý chlapec, už na začiatku stojí v neštandardnej pozícii, pretože žije iba so starou mamou. Čoskoro je postavený do ešte náročnejšej situácie. Musí sa vyrovnáť so smrťou starej mamy a postarať sa sám o seba. Z tematickej i realizačnej stránky sa hra vyznačuje originalnosťou, nielen pre motívy smrti a hendikepu, ale aj pre netradičný divadelný priestor (stan) a participáciu divákov na predstavení. Reventbergová prostredníctvom jednoduchých prostriedkov vtáhuje deti do deja a podnecuje ich predstavivosť. *Malé divé zvieratko* patrí k tým nemnohým dielam pre deti, v ktorých sa otvorene tematizuje motív smrti, a patrí k vážnym hrám, pretože detský protagonista prechádza ťažkými útrapami. Hneď v úvodných pasážach sa odohrá „odchod“ (úmrtie) Starej mamy od protagonistu. S motívom smrti sa tu detský divák stretáva otvorene ako s faktom, ktorý je súčasťou života. Chlapec následne putuje za šťastím a hoci ho Starena vystríha, aby nevstúpil do domu Obra, on neposlúchne, a keďže je hladný, zje, čo nájde, a zaspí v jeho posteli. Podobne ako sirota v hre *Strieborné kopýtko* aj sirota v *Malom divom zvieratku* trpí špecifickým druhom vyhnanstva vo forme zakliatia do podoby zvieratá. Obor chlapca za trest premení na Malé divé zvieratko podobné vlkovi. Odkliatie je možné výlučne prostredníctvom nezištnej lásky. Ak Chlapca bude mať niekto rád takého, aký je, zmení sa opäť na chlapca.

² Motívu zdravotného hendikepu v rozprávkovej hre *Malé divé zvieratko* sa venujeme v časti 2.4.

Chlapec na ceste za šťastím živorí v koži zvieratka a hľadá lásku. Na ceste stretáva rôznych obyvateľov lesa, v lese ho naháňa Horár, ktorý ho zaženie až na svoj dvor. Na dvore ho ochráni Dievčatko a vyvinie sa medzi nimi puto. Autorka detskému divákovi ponúka rozmer lásky prostredníctvom obety. Horár prichytí Dievčatko s Malým divým zvieratkom a namieri na nich zbraň. Dievčatko sa vrhá do strely a tento akt lásky spôsobí, že Malé divé zvieratko sa premení znovu na Chlapca.

Mimoriadne vážny problém nastoľuje srbská hra pre deti s historickou témou druhej svetovej vojny **Gul'kári** (1975, prel. J. Jankovič). Dramatický text **Rade Pavelkiča** je na jednej strane poplatný dobovej (socialistickej) ideológii, ale z divadelného hľadiska je kvalitný. Exponuje dramatický problém vojny a smrti. Z hľadiska sociálneho znevýhodnenia a tematickej výstavby textu je v ňom prítomný nosný motív siroty medzi partizánmi. Protagonistom je dvanásťročný chlapec Danko, ktorý má tragickú minulosť: fašisti mu upálili rodičov. Pri partizánoch sa stáva vojnovým kuriérom a má za úlohu spojiť dve partizánske divízie ako spojka. Za splnenú úlohu dostane za odmenu zbraň – pušku. Danko a iný chlapec Jovica trávajú spoločne voľný čas na prechádzke a chvália sa, kto má lepšiu pušku a viac nábojov. Postupne sa dostávajú k bežným veciam. Danko sa chváli vreckovkou od peknej ošetrovateľky a Jovica gul'kami. Dohadujú sa, že Jovica dá za dva náboje Dankovi gul'ku, až napokon Danko príde kvôli gul'kám nielen o náboje, ale aj o pušku. Kontrast hry o gul'ky a náboje uprostred vojnových udalostí je silný. Autor ho exponuje až do situácie, keď počas hry o gul'ky náhle začne nálet lietadiel a obaja chlapci na ne strieľajú. Privátny „konflikt“ Danko a Jovicu vyrieši po nálete veliteľ Vojo. Síce Danko 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 dal odzbrojiť gul'kami, a stávajú sa z nich priatelia. Autor v texte exponuje stále aktuálny problém detí vo vojne, ktoré nepoznajú hru, ale zbrane, a prichádzajú o najbližších a vlastné životy.

Motív osirelosti ako vedľajší motív možno nájsť napríklad v dramatisácii známeho rozprávkového príbehu od českého autora **Jana Makaria**. Postavu Pinochia z jeho rozprávkovej hry *Nosáček Pinocchio a jeho slávne dobrodružstvá* (1963, prel. R. Krajčíková) možno považovať čiastočne za polosirotu.

Kombinácia vedľajšieho motívu osirelosti a chudoby je prítomná i v bábkovej hre na motívy bulharských ľudových rozprávok *Chlapec a vietor* od **Nade Trendafilovej** (1971, prel. J. Turan). Autenticky kreovaná postava chlapca žijúceho iba so starou mamou je odmenená vďaka svojej húževnatosti a odvahe.³

Motív siroty je prítomný len okrajovo v českej rozprávkovej komédii *O veselom hrobárovi* (1960, prel. V. Kukumberg) **Hany** a **Josefa Lamkovcov** vo vedľajšej postave dedinskej siroty Janka, ktorý podobne ako ostatné postavy vyniká „živým“ charakterom, čomu výrazne napomáha autentický, dynamický jazyk a dialógy.

Josef Mlejnek je autorom sociálnej činohry zo života mládeže (výrazne poznačenej spoločenskou objednávkou vychovávať socialisticky zmýšľajúcich občanov) s názvom *Prvá skúška* (1960, prel. M. Jančuška), ktorej protagonistom je „sirota“, presnejšie chlapec z detského domova (z textu nie je zrejmé, či je skutočná sirota alebo opustené dieťa žijúcich rodičov). Sociálne znevýhodnenie sa ukazuje relevantné v šikanovaní a komplikovanom prijatí nového člena pochádzajúceho z detského domova do kolektívu detí v modelárskom krúžku.

Motív osirelosti je prítomný aj v textoch, v ktorých vystupujú *animálne postavy*. Keďže uvedený typ personifikovaných postáv má v textoch pre deti svoje nezastupiteľné miesto, zamerali sme pozornosť na zobrazenie sociálneho i zdravotného znevýhodnenia aj v tejto žánrovej kategórii. Česká autorka **Hana Sekyrková** sa venuje problematickému procesu

³ Viac k sujetu bábkovej hry *Chlapec a vietor* pozri v časti 1.2.

prijatia siroty do rodiny, a to z pohľadu potencionálneho súrodenca, vo zvieracej bábkovej hre pre najmenších *Dobrodružstvá levíčaťa Sunara* (1971, prel. J. Ozábal). V umelecky a esteticky kvalitnom diele autorka prenáša model ľudskej rodiny do zvieracieho sveta a vytvára pútavý príbeh: keď otec levíčaťa Sunara privedie zo savany malú levicu Cinku, ktorá stratila rodičov, Sunar na ňu spočiatku žiarli. Odmietá lov, lebo sa mu antilopy páčia živé, preto utečie z domu. Cinka ho nájde, ale Sunar ju odoženie. Na ceste savanou stretne fenku Foliu, z ktorej je uveličený, až kým neprekukne, že Folia ho chce len využívať. Sklamany Sunar hľadá Cinku a nájde ju vo chvíli, keď sa k nej blíži had. Sunar hada uloví, zachráni tak Cinku a spoločne s ňou sa vracia domov už ako veľký brat, ktorý prijal malú nevlastnú sestru. Zo stručného opisu sujetu je zrejmé, že motív siroty tu nie je len okrajový, ale podieľa sa ako jeden z nosných motívov na výstavbe hlavnej témy a hlavnej dejovej línie dramatického textu.

1.2 Motív chudoby

Motív chudoby ako jeden z hlavných motívov je druhým najpočetnejšie sa vyskytujúcim motívom z kategórie sociálneho znevýhodnenia. V prevažnej miere ide o rozprávkové hry na ľudové motívy, v ktorých je protagonistu pochádzajúci z chudobných pomerov. Tie sú prekážkou na získanie vytúženého šťastia najčastejšie v podobe lásky partnera, ktorý má vysoký sociálny status. Typickým subjektom v hernom modeli je chudobný sedliak alebo remeselník a objektom jeho lásky je princezná. Uvedený problém však v prevažnej miere postava prekonáva a získava vytúžené šťastie napriek znevýhodneným pomerom, ale vďaka charakteru a odvahe čeliť prekážkam. K uvedeným hrám možno zaradiť napr. českú rozprávkovú hru *Bajaja Františka Pavlíčka* (1968, prel. Z. Solivajsová), v ktorej je navyše prítomný aj motív narušenej komunikačnej schopnosti.⁴ Chudobný protagonistu kvôli utajeniu a záchrane milovanej princeznej predstiera nemotu. Harmonicky je vyriešená aj zápleтка v ruskej bábkovej hre s pesničkami *Aladinova čarovná lampa* (1971, prel. J. Pivko) od **Niny Gernetovej**. Vznikla na známe motívy arabskej rozprávky a zobrazuje príbeh chudobného chlapca, ktorý sa stal vďaka náhode boháčom. Bohatstvo je odmenou za jeho správanie, za nepoddanie sa nepriaznivej životnej okolnosti a bojovanie s chudobou. Podstatným momentom je znova silný charakter protagonistu a nelipnutie na bohatstve. Detskí protagonistu, ktorí trpia sociálnym znevýhodnením, sú prítomní i vo vyššie spomínanej bábkovej rozprávkovej hre ruskej autorky **Iriky Tokmakovej** s názvom *Sestrička Al'ONUŠKA a braček Ivanuško*. Motív chudoby je navyše posilnený aj motívom osirelosti a v tomto prípade sa na rozdiel od predchádzajúcich hra žánrovo odkláňa od komédie, presnejšie, od využitia komických prvkov. Hra s vysokou umeleckou hodnotou je poetická a má vážny akcent, napriek tomu, že záver ústi do rozprávkového šťastného konca. Utrpenie súrodenčov s uvedenou kombináciou znevýhodnenia je priveľké, postava strigy im striehne na život (chce získať pre seba Ivanuškovu mladosť a Al'ONUŠKA ho chráni, preto sa aj ju snaží zničiť) a z ich neľahkej situácie im musí pomôcť jednak iná postava – kupec, budúci manžel Al'ONUŠKY, a jednak povestné rozprávkové šťastie. Rovnaká kombinácia znevýhodnenia je prítomná pri kreovaní detského protagonistu v bábkovej hre na motívy bulharských ľudových rozprávok *Chlapec a vietor* od **Nade Trendafilovej**, ktorú sme už uvádzali vyššie v súvislosti s motívmi osirelosti. Autentická postava chudobného chlapca žijúceho iba so starou mamou je vďaka húževnatosti a odvahe odmenená darom od vetra – zázračným obrúskom, ktorý kúzli jedlá. Po prekonaní peripetií s chamtivými hostinskými, ktorí mu zázračné predmety ukradnú (keďže sa podobná situácia opakuje podľa tradície rozprávkovej symboliky trikrát), sa pri rozuzlení dramatickej zápletky znova ukáže ako kľúčový charakter postavy: chlapec nie je lakomý a o zázračné dary sa podelí aj s ostatnými ľuďmi z dediny. Srbský autor **Dragutin Dobričan** tematizuje v rozprávkovej komédii *Remeslo má zlaté dno* (1973, prel. A. Vrbacký) sociálne

⁴ Pozri aj v časti 2.4, venujúcej sa motívom narušenej komunikačnej schopnosti.

znevýhodnenie ako paradox. Z bohatej a hrdej kráľovskej rodiny sa po stroskotaní lode (vďaka intrigám kráľových radcov) stáva chudobná a neznáma rodina v krajine, kam cestovali pôvodne na zásnuby svojej dcéry. Keďže v inom kráľovstve nik „žobrákom“ neverí, svoje nové postavenie v spoločnosti a aj živobytie si musí kráľ vydobýť prácou – naučením sa remeslu. Chudoba pôvodne bohatých postáv sa tak stáva prostriedkom zušľachtenia ich charakterov. Rozprávková komédia je parodizáciou bohatých a ukázkou toho, ako sa z nevýhody môže stať výhoda. Chudobou sú znevýhodnené niektoré vedľajšie a sčasti aj hlavné postavy v bábkovej hre na orientálne motívy *Čarovná čiapka* od **Said Čachkijeva** (1981, prel. B. Sauerová, verše B. Trilecová), preloženej z ruštiny. V téme rozprávkovej bábkovej hry je dominantný práve kontrast bohatých verzus chudobných, z čoho pramení aj dramatický konflikt. V úvode sa odohráva dramatická situácia sčasti evokujúca biblický motív o boháčovi a Lazárovi: traja boháči hodujú a chudobného Chasana, ktorý ich prosí o almužnu, vyženú. Chlapec Paši a jeho sestra Šaši Chasana prichýlia. Boháči chcú ožobrať aj súrodencov, ale tí im fígľom prejdú cez rozum a nenásytnosť boháčov ich potrestá sama (skončia v rokline, z ktorej už nedokážu vyjsť, lebo uverili, že je v nej zlato). Klasický model v stvárňovaní motívu chudoby ako sociálneho znevýhodnenia možno nájsť i v ďalšej bábkovej hre na motívy orientálnych rozprávok *Hasan, hľadač šťastia* (1982, prel. O. Ruppeltdová) ruského autora **Jevgenija Speranského**. Chudoba protagonistu je vďaka jeho charakterovým vlastnostiam (odvaha, vernosť, húževnatosť, trpezlivosť, spravodlivosť a i.) prekonateľnou prekážkou a napokon získava za manželku vyvolenú ženu, pochádzajúcu z bohatej rodiny.

Porovnateľne s motívom chudoby pracuje aj český dramatik **Jaroslav Kvapil** vo výnimočnej poetickej rozprávkovej hre *Púpavienka* (1983, prel. J. Mokoš). Hlavnými postavami sú princezná Púpavienka a Kráľ, obaja pochádzajúci z najvyššej spoločenskej vrstvy, ale, paradoxne, z chudobného kráľovstva a oproti nim stojí chudobný Janík. Klasická zápleтка vychádza z kontrastu spoločenského statusu dvoch zaľúbencov (princeznej Púpavienky a sedliaka Janíka). Kráľ totiž chce vydať dcéru za bohatého princa. Napokon síce dochádza k naplneniu lásky Púpavienky a Janíka, ale dlho očakávané šťastie snúbencov naruší choroba, druhý dominantný motív znevýhodnenia baladicky ladenej hry.⁵ Láska snúbencov sa tak pre chorobu končí tragicky. Model motívu chudoby ako hendikepu pri získaní milovanej osoby funguje i v českej veršovanej bábkovej hre pre mládež **Mileny Markovej** *Diablov most* (1967, prel. J. Mokoš). Konkrétne v probléme lakomého otca, ktorý chce pre svoju dcéru Lenku bohatého ženícha, a preto jej bráni v láske s chudobným muzikantom Ondrejom. Sľúbi ju bohatému pánovi pod podmienkou, že za noc postaví cez rieku most, aby mohol vyberať mýto a nemusel viac pracovať. Až neskoro prichádza na to, že zo zisťných dôvodov dcéru sľúbil samotnému diablu. Ondrej napokon nad diablom vyhráva a získava ruku milovanej dievčiny. Motív chudoby ako nosný sémantický prvok je prítomný aj v hre pre mládež *Jánošíkova odmena* od **Jaroslava Vysušila** (1973, prel. Z. Eislerová). Vznikla na motívy romantických ľudových legiend o Jánošíkovi. Protagonistom je chudobný chlapec Ondřík, ktorý s babičkou ukryje v chalupe zbojníka pred drábmami. Riešenie krivdy i pomoc v znevýhodnenej situácii (chudoba) chlapec očakáva a napokon i získava od zástancu, idealizovanej postavy Jánošíka.

1.3 Motív týraného dieťaťa

Menšie zastúpenie z motívov sociálneho znevýhodnenia mali **motívy týraného dieťaťa**. V skúmanej vzorke dramatických textov sa objavil v troch hrách pre deti. Už v spomínanej rozprávkovej hre **Jevgenija Permiaka** *Strieborné kopýtko* je motív týraného dieťaťa kombinovaný s motívom siroty. Sirotu Dariušku má stará pestúnka v „opatere“ iba

⁵ Motívom zdravotného znevýhodnenia v hre *Púpavienka* sa venujeme v častiach 2.4 a 2.5.

kvôli zisku. Tetka dievča týra a využíva na všetky domáce práce. Pomoc týranému dieťaťu prichádza v podobe starca Kokovaňu. Lakomá Tetka mu dievča predá za 10 rubľov (a nechá si aj jej šaty). Negatívna postava Tetky je potrestaná premenou na zvieru (vlkolaka) a dievča nachádza útočisko u súcitného starca. Odlišný charakter má stvárnenie týraného dieťaťa v hre gruzínskej autorky **Lali Rosebovej**, a to zobrazením dôsledkov týrania. Medzi postavami nonsensovo ladenej rozprávkovvej hry *Domáce strašidlá* (1988, prel. M. Pašková) sa totiž vyskytuje zlodej Valentín, ktorý sa s kumpánom Bobom vkradne do opusteného domu, obývaného strašidami. Autorka ponúka invenčné, tragikomické zdôvodnenie motivácie negatívneho konania postavy Valentína. Na zlé konanie Valentína navádzal jeho spoločník (neskôr vysvitne, že je to čert). Valentín bol totiž týrané dieťa. Z prehistórie príbehu sa divák dozvedá, že čert Bobo Valentína uniesol, keď mal štyri roky. Prikázal mu, aby dal prsty medzi dvere, a vtedy ich Bobo privrel a spôsobil mu zranenie (v detskej reči „bobo“). Bobo si dieťa dokonca adoptoval a Valentín ho poslúchal. Keď dospel, situácia sa vymenila a Bobo sa teraz vyhovára, že za nič nemôže, a obviňuje Valentína, že je zlý a zrelý za mreže. V motíve výmeny rolí je prítomný symbolický rozmer textu. Hra postupne nadobúda absurdný charakter, a keď chaos kulminuje, na scénu vchádza detektív v turbanke ako antický deus ex machina. Znehybní Valentína injekciou a ten sa začne správať ako malé dieťa a dostáva novú šancu. Hlavný detektív odvedie Valentína k otcovi a tvrdí, že z neho vyrastie dobrý mládenec.

Na rozdiel od predchádzajúcich dvoch hier je motív týraného dieťaťa v sémantickej výstavbe textu jeden z nosných motívov, na ktorom je postavený dramatický konflikt i zápletku, v španielskej konverzačnej hre pre deti *Ako sa smutné deti rozveselili* (1990, prel. O. Hlaváčová) od **Sebastiána Bautistu de la Torre**. Protagonistami sú totiž deti, ktoré sú utláčané diktátorom. Dej je situovaný do súčasnosti, neurčito do fiktívneho mesta. Introdukciu tvorí dramatická situácia, v ktorej tri biele deti (postavy z vesmíru, resp. anjeli, pretože sú ochrancami detí) prichádzajú do mesta, lebo počuli detský plač. Vyberú si zástupcov mesta, tri smutné deti, a chcú im pomôcť. Postupne zbavia smutné deti strachu, tmy a vrátia im radosť. Hlavným oponentom smutných detí je vládca krajiny, autorom typizačne pomenovaný ako Superbachroš Bruchatý, ktorý dbá iba o svoje plné brucho. Vládca vydáva nezmyselné nariadenia, namierené proti deťom. V hre sú náznaky ekologických problémov: v motíve motoristov, ktorí sú agresívni a ohrozujú deti, ako aj v motíve problematickej architektúry mesta odtrhnutej od prírody. Príbeh sa končí rozprávkovovo šťastne a deti sa dostávajú spod tyranie, okrem iného aj pomocou zázraku. Biele deti všetkých v meste postupne čarovnou silou premenia, aby znova konali dobro. Okrem Superbachroša, ktorý chce stále vládnuť, hoci ho už nikto v meste nechce za vládcu. Deti si zvolia nového vládcu Superhračkára. Superbachroša chcú premeniť na balón plný vzduchu.

Ako je z motívov v uvedených troch hrách zrejmé, ide o zobrazenie kombinácie fyzického a psychického týrania. Vo všetkých troch hrách sa však akcia fyzického ataku na deti priamo na javisku nevyskytuje, čo súvisí s faktom, že sú hry určené detskému adresátovi.

1.4 Motívy opusteného dieťaťa, uneseného dieťaťa a dieťaťa z rozvedenej rodiny

Sporadicky sa v skúmaných dramatických textoch objavili aj sociálne **motívy opusteného dieťaťa** žijúcich rodičov (2 texty), **dieťaťa z rozvedenej rodiny** (1) a **uneseného dieťaťa**, resp. mláďaťa (1). Motív opusteného dieťaťa ako jeden z hlavných motívov je prítomný v divadelnej hre *Chlapec z lavice* (1963, prel. S. Ivaničová) s problematickým anti ekologickým posolstvom. Rumunský autor **Alexander Popovici** vytvoril protagonistu v podobe animálnej postavy medvedíka Marina, ktorého rodičov odvedli do cirkusu. Medvedík sa cíti osamelý a svojich stratených rodičov zúfalo hľadá a napokon i nájde. Tí sú však spokojní s pohodlným životom v cirkuse a nabádajú medvedíka, aby aj on dobrovoľne žil v zajatí. Dejová línia je evidentne podriadená dobovej budovateľskej téme industrializácie krajiny a autor ju dovádza až do absurdnej roviny: je v poriadku, že

Ľudia ničia les, zvieratá im v tom majú pomáhať a učiť sa pracovať od ľudí, deti zvieratkám postavajú zverinec a budú ich chodiť kŕmiť a obzerať, rodičia medvedíka sú spokojní, že sú skrotení, lebo v cirkuse majú čo jesť, a pod.

Osamelosť opustených detí zobrazila ruská autorka **Ľudmila Petruševská** v divadelnom diele s vysokou umeleckou hodnotou. Sociálne znevýhodnenie v podobe motívu dvoch detí, očakávajúcich strateného otca, je metonymicky vyjadrené aj v názve *Dve okienka* (1988, prel. M. Takáčová). V modernej rozprávkovej hre so spevmi súrodencov – brata a sestru – rodičia neopustili dobrovoľne. Neverbalizuje sa, čo sa stalo s matkou, ale že otec, námorný kapitán, sa stratil na mori a deti naňho neprestali čakať. Tragikomický príbeh s absurdnými prvkami je komponovaný z dvoch dejových rovín. V expozícii sa nastolí prehistória príbehu o kapitánovi, ktorý ako posledný opustil potápajúcu sa loď, zatiaľ čo jeho námorníci sa zachránili v loďke, a zároveň sa paralelne začne odohrávať dramatická situácia pri majáku, kde žijú aj osamelé deti a dramatická situácia na mori. Dejová línia dvoch detí odlúčených od otca neskĺzava do pátosu vďaka epickému rozprávačskému odstupu v komickej postave Kapitána lode Olympia, ktorý vtipkuje aj v dramatických situáciách a verbálne opisuje videné udalosti (napr. muža cez palubu, záchrannú akciu topiacich sa montérov a i.). Petruševská tak vytvára tragikomické situácie. Kapitán zachráni istého muža cez palubu. Ako sa neskôr ukáže, neznámy muž je otec dvoch detí, ktoré žijú v domčeku na kopci. Po peripetii s vyhoreným domčekom a mylnom domnení muža, že jeho deti v ňom prišli o život, záver ústi do šťastného stretnutia detí s otcom, a to znova prostredníctvom tragikomického verbálneho opisu postavy Kapitána, ktorý sa na udalosti díva cez ďalekohľad. Uvedený verbálny opis dramatickú situáciu neznehodnocuje, ale vytvára komický odstup a oslobodzuje ju od pátosu:

„Kapitán (berie ďalekohľad)... Už vyťahujú deti... A deti tiež doplávali k jednému, čo sa topí... Počujte, veď má bradu! Počujte, veď sa rovno ponoril pod hladinu! Vynoril sa! Ponoril! Vynoril sa! Niečo sa tam robí! Vyštveral sa do člna! Objíma deti! Dôstojník (berie mu ďalekohľad). Kapitán, čosi tuším! Kapitán. No konečne! Lodná kuchyňa na môj povel! Praženicu z dvadsiatich piatich vajec! Keď hostina, tak poriadna! Signalista, signalizujte člnu: „Dve okienka! Čakáme vás! Dve okienka! Čakáme vás!“ Aj on je kapitán ako ja, pochopí!“ (Petruševská 1988, s. 26 – 27)

Motív dieťaťa z rozvedenej rodiny sa objavil v sledovanom období len v jednom texte. V konverzačnej hre zo života detí, poznačenej dobovou ideológiou, s názvom *Jablčko mladosti* (1983, prel. M. Fehér) českej autorky **Jarmily Hanzálkovej** je prítomná súrodenecká dvojica dievčat – Danka a Evka, ktoré žijú oddelene (jedna s otcom a druhá s matkou), pretože rodičia sú rozvedení. Motív dieťaťa z rozvedenej rodiny je prítomný síce len vo vedľajšej dejovej línii, ale autorka mu venuje dostatočnú pozornosť, pretože vstup druhej zo sestier do detského kolektívu je prekvapujúci a záujem o to, aby sestry boli znovu spolu, majú všetky zúčastnené detské postavy, rovnako i pani Hájková. Hlavnú dejovú líniu tvorí vzťah osamelej starej panej, ktorú si deti zo susedstva „adoptujú“ za babičku. Pani Hájková je spočiatku mrzutou a deti okríka, ale postupne sa jej postoj i správanie k deťom pod vplyvom tejto dohody na hru mení. Tendencia k harmonizácii vzťahov je u tejto autorky evidentná a z hľadiska sledovania sociálneho znevýhodnenia je do nádejného konca dovedená aj vedľajšia dejová zápleтка – Evkin a Dankin otec sa udobrí s ich mamou.

Motív uneseného mláďaťa je špecifickým spôsobom zobrazený (teda nejde o skutočnú sirotu) v hudobnej rozprávkovej hre s animálnymi postavami **Zlaté kuriatko** (1989, prel. J. Rezník). **Vladimir Orlov** v nej stvárňuje neštandardných adoptívnych rodičov. Vážnu tému autor zámerne posúva do komickej roviny. Zvieracie postavy, humor a zápleтка predurčujú hru pre najmenšieho adresáta. Dramatická zápleтка vychádza z nápaditej situácie, v ktorej

Líška nahovorí Vlka, aby ukradli sliepke zlaté vajčisko. Vlk vysedí Kuriatko – kohútika, ktoré si myslí, že Vlk je jeho otcom, a vo svojej detskej naivite si neuvedomuje svoju smutnú situáciu. To je zdrojom viacerých humorných situácií. „Adoptívnymi“ rodičmi Kuriatka sa teda stávajú zloději Vlk a Líška, no zatiaľ čo Vlk sa do roly otca vžije a Kuriatko chráni, Líška podvádzá, rolu matky predstiera, pretože chce Kuriatko zjesť. Uvedená dramatická situácia je zdrojom nielen komiky, ale je aj hnacím motorom konfliktu, pretože Vlk od istého momentu bráni Kuriatko pred Líškou. Záver rozprávkového hry ústi do šťastného konca. Vlk prezradí Kuriatku, že nie sú jeho ozajstnými rodičmi a pred Líškou sa musí chrániť. Vracia Kuriatko jeho rodičom a za odmenu môže ostať na dvore ako strážny pes.

1.5 Motív diskriminácie

Sociálne znevýhodnenie vo forme **diskriminácie** sme objavili v troch dramatických textoch pre deti a mládež. Motívy vylúčenia z komunity pre talent, resp. inakosť boli prítomné v dvoch textoch s animálnymi a antropomorfizovanými postavami. V bábkovej hre s pesničkami *Muzikálny zajac* (1975, prel. E. Galandová, V. Muránska) dvojice ruských autorov **Genrich Sapgir** a **Gennadij Cyferov** je stvárnený protagonist, ktorý sa vyznačuje špecifickou záľubou. Na rozdiel od ostatných postáv má múzické nadanie. Uvedená skutočnosť je dôvodom na diskrimináciu až vylúčenie z komunity. Protagonistom príbehu je muzikálny zajac, ktorého láska k bicím nástrojom sa stane zdrojom konfliktu v lese. 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 a nepriamo sa stáva impulzom na vyriešenie konfliktu medzi Veveričkou, Bobrom a Zajacom, pretože je ich spoločným nepriateľom. Zajac im vďaka svojej schopnosti hudobne imitovať zvuky lesa pomôže a Krokodíla vyženie. Prijatie starými priateľmi má však dvojstupňový charakter. Veverička aj napriek tomu, že im Zajac pomohol od despotického Krokodíla, hudbu ani Zajaca neprijíma naspäť. Situácia priateľov sa zopakuje. Do deja vstupuje ďalšia postava „votrelca“, Starý lev z cirkusu, ktorého na čistinku Veveričky a Bobra pošle z pomsty Krokodíl. Paradoxne sa príčina diskriminácie stane zdrojom pomoci a opätovného prijatia vyhnanca späť do komunity. Zajacovo bubnovanie Leva neodstraší, ale povzbudí, pretože znova počuje svoje srdce a pri hudbe omladne. Rozuzlenie deja je teda sčasti prekvapivé: Lev ochráni Zajaca pred Krokodíлом a ten sľúbi, že sa vráti do ZOO a bude poslúchať. Komunita uzná kvality jedinca i jeho inakosť a prijíma ho späť za priateľa.

Pri postave z ďalšej bábkovej hry s pesničkami *Rozprávka o malej kvapke* (1983, prel. B. Sauerová) nemožno hovoriť o skutočnej diskriminácii. Ruská autorka **Nina Gernetová** vytvorila originálne a presvedčivé typy animálnych a antropomorfizovaných postáv. Protagonistkou je dažd'ová Kvapka, ktorá sa cíti osamelo, lebo sa zatúla a dostáva sa mimo svoju komunitu. Leitmotívom hry je putovanie. Otázka protagonistky „*Čo má robiť ten, kto zostal sám?*“ (Gernetová, 1983, s. 6) je vnútorným dramatickým konfliktom a hýbateľom vonkajšieho dramatického deja. Mnohé stretnutia Kvapky sa končia sklamaním, pretože ju spočiatku iné postavy nechcú prijať. Problém, ktorý sa stáva vnútornou motiváciou konania protagonistky, nastáva v situácii, v ktorej sa Kvapka dozvie, že pri páde z neba nechtiac ublížila Motýľovi, ktorému zmáčala krídlo, teraz nemôže lietať a hanbí sa ukázať iným. Kvapku to trápi a chcela by Motýľovi pomôcť. Vyvrcholenie deja nastáva v dramatickej situácii, v ktorej Kvapôčka zachráni Myšiačika pred Hadom. Nielenže s ňou chce vďačný Myšiačik ostať, ale prijme ju do rodiny aj jeho Mama Myš. Hoci Kvapka už má svoj domov, trápi ju svedomie. Odchádza späť za Motýľom. Peripetia má znova podobu putovania a hľadania. Keď Kvapka pomôže Veveričke zbierať žalude pre deti a daruje jej aj vodu (teda niečo zo seba), Veverička jej z vďačnosti daruje štetec, ktorým domaľuje Motýľovi farby na krídla. Rozuzlenie má klasickú podobu rozprávkového konca. Motýľ môže znova lietať, znova je krásny a šťastný a šťastie nachádza aj protagonistka, ktorá sa už necíti sama, pretože

našla uspokojivú odpoveď na svoju bytostnú otázku, ktorú vyjadruje zamlčaný podtext repliky: „Teraz už aj viem, čo treba robiť, keď zostaneš sám.“ (Gernetová, 1983, 25).

Explicitné motívy diskriminácie (umocňované motívmi týrania) vo forme rasovej neznášanlivosti boli ako nosné motívy prítomné v hre pre staršiu mládež až dospelých ruského dramatika **Leva Ustinova**. Už samotný názov *Cigánska rozprávka* (1989, prel. D. Farkašová) vypovedá, že v nej ide o problém diskriminácie Rómov. Ustinov v nej bravúrnym spôsobom zobrazuje modelovú, existenciálnu situáciu ľudí, držaných násilím v tábore. Jednou z hlavných postáv je cigánsky Chlapec, ktorý je spoločne s Matkou a ostatnými zajatcami (Starec, Mládenec, Dievča a i.) držaný v tábore ako otrok. Bližšie neurčené prostredie evokuje zajatecký tábor, ktorý funguje ako väzenie. Negatívne postavy Strážcov – Diplomátka a Trojoký – udržiavajú zajatcov v strachu. Existenciálna neistota sa znásobuje stupňovaním napätia a strachu, nečinnosťou a čakaním na Baróna, postavu oplývajúcu absurdnými prvkami. Zákaz nádeje na slobodu je manipulatívnym prostriedkom Strážcov, ako zabrániť zajatcom v úteku. Uvedené metaforické motívy sa vzťahujú na existenciálnu filozofiu. Ustinov do hry vnáša aj absurdné a fantastické prvky. Postavy despotov majú totiž na rozdiel od zajatcov nereálne črty. Barón je postava s vizážou mládenca so sivou bradou, ktorý má nasledujúci deň osláviť viac ako tisíce narodeniny. Zároveň je postavou konajúcou ako rozmazané dieťa, ktoré nevie ovládať svoje emócie (výbuchy smútku, nervozity atď.). Na narodeniny má dostať vytúžený dar – večné otroctvo zajatcov v tábore. Napriek beznádejnej situácii sa niektoré diskriminované postavy snažia nájsť riešenie. Informáciu o narodeninách tajne vypočuje Chlapec v tábore, a preto sa zajatci pokúšajú vymyslieť, ako sa z otroctva vykúpiť. Väzni sa niekoľkonásobne neúspešne pokúšajú rozosmiať Baróna a neustále vymýšľajú nové „divadelné čísla“, pretože Barón im dal absurdnú ponuku: ak ho rozosmejú, môžu sa zachrániť. Ide však o vopred prehraný boj, pretože každý pokus o vykúpenie Barón ironizuje. Ďalšou bizarnou postavou, ale na strane pozitívnych postáv, je Kráľovná oblakov, efemérna bytosť z iného sveta, ktorá je symbolom nádeje a slobody a pridáva sa na stranu zajatcov. Stotožňuje sa s nimi natoľko, že trpí spolu s nimi a v istom zmysle prináša obeť. Chlapec sa vzbúri. Príde na to, že sloboda musí byť vykúpená obeťou. Nasleduje motív, ktorý evokuje motív obety Krista. Chlapec zistí, že strážcovia do dňa narodenín Baróna nesmú nikoho zo zajatcov zabiť, a preto provokuje Trojokého, aby mu ublížil, chce sa obetovať, a tak oslobodiť ostatných. Peripetiu tvorí situácia so symbolickou rovinou. Gul'ôčka, ktorú Chlapec priebežne leští v rukách, zrazu začne žiariť oslnivým svetlom, čo vzbudí Barónovu žiadostivosť a chamtivosť. Chlapec navrhne výmenu: gul'ôčku za slobodu národa. Keď mu Barón odpovie, že prepustí len jeho, Chlapec odmieta. Keďže sa nedohodnú a obe protichodné strany chcú dosiahnuť svoj cieľ, začnú chystať vzájomné pasce. Neriešiteľný problém a rozuzlenie sujetu sa udeje v štýle „deus ex machina“ a dej sa posúva do snovej, rozprávkovej roviny. Keď Chlapec gul'ôčkou zachytí posledné lúče slnka a chce tak svietiť neustále, aby nenastal ďalší deň, a keď Barón a Diplomátka dajú kruto biť Cigánov, zasiahne Kráľovná oblakov. Všetko zahalí hmlou a napokon zajatcov oslobodí zázrak. Na rozdiel od vyššie uvedených hier s motívmi týraného dieťaťa sa v hre *Cigánska rozprávka* vyskytuje aj zobrazenie fyzického ataku na diskriminované postavy, a to bitie aj mladých postáv. Skutočnosť, že autor stvárňuje otvorené fyzické násilie priamo na scéne, pravdepodobne súvisí aj so starším adresátom Ustinovej hry.

2 Téma zdravotného znevýhodnenia

Téma zdravotného znevýhodnenia mala oproti sociálnemu znevýhodneniu (v 34 textoch) menšiu frekvenciu (v 18 textoch) a vyznačovala sa špecifikami v spôsoboch zobrazovania konkrétneho hendikepu. Z hľadiska psychológie detského diváka je zaujímavé, že téma fyzického hendikepu sa iba ojedinele vyskytla v súvislosti s detskými postavami. Najmä motívy telesného a sluchového postihnutia boli zvyčajne stvárnené prostredníctvom

personifikovaných postáv, resp. postáv dospelého. Jedinou kategóriou z oblasti zdravotných hendikepov, ktorá sa neobjavila v skúmaných dramatických textoch pre deti a mládež v slovenskom preklade, bolo mentálne postihnutie.

2.1 Motív zrakového postihnutia

Zrakové postihnutie bolo prítomné v dvoch z analyzovaných dramatických textov. Kým v rozprávkovej hre **Jemel'kovo št'astie** (1977, prel. M. Kováčik) dvojice ruských autorov **V. Novackij** a **R. Seľ** je slepota epizódnej postavy žobráka len domnelá, pretože šlo o klamstvo na vzbudenie súcitu a zámienku na získanie majetku, v litovskej bábkovej hre **Hej, z cesty! Kazisa Saju** (1975, prel. M. Krásnohorská) je už zobrazená krátkozraká detská postava nosiaca okuliare. S krátkozrakošťou, resp. s videním tu však autor zámerne narába najmä v prenesenom zmysle slova. Fyzický hendikep krátkozrakosti posúva do metaforickej roviny v motíve schopnosti, resp. neschopnosti vidieť fantazijný svet a škriatkov, vnímať svet detskými očami. Protagonistami je dvojica detí: Slávinka (budúca prváčka), ktorá vidí škriatkov, a Romko (budúci piatak), ktorý spočiatku na škriatkov neverí, pretože ich nevidí. Slávinka sa priatelí so škriatkami v kontrabase a tí nechtiac podpália zásuvku, pretože si v nej chcú upiecť zemiaky. Z vd'ačnosti, že Romko zachránil pred ohňom kontrabas, mu nájdú okuliare, ktoré stratil v dome, a kúzlom i sebaobetovaním spôsobia, že ich uvidí a napokon nahliadne do tajomného sveta škriatkov.

2.2 Motív sluchového postihnutia

Sluchové postihnutie bolo v náznakoch stvárnené len v dvoch dramatických textoch. V rozprávkovej hre pre najmenšie deti *Medzi rozprávkami* (1965, prel. A. Vrbacký, texty piesní J. Elen) chorvátskeho spisovateľa **Branka Mihaljeviča** je sluchové postihnutie – hluchota využité ako výchovný prvok a je kľúčovým motívom na vyriešenie dramatického konfliktu. Hluchota je tu úzko spätá s neposlušnosťou, je trestom za negatívne správanie postavy. Následné odňatie hendikepu v závere sa udeje spolu s nápravou správania, ale bez presvedčivej vnútornej motivácie. Fabula je jednoduchá: personifikované postavy hračiek vo výklade v noci ožívajú a komunikujú s deťmi (v hľadisku). Chválenkárka Kačka je potrestaná tak, že pri hre detí a hračiek na vojakov od hluku pochodovania ohluchne. Na pomoc zavolajú lekára. Po vyčistení uší a návrate sluchu sa chválenkárka Kačka premení na dobroprajnú a skromnú.

Naopak, okrajovo je vedľajší motív domnej hluchoty prítomný v dramatickom texte poľskej autorky **Urszuly Koziolovej**. V bábkovej hre *Bábkový kráľ* (1988, prel. D. Holáková), voľnej dramatizácii na Andersenovu rozprávku *Cisárovo nové šaty*, vytvorila jednu z postáv, ktorá hluchotu len predstiera. Kráľ má tajnú službu a na čele tzv. Ucháňov je ich veliteľ Hlucháň-Brucháň. Tejto vedľajšej dejovej línii je venovaná značná časť druhého dejstva v podobe parodizácie neschopnosti kráľových tajných služieb (napr. Hlucháň-Brucháň počuje len to, čo chce, teda všetko týkajúce sa jedla). Bábkový kráľ je rozprávková hra určená skôr staršiemu publiku a s podtextom spoločenskej revolúcie so sociálnym rozmerom, v ktorej je známy literárny motív H. Ch. Andersena transformovaný a využitý na aktualizovanie a parodizovanie spoločenských javov (i politických nešvárův), ktoré majú aj svoj univerzálny charakter.

2.3 Motív telesného postihnutia

Telesné postihnutie sa vyskytlo v šiestich dramatických textoch pre deti. Telesné postihnutie zobrazil rumunský autor **Alexander Popescu** v dvoch do slovenčiny preložených hrách. V bábkovej hre zo 60. rokov *Slnečný lúč* (1966, prel. S. Ivaničová) je motív telesného postihnutia prítomný v antropomorfizovanej postave porcelánovej bábiky, ktorá má odlomenú nôžku. Obetavá myška Muf chce tanečníci Pitt pomôcť a zlomenú nôžku jej pripelí suchým

glejtom, ktorý roztopí súcitnými slzami a zachráni ju pred mačkou. Bábková hra je určená pre najmenších a prostredníctvom hendikepu autor didaktizujúco zdôrazňuje hodnotu priateľstva. V inej Popescovej rozprávkovej hre *Strašiakov dar* (1990, prel. E. Melichárková) je telesný hendikep (kratšia noha) výnimočne prítomný pri detskej vedľajšej postave. Uvedený hendikep nie je hneď viditeľný, ale dievčatko Danku obmedzuje v hre s deťmi a spôsobuje jej komplex menejcennosti. Dominantným problémom a témou rozprávkovej hry je etický problém pravdovravnosti. Protagonistom je Chlapec, ktorý z vďačnosti za pomoc dostane od Strašiaka čierny zázračný gombík. Zázračnosť gombíka sa prejavuje vo chvíli, keď druhí klamú a „napádajú“ Chlapca, a to tak, že im narastú veľké nosy. Kým v expozičných častiach tento princíp funguje ako morálny imperatív, ktorý napráva krivdu, s nástupom postavy s hendikepom nastáva zmena. Dievčatko Danka neklame kvôli vlastnému prospechu, ale preto, že sa hanbí za svoje postihnutie. Keď Danka povie, že sa nechce s Chlapcom hrať preto, že je unavená, vzápätí jej narastie dlhý nos. Aby sa nosa zbavila, musela Chlapcovi prezradiť tajomstvo, že má jednu nohu kratšiu, čo ju zahanbilo. Schopnosť gombíka donútiť ľudí pod hrozbou trestu (dlhého nosa) hovoriť pravdu zapôsobí aj na Chlapca. Po peripetiách, v ktorých si zázračnosť gombíka vyskúšajú aj Chlapcovi rodičia, Chlapec Strašiakovi dar vráti s vysvetlením, že sú zlé a veľké klamstvá a drobné, ktoré skrývajú tajnú bolesť.

Dočasný telesný hendikep nachádzame aj vo voľnej dramatizácii **Jana Makaria** textu **Carla Collodiho** *Nosáčik Pinocchio a jeho slávne dobrodružstvá* (1963, prel. R. Krajčíková). Dlhý nos a somárske uši ako vedľajšie motívy sú dočasným postihnutím protagonistu ako trest za zlé správanie a didaktickým prostriedkom jeho nápravy. Hendikep je tu obdobne ako pri rozprávkovej hre zo 60. rokov B. Mihajleviča Medzi rozprávkami využitý ako morálny imperatív.

V nasledujúcich troch textoch sa motív telesného postihnutia vyskytuje pri kreovaní animálnych postáv. Už interpretovaný dramatický text pre bábkové divadlo ruskej autorky **Niny Gernetovej** *Rozprávka o malej kvapke* obsahuje fyzický hendikep vo vedľajšej postave motýľa. Zranenie krídla (zmáčanie a zmazanie farieb), ktoré znemožnilo postave lietať, vzniklo na základe konania protagonistky Kvapky. Fyzický hendikep je stvárnený ako vážny problém a tento hlavný motív je hybnou silou vyriešenia vnútorného dramatického konfliktu protagonistky, ktorá v závere nechcene zavinené ublíženie napraví a farby na krídle motýľa domaluje.⁶

Komický akcent má naopak vedľajší motív telesného defektu vo zvieracej rozprávkovej hre s pesničkami *Vajíčko* (1984, prel. V. Prokešová) od bulharského autora **Borisa Aprilova**. Protagonistami kvalitnej grotesky pre najmenších divákov sú postavy kohút Perko a Sliepka čakajúci na vyliahnutie kuriatok. Tie sa jedno po druhom liahnu až do situácie, keď má prísť na rad posledné, piate kuriatko, ktoré sa nie a nie vyliahnuť. V snahe dieťaťku pomôcť postupne každá z postáv vymýšľa spôsoby, ako škrupinu vajíčka „naťuknúť“. Dramatický konflikt je postavený na tenzii z nemožnosti rozbitia vajíčka. Funkciou každej z reťaze následných situácií, v ktorých jednotlivé postavy pomáhajú rodičom i vajíčku, je stupňovanie napätia a vytvorenie komického efektu (verbálnymi i pohybovými prostriedkami). Ako prvý pomáha sebedomom otec Perko a pokrívá si na vajíčku zobák. Z fyzického defektu postavy autor vyťaží jednoduchú verbálnu komiku. Snaha rozbiť vajce sa stupňuje „brutálnosťou“ technik, ktoré postavy (Moriak, Somár) aplikujú, a tým aj komikou až ku groteskným situáciám. Ďalší pomocník, Koza, namiesto reálnej fyzickej pomoci prednesie dlhé „odborné“ dohováranie vajcu, a keďže nič nedosiahne, upadne do mdlôb. Pointa jednoaktovky, ktorou bábková hra *Vajíčko* je, prichádza vo chvíli, keď sa všetky zvieratá mimo javiska venujú krieseniu Kozy a prilieta Motýľ, ktorý sa vajca nežne dotýka krídlami, a dlhočakávané piate kuriatko sa vyliahne. Fyzický defekt hlavnej postavy má v tejto rozprávkovej hre primárne

⁶ Viac k interpretácii bábkovej hry *Rozprávka o malej kvapke* pozri v časti 1.5.

komický efekt, aj v súvislosti so stratou autority (keďže príkazy otca vyznievajú vďaka nezrozumiteľnému verbálnemu prejavu komicky).

Komický akcent motívu telesného hendikepu nachádzame aj v bábkovej hre pre malé deti **Tridsaťosem papagájov** (1988, prel. D. Farkašová) ruského spisovateľa **Grigorija Oстера**. V tomto prípade však nejde o skutočný hendikep, ale iba o vedľajší motív domnelého fyzického postihnutia – nemožnosť chodiť, ktorý vzniká z omylu a má v konečnom dôsledku vyvolať komický efekt. Autor vytvára komické typy zvieracích postáv. Veľhad rieši dilemu, ako sa zmerať. Opica ho upozorňuje, že z toľkého rozmýšľania ochorie. Smutný povzdych Veľhada, že už nikdy nebude chodiť je podnetom na komickú zápletku. Z hadovho konštatovania reality Opica „vyrobí“ problém (komický efekt vyplývajúci z omylu) a beží po pomoc, aby Veľhad mohol chodiť. Komickosť situácie autor stupňuje až do absurdity. Opica v behu nechtiac vrazí do kokosového orecha, jeden orech jej padne na hlavu a ona zabudne, kam a prečo bežala. Dejová línia hľadania pomoci sa uzavrie po návrate všetkých postáv k Veľhadovi, ktorý omyl stoicky vysvetlí: chodiť predsa nemôže, lebo sa plazí. Dramatický konflikt tak nebol problémom. V tomto momente sa však dej vracia k prvej zápletke – ako zmerať Veľhada a nasleduje niekoľko pokusov s meraním (silným nábojom komickosti je naivita a nešikovnosť postáv). Rozuzlenie kváziproblému prináša napokon Papagáj, ktorý dostane nápad zmerať Veľhada v jednoduchých jednotkách. Záver teda končí uspokojivo, Veľhad vie, že meria 2 sloníky, 5 opíc a 38 papagájov.

2.4 Motív narušenej komunikačnej schopnosti

Narušenú komunikačnú schopnosť sme objavili v šiestich predmetných textoch pre deti (v dvoch textoch sa vyskytovalo stvárnenie mutizmu, v štyroch rečovej chyby). Predstieraná nemota je napríklad prítomná už v spomínanej českej rozprávke hre *Bajaja* autora **Františka Pavlíčka** a je iba stratégiou protagonistu ostať v utajení pre lásku k žene (princeznej) pochádzajúcej zo sociálne odlišného prostredia⁷.

Motív skutočného mutizmu nachádzame v rozprávke hre švédskej autorky **Med Reventbergovej** *Malé divé zvieratko*, ktorú sme už interpretovali v súvislosti s motívom osirelosti.⁸ Kombinácia sociálneho znevýhodnenia a zdravotného hendikepu je tu prítomná v dvoch detských postavách a v dvoch nosných motívoch osirelosti a mutizmu. Oproti osirelému protagonistovi Chlapcovi stojí nemé Dievčatko, ktoré so zakliatym Chlapcom dokáže súcitiť (motivácia jej konania je presvedčivo posilnená hendikepom mutizmu) a obetavo mu pomáha. Dievčatko dokonca Chlapcovi zachráni život, keď sa vrhne do strely Horára a tento akt lásky spôsobí, že Malé divé zvieratko sa premení znovu na Chlapca. Autorka však neponecháva príbeh v tragickej rovine, ale v duchu šťastného rozprávkového konca dievčenskú hrdinku oživuje. Na mieste, kde Dievčatko padlo na zem, vyrástol kvietok. Starena dá Chlapcovi živú vodu, ktorou pri východe slnka pokropí kvietok. Z kvietka je znova Dievčatko, navyše je za odmenu zbavená postihnutia a je jej vrátená reč. Uvedenú kombináciu sociálneho znevýhodnenia a zdravotného hendikepu dokázala autorka v umelecky hodnotnom diele citlivo a nenásilne ponúknuť detskému divákovi prostredníctvom presvedčivo modelovaných detských postáv a príbehu s vážnymi témami, s ktorými sa musí vyrovnávať dieťa i dospelý.

Ako sme už vyššie uviedli v súvislosti s motívmi telesného postihnutia,⁹ bábková hra **Borisa Aprilova** *Vajíčko* kreuje rovnako motív narušenej komunikačnej schopnosti, ale s výrazne komickým akcentom. Protagonista kohút Perko v snahe pomôcť „naťuknúť“

⁷ Interpretácii motívu sociálneho znevýhodnenia v rozprávke hre *Bajaja* sa venujeme v časti 1.2.

⁸ K motívu osirelosti v rozprávke hre *Malé divé zvieratko* pozri časť 1.1.

⁹ Pozri v časti 2.3.

škrupinu vajička pri liahnutí svojho potomka si pokríví zobák. Od toho momentu má Perko defekt reči a čím väčšími ho to hnevá, tým väčšími pôsobí komicky:

„Perko. Vykhivil tom ti tobák.

Sliepka (vystrašene). Ale čo teraz?

Perko. Tiko. Nit. Tehat nemotem vytlovit tlovo titel.

Sliepka (znepokojene, zadivene). Čo?

Perko. Titel.

Sliepka. Čo je to?

Perko. Tlovo titel.

Sliepka. Aha, slovo sysel', nemôžeš ho vysloviť.

Perko. No. (Kuriatka sa chichocú.) Tieto kuhente ma dhát dia.

Sliepka. Čože? Ktože?

Perko. Tieto.

Sliepka (nervózne sa obráti ku kuriatkam). Nebudete Perka znervózňovať!

Perko. Ony ta mi tmejú. Vykhivil ta mi tobák a pheto ta mi tmejú.“ (Aprilov, 1984, s. 11)

Vedľajší motív narušenej komunikačnej schopnosti má primárne komický efekt a nie je stavebným prvkom dramatického konfliktu ani príčinou narušenia vzájomných vzťahov postáv. Nadobudnutý defekt reči v dramatickej situácii príchodu ďalšieho potomka na svet je jedným z motívov, ktoré majú funkciu gradovať komický efekt až ku grotesknosti. Z hľadiska recepcie je uvedený motív blízky detskej reči, a teda detskému divákovi.

Narušená komunikačná schopnosť ako typizácia postavy je zasa prítomná už v interpretovanej v rozprávkovej komédii **Dragutina Dobričana Remeslo má zlaté dno**, v ktorej sa opätovne nachádza kombinácia motívov sociálneho znevýhodnenia s narušenou komunikačnou schopnosťou.¹⁰ Jazyková chyba kráľovnej (nevie správne skloňovať a časovať) je parodizáciou mocných a ľudí z vyšších sociálnych vrstiev. Podobne na vytvorenie komického efektu je rečová chyba využitá v českej bábkovej hre s pesničkami **Muzikanti** (1982, prel. E. Michaličková) od **Oldřicha Augustu**. Vedľajší motív koktavosti je jednak rozlišovacím znakom vedľajšej postavy lúpežníka a jednak parodizáciou tejto negatívnej postavy. Dvojica lúpežníkov Grobián a Mordyján chce ukradnúť zlatú trúbku kapelníkovi Amadeovi, ktorý túži koncertovať, ale nemá zatiaľ žiadny orchester. Lúpežníci sú typickou klaunskou dvojicou, ich rozlišovacím znakom je koktavosť jedného z nich (Grobián). Grotesknosť, ktorú autor vnáša do spracovania známej rozprávky (na motívy rozprávok bratov Grimmovcov), je evidentná nielen v komických výstupoch kapelníka Amadea, ale aj v komických gagoch dvojice lúpežníkov. Kým v prvom prípade je zosmiešňovaná pozitívna postava, v druhom až neľútostným satirickým spôsobom dvojica lúpežníkov, na čo je sčasti využitá aj rečová chyba jedného z nich. Napokon, narušenú komunikačnú schopnosť využitú iba na komický efekt nachádzame v už interpretovanej poetickej hre¹¹ s baladickým akcentom **Púpavienka** významného českého dramatika **Jaroslava Kvapila**. Znova ide o vedľajší motív koktavosti negatívnych postáv – dvojice pastierov, ktorá chce zbiť a ukradnúť princeznú Púpavienku. Pastieri vnášajú do baladického deja spočiatku komický prvok práve prostredníctvom karikovanej reči.

2.5 Motív zdravotného oslabenia

Motívy zdravotného oslabenia sme identifikovali v dvoch hrách pre deti a mládež v slovenskom preklade. Jednou z nich je poetická hra **Jaroslava Kvapila Púpavienka**,

¹⁰ Motívu sociálneho znevýhodnenia v hre *Remeslo má zlaté dno* sa venujeme v časti 1.2.

¹¹ V súvislosti s motívom chudoby v časti 1.2.

v ktorej sa stretla trojkombinácia rôznych kategórií znevýhodnení: vedľajší motív narušenej komunikačnej schopnosti a hlavné motívy chudoby a zdravotného oslabenia, konkrétne choroba končiaca až smrťou protagonistky. V momente, keď konečne dochádza k naplneniu lásky snúbencov Púpavienky a Janíka, do ich životov zasiahne choroba. Motív odkvitnutej púpavy sa pretaví do bielych vlasov Púpavienky a stáva sa tak symbolom nadchádzajúcej smrti. Motív smrti kulminuje i v ďalších motívoch: Púpavienka v blúznení prosí Janka, aby zhotovil máry, lebo počuje matkin hlas (ktorá je po smrti). V záverečných pasážach krehkú Púpavienku zodvihne vietor a odnesie. Autor prepája motívy smrti a svadby, na čo účinne využíva princípy paradoxu a kontrastu. Zdravotné oslabenie protagonistky tak zásadným spôsobom zasahuje do rozuzlenia dramatického deja. Láska snúbencov pre chorobu a smrť sa končí tragicky.

Dominantným je motív zdravotného oslabenia i v kvalitnej dramatizácii **Jiřího Barteka** *O veľmi chorej princeznej* (1984, prel. J. Mokoš). Okrajovo síce táto česká bábková hra na motívy rozprávky K. Čapka *O princeznej Solimánskej* narába aj s motívom chudoby (postava drevorubača), ale dominantným problémom je v nej domnelá choroba princeznej, ktorá sa v podstate nudí. Bábková hra je postavená na verbálnej komike a princíp hry je využitý aj pri kreovaní dramatickej zápletky. Sultánovi sluhovia Bublifuk a Alejum hľadajú (po neúspešných pokusoch šarlatánov a mágov) skutočného doktora, ktorý by vyliečil princeznú Zubejdu. Na radu obchodného cestujúceho, že skutočný doktor má pred menom Dr., sa začne odvíjať klasická putovačka hľadania lekára s komickým vyústením, pretože sluhovia sa uspokojia s nájdením drevorubača Jána, keďže si jeho remeslo vysvetlia ako meno s titulom „Dr. Evorubač“, a pozvú ho na dvor. Autor tak na základe slovného omylu, resp. jazykovej a intelektuálnej bariéry vytvára komickú zápletku i komické rozuzlenie, ktoré je paradoxné, pretože drevorubač princeznej skutočne pomôže. Názov má teda ironický význam a hra tenduje ku komickému žánru. Napokon princeznú Zubejdu pomôže vyliečiť nie lekár, ktorého ani nepotrebuje, ale chudobný drevorubač Ján, ktorý jej „naordinuje“ čerstvý vzduch a prácu.

3 Záver

Z analýzy predmetnej vzorky vyplýva, že preferovanejšou témou, prítomnou v skúmaných dramatických textoch pre deti a mládež, bola téma sociálneho znevýhodnenia, a to najmä v rozprávkových hrách na ľudové námety. V porovnaní s fyzickým hendikepom ide o frekvenciu 34 textov s témou sociálneho znevýhodnenia k 18 textom s témou zdravotného znevýhodnenia. Mentálny hendikep sme v skúmaných dramatických textoch nezaznamenali.

Ako sme už uviedli, z kategórie *sociálneho znevýhodnenia* sú teda najpočetnejšie zastúpené motívy siroty, resp. polosiroty (v trinástich textoch) a motívy chudoby (v jedenástich textoch). Menšie zastúpenie mali motívy týraného dieťaťa (v troch textoch), opusteného (v dvoch hrách) a dieťaťa z rozvedenej rodiny (v jednej hre). Osobitnú kategóriu tvorili texty, v ktorých možno vystopovať sociálne znevýhodnenie v motívoch diskriminácie: vylúčenie z komunity pre talent, resp. inakosť (v dvoch hrách) a rovnako v jednej hre je dominantnou rasová diskriminácia (rómskej komunity).

Nazdávame sa, že početnejšie zastúpenie témy sociálneho znevýhodnenia môže mať svoje opodstatnenie. Sociálne motívy osirelosti, chudoby atď. ponúkajú dramatickú zápletku a dramatický konflikt, ktorý má dostatočný dramatický potenciál, ale aj rozuzlenie, ktoré môže viesť k uspokojivému šťastnému rozprávkovému koncu, resp. ku koncu s nádejou, čo je v dramatických textoch pre deti pochopiteľne najčastejšie kreované rozuzlenie dramatického deja.

Pokiaľ ide o motívy týraného dieťaťa, je zaujímavé a vzhľadom na detského adresáta pochopiteľné, že vo všetkých troch hrách sa akcia fyzického ataku na deti priamo na javisku nevyskytuje. Fyzické ubližovanie však bolo prítomné v jednej hre pre mládež až dospelých

s motívmi rasovej diskriminácie (Cigánska rozprávka L. Ustinova), a to bitie mladých i starších otrokov. Zobrazenie otvoreného fyzického násillia priamo na scéne však súvisí so starším adresátom Ustinovej hry.

Z kategórie **zdravotných znevýhodnení** sme objavili motívy narušenej komunikačnej schopnosti – nemota a rečová chyba (v šiestich hrách), sluchového postihnutia (v dvoch hrách), zrakového (v dvoch hrách), telesného postihnutia (v šiestich hrách) a zdravotné oslabenie (v dvoch hrách).

Z hľadiska psychológie detského adresáta je zaujímavé, že zdravotné znevýhodnenie sa iba ojedinele vyskytlo v súvislosti s detskými postavami. Špecifikom kategórie motívov telesného postihnutia je jednoznačná prevaha ich stvárnenia v personifikovaných či antropomorfizovaných a nie v detských postavách (až na jediný prípad) ani v dospelých postavách. Telesné postihnutie – narušenie tela – je v tvorbe pre deti chúlостivou kategóriou a v uvedených textoch je prenesené do animálneho sveta, resp. antropomorfizovaného sveta vecí. S takto kreovanými postavami sa vie detský divák stotožniť i súcítiť, ale autori sa väčšinou akoby diskrétno vyhli zobrazovaniu telesného postihu v podobe osôb. Na rozdiel od prozaickej literatúry má divadelná fikcia aj svoje materiálne stvárnenie, divadelné predstavenie sa deje „tu a teraz“ a predpokladáme, že aj uvedené špecifikum divadelného umenia mohlo zohrávať pri zobrazovaní telesného hendikepu svoju úlohu.

Zo žánrového hľadiska v realisticky kreovaných hrách bolo na rozdiel od hier s fantazijnými, metaforickými či symbolickými prvkami spracovanie témy hendikepu explicitnejšie, zväčša v súvislosti s postavou zo sveta ľudí (či už dieťaťom alebo dospelou osobou) a s vážnym významovým akcentom (napr. motívy osirelosti v hre Gul'kari od autora R. Pavelkiča alebo v hre Prvá skúška od J. Mlejneka). Prevažnú väčšinu hier pre deti však tvorili fantazijné rozprávkové žánre, ktoré umožnili problematiku hendikepu zobrazit' pre detského adresáta prijateľnejšie i variabilnejšie.

Pomerne frekventovaná bola téma hendikepu v komickom spracovaní. Komický žáner mohol slúžiť ako prostriedok odľahčenia tejto problémovej témy. Najmä hry pre najmenšieho diváka, v ktorých sme zaznamenali tému hendikepu komponovanú z konkrétnych motívov, tendovali ku komickému žánru. Detský divák priam bytostne inklinuje ku komickým žánrom a recepcia znevýhodnenia môže byť vďaka tomu preňho prístupná iným, odľahčeným spôsobom. Kreovanie témy hendikepu malo v skúmaných komických žánroch viacero alternatív. V niektorých textoch bol istý typ znevýhodnenia (často šlo o narušenie komunikačnú schopnosť) využívaný ako prostriedok na zosmiešnenie negatívnych postáv, istého ľudského nešváru či negatívneho konania. V iných komicky kreovaných hrách malo podobu iba domnelého postihnutia, ktoré fungovalo buď ako omyl, alebo ako zámerné využitie hendikepu na dosiahnutie istého cieľa. Výnimočne sa špecifický typ znevýhodnenia objavil ako prostriedok prítomnosti detského aspektu v dramatickom texte. Napríklad vtedy, keď postava dospelého s hendikepom v komickom stvárnení bola priblížená k svetu dieťaťa (napr. rečová chyba animálnej postavy otca v hre Vajíčko B. Aprilova).

V závere možno konštatovať, že problematika témy hendikepu v dramatických textoch pre deti a mládež sa v skúmanom období vyskytovala s miernou frekvenciou. V tejto fáze nášho výskumu sa jednoznačne nedá konštatovať, že by v niektorých desaťročiach bol jej výskyt výrazne frekventovanejší. Skutočné počty v jednotlivých dekádach totiž súvisia s rozdielnou kvantitou edičnej činnosti DILIZA a LITA (po páde totalitného režimu prakticky jej edičná činnosť zanikla). Nazdávame sa, že spoločenské pozadie výskytu tejto témy sa nedá jednoznačne doložiť dôkazmi. Skutočnosťou však je, že téma hendikepu v dramatickej literatúre pre deti bola do roku 1989 skôr tabu. Výnimku tvorila téma sociálneho znevýhodnenia (frekventovaná najmä v rozprávkových hrách na folklórne námety), ktorá by mohla mať spoločenské pozadie v uprednostňovaní pozitívnych hrdinov z nižšej sociálnej vrstvy v čase totality (evidentne pri realisticky kreovaných hrách pre deti). Skutočnosť, že

v 90. rokoch téma hendikepu v literatúre pre deti prestala byť spolu s inými problematickými témami tabuizovaná, sa však viac odrazila v epickej knižnej tvorbe pre deti a mládež.

Literatúra:

- APRILOV, B. (1984): *Vajíčko*. Prel. V. Prokešová. Bratislava: LITA.
- AUGUSTA, O. (1982): *Muzikanti*. Prel. E. Michaličková. Bratislava: LITA.
- BARTEK, J. (1984): O veľmi chorej princeznej. Prel. J. Mokoš. In: *České divadlo deťom*. Bratislava: LITA.
- ČACHKIJEV, S. (1981): *Čarovná čiapka*. Prel. B. Sauerová – B. Trilecová. Bratislava: LITA.
- DOBRIČAN, D. (1973): *Remeslo má zlaté dno*. Prel. A. Vrbacký. Bratislava: LITA.
- GERNETOVÁ, N. (1971): *Aladinova čarovná lampa*. Prel. J. Pivko. Bratislava: LITA.
- GERNETOVÁ, N. (1983): *Rozprávka o malej kvapke*. Prel. B. Sauerová. Bratislava: LITA.
- GOLIA, P. (1960): *Úbohá Anička*. Prel. V. Hečko. Bratislava: DILIZA.
- HANZÁLKOVÁ, J. (1983): *Jablčko mladosti*. Prel. M. Fehér. Bratislava: LITA.
- KOZIOLOVÁ, U. (1988): *Bábkový kráľ*. Prel. D. Holáková. Bratislava: LITA.
- KVAPIL, J. (1983): *Púpavienka*. Prel. J. Mokoš. Bratislava: LITA.
- LAMKOVÁ, H. – LAMKO, J. (1960): *O veselom hrobárovi*. Prel. V. Kukumberg. Bratislava: DILIZA.
- LEDERBUCHOVÁ, L. (2002): *Průvodce literárním dílem (Výkladový slovník základních pojmů literární teorie)*. Jihočany: Nakladatelství H&H.
- MARKOVÁ, M. (1965): *Diablov most*. Prel. J. Mokoš. Bratislava: DILIZA.
- MIHALJEVIČ, B. (1965): *Medzi rozprávkami*. Prel. A. Vrbacký – J. Elen. Bratislava: DILIZA.
- MLEJNEK, J. (1960): *Prvá skúška*. Prel. M. Jančuška. Bratislava: DILIZA.
- NOVACKIJ, V. – SEF, R. (1977): *Jemelkovo šťastie*. Prel. M. Kováčik. Bratislava: LITA.
- ORLOV, V. (1989): *Zlaté kuriatko*. Prel. J. Rezník. Bratislava: LITA.
- OSTER, G. (1988): *Tridsaťosem papagájov*. Prel. D. Farkašová. Bratislava: LITA.
- PAVELKIČ, R. (1975): *Gulkári*. Prel. J. Jankovič. Bratislava: LITA.
- PAVLÍČEK, F. (1968): *Bajaja*. Prel. Z. Solivajsová. Bratislava: DILIZA.
- PERMIK, J. (1980): *Strieborné kopýtko*. Prel. B. Trilecová. Bratislava: LITA.
- PETRUŠEVSKÁ, Ľ. (1988): *Dve okienka*. Prel. M. Takáčová. Bratislava: LITA.
- POPESCU, A. (1966): Slniečny lúč. Prel. S. Ivaničová. In: IVANIČOVÁ, S., ed. (1966): *Slniečny lúč a iné bábkové hry*. Bratislava: DILIZA.
- POPESCU, A. (1990): *Strašiakov dar*. Prel. E. Melicháriková. Bratislava: LITA.
- POPOVICI, A. (1963): *Chlapec z lavice*. Prel. S. Ivaničová. Bratislava: DILIZA.
- REVENTBERGOVÁ, M. (1985): *Malé divé zvieratko*. Prel. J. Rakšányová. Bratislava: LITA.
- ROSEBOVÁ, L. (1988): *Domáce strašidlá*. Prel. M. Pašková. Bratislava: LITA.
- SAJA, K. (1975): *Hej, z cesty!* Prel. M. Krásnohorská. Bratislava: LITA.
- SAPGIR, G. – CYFEROV, G. (1975): *Muzikálny zajac*. Prel. E. Galandová – V. Muránska. Bratislava: LITA.
- SEKYRKOVÁ, H. (1971): *Dobrodružstvá levíčata Sunara*. Prel. J. Ozábal. Bratislava: LITA.
- SPERANSKIJ, J. (1982): *Hasan, hľadač šťastia*. Prel. O. Ruppeldtová. Bratislava: LITA.
- ŠAFIKOV, G. (1982): *Bohatier Ural*. Prel. J. Mokoš. Bratislava: LITA.
- TOKMAKOVÁ, I. (1978): *Sestrička Al'onuška a braček Ivanuško*. Prel. M. Weissová. Bratislava: LITA.
- TORE, S. Bautista de la (1990): *Ako sa smutné deti rozveselili*. Prel. O. Hlaváčová. Bratislava: LITA.
- TRENDAFILOVÁ, N. (1971): *Chlapec a vietor*. Prel. J. TURAN. Bratislava: LITA.
- TURIÁN, G. (1980): *Čarovná palička*. Prel. L. Obuch. Bratislava: LITA.
- USTINOV, L. – TABAKOV, O. (1983): *Snehulienka a sedem trpaslíkov*. Prel. E. Levárska. Bratislava: LITA.
- USTINOV, L. (1989): *Cigánska rozprávka*. Prel. D. Farkašová. Bratislava: LITA.
- VYSUŠIL, J. (1973): *Jánošíkova odmena*. Prel. Z. Eislerová. Bratislava: LITA.

Summary

Childhood with the Handicap in World's Drama Works for Children and Youth in Slovak Translation (1960s to 1990s)

In our study we focus on the exploration and research of the theme „handicap“ and the ways of its artistic representations in world drama works for children and youth designed for the theatre stages, which were in the Slovak translation published in a printed way, resp. via editorial activities of the Slovak Theatrical and Literary Council in Bratislava and Slovak Literary Agency. Our objective was to map out this specific area of the production for children and youth with the historical period of 1960's to the beginning of the 21th century. The most frequented themes were the theme of social disability, the theme of orphan or half orphan (in 13 texts) and of beggary (in 11 texts), specifically. In proportion to the physical handicap it is the social one: 34 (social disability) to 18 (physical handicap).

Štúdia je čiastkovým výstupom z grantového projektu APVV-15-0071 Človek s hendikepom v literatúre pre deti a mládež.