

## Dráma pre deti a mládež v roku 2000

Je ľažké vyčerpávajúco odpovedať na otázku, aký bol rok 2000 v oblasti pôvodnej dramatickej tvorby. Zachytiť celú škálu dramatických žánrov a ich realizačnú podobu by si vyžadovalo osobnú účasť napr. na všetkých divadelných predstaveniach, čo je z ekonomickejho hľadiska nemysliteľné. Takže základom hodnotenia väčšiny dramatických žánrov budú predovšetkým texty v podobe scenárov rozhlasových a divadelných hier. Televízne diela budem hodnotiť globálne, teda aj ich realizáciu.

V úvode sa pokúsim o vytýčenie miesta a postavenia drámy v kultúrnej klíme, ktorá sa neustále mení. Prioritnú pozornosť venujem problému príjemcu kultúrnej informácie. Potvrdilo sa, že pri percepции je veľmi dôležitá motivácia a následne kanál, ktorým sa k detskému príjemcovi dostane správa o umeleckom diele a napokon aj dielo samé. Ukazuje sa, že je to práve škola, ktorá svojím inštitucionalizovaným postavením a tomu zodpovedajúcimi metódami vháňa detského príjemcu do osídel komerčného umenia. V školskej praxi fungujúce kultúrne a didaktické stereotypy nielen nevyhovujú, ale ani neodrážajú potreby dnešného príjemcu umenia. Detská kultúra v školských osnovách by mala poskytovať nielen vedomostný faktografický základ, ale aj obranný štít pred útokmi komerčnej tvorby. Zoznamujeme príjemcu detskej kultúry s tým, že životné hodnoty, pravidlá a návyky sa menia, alebo im predvádzame iba ich zmeravené zakódované podoby? Je dôležité, aby sa kultúrne spektrum i umelecké diela traktovali zážitkovo, príťažlivovo, aby mohli konkurovať dravosti komercie. Uvediem konkrétny príklad. V rámci nového predmetu praktická estetika, ktorý je od roku 1999 výberovým nepovinným predmetom na ZŠ, sa žiaci netradičným spôsobom zoznámili s rozhlasovou hrou, ktorá je celkom na periférii záujmu tak detského príjemcu, ako aj učebných osnov. Na hodine sa analyzovali prostriedky audiálneho umenia prostredníctvom hry, intertextuálnych presahov a vlastného zážitku. Diet'a teda nebolo postavené priamo pred rozhlasovú hru ako učebnú látku, ale začalo sa od vlastnej skúsenosti najprv z literatúry, potom z počúvania rozhlasu. Nechcem opisovať priebeh vyučovacej hodiny, ale žiaci na konci dvojhodinovky poznali základné výrazové prostriedky rozhlasovej hry, boli schopní napísat krátke dialogizovaný príbeh, ozvučiť si ho a nahrať. Kanálom zvaným hra sa deti prvýkrát stretli s umením tak, že sa im nevnucovalo, iba sa ponúkalo ako alternatíva k inej zábave či záujmovej činnosti.

Dospelý príjemca umenia iste vie, čo je wrestling. Ide o istý druh športu, kde je vopred všetko dohodnuté medzi hráčmi navzájom i vo vzťahu k divákom. Všetci vedia, že údery sú len naoko, hľadisko však buráca a skanduje aj preto, že ho sníma televízna kamera. A teraz sa

pozrieme z tohto hľadiska na materiál, ktorý ponúka televízna a počítačová produkcia dnešnému dieťaťu.

Začiatkom tohto roku nás verejno-právna televízia prekvapila japonským seriálov animovaných príbehov Pokémoni. Tlač na tento počin zareagovala dosť rôznorodo. V diskusii sa ukázalo, že reklama a peniaze vždy zvíťazia nad zdravým rozumom. Napriek mnohým negatívnym odozvám zo zahraničia Slovenská televízia zaujala postoj mítveho chrobáka. Počká si, ako sa bude situácia vyvíjať a potom sa uvidí. Seriál sa nadalej vysiela a deti dostávajú drogu. Keďže ide o masmediálny kanál, nemožno ho zastaviť. Ostáva teda na rodičoch a škole, aby otupili škodlivý vplyv komerčného diela, ktoré je naplnené nezmyselným bojom a likvidáciou vymysleného nepriateľa. Pozrime sa bližšie na to, čo systém príbehov Pokémoni narúša. Okrem morálneho aspektu sa do defenzív dostáva aj estetický zretel'. Stráca sa typológia postavy. Charakterotvorný profil detského hrdinu je statický, daný raz a navždy, a preto sa vytráca skutočný rozprávkový aj dramatický konflikt založený na stretnutí dobra a zla, a v podstate sa stráca príbeh ako taký, aj s jeho umeleckými atribútmi. K tomu ešte prirátajme výtvarne deformovanú animáciu narúšajúcnu estetický vkus detského príjemcu. Ale nejde iba o seriál Pokémoni. Treba vziať do úvahy celý arzenál kreslených a animovaných filmov, predovšetkým americkej produkcie, a počítačových hier, ktoré denne vstupujú do života dieťaťa. Tu už nejde iba o poškodenie psychiky dieťaťa, ale aj o vytváranie istého modelu umenia vo vedomí detí, od ktorého sa očakáva iba zábava. Nevychováva ho k ničomu, nenúti ho myslieť, ani interpretovať nejaký zážitok, vari okrem vzrušenia. Diet'a si vytvára „meter“, ktorým potom meria aj ostatné druhy umenia. Preto je pre dnešného divadelného diváka predstavenie pridlhé (hlavne ak sem prichádza bez prípravy), rozhlasová hra pomalá a navyše sa v nej nič svetaborného nedeje, kniha je nudná, lebo sa v nej nemôže bojovať atď. Hlavným nebezpečím je však skutočnosť, že diet'a sa môže stotožniť so svetom seriálových postáv. Ak nie je vopred upozornené, nie je uzrozumené s pravidlami hry, potom sa nespráva tak ako dospelý pri wrestlingu. Je náchylné opakovovať a vyskúšať si zážitok z televízneho seriálu. A v tomto momente by malo nastúpiť umelecké dielo, ktoré nadobúda nové poslanie. Vstupuje do tohto procesu ako nárazník, ochranná zóna, obranný štít. Diet'a si ho podvedome môže postaviť medzi seba a agresivitu komerčného produktu. Všimnime si, ako dnešné deti často používajú výraz „akože“, čím odsúvajú videný zážitok mimo seba, do sveta fikcie, do sféry neskutočna. A vtedy sa začína správať ako dospelý divák pri wrestlingu. Hodnotné umelecké dielo podané či ponúknuté vo vhodnom čase a vhodným spôsobom môže posilniť seba ochranný akt dieťaťa.

Komerčné umenie pre deti skrýva v sebe cieľavedomú prípravu budúceho príjemcu komerčnej kultúry: akčných filmov, thrillerov a iných druhov zábavného priemyslu. Aj preto by sa jeho analýze mala venovať väčšia pozornosť odborníkov. Nie je to iba náš špecifický slovenský problém. Koncom minulého roku česká sekcia IBBY zvolala celodennú konferenciu kde sa o týchto problémoch hovorilo veľmi otvorené.

Ked'že sme začali televíznym seriálom, ostaneme pri tomto najsledovanejšom a zároveň najviac kritizovanom žánri. Venovať sa budeme televíznemu filmu a televíznej inscenácii. Tvorba televíznych diel sa v súčasnosti potýka nielen s ekonomickými t'ažkost'ami, ale aj so zmenou prístupu diváka k televíznemu programu. V časoch paleotelevízie, ked' bol k dispozícii iba jeden program, divák ho trpeživo pozeral od začiatku do konca. Neotelevízia poskytuje divákovi možnosť byť tvorcom a dramaturgom vlastného programu, určujúc si nielen obsah, ale aj rytmus. Máme tu na mysli možnosť prepínania jednotlivých staníc, ked' z viacerých programov sa vytvára celok, kokteil, prispôsobený vkusu, nálade, i technickým možnostiam diváka. A platí to aj pre detského príjemcu, hlavne ak je odkázaný na vlastnú manipuláciu s televíziou. Okrem negatívnych dopadov na oblasť etiky a estetiky U. Eco (Mysl a smysl. Praha, Vize 97, 2000, s. 123. ISBN 80-86181-36-7) upozorňuje aj na ďalšie vážne problémy elektronického spoločenstva, ktoré spočíva v osamelosti príjemcu, v nadmernosti informácií a neschopnosti vyberať si z nich či určovať priority. A tu sa črtajú nové priestory pre oblasť vzdelania, bez ktorého bude čoskoro celý pre mládež účelovo tvorený rozhlasový a televízny program zbytočnou investíciou.

Dramatické programy Slovenskej televízie v súčasnosti sú iba nostalgickou spomienkou, akýmsi smutným zvyškom veľkolepého obdobia pravidelnej tvorby televíznych inscenácií rozprávok, televíznych hier a filmov pre deti. V roku 1999 až 2000 redakcia pre deti a mládež vyprodukovala sedem titulov. Z nich väčšina bola vyrobená v koprodukcii hlavne s českými partnermi.

Na motívy menej známych ľudových rozprávok napísala Jana Kákošová triptych Rozum nadovšetko. Tri samostatné rozprávkové príbehy sú spojené postavou vojaka vyslúžilca (Marián Gajšberg) a miestom (krčma), kde sa prevažná časť deja odohráva. Ide o tzv. realistický typ rozprávky zameranej na šikovnosť jednoduchého dedinského človeka, v tomto prípade vojaka vyslúžilca, ktorý na tri pokračovania rieši problémy nenávisti, závisti, podvádzania, nepoctivosti atď. Autorka J. Kákošová si vytvorila úspornú schému, zodpovedajúcu ekonomickej i umeleckej úrovni Slovenskej televízie. Tá ako všetky iné schémy, trpí na nenápaditosť, nevýraznú motiváciu fabulačného základu, ale hlavne na množstvo etických a divadelných prvkov, ktoré v televíznom žánri pôsobia nielen retardačne,

ale aj netelevízne, štylizovane a hlavne porušujú prirodzenú dynamiku typickú a prepotrebnú v televíznom žánri. Režisér J. Chudík obsadil hlavné úlohy známymi hercami (Marián Gajšberg, Leopold Haverl, Dušan Taragel', Zdena Studénková, Andrej Mojžiš atď.), ale veľa priestoru poskytol aj mladej začínajúcej generácii, ktorá v tejto konkurencii pôsobila, až na niekoľko málo výnimiek, nereprezentatívne, bez iskry či fantázie, čo do istej miery mohli vyvoláť aj nedostatky dramatickej predlohy. Čo však treba z hľadiska realizácie zdôrazniť, je, že sa status ľudovej kultúry stratil z hereckého výrazu (hlavne mladí ľudia pôsobili ako členovia ľudových súborov z mesta), stopovo sa zachoval iba u starších hercov. Tomuto dojmu značne napomohla sviatočná podoba kostýmov, vyvolávajúca dojem štylizovanosti, podobne ako narýchlo opravený dedinský dom či zemianska kúria.

Ďalšie dva televízne filmy tiež spracúvali rozprávkový námet. Televízny film O ľuďoch a čarodejníkoch (námet, scenár i rézia Ol'ga Keleová) pôsobil na prvý pohľad honosne a veľkolepo. Film rozpráva príbeh boja o moc medzi ľuďmi navzájom a fiktívnym svetom čarodejníkov. Ide o vdľačnú a prítážlivú tému, silne pripomínajúcu film o princeznej Fantaghiró (Jaskyňa zlatej ruže). Aj vo filme O. Keleovej hlavnú postavu princeznú Alex vychováva cudzí kráľ ako vojaka, preto jej správanie i vzhľad pripomína už spomenutú princeznú Fantaghiró (určite k tomu prispel aj kostým). Filmu nemožno vyčítať nedostatočnú výpravnosť či málo fantázie, ba ani vcelku dobré herecké stvárnenie jednotlivých postáv sa neminulo účinkom (vari s výnimkou Ivany Christovej). Problém nastal skôr na úrovni samotného scenára a rézijného prístupu. Autorka totiž rozvinula viacero dejových prúdov naviazaných na jednotlivé postavy, ktoré potom nestačila prehĺbiť, motivicky posilniť, takže pôsobili zmätočne a náhodne. Najväčšiu „zásluhu“ na tom mal strih a kompozícia scén – na jednej strane dlhé dialógy, na strane druhej časové skoky bez významovej nadväznosti na predchádzajúci príbeh i postavy (konkrétnie ide o osud princezien Lilian a Alex v dospelom veku). Vo filme sa križuje množstvo motívov, tajomstiev, nedopovedaných vecí, zatajených osudov atď., čo dohromady dáva dosť komplikovaný a pre diela až neprehľadaný celok.

Dospelý divák môže v kresbe postáv postrehnúť aj isté feministické prvky. Princezná Alex nemá mužského partnera, ak nerátame jej protivníkov (čarodejník, kráľ, otčím). Vo filme niet ľúbostného príbehu s výnimkou vzťahu čarodejnice a kráľa na začiatku filmu. V príbehu dominuje iba boj o moc. Filmový príbeh tak stráca typické znaky rozprávky, porušuje jej konvencie, dostáva sa dokonca do kontroverzie s klasickou rozprávkou. Je to skôr fantastický príbeh, vypovedajúci súčasnými filmovými prostriedkami a jazykom o odvekej túžbe človeka po moci. Chýba jeden dôležitý prvok, pozitívne emócie. Nič sa nedeje v mene lásky, čo film značne približuje k filmom americkej produkcie. Film bol na medzinárodnom

festivale Prix Danube'99 v kategórii nezávislých producentov odmenený cenou Honourable mention.

Aj druhý rozprávkový film Dúhenka je značne aktualizovaný. Mohli by sme ho nazvať ekologickou rozprávkou pojednávajúcou o dôležitosti vody. Svojimi tematickými i výrazovými prostriedkami je silne ovplyvnená českými filmami Sol' nad zlatom a Tři oříšky pro popelku. No štylizovanosťou niektorých scén sa k nim nepriblížila, iba ich vzdialene pripomínala. Myslíme tu na nedostatok humoru, napodobovanie námetu (voda – sol') a pod. Podľa predlohy Blaženy Mikšíkovej scenár napísala dramaturgička STV Dana Garguláková. Kým predchádzajúci film sa niesol v znamení tmy a tmavomodrých odtieňov, tu hýrili farby dúhy. Film mal výraznejší spád, jednoznačnejší vývin udalostí, boli tu aj stopy dramatického konfliktu, iba samotná motivácia, prečo sa vo filme niečo dialo, bola často nečitateľná, alebo málo sugestívna. Predovšetkým tu myslíme na samotný úkon získania vody. Nemotivovali ju ani dramatické lásky, ani veľké protivenstvá, teda zostala bez katarzie, ktorú dramatický útvar nevyhnutne potrebuje. Napriek uvedeným problémom, ktoré vníma skôr dospelý príjemca, treba uvítať každú snahu, každý pokus o iné, umelecky zaujímavé uchopenie rozprávkového žánru, lebo oddáluje dieťa od súčasného štandardu videnia a vnímania sveta. Tvorcovia slovenských titulov by však mali byť razantnejší pri zviditeľňovaní výsledkov svojej práce. Propagácia by mala byť prieraznejšia a presvedčivejšia, aby prenikla do vedomia diváka, ktorý si od slovenskej tvorby už celkom odvyká.

Vari jedinou výnimkou, ktorej sa reklama nevyhla, bol koprodukčný film Sokoliar Tomáš. Oblúbený prozaický text J. C. Hronského bol už viackrát zdramatizovaný, naposledy v podobe rozhlasovej hry Ondreja Sliackeho.

Známym scenárista Ondrej Šulaj napísal scenár pôvodne pre televízny film, ktorého réžie sa ujal Václav Vorlíček, autor viacerých úspešných českých filmov. Tým, že sa film natáčal v niekoľkonásobnej koprodukcii, získal na výpravnosti a bohatosti interiérov i exteriérov, ale nešetrilo sa ani pri hereckom obsadení. Vznikla filmová rozprávka, ktorá na prvý pohľad si získa publikum práve spomenutými atribútmi. Napokon disponuje aj celkom prijateľným filmovým príbehom, ktorý sa však na hony vzdialil od Hronského pôvodiny. Šulaj sa nechal strhnúť pôsobivými, ale komerčnými prostriedkami (napr. obdaril Tomáša nadprirodzenou vlastnosťou rozumieť reči zvierat, alebo vytvoril sladké love story), ale pritom sa nevyhol divadelným dialógom. Šulaj sa neuspokojil so základným konfliktom medzi hradným pánom a sokoliarom a dokomponoval nedostatočne motivovaný negatívny vzťah medzi hradným sokoliarom ľiverom a budúcim ženíkom Ostríkom. Povrchné pobiehanie na viditeľnej vonkajšej strane ľudských vzťahov poznačilo aj herecké výkony, vari s výnimkou detskej

postavy stvárnenej Braňom Holíčkom, posúva film Sokoliar Tomáš k ľahkej komerčnej múze, ale ešte vždy na slušnej úrovni. V súvislosti s týmto filmom sa ukázala povrchnosť časopiseckej recenzistiky. Samozrejme, že ani týchto niekoľko poznámok k jednotlivým rozsiahlym filmovým dielam nemôže vyčerpať celú šírku ich problematiky. Tomu by sa mala venovať odborne fundovaná filmová recenzistika – hlavne v denníkoch a časopisoch, ktoré si hovoria mienkotvorné. Prečítala som viac ako pätnásť recenzií, ale všetky sa podobali ako vajce vajcu. V kratšej či dlhšej podobe vyrozprávali dej, nadchli sa scenériou a hereckými výkonmi, dlhšie články uviedli všetko, čo sa udialo okolo výroby filmu, iba umeleckej hodnote sa každý vyhol. Možno z radosti, že vôbec vznikol slovenský film. Novinári, ktorí píšu o všetkom, nemôžu mať dostatočné znalosti z poetiky filmu, a tak ostávajú iba na úrovni reklamnej recenzistiky.

Trnavskú povest' o židovke bosorke spracúva koprodukčný film režisérky Ľuby Vančíkovej *Obet*. Aj v tomto diele pociťujeme šetrnosť v exteriéroch i kostýnoch, čo ubera na historickom kolorite diela. Napriek nedostatkom, ako je teatrálnosť hereckých prejavov na nepravom mieste, herecký amaterizmus, popisné dlhé scény, divadelný charakter mnohých výstupov atď., má televízny film obet svoje výchovné, regionálne i vzdelanostné opodstatnenie a môže sa dobre využiť v školskej praxi.

Televízny film Amálka, ja sa zbláznim (rézia Eva Boruševičová) bol sice ozvláštnený zaujímavými vzťahmi medzi typovo svojráznymi postavami (súrodenci, stará mama), originálnym prostredím i zvláštnou atmosférou, ktorú v nemalej miere vyvolávala hudobná zložka z dielne Antona Popoviča, predsa aj tento film je poznačený detskými chorobami slovenskej produkcie. Boj o detského hrdinu a jeho filmový výraz bol prehnany. Možno to vyvolala introvertnosť chlapčenskej postavy, dlhé hovorené pasáže, vytrhnutosť chlapca z prirodzeného detského kolektívu, denníková podoba niektorých scén, ktoré brzdili gradáciu a odsúvali ju na druhú koľaj ako nepotrebnú vec. Zrejme sa nedá nič robiť s tempom percepcie, ktorú má dnešný človek, teda aj dieťa zaoktované do podvedomia. Meria sa ním temporytmus a trvanie v umení, ktoré sa menia a prispôsobujú vonkajšiemu tlaku. Všimnime si, ako sa skracujú filmy, divadelné predstavenia, televízne seriály sú zvyčajne iba tridsať minútové, rozhlasové hry trvajú štyridsať päť minút atď. Tu nevdojak sa vrátim k U. Ecovi, ktorý konštatuje, že nová počítačová generácia, hlavne teeneageri majú nacičené neuveriteľne rýchle čítanie, teda aj vnímanie. Všimnime si, ako pozerajú dnešné deti videokazety, ako preskakujú nezaujímavé časti, aby urýchliли dej. Žiaľ, dnešná technika už nikoho neprinúti pozerať sa na to, čo je nudné. To neznamená, že s tým súhlasíme. Iba pripomíname, že aj s touto vlastnosťou percepcie treba rátat' a zaoberať sa ňou. A to nielen

odborne, ale aj pedagogicky, teda v školách, kde by bolo treba ubrať z faktografických vedomostí a viac sa zaoberať napr. aj technikou percepcie, kde by sa už rozlišovalo čítanie a sledovanie médií s cieľom získať informácie, kde rýchla percepcia je dovolená, od čítania beletrie či sledovanie televíznych umeleckých diel, kde treba vnímaniu venovať viac časového priestoru. Hypertexty môžu nahradiť knižnú podobu encyklopédií a odborných príručiek, ale umelecká literatúra ostane vždy vo forme knihy. Potiaľ Umberto Eco.

Ale vráťme sa k slovenskej dráme. Situácia v divadle, hlavne bábkových, je z hľadiska inscenovania pôvodných slovenských textov ešte horšia ako vlni. O tomto boľavom probléme rokovali odborníci, teoretici i praktici bábkových divadiel na seminári počas divadelnej prehliadky Stretnutie V4. Viacerí diskutéri upozorňovali nielen na zmenu ekonomickej situácie, ale aj na množstvo nedoriešených teoretických otázok, na generačnú výmenu, na posun k vizuálnemu divadlu, čo určite poznačí a skráti dramatickú predlohu, na diverzifikáciu prostredia, ale aj na tzv. štátny kultúrny záujem, ktorý však nie je spojený s financovaním divadiel. To všetko spolu zapríčinuje pomalý rozklad stálych scén a vznik malých, viacfunkčných súborov, bez administratívnej zložky. Mení sa aj nosnosť termínov profesionálny a amatérsky. Profesionalita sa už neviaže iba k veľkým scénam. Práve naopak, práve tie sa často chovajú amatérsky. Z povedaného vyplýva zmena na všetkých úrovniach, teda aj na úrovni predlohy, ktorú sme doteraz brali ako základ.

Oslovila som bábkové divadlá v Košiciach, Banskej Bystrici, Nitre Bratislave a Žiline. Posledné tri menované divadlá nemali v repertoári ani pôvodné, ani adaptované diela slovenských autorov. V Košiciach sa uviedla iba dramatizácia rozprávky P. Dobšinského Piatko a Pustajs s bližším určením žánru maňuškový horor. Ako naznačuje autor, dramatizovanú podobu postavil na jednom princípe – na akčnosti. Text je naplnený neprehľadným množstvom bojových stretnutí, ktoré svojou jazykovou stránkou veľmi pripomínajú jarmočné hry s Gašparkom. Jazyk je prispôsobený regionálnej požiadavke, je naplnený hrubozrnnými hovorovými výrazmi, cigánskymi, rusínskymi či ukrajinskými slovami.

Bábkové divadlo na rázcestí malo vo svojom repertoári dve hry, ktoré si účelovo pre túto scénu vytvorili. Pre deti od štyroch rokov sú určené Vesmírne rozprávky Alojza Mikulku. Keďže táto scéna sa zaoberá aj sluchovo postihnutými deťmi, aj táto hra využíva predovšetkým výpovednú a znakovú hodnotu svetla a posunkov, takže je priateľná aj pre nepočujúce deti. Do hry je vkomponovaná postava robota, ktorý sa dorozumieva iba posunkami a tvorí most medzi zdravými a nepočujúcimi deťmi. Ide o kompozične jednoduchý útvar zložený z drobných sekvencií pripomínajúcich Exupéryho Malého princa. Autor nechal

voľnosť svojej fantázii a vytvoril bizarné planéty ako Vtákonohy, Kocka, Veľký obor, Čučoriedková planéta a pod. Vzácnym prvkom tejto hry, ktorý ju odlišuje od celej plejády súčasného umenia pre deti, je pokojné hľadanie, cestovanie, bádanie a napokon šťastný návrat domov, teda dianie, ktoré nie je poznačené akčnosťou, konfliktom, bojom, napäťom. A predsa sa deti nenudia. Tvorcovia svojho diváka nepodceňujú a do realizácie zapájajú všetky divadelné prostriedky, ktoré poskytujú umelecký zážitok. Nestavajú na šoku, ale rozdávajú pokoj a príjemný pocit.

Aj druhá hra je napísaná iba pre poetiku divadla na Rázcestí, pretože zachytáva stiahovanie divadla do inej budovy, teda ide o hru výsostne príležitostnú. Už samotný názov pripomína, že netreba zabúdať na minulosť, ktorá bola ťažká, ale priniesla svoje ovocie. Pomocou metafory divadelnej záhrady, medzitextovým nadväzovaním, odkazovaním na iné diela a výrazným kontaktovaním sa s detským divákom urobili autori Iveta Škripková a Marián Pecko pomník divadlu, ktoré muselo veľa bojovať za právo existencie, ktoré muselo pracne dokazovať, že aj postihnuté deti chcú divadlo, chcú ho hrať, pozerať a vnímať. Vývoj a práca Bábkového divadla na Rázcestí by si zaslúžili osobitnú pozornosť.

Aj keď nejde o pôvodné dielo slovenského dramatika, pokladám za potrebné spomenúť adaptáciu známej rozprávky Šípková Ruženka v DAB v Nitre. Bola inscenovaná na veľkej scéne, čo svedčí o vážnosti, ktorú toto divadlo pripisuje tvorbe pre deti. Svedčia o tom úspešné inscenácie Modrý vták či Perinbaba alebo dobrodružstvá Toma Sawyera. Vo všetkých inscenáciach hrajú poprední herci pod vedením známych režisériov ako je J. Bednárik či naposledy Marian Pecko. Text Šípkovej Ruženky napísala Iveta Škripková, ktorá sa autorsky veľmi výrazne presadzuje v oblasti drámy určenej predovšetkým deťom. Jej tvorba si zaslúžila väčší záujem zo strany odborníkov – teatrológov. Táto autorkavládne nezvyčajnou vizuálnou fantáziou takou prepotrebnou pre divadelné stvárnenie. Dokázala to už v minulom roku pri prepisovaní klasických rozprávok pre Bábkové divadlo na Rázcestí. Aj Šípková Ruženka v Nitre dostala novú tvár. Niesla sa v dvoch rovinách – ľudskej a čarovnej – fantastickej. Tú prvú predstavovali známe postavy z rozprávok a čarovnú štyri vedmy, pre ktoré autorka vymyslela úplne nový part a určila im veľký priestor v dramatickom deji. Boli nielen pri kolíske Ruženky, ale aj pri jej počatí. Úvodná mystická scéna s bielym vtákom v zelenom parku patrila aj z hľadiska výtvarného a hudobného k najpôsobivejším. Štylizácia postáv čarodejníc bola netypická hlavne preto, že štvrtú hrá muž, čo zvýrazňuje negatívnosť tejto postavy, ale zároveň aj tajomnosť zdôraznenú čiernym plášťom a oholenou hlavou. Ostatné rozprávkové postavy značne odporovali vžitým predstavám, svojím správaním a vystupovaním pripomínali dnešných ľudí. Do pozície vznešenosťi sa vždy iba nútene

presúvali, ich prejavy boli naplnené prirodzenosťou, podčiarknutou viacerými riešeniami (oslovovanie kráľovského páru ocko a mamina, nešikovné kočíkovanie a pod.). Tvorcovia využili prítomnosť muzikálnej herečky Evy Pavlíkovej v úlohe kráľovny okrem iného aj na to, že prostredníctvom jej vokálneho partu sa do hry dostali nežné lyrické polohy. Aj táto hra potvrdila teóriu, že deťom sa má predkladať umelecké dielo na vysokej úrovni, aby prehlušilo preslu mediálnych vplyvov. Hoci predstavenie trvalo vyše dvoch hodín, deti dobre reagovali, nevyrušovali a dlho tlieskali.

Ako sme už uviedli, aj ďalšie divadlá a súkromné scény pripravujú programy pre deti (napr. v Divadle a.ha. Paťa a pátrači, Paťa a sedem trpaslíkov atď.), ibaže nie je možné ich všetky postihnúť.

Na záver som si nechala rozhlasovú tvorbu, ktorá sa nadalej pravidelne a plánovite venuje deťom. Zatiaľ si rozhlas ešte vždy našiel finančné prostriedky na výrobu nových titulov, takže aj v tomto roku je o čom referovať. Tentokrát pokladám za potrebné zahrnúť do hodnotenia aj rozhlasové večerníčky. Hoci nejde o rýdzo dramatický tvar, ambíciou dramaturgov B. Panákovej a J. Uličianskeho bolo zabezpečiť aspoň dialogizované čítanie rozprávok. Ba v čase vianočného vysielania odznel muzikálový cyklus pod názvom Vianočné divadlo H. Ch. Andersena. Treba vyzdvihnuť dramaturgický výber, ktorý ponúka to najlepšie z rozprávkovej tvorby. Počúvanie večerníčkov by mohlo byť dobrým pomocníkom a poradcom mladých rodičov pri hľadaní kvalitných textov v širokej knižnej produkcií.

Dramatugia rozprávkových hier uviedla desať titulov, z nich tri boli pôvodné. Ostatné tvorili buď dramatizácie, alebo rozprávky napísané na motívy známych textov. S výnimkou hry Jána Milčáka Chlapec Simeon takmer všetky hry tematicky alebo formálne nadväzujú na folklórnu predlohu –. Autori J. Lenhart (Zlatý chlieb), J. Patarák (Čarokrásny závoj), L. Schramek (Dažďový vrch) pracujú s výrazovými prostriedkami čarovnej rozprávky, s aktualizáciou a výchovným zámerom. Kým J. Lenhart pôsobí skôr na morálnu stránku poslucháča, u Schrameka je čitateľná metafora na politickú moc jednej strany. O. Sliacky sa už tradične vracia k Biblia, tentokrát hrou Dávid a Jonatán. Vcelku možno konštatovať, že v roku 2000 nepribudol ani nový autor ani titul, ktorý by istým spôsobom posunul žáner dopredu. Z rámca spomenutých textov sa istým spôsobom vymyká iba Milčákov Chlapec Simeon. Ide o ďalšiu z radu filozofických rozprávok, kde autor prostredníctvom starca so srdcom dietľa, uvažuje o hodnote ľudského života a vyrovňáva sa so starobou. Text je náročný, i keď je nadľahčený rozprávkovými postavičkami škriatkov a vrany, čím nadväzuje na predchádzajúce rozprávkové hry. Spolu tvoria zaujímavý tematicky náročný, umelecky hodnotný celok – je iba otázne, či detský príjemca je pripravený pochopíť autorský zámer.

Oveľa zaujímavejšie pôsobí kategória hier pre deti. Okrem štyroch dramatizácií zo svetovej tvorby sa predstavili J. Repko, J. Milčák a s tromi prácami R. Bachratý. Hoci mená nie sú nové, témy, ktorými sa zaoberajú, prinášajú množstvo informácií o dobe dnešnej a paradoxne i minulej, a preto jej venujeme viac priestoru. J. Repko spracoval úsek zo študentských rokov M. R. Štefánika v hre Oči plné hviezd. Autor pracuje so známymi prostriedkami opretými o zážitkovú a citovú sféru detského hrdinu. Hra je účelovo zameraná na zvýšenie alebo posilnenie národnej hrdosti podčiarkujúc význam Štefánikovej osoby v histórii Slovákov. Hra R. Bachratého Rodinný atlas patrí k najzaujímavejším a zároveň najpotrebnejším titulom minuloročnej sezóny. Slovenské médiá sa veľmi málo a sporadicky venujú povojnovému obdobiu a 50. rokom, ktoré zasiahli nielen do súkromného života ľudí, ale aj do charakteru spoločnosti, myslenia a hodnotových sfér národa. Ovocie paleosocializmu žneme dodnes, iba že nehladáme korene javu a neodkrývame ho tak sústavne ako v okolitých krajinách. Spomeniem aspoň český seriál Zdivočená krajina s populárny M. Dejdarom v titulnej úlohe, ostro odsudzujúci deštruktívnosť socialistickej doktríny (ČT1). Aj preto zaujala rozhlasová hra R. Bachratého Rodinný atlas. Autor si nevybral jednu historku z uvedeného obdobia, ale na troch generáciách preukazne dokázal, ako socializmus fyzicky a ekonomicky ničil ľudí, ako im vnucoval nezmyselné idey typu: robotníci vedia riadiť fabriku či školu. Ukázal, ako sa deformovali ľudské charaktery (učiteľka za trest či ako trest vníma šírenie socialistickej ideológie v škole a potom nie náhodou z jej úst výjde S Pánom Bohom, súdruh Berkovič a z detských úst zase súdružka pani učiteľka, čo je vonkajší prejav chaosu vnútri človeka). Autor sleduje osud jedného atlasu, ktorý v každej dobe (koniec 40., 60. a 80. rokov) je ústredným motívom, je pevne späť nielen s rodinou, ale aj dobou, ktorá sa k nemu stavia vždy iným spôsobom, čím je vyjadrený vývoj doby a spoločnosti. Trvá presne 40 rokov, aby sa tri generácie jednej rodiny konečne dostali do sveta. Málokedy sa podarí v takej zomknutej podobe, pars pro toto zachytiť zaujímavo, výstižne a na malej ploche 40 ročný výsek zo života jednej spoločnosti, jej boj za slobodu a ešte aj detskému príjemcovi označiť potešujúcu správu, že deti sú obyčajne obrazom svojich rodičov. Jedinou chybou tejto rozhlasovej hry je zlé vekové zaradenie. Závažnosťou výpovede patrí skôr do kategórie hier pre mládež.

R. Bachratý je autorom aj ďalších dvoch zaujímavých textov. V hre Martin a kompa sa opäť vracia k prejavom zanovitosti pubescentov (tentototo motív sa objavil vo viacerých jeho prácach) a v hre Konečne nič nové alebo Chyba v programe sa vysmievaj „výrobcom“ televíznych programov, ale aj novodobému životnému štýlu, ktorý je poznačený uponáhľanostou, neschopnosťou oddychovať, relaxovať. Podarilo sa mu sparodovať našu

odkázanosť na techniku a neschopnosť poradiť si v situácii, keď nás zradí. Aj tátó práca by si zaslúžila hlbšiu analýzu. J. Milčák hrou Tulák Jonatán prispel do série hier, zaoberejúcich sa filozofickými otázkami, dotýkajúc sa hraničných polôh ľudského života. Aj tu kontaktuje starých ľudí s deťmi, aby mohol poukázať na hodnoty ľudského života.

Hoci v kategórii hier pre mládež boli iba tri premiéry pôvodných prác, všetky svojím spôsobom boli zaujímavé a disponovali vážnou výpovedou o živote. R. Dobiáš v hre Rozlúčka s bratom sa vracia k problematike, ktorej sa dotkol R. Bachratý v hre Rodinný album, on však volil metódu jednej epizódy spojenej s tragicou postavou nespravodlivo odsúdeného mladíka.

Podobným spôsobom ako kedysi P. Gregor uchopil problém rozhodovania sa človeka medzi Bohom a Satanom resp. ich boj o človeka J. Štepita v hre Horor vacui (strach z prázdniny). Príbeh obsahuje závažné fakty a výpovede o dnešnom človeku a možno svojím charakterom patrí viac do kategórie hier pre dospelých poslucháčov. M. Kákoš – už nielen režisér, ale aj autor – v hre Terárium sa postavil jednoznačne do pozície obhajcu mladého človeka, v tomto prípade maturantky, ktorá po rôznych peripetiách v rodine, vo vlastnom citovom živote a po veľkých sklamaniach volí smrť. Hraničné situácie, emocionálne vybičované scény, extrémne využívanie bratislavského slangu sice budí dojme reálneho obrazu, ale zároveň je na hrane vkusu a inklinujúc k dielam s populárhou štruktúrou.

Čo povedať na záver? Zdá sa, že slovenská kultúrna scéna je vo vare, vo vývane (alebo kríze?). Mnoho problémov je nedoriešených, nevypovedaných, často iba tápeme vo virvare mnohých kultúrnych informácií. Forma takéhoto hodnotenia môže isté veci prehliadnuť, vynechať, nemôže v žiadnom prípade vyčerpávajúco tému spracovať. Jej jedinou výhodou je, že sa snaží vidieť celú dramatickú tvorbu ako celok, a preto môže upozorniť na isté problémy, resp. vývojové zmeny. To ostatné už patrí do sféry vedeckého výskumu.