

Adela Mitrová

Prešovska Uniwerzita v Prešove

IDEOLOGICKÝ GÝČ V DRAMATICKEJ TVORBE PRE DETI A MLÁDEŽ

Milan Kundera v diele *Nesnesiteľná ľahkosť bytí* odhalil gýč ako jeden z hlavných nástrojov ovládania mäs v období komunizmu [Kulka 2000: 31]. Využitie gýča ako nástroja ovládania je možné vďaka tomu, že gýč vo svojej podstate má masovú príťažlivosť. Ako konštatuje T. Kulka [2000], jeho druhým znakom je zároveň jeho estetická defektnosť. V príspevku sa zaoberáme otázkou, či možno považovať za gýčové tie dramatické diela pre deti a mládež, ktoré vznikali v 2. polovici 20. storočia a vykazujú známky tendenčnosti, dobovej ideológie. Na základe výberovej analýzy konkrétnych diel (slovenských, ale aj českých, ruských a i.) sa pokúsime nájsť problémové parametre, ktoré dramatické dielo pre dieťa alebo mladého recipienta posúvajú do kategórie ideologického gýča. Sledovali sme dramatické diela, ktoré vznikli v rozpätí 60.–80. rokov 20. storočia.

Pri analýze a interpretácii sme vychádzali z toho, či vybrané diela spĺňajú podmienky gýča, ako ich definoval T. Kulka [2000]: 1. Či zobrazujú témy, ktoré sú všeobecne považované za krásne alebo ktoré majú silný emocionálny náboj; 2. Či je zobrazená téma vo vybranom diele okamžite identifikovateľná a 3. Či vôbec alebo takmer vôbec neobohacuje asociácie spojené so zobrazenou témou.

Ideologický gýč spĺňa všetky tri kritériá. Platí to aj v prípade diel pre deti, ešte výraznejšie pre mládež. Špecifickým znakom ideologického gýča pre deti a mládež je prvoplánový didaktizmus. Gýč ako netvorivé preberanie, replikovanie konvenčných foriem, motívov, dramatických situácií, stereotypov (napr. pri riešení konfliktu) sa prejavuje v mnohých dramatických hrách pre deti a mládež v období totalitného režimu v tzv. bývalom Sovietskom bloku.

Zo žánrov inklinuje k ideologickému gýču jednoznačne hra zo života detí. Realistický spôsob kreovania súvisí so skutočnosťou, že hry zo života detí sú výrazne poznačené dobovými prvkami. V prevažnej miere zobrazujú krásne detstvo v socialistickej vlasti. Dieťa je súčasťou kolektívu, v ktorom je vrcholnou taká pozitívna hodnota, ako je vzájomná pomoc a oddanosť vlasti. V čom je problém? V nedostatku miery a absencii psychologickej motivovanosti konania postáv, ktoré konajú výlučne na základe vonkajšej motivácie. Ich správanie je podmienené ideológiou. V takýchto dielach je prítomný prvoplánový didaktický zámer vycho-

vávať dieťa k vďačnosti komunistickej strane, ktorá sa stará o blahobyt a bezpečnosť občanov a aby jej v dospelosti bolo lojálne.

Prvé kritérium: zobrazenie tém, ktoré sú všeobecne považované za krásne a majú silný emocionálny náboj spĺňa viacero hier zo života detí v sledovanom období. Samotná téma by však ešte nestačila na to, aby sme takéto dielo označili za ideologický gýč. Za krásny je považovaný obraz láskyplného vzťahu matky s dieťaťom, hrajúce sa šteniatka, dievčatko s bábikou a pod., čo sú témy prítomné aj v kvalitných umeleckých dielach, ale dominujú v gýčových, ktoré exponujú uvedenú emocionalitu témy do patetických polôh. Silný emocionálny náboj mali hry českej poetky a dramatičky Jarmily Hanzálkovej. Napríklad jej hra zo života detí z roku 1983 (preklad M. Fehér) *Jablíčko mladosti* zobrazuje vzťah detí a starenky s alúziami na motívy prózy A. Gajdara *Timur a jeho družina*. Hlavné postavy tvorí skupina detí z obytného domu a suseda, dôchodkyňa Hájková, ktorá je v úvode hry mrzutou a deti okríka. Podľa očakávania starenku Hájkovú si postupne získa najmladšia Lucka, ktorá si ju „adoptuje“ za babičku. Celá hra je zobrazením idylického a v podstate nekonfliktného vzťahu pani Hájkovej a detí, čo autorka dopĺňa množstvom pesničiek. Problematická je tu prvoplánovosť, predvídateľnosť konania postáv i rozuzlenia a explicitná didaktickosť.

Dostávame sa k ďalším kritériám gýča. Od témy, ktorá je považovaná za všeobecne krásnu a dostatočne emocionálnu k faktu, že je ľahko identifikovateľná a schematicky prvoplánová: dieťa, ktoré je súčasťou pionierskej organizácie, mládenec či dievča, ktoré je vzorným „zväzák“ a vychováva mladších pionierov. Pri riešení konfliktu v tendenčných dielach sa možno stretnúť s modelovou situáciou, v ktorej najväčším trestom pre dieťa za previnenie sa považuje odobratie pionierskej šatky, tzn. vylúčenie z pionierskej organizácie. Mnohé ideologické diela ústia v závere do propagandistickej agitky. Napr. v bábkovej revue Jána Kákoša *Čarovné sklíčka* z roku 1961, ktorá je považovaná v dejinách slovenskej dramatickej tvorby pre deti za prvý pokus o žáner sci-fi a má svoje kvalitné miesta, je v závere využitá filmová projekcia ihrísk, prírody a vytvorený melodramatický obraz šťastného života detí v socialistickej vlasti, typický pre ideologický gýč. Podobne aj Elena Čepčeková, ktorá je autorkou vrcholných diel slovenskej literatúry (v oblasti drámy pre deti *Konôpka*, 1979 a *Belasý krčah*, 1982), vytvorila v 70. rokoch aj hru zo života detí *Zázračný ďalekohľad* (1976), ktorá je poznačená didaktickosťou, tendenčnosťou a pátosom. E. Čepčeková v nej vytvára idealizovaný obraz pionierov, ktorý má slúžiť ako mravný imperatív. Záver navyše skĺzne do prvoplánovej agitky: znie dobová pieseň „Žiari šatka pionierska“, ktorú ilustrujú detskí predstavitelia vizuálnym obrazom (z kvetov vytvárajú pioniersku šatku).

Gýčové dielo je explicitné a jednorozmerné. Ideologické diela využívajú schematické rozvrstvenie postáv, konfliktov, sveta (Východ verzus Západ). Socialistický realizmus ako ideológiou podmienená metóda písania preferoval tému spätú s ideológiou (téma kolektivismu, výročí 2. svetovej vojny, na Slovensku špeciálne téma Slovenského národného povstania a pod.) a realistické kreovanie

skutočnosti v snahe vyhnúť sa metaforickému, symbolickému, resp. zatextovému priestoru, ktorý by umožňoval viacvýznamovú interpretáciu. S uvedenou skutočnosťou (plochosťou a vyhýbaním sa zložitejšiemu a metaforickejšiemu vyjadrovaniu) súvisí aj 3. podmienka gýča podľa T. Kulku: „Kýč substantívne neobohacuje asociácie spojené se zobrazeným témam“ [Kulka 2000: 57]. Kladný hrdina v intenciách metódy socialistického realizmu bol maximálne angažovaný v duchu socialistickej etiky [Červeňák 1983]. Napriek tomu, že mnohí talentovaní autori dokázali dať takejto postave aj presvedčivé psychologické črty a motiváciu, nemožno sa vyhnúť faktu, že jeho konanie malo vždy vonkajšiu pohnútku, a to idey a ideály socializmu. Rovnako podstatný bol aj výchovný význam kladného hrdinu, „schopného vyžarovať intenzívnu socialistickú etickú energiu“ [Červeňák 1983: 21]. O jednoznačnej podriadenosti umenia politike svedčia aj dobové charakteristiky socialistického realizmu, napr. M. N. Parchomenka, ktorý ju vyvyšuje kvôli tomu, že podľa neho odstraňuje protirečenie medzi estetickým ideálom umenia a sociálnymi ideálmi štátnej moci [Červeňák 1983]. V skutočnosti ho však prehľbuje.

Typickým príkladom ideologického gýča v sledovanom období (so všetkými vyššie pomenovanými znakmi) je hudobno-dramatická hra zo života detí s prvkami sci-fi od českého autora Sašu Lichého s názvom *Fripiri* (1962, preklad do slovenčiny V. Turčány). Autor v nej spracúva aj aktuálne spoločenské udalosti, o.i. aj let J. Gagarina do vesmíru. V texte je transparentné, prvoplánové pretláčanie myšlienky spoločenskej angažovanosti a kolektivismu, vytváranie kolektívneho hrdinu, čo je typickým znakom väčšiny realistických hier pre mládež tohto obdobia. *Fripiri* je ukážkou divadelnej hry s výraznými tendenčnými prvkami. Už samotné reálie a zápletky majú v sebe impulz ideologického didaktizmu. Kolektivizácia a industrializácia sú heslami, ktoré nápadne „vyskakujú“ už z prvých replík a scény hry. Dej sa totiž odohráva na Sedmiskalí, mieste, kde sa stavia obrovská priehrada a s ňou nové mesto (alúzia na brigády typu Trať mládeže). Zápletkou je snaha siedmakov vytvoriť pod dojemom aktuálnych spoločenských udalostí astronautický krúžok „Gagarinovci“, čo ich triedny učiteľ neschvaľuje, pretože majú zlý prospech a najprv by sa podľa neho mali držať reálnych plánov – zlepšiť prospech a trénovať na futbalový zápas. Mládež si dá preto tajnú schôdzku, na ktorej „náhodou“ uvidia padnúť kozmickú družicu. Vystúpi z nej astronautka Fripiri. Z hľadiska výstavby deja je v hre nápadná nepresvedčivá konfrontácia nereálneho sveta – línia sci-fi a predstavenie pokrokovej socialistickej skutočnosti v „žiarivých bielych farbách“. V komponovaní deja možno sledovať schválnosti. Práve k deťom, ktoré chcú založiť astronautický krúžok príde mimozemšťanka Fripiri, ktorá má za úlohu zistiť, ako funguje vodná elektrárňa. Z *Fripiri* sa však v závere „vykluje“ prezlečená pilotka. Všetko bola len didaktická hra, ktorú im pripravil otec jedného z chlapcov Pavol Piaty, ktorý v rámci hesla „škola hrou“, či dnešnou terminológiou pomocou „zážitkového učenia“ chcel prinútiť svojho syna učiť sa. Prvoplánový didaktizmus je neprehliadnuteľný (napr. aj v motívoch,

keď sa „mimozemšťanka“ Fripiri učí o vyspelejš socialistickej spoločnosti) a stojí nad umeleckou a estetickou hodnotou textu. Hudobné „čísla“ tvoria poväčšine kolektivistické piesne (napr. pri spoločnej stavbe novej bežeckej škvarovej trate a pod.). Ako príklad uveďme záverečnú pieseň, ktorá je až popieraním fantázie a propagovaním, resp. velením socialistického realizmu:

Všetci (spievajú)

Nám už čert a černokňazník nepáči sa nijak
ani paloš, ani šabla, budzogán či kyjak,
rozprávky nám vybledli jak spisy,
v ktorých vojsko nech len v Sitne spí si!
Čo nám z drakov, z tátošov, z tých lietajúcich koní,
z princa, strigy, ktorá vzduchom na metle sa honí?
Nad zemou už doba zvoní iná:
krúžia nad ňou žiaci Gagarina....
...My chceme mier, a žiadne tanky,
mieriť len zrakom do čítanky,
by sme si raz jak dospeli
s Gagarinom svet obzreli...! [Lichý 1962: 62]

V dramatickej tvorbe pre deti je osobitnou kategóriou záver hry, v ktorom má svoje morálne opodstatnenie očakávanie pozitívneho rozuzlenia. Avšak v dielach, ktoré môžeme zaradiť do kategórie ideologického gýča šťastný záver nevychádza zo zápletky, ale je daný už na začiatku hry a pramení v očakávaní správneho konania hrdinu presvedčeného o socialistických ideáloch. Pri dielach pre deti, v ktorých sú detskí protagonisti, je však takéto presvedčenie detského hrdinu iba pridané zvonku. Súvisí s tým problém manipulácie, o ktorom sme hovorili v úvode v súvislosti so znakmi gýča a konštatovaním M. Kunderu.

Český autor Josef Mlejnek bol v 60. rokoch 20. stor. autorom viacerých hier pre mládež. V roku 1960 mu v preklade M. Jančušku vyšla na Slovensku komédia *Prvá skúška* a v roku 1961 hra zo života mládeže *Hrdina*. Obe jeho hry sú typicky tendenčné, poznačené dobou a spoločenskou objednávkou – v oblasti témy kolektivismus, vzorná socialistická mládež, pionierske tábory a pod. Skutočnosť, že *Prvá skúška* získala cenu v súťaži osvetového ústavu, svedčí skôr než o jej estetických a umeleckých kvalitách o tom, že bola vytvorená v duchu dobovej kultúrnej politiky, v súlade s tým, čo sa od hier pre mládež očakávalo – vychovávať socialisticke zmyšľajúcich občanov. Napriek tomu, že je žánrovo zaradená medzi komédie, je skôr sociálnou činohrou, príp. socialisticko-realisticky kreovanou hrou zo života mládeže (13–15-ročných). Tematicky univerzálne postavený problém, ktorý sa vymyká zo zoznamu tém typického gýča – šikanovanie a komplikované prijatie nového člena Pavla, ktorý pochádza z detského domova do kolektívu modelárskeho krúžku – je však spracovaný

dost povrchné a prvoplánovo. Motivácia konania Pavla je síce jasná, ale pri rozuzlení je napriek tomu v hre evidentné transparentné pretláčanie spoločensky žiaducej tendencie ku kolektivismu. Navyše v sujete je viacero z logiky deja nevyplývajúcich zápletiiek a ich rozuzlení. Realistické kreovanie témy sa podpísalo pod „poplatnosť dobe“ (od reálií, cez sociálne prostredie a pod.). Ako príklad uveďme vetu, ktorá je mottom celej hry ako východisková a nespochybniteľná téza a ktorej syntaktický rozbor majú v rámci skúšky urobiť študenti: V socialistickej vlasti nie je nikto sám. Didaktizmom poznačená je aj Mlejnekova hra *Hrdina* (1961). Spoločenská objednávka je zjavná už v téme – družobné vzťahy so štátmi východného bloku. Do pionierskeho tábora prídu poštou listy zo ZSSR od detí, s ktorými si dopisujú. Motivácia konania i zápletky prichádza zvonku: chlapci majú napísať kamarátom o hrdinovi svojich čias, lebo v škole interpretovali román *Hrdina našich čias* od Lermontova. Následne sa začne „honba“ za hrdinom, ktorým sa stane najskromnejší z nich a „každý, kto na seba myslí až na koniec.“ Silná myšlienka je však podaná príliš explicitne a didakticky, s vonkajšou motiváciou konania postáv i kreovania deja a celá hra je len ďalšou z plejády tendenčne napísaných hier pre mládež.

Znaky ideologického gýča v 60.–80. rokoch 20. storočia vykazuje nielen žáner hry zo života detí (u ktorého je to až typická črta, vzhľadom na realistické kreovanie a zobrazovanie dobových reálií), ale možno ich nájsť dokonca aj v rozprávkových hrách. V tradičnej rozprávkovej hre na ľudové motívy *Zlatá studňa* (1961, preklad E. Mikulajová) sa známa česká autorka Zdeňka Horynová snaží využívať i symboliku v kontrastoch: slnko – život, zlato – smrť a pod. V závere dokonca prevláda takmer až duchovná symbolika – zlej kráľovnej Aurite očernela tvár a nedokázala sa ani ukázať na slnku, lebo by zhorela na dennom svetle. Napriek zápletke, ktorá nesie hlboké morálne posolstvo, ako aj uvedenej symbolike, ktorá textu dáva hlbší rozmer, sa autorka nevyhla tendenčnosti. Zaujímavá zápletko o Slnčnej krajine, v ktorej kráľovná postavila hodnotu zlata nad hodnotu lásky a premenovala ju na Zlatú krajinu, zriekla sa slnka, ktoré prestalo svietiť a v krajine nastala tma a chlad a z ľudí sa stali otroci peňazí a zisku, stroskotala na kreovaní postáv. Tie sú kreované schematicky čiernobielo a plocho. Až na hlavnú postavu Vincka, ktorý napokon zachráni celé kráľovstvo, lebo nezištne vykope v studni väčší poklad než je zlato – život (v podobe batôžka matrinej dúšky), všetky ostatné postavy nemajú individuálny charakter, ale splývajú s davom. Na jednej strane sú dedičania na čele s dobrým a ľudským kočíšom Vincom a na strane druhej kráľovská suita na čele so zlou kráľovnou Auritou. Ide skôr o kolektívne postavy bez vykreslených charakterov. V závere sú nápadné didaktické prvky v zmysle posilnenia spolupatričnosti a najmä kolektivismu – zo zlata sa stane uhlie, ktorým budú kúriť a piecť koláče pre celú krajinu. Zlatá studňa tak napokon vyznieva schematicky, hoci zápletko a symbolické rozprávkové motívy sú podnetné.

Divadelnou hrou pre staršiu mládež *Udeliť hodnosť chlapa* zaujal sovietsky autor J. Čebalin aj na Slovensku (viacero vydaní). Prekladu sa zhostila Zuzana

Poljaková (1. vydanie v roku 1963). Už podtitul hry „skoro až tragický, maximálne seriózny príbeh o tom, ako sa z chlapcov stávajú chlapi“ dáva tušiť, že pôjde o tematiku z prostredia kasární a teda času povinnej vojenskej služby. Napriek tomu, že hra má nesporné kvality v oblasti využívania divadelných prostriedkov (budovanie výsostne divadelných mizanscén), patrí medzi tendenčné hry pre mládež, s využívaním prostriedkov z kategórie poetiky socialistického realizmu. Dominantnou prizmou, cez ktorú sa nazerá na dané prostredie (námorní vojaci) a na problém rebelujúceho mladíka je preexponovaný pátos. Evidentnou slabinou textu je čiernobiely kreovanie postáv (dobrí a prispôsobiví vojaci verzus rebelujúci hudobník). Jedinou rozporuplnou a pravdivejšie kreovanou postavou je práve rebelujúci protagonista Sarpaneva. Aktuálne nastolený problém dospievania, schopnosti prevziať zodpovednosť za seba aj iných, či obetovať sa je však podaný a hlavne riešený modelovo čiernobiely a hodnotovo diskutabilne prostredníctvom podriadenia sa vojenskému výcviku.

V dielach, ktoré inklinujú v tomto období k ideologickému gýču možno v prevažnej miere nájsť aj jeden leitmotív: výchova prácou. V hrách pre deti, kreovaných tzv. poetikou socialistického realizmu má práca, ktorá je nepochybne hodnotou, preexponovaný až „samospasiteľný“ význam a v gýčových dielach vytráca didaktický zámer nad estetickou a umeleckou hodnotou textu. Ako príklad uveďme kvalitatívne problematický text *Vládca harabúrd* od V. Andrejeviča a S. Prokofievovej (1972, preklad J. Turan). V tejto bábkovej hre s pesničkami pre najmenších divákov slúžia príbeh aj postavy jedinému cieľu – vychovávať deti k čistotnosti. Výchovný zámer autorov sa uskutočňuje síce účinným, ale trochu diskutabilným prostriedkom: prostredníctvom vzbudzovania strachu (doslovným stvárnením výchovnej premisy, že „nás pohltí špina, ak sa nebudeme o seba starať a upratovať“). V dramatickom texte túto úlohu spĺňa negatívna postava Vládca harabúrd, ktorý zastupuje tradičnú postavu zlého draka z ľudových rozprávok. Motív úteku z tradičných rozprávok je tu transponovaný do moderného sveta. Obluda z odpadkov naháňa Seriožku a jeho kamarátku Katku, ktorá je kreovaná v kontraste k Seriožkovi ako ukázkovo čistotná a poriadkumilovná. Niektoré scény prenasledovania nadobúdajú hororové prvky. Napr. keď sa Vládca harabúrd dostane k Seriožkovi domov a priková ho k posteli reťazami. Záver ústi do očakávaného rozprávkového šťastného konca. Deťom pomôže Katkin otec – Zametač. Postava Zametača je obdobou rozprávkového hrdinu, ktorý bojuje s drakom.

Inými prostriedkami, ale s rovnakým prvoplánovým didaktickým akcentom je téma výchova prácou stvárnená v bábkovej hre s pesničkami Grigorija Ostera (1988, preklad S. Mičinec a D. Farkašová). *Človek s chvostom* je komédiou so zmesou fantastických motívov i motívov zo života detí. Autor sa v nej pohráva s nápadom, čo by sa stalo, keby sa v súčasnosti z opice v ZOO stal človek. Zaujímavý nápad troskotá na kreovaní zápletky, ktorá trpí na schválnosti. Napokon sa z takmer kriminálnej zápletky, ktorou sa autor snaží pútať divákovu pozornosť,

ukáže, že Opičiak bol predtým človek, z ktorého sa stala opica, lebo bol egoistický a nechcelo sa mu pracovať. Opičiaka znova zatvoria do ZOO a ukazujú ako nový živočíšny druh deťom. V závere odznie pieseň s tendenčným a didaktickým textom o dôležitosti práce s leitmotívom: „...platí pravda odveká: Práca zrodila človeka“ [Oster 1988: 54].

Ďalším fenoménom ideologického gýča v čase totality bolo využitie historickej témy na ideologické ciele. Didaktizmom a tendenčnosťou je poznačená napr. bábková hra *Ruské pole* (1982, preklad V. Marušiaková) od Jurija Limanova. Autor vychádzal pri jej písaní z historických udalostí, konkrétne z roku 1360. Avšak okrem historických postáv (napr. protagonista Dmitrij Moskovský) v nej vystupujú aj alegorické, ktoré sa stávajú nositeľmi veľkých ideí (o.i. Ruskej zeme) a ich repliky až „papierovo šuštia“ veľkými abstraktnými tézami. V bábkovej hre možno okrem dramatických pasáží nájsť aj pasáže dialógov rozprávačov, šašov Fomu a Jeriomu, so Zemou, Obilnými klasmi a ďalšími alegorickými postavami, vyznievajúcich prvoplánovo ako popisný didaktizmus:

Foma. Za chlebič oráč oddávna vlečie jarmo. Mám pravdu, ruská zem?

Zem (zdvihne sa). Áno, šašo, máš pravdu... Mňa, zem, oráč od nepamäti polieval slaným potom a sial do mňa zrno, aby som mu urodila každodenný chlieb.

Obilný klas (zdvihne sa). A ja som obilný klas. Všade, kde som sa rozrástol, stepný kavyľ ustupoval, a už tam nebola zem, ale pole. Ruské úrodné pole...

Kavyľ (vtrhne, zakrúži okolo Obilného klasu). To teda nie, ja, stepný kavyľ, sa nedám, mňa sa tak ľahko nezbavíte!

Foma. Jedna starosť oráča večne máta – pred stepnou burinou zavrieť vráta!

(Kavyľ sa vrhne na Obilný klas.)

Zem. Ruský vojak ma od nepamäti polieval slanou krvou a bránil pred dobyvateľmi...

(Obilný klas sa bráni ťstím a kopijami. Zatláča Kavyľa.)...

Obilný klas. Ruská zem, pomôž mi!

Bodliak. Tá ti nepomôže, ty budúca slama, od nej pomoci nečakaj. (Z Bodliaka sa natáhujú k Zemi čierne ruky.) Vidiš, zadrapi sa do nej chamtivé ruky kniežat-mociánov, každý hrabe k sebe, myslí len na svoj prospech... [Limanov 1982: 4]

Uvedené úvodné scény sú deklamatívne a sú „ukážkovým“ ideologizovaním literatúry pre deti. Následne sa divák prenáša do minulosti, sprítomňuje sa rok 1360 a začína klasická dramatická akcia oživenia historických udalostí, ktoré sú neustále retardované vstupmi a komentármi rozprávačov Fomu a Jeriomu. Šašovia sa stávajú hovorcami pretláčania idey boja za vlasť. Napr.

Foma (spieva). V detskej duši zneje hlas,
hrám je koniec, už je čas
za otčinu, dedovizeň – v boj!
Rozpráši nepriateľský voj! [Limanov 1982: 6]

Idea boja za vlasť je v rámci dramatickej akcie nesená pozitívnou postavou mladého kniežaťa Dmitrija Moskovského, ktorý prevezme zodpovednosť oslobodiť Rusko od tatárskeho jarma a tomuto cieľu podriadi aj svoj osobný život (stavia Kremel' ako pevnosť na obranu Moskvy). Zaprie lásku k jednoduchej dievčine Vasiona a ožení sa s kňažnou z politických dôvodov. Príbeh Dmitrija a Vasiony je kreovaný presvedčivo a dramaticky účinne. Problémom sú pasáže, ktoré príbeh „opúšťajú“ a tézovito a prvoplánovo podčiarkujú idey, ktoré by boli čitateľné aj z historického príbehu. Téma je kreovaná s hrdinským pátosom, frekventovaným prvkom ideologických gýčov.

Ukážkovým tendenčným textom preniknutým socialistickou ideológiou je v sledovanom období napokon aj rumunská divadelná hra Alexandra Popovici *Chlapec z lavice* (1963, preklad S. Ivaničová). Vyznačuje sa veľkou disproporciou medzi modernými divadelnými prostriedkami a obsahovou náplňou. Nemožno poprieť, že *Chlapec z lavice* má aj svoje kvalitné stránky. Divadelná hra pre deti a rodičov využíva antiiluzívne postupy, priznáva, že všetko, čo sa deje na javisku je len hra odstupom od dramatického diania, epickými prvkami a scudzovacími efektmi (typickými pre epické divadlo). Nesujetovosť je ďalším znakom hry *Chlapec z lavice*, v ktorej je síce prítomná hlavná postava milého medvedíka Marina a dejová línia hľadania stratených rodičov, ale hlavný dej je retardovaný jednak dialógmi a vyššie uvedenými nesujetovými postupmi a jednak podstatnejšou líniou, a tou je industrializácia krajiny: ľudia kvôli výstavbe zničili les. Autor využíva postupy typické pre divadelnú avantgardu 60. rokov, ale zároveň je nutné dodať, že slúžia ideologickej myšlienke socializmu. Absurdné alebo skôr nepochopiteľné je posolstvo celej hry: aj zvieratá majú pomáhať industrializácii a majú sa učiť pracovať od ľudí. *Chlapec z lavice* je hrou s „prevrátenými hodnotami“ (je v poriadku, že ľudia ničia les, zvieratá im v tom majú pomáhať, pozitívne riešenie pre zvieratká je postavenie zverinca a deti v hladisku im v tom majú pomáhať, medvedík napokon nájde rodičov v cirkuse, ktorí sú spokojní, že sú skrotení, lebo majú čo jesť, deti zvieratkám postavlia zverinec a budú ich chodiť kŕmiť a obzerat atď.). Pri žiadnej zo skúmaných hier z čias totalitných rokov recipient nenadobudne taký intenzívny dojem ako pri *Chlapcovi z lavice*, že ide o manipulujúcu hru s anti-ekologickým a anti-humánnym posolstvom. Repliky sú tézovité, text je explicitne poplatný dobe, s budovateľskou témou (okrem vyššie uvedeného aj postava dievčatka, ktorej otec pracuje v brigáde socialistickej práce).

Uvedené diela, ktoré vykazujú známky ideologickej tendenčnosti, majú aj problémové parametre, ktoré ich radia do kategórie gýča. Ideologický gýč v dramatickej tvorbe pre deti a mládež má všetky znaky gýčového diela, zobrazuje

témy, ktoré sú všeobecne považované za krásne alebo ktoré majú silný emocionálny náboj a sú okamžite identifikovateľné. Ideologický gýč „oblubuje“ metódu socialistického realizmu a darí sa mu preto v žánri hier zo života detí. Z tém dominuje ideologicky preferovaná téma kolektivismu, dieťa v pionierskej organizácii, výchova prácou, oslavy štátnych sviatkov a pod. Takéto diela zväčša nerozširujú poznanie, pretože sú schematické, prinášajú konvenčné témy, zápletky a riešenia. A najmä minimálne podnecujú, resp. nepodnecujú fantáziu dieťaťa a asociatívne myslenie ani nezintenzívňujú senzualitu, keďže jazyk týchto hier je jednoduchý, vyznačuje sa explicitnosťou a nič nie je ponechané na fantáziu dieťaťa. Dominantným parametrom je prvoplánový didaktizmus a podriadenosť spoločenským ideálom socializmu a komunistickej strane.

Ako konštatuje T. Kulka [2000], čím bude dielo intenzívnejšie a prvky, ktoré sú v ňom zjednotené, komplexnejšie a rozmanitejšie, tým bude esteticky hodnotnejšie. Dramatickému dielu, ktoré možno označiť za ideologický gýč pre deti a mládež tieto pozitívne estetické vlastnosti – jednoty, komplexnosti a intenzity – jednoznačne chýbajú.

Bibliografia

- Andrejevič V. a Prokofievová S. [1972], *Vládca harabúrd*, LITA, Bratislava.
 Čebalin J. [1963], *Udeliť hodnotu chlapa*, DILIZA, Bratislava.
 Čepčková E. [1976], *Zázračný ďalekohľad*, LITA, Bratislava.
 Červeňák A. [1983], *Socialistický realizmus v diskusii*, Slovenský spisovateľ, Bratislava.
 Hanzálková J. [1983], *Jablčko mladosti*, LITA, Bratislava.
 Horynová Z. [1961], *Zlatá studňa*, DILIZA, Bratislava.
 Kákoš J. [1961], *Čarovné sklíčka*, DILIZA, Bratislava.
 Kulka T. [2000], *Umění a kýč*, Torst, Praha.
 Lichý S. [1962], *Fripiri*, DILIZA, Bratislava.
 Limanov J. [1982], *Ruské pole*, LITA, Bratislava.
 Mlejnek J. [1960], *Prvá skúška*, DILIZA, Bratislava.
 Mlejnek J. [1961], *Hrdina*, DILIZA, Bratislava.
 Oster G. [1988], *Človek s chvostom*, LITA, Bratislava.
 Popovici A. [1963], *Chlapec z lavice*, DILIZA, Bratislava.
 Stanislavová Z. a kol. [2010], *Dejiny slovenskej literatúry pre deti a mládež po roku 1960*, Literárne informačné centrum, Bratislava.
 Stanislavová Z. [2013], *Éthos a poésis*, Vydavateľstvo Prešovskej univerzity, Prešov.
 Thullerová G. [2007], *Umenie a (lebo) gýč*, IKAR, Bratislava.