

## Čo odkazuje Krtko deťom?

*Ágnes Bálint – Terézia Strédl*

### **Dieťa a rozprávka**

Aj Bettelheim potvrdzuje starú skúsenosť, že klasické rozprávky o vílach sú pre päťročné a staršie deti. Ale už aj úplne malé deti – okolo roka a pol – majú rady rozprávky; aj pre nich sú zdrojom radosti, vplývajú na obrazotvornosť a identifikáciu s hrdinami rozprávok.

Rozprávky pre malé deti sú však macochami rozprávkovej literatúry. Je málo klasikov, a ani tí tak systematicky nezoradili rozprávky, ako sú ľudové rozprávky zoradené pre väčších, alebo ako sú Grimmove rozprávky. Trh rozprávok je plný, zo dňa na deň sa objavujú nové rozprávkové knihy pre malých, ale väčšina z nich je bezcenná, nenapĺňuje funkciu, ktorú predpovedá. Dlhý čas by zabralo predstavovanie týchto drahých, pekne ilustrovaných, ale jazykovo, obsahovo, v psychologických odkazoch prázdnych, čiže nepoužitelných rozprávkových kníh, a ani nie je témou tejto úvahy.

Nielen väčšie, ale aj malé deti potrebujú dobrú rozprávku. Aká je dobrá rozprávka? Bettelheimove kritériá sú v prvom rade pre rozprávky s vílami, a uprednostňuje vekovú skupinu 5- až 7-ročných detí. Podľa Bettelheima dobrá rozprávka rozvíja intelekt detí, orientuje ich v citoch, umierňuje ich túžby a strachy, akceptuje ich ťažkosti, a navrhuje riešenia na ich problémy. Cez to, že naraz sprostredkuje otvorené aj skryté odkazy, osloví vedomé i nevedomé štruktúry osobnosti, posmeľuje dieťa v jeho vývine, zmierňuje jeho vedomé i nevedomé napätia (Bettelheim 1985, 13).

Predpokladáme, že pre deti pod 3 roky treba vypracovať samostatný systém kritérií, zohľadňujúc vývinové špecifiká malých detí. Bettelheim pomocou psychoanalýzy odkryl význam a odkazy rozprávok, resp. podvedomé konflikty detí a zodpovedal ich. K dosiahnutiu nami vytýčených cieľov pri psychoanalýze treba zohľadniť i výsledky kognitívnej vývinovej psychológie.

### **Psychologické potreby malých detí**

Obdobie malého dieťaťa (batolaťa – ďalej: detský vek) je zároveň bežným i psychologickým pojmom; myslíme zhruba deti vo vekovom rozpätí od 1,5 až 3 roky. Nižšie rozoberáme tie dôležité aspekty vývinu detí (emocionálne, socializačné, kognitívne), pomocou ktorých sa ozrejmujú psychologické charakteristiky a potreby tohto vývinového obdobia. Len pomocou nich môžeme zostaviť kritériá dobrej rozprávky pre tieto deti.

Podľa psychoanalýzy detský vek je vekové obdobie, keď z podvedomia postupne sa dostáva na povrch „ja“. Narodením sa „ja“ dostáva sa osobnosť na vyššiu štruktúrnu úroveň, kde pri nevedomom „id“ vedomé aspekty „ega“ riadia správanie. Objaví sa a zosilní vedomie „ja“. Umožní dieťaťu vnímanie a chápanie sveta ako samostatného subjektu. Uspôsobí ho aj na to, aby pozorovalo, imitovalo správanie sa iných subjektov, s nimi sa identifikovalo, a tak vykročilo na cestu socializácie. Toto je ústredný bod v živote detí z pohľadu pochopenia rozprávok, keď je už schopné vnímať hrdinu rozprávky ako samostatnú bytosť, svojím libidom umocniť a identifikovať sa s ním.

Preto je dôležité, aby hrdina rozprávky bola taká postava pre dieťa, ktorá je spôsobilá a akceptovateľná na identifikáciu s ňou. Spôsobilosť vzniká na základe podobnosti: v niektorých črtách alebo správaním sa podobá na dieťa. Úplná podobnosť však môže byť odpudzujúca a úzkostlivá. Nie je náhoda, že už malé deti sa rady identifikujú s malými zvieratkami z rozprávok. Pre akceptovateľného hrdinu rozprávky je už ťažšie určiť jasné kritériá. Je dôležité, aby potreby, snaženia, túžby boli v súlade s dieťaťom a aby na ich naplnenie poskytovalo sociálne prijateľné hodnoty. Jednoznačne, aby boli dobré, resp. počas rozprávky sa stali takými, aby boli schopné zdolať ťažkosti, s ktorými sa stretávajú.

Počas socializácie dieťa sa stretáva s normami, hodnotami, vzormi správania, osvojenie ktorých je pre neho náročná úloha. V tomto procese sú mu nápomocné milované osoby (rodičia, súrodenci a i.), ktorých napodobňuje, resp. s ktorými sa identifikuje, a tak ľahko, latentne si osvojuje potrebné socializačné vzorce. Objavením „ja“ paralelne cez identifikácie sa objavujú zárodky i „nadjasuperega“, ale v detskom veku jeho úloha je nepatrná.

Pravdepodobne nie vo významnej miere, ale cez identifikáciu rozprávkoví hrdinovia už v tomto veku môžu reprezentovať niekoľko socializačných funkcií. Cez nich reprezentované normy, hodnoty a vzorce správania môžu v dieťati vyvolať imitáciu, resp. snahy identifikácie. Preto je veľmi dôležité, aby tieto vzorce, ktoré reprezentujú rozprávkoví hrdinovia, boli sociálne hodnotné a platné. A keďže hovoríme o malých deťoch, treba zdôrazniť, aby tieto vzorce neboli príliš komplikované a ťažké: aby neodradili dieťa, ktoré pre svoju nezrelosť je neschopné ich imitovať. Neprekáža, keď hrdina má nadjasuperego, ale aby nemal ťažké pocity viny, dlhotrvajúce výčitky svedomia a uspokojenie svojich potrieb neodkladal do nekonečna. Aby vedel čím skôr navrátiť narušenú harmóniu a potom sa z nej tešiť.

Objavením sa „ja“ zásada radosti postupne zaniká a odovzdáva svoje miesto zásade reality. Ale tento proces je veľmi pomalý a nikdy sa nenaplní: v niektorých situáciách počas nášho života zdroj radosti ovplyvní naše správanie. Čo sa týka detského veku, zdroj radosti zostáva dominantný, ale neustálym stretom, konfrontáciou „ja“ a reálneho sveta vzniká potreba uplatňovania zásady reality. V niektorých prípadoch môže dieťa usporiadať svoje konflikty už podľa zdroja reality. Objavenie zdroja reality v tomto období sa prejaví najmä v schopnosti spomaľovať, oneskorovať túžby.

Čo sa týka vzťahu rozprávky a zásady radosti, pre dieťa sú známe tie obsahy, ktoré uplatňujú bezbrehý význam zdroja radosti. Pre neho sú nadmierou milé tzv. orálne rozprávky, v ktorých hrdinovia jedia dobrotu (rozdrvenie hľby kaše, domček z medovníkov a iné). Ale rad akcií čerpajúci len zo zásady radosti neurobí rozprávku dobrou rozprávkou. Podstatným prvkom rozprávky, ako zdôrazňuje aj Bettelheim, je konflikt. V rozprávkach pre malé deti je typickým zdrojom konfliktov stret medzi túžbou a realitou, keď hrdina musí byť zrelý na riešenie, na zmenu: vzdať sa zásady radosti a podľa potrieb zásady reality vyriešiť situáciu.

Paralelne s vývinom podľa hĺbnej psychológie v detskom období prebieha aj veľmi rýchle a všetky schopnosti zasahujúce kognitívne zrenie. Na začiatku tohto zrenia je dieťa ešte v preverbálnom období, vo svete sa orientuje podľa schém senzomotoricky, resp. takto rieši i svoje vyskytnuté problémy. Na konci procesu dieťa už aktívne a kreatívne používa jazyk, aby sa čo najlepšie orientovalo vo svete a riešilo svoje problémy. Jazykový vývin samozrejme úzko súvisí aj s vývinom myslenia. Rozdiely medzi kontrapólmi sú viditeľné, ale segmenty zvládanej cesty vykazujú veľké individuálne rozdiely, ktoré sú takmer „neviditeľné“. Cestu od preverbality k verbalite nesprievádza priamočiara a rovnomerný pohyb. Môžeme to zdôvodniť i faktom, že rečový vývin nie je iba výsledkom kognitívnych procesov. V rozvíjaní vo významnej miere sa dostávajú do popredia jazykové podnety prostredia a stála interakcia s komunikujúcim prostredím. Podnety verbálneho sveta pre dieťa postupne sa naplňajú s významom. Ako prebieha postupné naplňovanie kódu s významom, pre dieťa sa roztvárajú nové vzrušujúce aspekty sveta. „Cez jazyk dieťa objavuje nepredpokladané bohatstvo reálneho sveta, ktorý stojí nad ním“ – hovorí Piaget (1996, 17). Pri jednoduchých jazykových schémach, ktorými naraz vie opísať okolité univerzum, rýchlo sa objavajú komplexné dejové schémy, cez ktoré môže vyjadriť časovú následnosť a pohyb.

Potreba rozprávky u malého dieťaťa z pohľadu verbality je veľmi špecifická. Jeho rozvíjajúca sa jazyková kompetencia ešte nesiahá k porozumeniu dlhých komplikovaných dialógov a dejov. Potrebuje krátke rozprávky, v ktorých sú pre neho známe slová a deje. Z hľadiska kreslených filmov sú ideálne nemé filmy, resp. s krátkym verbálnym textom. U dieťaťa sa len teraz rozvíja aj schéma rozprávky a deja, a preto je potrebné, aby jemu adresovaná rozprávka obsahovala veľmi jednoduchú, ľahko pochopiteľnú seriú dejov a udalostí. Keď sú naplnené spomínané atribúty, pre dieťa počúvanie, resp. pozeranie rozprávky sa stáva nielen príjemným vyplnením voľného času, ale aj rozvíjajúcou činnosťou. Samozrejme, treba akceptovať aj to, že v tomto životnom období pre dieťa nie rozprávka je len jediným duchovným rozvíjajúcim zdrojom. Ba nie je len jediným, ale ani najdôležitejším. Prostriedkom na rozvíjanie verbálnej kompetencie sú osvedčenejším spôsobom ľudové riekanky, a kvalitné, jednoduché detské básničky, spievanky. Optimálnym prostriedkom na rozvíjanie ostatných kognitívnych funkcií je voľná, spontánna hra a imitácia. Potom aký má rozprávka podiel na rozvoji? Aké ešte iné možnosti dáva rozprávka malým deťom?

## Rozprávka a kreslený film

Pojem rozprávky v XXI. storočí (a ani v XX. storočí) neznamená už len písané-rozprávané rozprávky, ale aj sprostredkované deje cez animované filmy. Rozšírením televízie (dnes videofilm, DVD ešte viac rozšírili ponuku) už dieťa v preverbálnom vývinovom období dostáva významnou mierou obrazové (a verbálne) informácie cez animované filmy. Musíme sa priznať, že deti sú veľmi zavčasu a vo veľkej miere vystavené viac-menej prosperujúcim vplyvom televízie a médií.

Úvaha o pozitívnejšom vplyve hovorenej-čítanej rozprávky od sledovanej vo filme by bola rozsiahla. Skutočnosť je, že prvá spomínaná viacnásobne presahuje význam tej druhej, ale v troch dimenziách určite vplyva pozitívnejšie na dieťa. V prvom rade dosiahne aktivizáciu predstavivosti oproti filmu, ktorý ponúka hotové obrázky, po druhé rozvíja jazykovú kompetenciu v takej miere, v akej filmy nedokážu<sup>1</sup>, po tretie je bez debaty, že počúvanou rozprávkou vyvolávaná obrazotvornosť nefrustruje deti oproti obrazom, ktoré dostávajú hotové, v naturalistickej, často až drastickej podobe.

Ale boli by sme pštrosoy, ktoré strkajú hlavy do piesku, keby sme nechceli pochopiť fakt, že väčšina dnešných detí získava zážitky z rozprávok cez animované filmy. Čiastočne to môžeme zdôvodniť faktom, že cez kanály kreslených filmov, videofilmov, DVD prístup detí k rozprávkam je oveľa ľahší, na druhej strane je preťaženosť rodičov, ktorí menej čítajú rozprávky.

Aj ponuka kreslených filmov pre deti je nadbytočná, a v rozsahu aj tu nájdeme toľko nehodnotných produktov ako pri knihách. Pri bezcenných produktoch v značnej miere nájdeme priamo škodlivé<sup>2</sup> kreslené filmy, ktoré sú sprostredkované cez televízne kanály. Tento fakt môžeme vysvetliť nízkou investíciou a nie tým, že režiséri, resp. televízne kanály by verili v ich pozitívny vplyv, hodnotu (umeleckú, morálnu, pedagogickú a inú.). Pre elimináciu týchto škodlivých kreslených filmov rodičia musia vyvíjať značnú energiu práve preto, že sú veľmi ľahko dostupné.

Máme aj pozitívne príklady. Vo vedeckom a bežnom svete sa spomínajú zriedka, a práve pre ich malý výskyt by slúžili hodnotným výskumným témam. V tejto štúdii by sme chceli poukázať na jeden seriál kreslených filmov, a na tomto príklade ilustrovať, čo znamená dobrá rozprávka pre dieťa.

1 Sú aj výnimky. Napr. texty kreslených filmov Józsefa Romhányiho (originálne i preklady) sú pre deti školského veku vhodné na rozvíjanie materinského jazyka. Jazykovo sú náročné i texty Istvána Feketeho a Istvána Csukása, použité v animovaných filmoch.

2 Pod tým rozumieme tie kreslené filmy, ktoré sú nadmerne agresívne, poskytujúce nevhodné socializačné vzorce, zvyšujúce úzkosť detí, ktoré neelaborujú.

Tento seriál kreslených filmov je od Zdenka Milera, má názov Krtko a už 50-ročnú tradíciu. Zo svojho žánru predstavuje vo všetkých oblastiach náročné riešenie. Popri umeleckej grafike a filmovej hudbe obsah epizód (a cez to i odkazy pre deti) z každého hľadiska napĺňa ideál dobrej rozprávky pre malé i ostatné deti.

## Kritériá dobrého kresleného filmu

Podľa nás náročný a dobrý kreslený film v mnohých oblastiach rozvíja citový a kognitívny vývin detí. Chceli by sme to dokumentovať práve na príklade Krtka.

Dobry kreslený film môžeme vnímať aj ako komplex podnetov a informácií, ktorý naraz sprostredkuje odkazy kognitívnej a citovej sfére osobnosti dieťaťa a komplexne ju rozvíja. Ďalej rozoberáme príklady niektorých rozvíjajúcich aspektov.

Dobry kreslený film sprostredkuje také informácie dieťaťa o svete, ktoré ešte nemohlo nadobudnúť, resp. nikdy by to nevedelo získať. Toto platí aj pre verbálnu rozprávku, ale my by sme sa chceli sústrediť na kreslenú rozprávku: vizuálne obrázky dieťaťa uľahčia pochopenie, ako keby si malo predstaviť tie veci, ktoré nepozná. Cez kreslené filmy o Krtkovi dieťa získa také informácie, napr. aká je dáždovka, vtáčie hniezdo, hribe, ako lieta orol, ako pláva kačica, že ryby žijú vo vode, že z vajička sa vyľahne kuriatko a že melón alebo mrkva sú chutné.

Dobry kreslený film vhodnými grafickými riešeniami napomáha zjemneniu vizuálneho vnímania. Malému dieťaťu poskytuje pochopenie takých rozdielov, ako veľké – malé, krátke – dlhé, nízke – vysoké, úzke – široké a tak ďalej. Cez pohyblivé figúrky jednoznačne sa oddelí postava od prostredia, ľahko sa dostane „k pochopeniu“ zážitku. Možno toto chápanie ešte nie je pojmové, ale „zmyslové“, no určite napomáha kognitívnemu spracovávaníu obrazových informácií a „pripravuje“ neskoršie pojmové pochopenie vizuálnych zážitkov.

Dobry kreslený film rozvíja i pozornosť, najmä dlhodobú pozornosť. Netreba vysvetľovať, že dieťa bystrou pozornosťou sleduje pohyblivé, farebné predmety aj vtedy, keď sú na obrazovke. Nanajvýš treba poukázať na to, že výkon dlhodoobej pozornosti sa objavuje veľmi skoro a je možné predlžovať ho donekonečna, ale prekonaním určitého optima už nemá nič spoločné s potrebami, resp. vývinom dieťaťa (por. Ranschburg 2007, 308–311).

Dobry kreslený film (s mierou) obohacuje obrazotvornosť, najmä v tom období, keď sa rozvíja. Podľa Bettelheima rozprávka otvára také možnosti detskej obrazotvornosti, ktoré by samo od seba neobjavilo (Bettelheim 1985, 14). Vo vytvorení vnútorného obrazového sveta dôležitú úlohu zohráva mikrosvet kreslených filmov, ktorý sa skladá z náročných grafických prostriedkov, rozvíjajúcich fantáziu. O grafike kresleného filmu o Krtkovi môžeme konštatovať, že je umelecká, a pritom oslovuje deti. Jeho svet foriem je jednoduchý, s ľahko

identifikovateľnými postavami, ktoré sú detské: postavy sú okrúhle, končatiny krátke, hlavy veľké<sup>3</sup>, pohyby nie príliš rýchle. Krtko svet vidí z pohľadu dieťaťa (vo väčšine chodí po zemi či pod ňou a dosiahnutie výšok vyžaduje takú istú námahu ako dieťaťu) a vidí tie isté veci, ktoré dieťa. Jeho domov má podobné zariadenie ako deti (stôl, stolička, posteľ a niekedy varič alebo telefón). Žije v peknom usporiadanom prírodnom prostredí: cíti sa dobre medzi peknými kvetmi, kríkmi, stromami, ktoré ho obklopujú (sú skutočnými rastlinami, nanajvýš štylizovanými). Jeho priateľmi sú ozajstné bytosti prírody: myšička, zajac, ježko, žaba, slimák, motýľ, sova, vtáčiky a tak ďalej. Aj príjemný, súzvučne harmonizujúci svet farieb (dominantnou farbou je farba prírody zelená, a žltá, ktorá prevláda ako svetlo) napomáha k tomu, že filmy o Krtkovi vyžarujú veselosť, pokoj a znázorňujú bezpečný, obľúbiteľný svet.

Dobrý kreslený film v obrazoch porozpráva dobré príhody, a tým rozvíja i rôzne aspekty pamäti. Pre epizodickú pamäť poskytuje podklad séria akcií, čo prežíva hrdina. Filmy o Krtkovi akcie nestriedajú tak často ako americké, resp. podľa amerického vzoru režirované – odhliadnuc od faktu, že práve preto tento film o Krtkovi za oceánom považujú za pomalý<sup>4</sup>. Táto relatívna spomalenosť napomáha malým deťom, že môžu bez problémov sledovať dej.

Pre dlhodobú pamäť film poskytuje rôznorodosť schém správania, ktoré si dieťa môže osvojiť bez toho, že by ho to stálo námahu. Okrem konkrétnych obsahov je dôležitejšie, že cez dobrú rozprávku si môže osvojiť samotný dej, resp. schému rozprávky. Konštrukcia a forma rozprávky (vlastne scenár) môže slúžiť ako vzor na snenie dieťaťa, hovorí Bettelheim (1985, 14). Mnohé epizódy filmov o Krtkovi napomáhajú dieťaťu pochopiť, čo je to rozprávka.

Dobrý kreslený film môže rozvíjať i verbálnu pamäť – keď jeho hrdinovia rozprávajú. Okrem prvej epizódy Krtko nerozpráva, resp. rozpráva málo a aj ostatní hrdinovia skôr len naznačia reč. Najmä tento aspekt filmov o Krtkovi ho uspôsobil, že ho deti v preverbálnom období mali rady. Ale Krtko a jeho priatelia nie sú nemí: komunikujú medzi sebou neverbálnym spôsobom, čo niekedy zdôraznia i slovom. Týmto slovám (ahoj, poď/chod', tam, jaj, dobre) dieťa dobre rozumie a v danom kontexte napomáhajú pochopiť duševný stav a situáciu účastníkov, ale aj bez toho je zrozumiteľné všetko.<sup>5</sup>

Špecifickým aspektom pamäti je melódia a fixovanie jej textu. Krtko nerozpráva ani nespieva, ale často si pospevuje jednoduché, ale veľmi pekné spievanky. Tieto ľúbivé spievanky tiež rozvíjajú pamäť, ďalej – hoci nie priamo k téme – rozvíjajú estetické vnímanie, vkus. Toto platí i pre hudbu filmov,

3 Ale oči nie sú až také veľké ako v japonských animáciách.

4 USA práve pre tento fakt ani nekúpili seriál. Pozri [www.kisvakond.lap.hu](http://www.kisvakond.lap.hu).

5 Nemôžeme to tvrdiť o každej epizóde. Tvorcovia seriálu niekedy realizovali svoje vlastné umelecké ambície a vtedy nezohľadnili v prvom rade hladiská detí (Krtko vo sne, Krtko a orol). Hodnotu celého seriálu tento fakt nezmerňuje.

ktorá je muzikálna, náročná, hodnotná. V prevahe čerpajú z klasickej hudby, ale priestor majú i prvky ľudovej a populárnej hudby. Tieto melódie určujú základnú náladu epizódy, ich striedaním predpovedajú, resp. naznačujú zmeny v deji. Hudba sa nepodriaďuje submisívne obsahu, ale skôr dopĺňa, naznačí, a niekedy originálne ilustruje videné. Hudba v značnej miere prispieva, že svet Krtka je príťažlivý a milý pre každé dieťa.

## Rozvoj Krtka

Činnosť Krtka môžeme sledovať ako komplex a odhaľovať jej všeobecné charakteristiky. Takto získané súvislosti sú platné a adekvátne. Ale na jemnejšiu analýzu treba, aby sme zohľadnili i poradie vzniku dejov.

Tento seriál kreslených filmov – teraz už s päťdesiatročnou minulosťou – má takmer i toľko epizód. Počas tohto obdobia Krtko prešiel niekoľkými zmenami. Ako sa menil okolitý svet, technológie, dopravné prostriedky, životný štýl, tak sa „modernizovali“ i prostredie a životný štýl Krtka. Od 90. rokov seriál vznikal v česko-nemeckej koprodukcii, ktorá má svoju charakteristiku. Dovtedy z každého hľadiska (prostriedky, hračky, pohľad na svet, životný štýl) východoeurópsky Krtko (český<sup>6</sup> a socialistický<sup>7</sup>) sa postupne stal „blahobytným“ (nič mu nechýba, žije v usporiadanom, harmonickom predmetnom prostredí a i.). Analýza uvedených predností a nevýhod nie je však naša úloha.

Paralelne so zmenou sveta počas tých desaťročí Krtko nenazdajky dospel. V prvých niekoľkých desiatkach epizód (v r. 1957–75) Krtko bol ešte dieťaťom. Zoznamuje sa so svetom, každý gombík stlačí, zapne, vyskúša. Jeho hlavnou činnosťou a životnou potrebou je hra. V každom svojom čine je vedený zásadou radosti a je bezbrehým hedonistom. Ale zároveň je pripravený sa deliť s hračkami alebo pomáhať odkázaným. Vonkajší svet je pre neho ešte chaotický, ale je v ňom plno zdrojov radostí a zaujímavých vecí. Tieto rozprávky sú plné orálnych a análnych symbolov: veľa je, veľa sa kúpe, stretáva sa aj so smetami, odpadmi, kýcha od výfukových plynov, a často padne na zadok. Jeho kolektívne vzťahy sú sporadické: náhoda mu prináša spoluhráčov, s ktorými prežíva príjemné chvíle, ale potom ide ďalej. Tieto deje sú skôr meniace sa seriály akcií, bez poučení. Typickým príkladom tohto obdobia je epizóda *Krtko a raketa*. Tu sa Krtko hrá s guľkou, keď objaví pri sebe hračku rakety. So zvedavosťou ju obíde, posadí sa do nej, postláča gombíky, ktoré tam vidí. Raketa sa naraz pohne a zoberie ho na jeden neobývaný ostrov. Na malom ostrove nájde aj spoluhráča, raka, ktorý ho obdarí perlou za jeho guľku. Pomocou raka a rýb poskladajú rozsypanú raketu a pritom sa priatelia dobre zabávajú na brehu. V závere raketa prinesie späť Krtka domov.

6 Najmä preto vzniká tento fakt, lebo epizódy nie sú synchronizované a tých pár slov je v českom jazyku. Pre deti to nie je prekážkou, lebo z kontextov je význam jednoznačný.

7 Epizóda *Krtko a dáždňik* sa začína obrazom jednej českej dedinky.

Epizódy, vyhotovené od r. 1975, predstavujú Krtka už psychosociálne zrelšieho, v predškolskom, neskôr v školskom období. Tento Krtko už pri zásade radosti pozná i zásadu reality. Už vie oneskoriť svoje túžby a urobiť kompromisy. Už má „nadja“, má výčitky viny<sup>8</sup>, očakáva aj od iných správne správanie<sup>9</sup>. Jeho prostredie je obohatené o rôznorodé falické symboly: vysoké stromy, vysoké domy, obrovské pracovné stroje. Svoje problémy rieši pokusom a omylom, ešte sa nachádza v prelogickom období. Jeho hlavnou činnosťou ešte stále je hra. Má veľa priateľov a tieto väzby sú silné a trvácne. Okrem spoločného hrania sú zálohou vzájomnej pomoci. Typickým príkladom je epizóda *Krtko ako filmová hviezda*. V jeden deň Krtko dostane list od filmového štúdia a pošlú poňho aj auto. Je pred ním veľká kariéra, dostáva mnoho hlavných úloh vo filmoch (jeho priatelia vedľajšie úlohy). Ľudia húfom chodia na premiéry. Krtko najprv so záujmom prežíva filmovanie i úspech. Režisér ho obdarí jednou veľkou tortou, o ktorú sa s radosťou podelí s kamarátmi. Úspech však zaväzuje: Krtko sa musí zúčastňovať na mnohých protokolárnych stretnutiach vo svete, odhliadnuc od toho, čo by chcel on sám robiť. Namiesto hry musí cestovať a poklonkovať, jeho priatelia a prostredie sa mu vynárajú iba v sne. Tento sen ho upozorňuje, že úspech ho poháňa zlým smerom. V jedno ráno ujde zo svojho luxusného bývania, zanechá všetky dary a vyznamenania a vráti sa k svojim priateľom. Neskôr sa už nepoddá vábeniu úspechu, a vedome stráži svoju nadhodnotenú identitu krtka.<sup>10</sup>

Epizódy, realizované od 90. rokov, zobrazujú už dospelého (niekedy adolescentného) Krtka. Tento Krtko je už zrelá, hotová osobnosť, so zmyslom morálky, zodpovednosti a identity. Má svoj domov, priateľov, prácu. Má veľa prostriedkov, čo cielene, adekvátne používa. Logicky uvažuje, je predvídavý, rozhodný. Jeho charakteristikou je altruistické správanie, poskytovanie pomoci druhým, starostlivosť o iných, a tiež to, že sa vášnivo venuje svojim záľubám (počúvanie hudby, starostlivosť o záhradu a priateľské podujatia). Jeho svet je vyrovnaný, harmonický, ktorý je len niekedy prechodne nabúraný votrelcami (napr. líška, medved). Charakteristická epizóda z tohto obdobia je *Krtko a prameň*. Počas rýľovania Krtko narazí na prameň a od vody začne spievať, neskôr aj poliate kvety a nakoniec i rýľ. Prichádzajúci priatelia dostanú sa tiež napiť a pod vedením Krtka zostavia improvizovaný spevácky zbor. Estetický zážitok nabúra medveď

8 Tu myslíme najmä na nedostatkové hospodárstvo a výkladový blahobyť, a protirečenia sa dostali do filmov. Charakteristickým príkladom je poľský seriál *Čarovná ceruzka*. Pre Krtka je nedosiahnuteľná požiadavka jedny nohavice alebo autičko (jedine svojou bystrosťou ich získa), a zároveň je svedkom toho, že pred ním vyrastie jedno beztváre mesto namiesto lesa (*Krtko v meste*).

9 Krtko a rádio – v tejto epizóde Krtko celé dni nahlas púšťa rádio, nie je ohľaduplný voči priateľom, ktorí ho opúšťajú. No oľutuje svoje egoistické správanie a rádio zahrabe.

10 *Krtko a robot* – v tejto epizóde Krtko potrestá nenásytného chrčka, lebo robot použil vo vlastný prospech. Tak isto je potrestaná nenažraná vrana, ktorá zje vianočný stromček Krtkovi a myške (*Krtko a vianočný stromček*).

prichádzajúci s revom, a priatelia sa od strachu rozutekajú. Aj medveď ochutná vodu a pod jej vplyvom mu z hrdla vychádzajú melódie, ktoré ho skrotia. S úsmevom odchádza a prameň postupne vyschne. Vzniknuté ticho vyruší tenký hlások dážďovky, ktorej sa ešte ušla kvapôčka z prameňa. Malé spoločenstvo sa znova rozveselí.

Podobne ako v prípade iných rozprávok hrdina nezávisle od toho, ktorú vekovú skupinu zosobňuje, vyslovuje platné odkazy pre deti rôzneho veku. Krtko, tak sa zdá, prekonal vplyv času: už niekoľko detských generácií vyrástlo a jeho popularita nie je o nič menšia.

## Svetonázor Krtka

Tvorca Krtka, Miler, deti veľmi dobre pozná. Vie uvažovať detským rozumom a pozerá na svet detskými očami.<sup>11</sup> Vie aj to, že rozprávky pre deti musia reprezentovať detské myslenie.

Piaget počas odhalenia detského myslenia opísal aj špecifický, pre predškolský vek charakteristický „svetonázor“, podstatou ktorého je, že dieťa sa orientuje vo svete cez tzv. koherenčný systém. Táto orientácia je jednoznačne egocentrická a prelogická, ale vypĺňa tie chýbajúce časti, ktoré vyplývajú z absencie pojmových, štrukturálnych poznatkov. Podľa Piageta charakteristikou detského svetonázoru je animizmus, finalizmus, artificializmus a detský realizmus (Piaget 1996, 23).

Veľa epizód o Krtkovi vypovedá o tom, že jeho tvorca si je vedomý špecifik detského svetonázoru a túto vedomosť kreatívne využíva, aby hrdinu rozprávky priblížil deťom.

Krtko je nepochybne animista. V jeho svete sú telefón, koberec, Mesiac, snehuliak, kukučkové hodinky a ostatné veci cítiacimi bytosťami, s ktorými môže uskutočniť rôzne akcie, prežiť dobrodružstvo. Kreslený film znázorňuje jeho animizmus tak, že tieto veci sa oživia, majú intencie a iniciujú akcie. Kukučka napr. ukradne farebné guľôčky Krtka a provokuje spoločnú hru.<sup>12</sup> Koberec, ktorý ľudia vyhodili, hľadá priateľa a vyberie sa za Krtkom. Bolí ho, keď ho Krtko chce prakerom očistiť, aj vedomie stratí na krátky čas, keď spadne do vody.

11 Táto epizóda by vyžadovala hlbšiu analýzu, lebo z umeleckého hľadiska má rôznorodé hodnotné odkazy. Miler postavil krivé zrkadlo pred filmové umenie: poukazuje na falošnú ilúziu dekorácií, na úspech, ktorý zle vplyva na osobnosť, a ironicky reflektuje i seba prostriedkami vo filme.

12 V jednom prípade tieto prostriedky dostanú hlavnú rolu. Na víkend Krtko zoberie veľa nepotrebných vecí. Preto odpočinok sa stáva nespontánnym: používanie tých vecí, ich postavenie, neskôr ich pobalenie vyplní jeho všetok čas. Pri tom jeho priatelia aj bez týchto vecí sa zabávajú celkom dobre. Krtko sa poučí zo skúseností. Na druhý deň sa vyberie aj on so svojimi priateľmi a všetky nepotrebné prostriedky nechá doma. (*Krtko a víkend*)

Krtko „sa trápi“ pre jeho zdravie, pokúsi sa ho „oživiť“, potom ako vojak svojho zraneného spolubojovníka ho nesie na pleci. Keď sa koberec „prebudí“, z vďačnosti „zvezie domov“ svojho nového priateľa.<sup>13</sup> Citové, zámerné akcie týchto predmetov sú pre deti samozrejme, kongruentné, zábavné.

Krtko je aj finalistom, ktorý si myslí, že prírodné úkazy spĺňajú nejaký cieľ (väčšinou s ním spojený). Pre neho je samozrejme, že preto svieti Slnko alebo sneží, aby mal nové dobrodružstvá, vedel sa dobre pohrať. Preto je ráno, aby sa začali dobrodružstvá, a preto je večer, aby sme išli spať. V jednej epizóde dážď má úlohu navrátiť poriadok vo svete. Dej je nasledovný: život zvieratám v lese znepríjemňuje líška – každého straší tým, že ho zje. Aj Krtko musí pred ňou zutekať a pri tom spadne do škatule plnej farby. Od červeno sfarbeného Krtka sa líška vystraší. To mu dodalo nápad, aby zvieratá, ktoré žijú v strachu, prefarbil a rôznorodo vyzdobil. Vyzdobené zvieratá sa vzbopia a vyzdobia aj časť lesa. Líška sa na smrť vystraší od neznámych tvorov, od zmeneného lesa a poberie sa do sveta. Keď už sa problém vyriešil, netreba zmenený zovňajšok. A teraz príde dážď, zmyje farbu zo všetkého.<sup>14</sup> Dážď tu nemá funkciu jednoduchého prírodného úkazu, ale spĺňa dôležitú funkciu: navráti narušenú harmóniu.

Nájdeme príklad i na artificializmus Krtka. V jednej epizóde Krtko nájde svetielkujúci smaragd, a hneď mu napadnú hviezdy. Myslí si, že malý kamienok nemôže byť nič iné iba hviezda z neba, ktorú treba vrátiť. O jeho artificializme svedčia aj chvíle, počas ktorých skúša vrátiť kamienok na nebo. Prídu mu na pomoc i priatelia: zajac, žaby, vtáčiky – skúšajú mu pomôcť, ale sa to nedarí. Prefíkaná straka, ktorá nie je artificialista, len nenásytná, sa na určitý čas zmocní kamienka. Ale Krtko sa nezdáva: smaragd treba vrátiť na nebo, aby mohol byť ďalej hviezdou. Nakoniec mu príde na pomoc Mesiac, ktorý ho „vynesie“ na nebo. Tam na miesto padajúcej hviezdy vie umiestniť kamienok. Krtko sa potom vždy so spokojným pocitom pozerá na nebo, veď aj on sa pričínil, aby každá hviezda bola na svojom mieste.<sup>15</sup>

Detský realizmus, ktorý podľa Piageta je charakteristikou detského svetonázoru, je ťažké znázorniť cez vizuálne prostriedky. Krtko však má príklad i na toto. Rozdáva spôsoby vizuality i myslenia detského realizmu: nerozlišuje subjektívnu a objektívnu realitu.

13 Nemáme informácie, či Miller je nakoľko školený psychologicky, ale vedome, na základe pozorovania detí zostavil figurínu Krtka. Všetky časti „testoval“ na svojich deťoch a na základe zelanej reakcie ich dotváral.

14 *Krtko a hodinky.*

15 *Krtko a koberec.*

V jednej epizóde sa Krtkovi pre búrku jeho jediná, obľúbená platňa zlomí, a tak nemôže počúvať hudbu. Vtáčiky v lese však vyspevujú rôzne krásne melódie, ktoré zaujmú Krtka. Všimne si aj to, že noty melódií padajú na zem a už vytvárajú kopčeky. Krtko pomocou myšky zozbiera do hrncov hmatateľnú hudbu, miesi ju, rozvalká a reže na slížiky. Z týchto slížikov vytvára platňu a znova môže počúvať hudbu.<sup>16</sup> Pôžitok hudby sa takýmto spôsobom zmaterializuje a znova sa stáva estetickým zážitkom.

Krtko teda je schopný vidieť svet detským spôsobom. Tým sa rozprávky stávajú pochopiteľnými a citovo približujú Krtka deťom.

### Čo odkazuje Krtko deťom?

Dobrý kreslený film, ako sme videli v predošlých častiach, takisto ako dobrú rozprávku je možné charakterizovať cez rôzne kritériá, a niektoré sme už spomínali. Bolo by možné spomenúť aj iné, ale z hľadiska objemu práce zdôrazníme iba ďalšie dva, ktoré úzko súvisia, ale je možné ich charakterizovať aj osve. Spoločne majú to, že oba sa vzťahujú na odkazy zobrazených dejov kreslených filmov.

Jeden dej môže mať nespočetné informácie s charakterom odkazov, a z nášho pohľadu sú najdôležitejšie psychologické a socializačné odkazy.

Pod psychologickým odkazom rozumieme také obsahy, ktoré indirektívnym spôsobom zacielujú vedomé a nevedomé sféry dieťaťa a symbolickou formou mu pomáhajú sa zorientovať v riešení psychologických problémov. Dobrý kreslený film má aj také psychologické odkazy.

V epizódach Krtka vidíme početné príklady na psychologické odkazy. Krtko vyžaruje radosť zo života, znova a znova prežíva, že tešiť sa je dobré, ľúbiť a byť ľúbený je dobré, samota je bolestivá, ťažkosti sú zdolateľné, a tak ďalej. Je to odlišné ako odkazy rozprávok o vílach: špeciálne sa sústreďuje na malé deti. Nehovorí o nevedomých úzkostiach (separačná úzkosť, súrodenecká žiarlivosť, oidipovské problémy a i.) ako dobré rozprávky pre väčšie deti, ale čiastočne sa môžu aj tie objaviť. Predstavitelia zloby, nenávisti, úzkosti aj tu sú zdolané, a vzniknutú úzkosť epizódy rozprávky vždy eliminujú. Krtko vždy úspešne bojuje s nenásytnou líškou, orlom, alebo skrotí zavýjajúceho psa či medveďa. Ale jednoznačne negatívna figúrka nie je stálym reprezentantom v dejoch o Krtkovi.

Okrem zobrazenia úzkosti je dôležitejší stret zásad radosti a reality a potreba zreleho riešenia tohto konfliktu. Krtko v prvom rade slúži zásade radosti, ale na požiadavky reality vždy reaguje vzdaním sa tejto zásady. Naraz odkazuje to, že je dobré byť dieťaťom (žiť podľa zásad radosti, hrať sa je dobré, život je plný

16 *Krtko ako natierač.*

dobrodružstiev, môžeme konzumovať chutné veci), a to, že je dobré dorásť (zá-  
sada reality je lepšia, efektívnejšia ako zásada radosti – je dobré byť kompetent-  
ným, poznať, čo na čo slúži, čo prečo vzniká).

Psychologické odkazy Krtka majú vždy pozitívne, platné a hodnotné obsa-  
hy. V tomto dnešnom v hodnotách zneistenom a relativizovanom svete je tento  
moment ojedinelý jav.

Ďalším kritériom dobrého kresleného filmu je, že cez zobrazené deje spro-  
stredkuje socializačné odkazy malým deťom. Tie sú preto dôležité, lebo názorne  
predstavujú systém noriem a pravidiel, morálku daného spoločenstva. Pozitív-  
ne socializačné odkazy (ktoré sa usilujú o zoznámenie sa a interiorizovanie pra-  
vidiel) sú nevyhnutné v rozprávke, v kreslenom filme pre deti, ak okrem zábavy  
máme za cieľ i výchovu. Na rozdiel od poučných rozprávok sú v dobrých roz-  
právkach socializačné odkazy sprostredkované cez symboly, indirektne. A tak  
sa stanú vhodnými na imitáciu a identifikáciu.

Deje o Krtkovi sprostredkujú nespočetné pozitívne socializačné odkazy –  
predpokladáme, že vedome. Krtko má rád zvieratá, pomáha odkázaným, naprá-  
va, čo pokazil, a konzumuje veľa ovocia. Najviac rozpracovaným socializačným  
aspektom je problematika priateľstva. Krtko bez váhania vždy pomáha svojim  
priateľom, rad sa hrá s nimi, teší sa s nimi. Delí sa s nimi o hračky, dobrôtky a  
pre priateľov zanechal aj svoju sľubnú kariéru. Jeho správanie znázorňuje, že s  
priateľmi byť znamená byť doma vo svete.

## Krtko a záhrada

Ildikó Boldizsár, výskumníčka rozprávok, poukazuje na to, že v ľudových roz-  
právkach sa málo objavuje záhrada a záhradkárstvo. Vysvetľuje to tým, že hrdi-  
novia rozprávok žijú pre súčasnosť, nemajú čas sa venovať záhrade (por. Boldiz-  
sár 2004, 31–35). Krtko je však milovníkom záhrady a obľubuje krásne kvety. V  
mnohých epizódach sa objavuje, ako starostlivo sa stará o záhradu, ochraňuje  
svoje kvety (od vyschnutia, výstavby cesty, dopravných prostriedkov).

Záhrada a záhradníctvo je mnohovýznamným symbolom, a tak sprostred-  
kuje veľa odkazov. Z nich jeden je krása a harmónia ako hodnota – tiež je zried-  
kavým javom v umení moderných čias. Práca v záhrade evokuje lásku k prírode,  
čo je častý odkaz dejov Krtka. Krtko predbiehajúci svoju dobu už na prelome 60.  
a 70. rokov „prehovoril“ o znečisťovaní prostredia, o urbanizačných škodách, o  
ničení prírody. Všetky formy života považuje za cenné a ochraňuje ich. Krtko je  
obyvateľom sveta, kde sa dá žiť, a tento svet so svojimi prostriedkami aj ochráni.

Záhradníctvo znamená i prácu. Práca je súčasťou jeho života tak ako hra,  
cestovanie alebo dobrodružstvá s priateľmi. Krtko je majster rozumného štruk-  
túrovania času, a tým dáva príklad na prežívanie rozumného života.

Psychologický odkaz záhradníčenia je tiež veľmi zaujímavý. Udržiavaná záhrada je ukazovateľom vnútorného poriadku a duševnej harmónie. Môžeme tomu rozumieť aj tak, že kto má záhradu, má domov, a kto má domov, má korene a identitu. Krtko je doma vo svete a spolu s ním sú doma aj tí, ktorí sa identifikujú s ním počas pozerania rozprávky.

## Literatúra

Bettelheim, Bruno (1985): *A mese bűvölete és a bontakozó gyermeki lélek*. Budapest: Gondolat.

Boldizsár Ildikó (2003): *Mi lesz veled, Hamupipőke? A magyar gyermekirodalom időszerű kérdései*. <http://www.opkm.hu/konyvesneveles/2003/2/18Boldizsar>

Boldizsár Ildikó (2004): *Mesepoétika. Írások mesékről, gyerekekről, könyvekről*. Budapest: Akadémiai Kiadó.

Kósa Éva (2005): Gyerekek, serdülők és a média. In Vajda Zsuzsanna – Kósa Éva (2005): *Nevelésélektan*. Budapest: Osiris.

Piaget, Jean (1970): *Szimbólumképzés a gyermekkorban*. Budapest: Kairosz Kiadó.

Piaget, Jean (1996): A gyermek szellemi fejlődése. In Piaget (1996): *Hat tanulmány*. Budapest: Piaget Alapítvány.

Ranschburg Jenő (2007): *Rögök az úton. Egyén és család – pszichológiai írások*. Budapest: Saxum Kiadó.

Stern, Daniel (é.n.): *Egy baba naplója. A kisgyermek életének bontakozó világa*. Budapest: Animula.

[www.kisvakond.lap.hu](http://www.kisvakond.lap.hu)

## Kisvakond üzenete a gyerekeknek

(Összefoglalás)

A tanulmány a meseirodalom hiányzó szegmensét, a kisgyermekkorú mesék világát elemzi mélylélektani indoklással és a Kisvakond, az ismert cseh rajzfilm hőse mesevilágán keresztül. Rámutat azokra a meseelemekre, amelyek eltérőek és segítik a kisgyermekkorú személyiségfejlődést. Ilyenek pl. a preverbális szakasz fogalomképzésének sajátosságai, a zene hatása a kisgyermek érzélemvilágára, amelyek nagyon fontos kiegészítői a vizuális ingereknek és így a komplex hatás elérésének.

## **Krtko – eine Botschaft des kleinen Maulwurfs**

(Zusammenfassung)

Im Beitrag wird ein fehlendes Segment der Märchenliteratur, die Märchenwelt der Kleinkinder am Beispiel der bekannten tschechischen Zeichentrickfigur des kleinen Maulwurfs Krtko durch tiefenpsychologische Argumentation untersucht. Es wird auf abweichende Märchenelemente verwiesen, die zur Persönlichkeitsentwicklung der Kleinkinder beitragen können. Solche sind z.B. die Besonderheiten der Begriffsbildung in der präverbalen Periode, der Einfluss der Musik auf die Emotionswelt des Kindes. Sie alle sind wichtige ergänzende Faktoren der visuellen Reize und dadurch der Erzielung komplexer Effekt.