

ŽÁNRE DETSKEJ LITERATÚRY

POÉZIA

BÁSEŇ – MODLITBA – žáner lyrickej meditatívnej (kontemplatívnej), duchovnej poézie s prevahou reflexívnej zložky, založenej na hlbokom sústredení, rozjímaní a premýšľaní, súvisiacom s náboženskou vierou (M. Rúfus)

LYRICKÁ BÁSEŇ – vyjadruje jednu základnú myšlienku, opisuje jeden silný zážitok z viacerých hľadísk. Charakteristické sú prvky zachytávajúce duševný stav človeka, jeho reflexie, opisy prírody a prítomný čas (E. Čepčková, K. Bendová, J. Smrek, J. Pavlovič)

LYRICKOEPICKÁ BÁSEŇ – veršovaná skladba, v ktorej sa prelínajú lyrické a epické prvky. Nad vlastným dejom, ktorý je epickým jadrom textu, dominuje autorov vzťah k deju a presadzujú sa subjektívne a reflexívne prvky. Epická časť básne sa vyznačuje dejovosťou a rešpektujú sa časové súvislosti a postupnosť, používa sa 3. osoba množného čísla ako gramatická forma rozprávania. Lyrickú časť básne charakterizujú prvky zachytávajúce duševný stav človeka (postáv), jeho reflexie, opisy prírody, používa sa 1. osoba jednotného čísla prítomného času (L. Podjavorinská)

KALIGRAM (z gr. kalos – krásny, gramma – písmo) je novšie pomenovanie grafickej básne, ktorej písmená sú usporiadané do určitého obrazca.. V súčasnosti sa vyvíja najmä vďaka počítačovej technike. Grafické prostriedky nadobúdajú čoraz väčší význam pri prenose estetických informácií. Súvisí to aj s vizualizáciou kultúry, t. j. uprednostnením obrazu namiesto písma.

PRÓZA

BÁJ – prozaický žáner, ktorého témou bol život bohov, vznik sveta, pôvod človeka, zvierat alebo rastlín. Pokladá sa za najstaršiu podobu ľudovej slovesnosti. Súbor textov nazývame bájoslovím alebo mytológiou. Sú nevyčerpatelným žriedlom pre nové spracovanie aj v slovenskej literatúre.

BÁJKA – vymyslený príbeh s výchovným zacielením, v ktorom zvieratá alebo neživé predmety konajú a hovoria ako ľudia (antropomorfizácia). Môže mať aj veršovanú formu a vždy z nej vyplýva nejaké ponaučenie. Vyrozprávajú dej autor podáva ako alegóriu. Niekedy sa nazývajú aj ezopské bajky podľa ich zakladateľa Ezopa. V slovenskej literatúre prepisoval a napodobňoval bajky *Jonáš Záborský*.

BALADA (z románskeho ballare – tancovať) je lyricko-epický žáner so smutným až pochmúrnym dejom, ktorý má obyčajne tragický záver. Obsahuje aj lyrické a dramatické prvky. Dej v balade je veľmi zhustený a udáva sa iba náznakmi. Zdrojom umelých balád boli ľudové balady, národné povesti a báje. V poézii dodnes patria k veľmi rozšíreným žánrom.

- pre balady je typická gradácia, stupňovanie napätia, vystupujú nadprirodzené záhrobné bytosti, hrdinom je človek, ktorý sa previnil a zastihne ho krutý trest

POVESTĽ – na základe poetiky ľudovej povesti vznikla umelá povestĽ. Názov mal pôvodne oveľa širší význam: označoval aj ľudové rozprávky (J. Dobšinský – Slovenské prstonárodné povesti), historické novely štúrovského obdobia (J. Kalinčiak – Reštavrácia), ba aj prózu zo súčasnosti (M. Kukučín – Dom v stráni). V súčasnosti sa preferuje zúžený význam tohto žánru.

- je príbeh, ktorý má historický podklad a je viazaný k určitému miestu, konkrétnej osobe

- delíme na miestne (týkajú sa názvu miest, pomenovaní vrchov, riek, hradov), historické (veľkomoravského obdobia, boje v Turkami, zbojnícke povesti), heraldické (o erboch).

POVIEDKA – epický žáner malého alebo stredného rozsahu, ktorý nemá presne vyhranené vlastnosti. Obyčajne spracúva iba jednu udalosť a má len jednu zápletku. V porovnaní s novelou sa vyznačuje pokojnejším opisom deja, menšou intenzitou dramatickosti a napätia. V poviedke sa vyskytujú aj opisné časti, ktoré môžu mať retardačnú funkciu a slúžia na spomalenie deja. Poviedka má vyhranené postavy a ich charaktery sa nemenia. V rámci deja plní významnú funkciu rozprávač, neraz podávajúci dej v 1. osobe čiže jarozprávanie.

NONSENS (z angl. nonsense – nezmysel) je pomerne nový žáner, ktorý vznikol v anglickej literatúre. Jeho najznámejším predstaviteľom je Lewis Carroll, ktorý v r. 1865 vydal knižku pod názvom *Alica v krajine zázrakov*. Nonsense sa ako žáner vyznačuje pospájaním zdanlivo nezmyselných prvkov v rámci textu. Texty často obsahujú absurdné príbehy, v ktorých sa prekračujú hranice reality.

ROZPRÁVANKA – miniatúrny žáner detskej epiky, ktorý najbezprostrednejšie odráža detskú skúsenosť. Obyčajne zaznamenáva jedinú životnú situáciu postavy, v ktorej sa prejaví istá stránka predmetnej skutočnosti alebo detského charakteru.

ŽÁNRE DETSKEJ LITERATÚRY

Sujetovo vyjadruje stretnutie dieťaťa s novými, jemu ešte neznámymi javmi, alebo zaraďovanie už známych skutočností do nových súvislostí

DIEVČENSKÝ ROMÁN – určený dospievajúcim dievčatám. Hlavnou postavou je hrdinka, ktorá prekonáva isté životné prekážky a vyznačuje sa mravnými hodnotami. Výrazne sa orientuje na citovú stránku života a konflikty **sa sústreďujú na prostredie, v ktorom sa dievčatá najviac pohybujú (škola, rodina).**

DOBRODRUŽNO-CESTOPISNÝ ROMÁN – vyznačuje sa **príbehovosťou, dramatickosťou a opisom autorových zážitkov, postrehov z cudzích krajín.** Dej je budovaný na časovom slede a dielo má obyčajne svojho ústredného hrdinu. Poetika románu dobrodružno-cestopisnej literatúry sa vyznačuje týmito vlastnosťami:

- dôraz sa kladie na dramaticky ladený dej,
- príbeh nie je hlbšie psychologicky motivovaný a nebýva zaradený do zložitejšieho spoločenského rámca,
- prostredie, kde sa dej odohráva, je obyčajne mimo dosahu príjemcu a má vlastnosti rozprávky (napr. čierne-biele charaktery),
- hrdina vyniká vlastnosťami, ktoré sú zveličené (hyperbola) a zredukované na základné povahové vlastnosti,
- dej má svoju gradáciu a nespomaľujú ho vsunuté lyrické opisy.

Román dobrodružno-cestopisnej literatúry poskytuje príjemcovi poznatky z rozličných oblastí prírodných, zemepisných a spoločenských javov a má poznávaciu hodnotu.

ROMÁN LITERATÚRY FAKTU – text s **prevažujúcou poznávacou funkciou.** Autori románov literatúry faktu spracúvajú dokumentárne materiály, vedecké objavy, historické udalosti a iné fakty tak, aby u čitateľa vyvolali zážitok. Zážitkovosť a estetickosť textu sa podriaďujú poznávacej funkcii literatúry. Veľký dôraz sa kladie **na faktickosť a hodnovernosť údajov.**

DRÁMA

BÁBKOVÁ HRA – dramatický žáner určený hlavne detskému príjemcovi, v ktorom sa neživé predmety (bábky) ožívujú (animácia), zosobňujú (personifikácia) a poľudšťujú (antropomorfizácia). Podstata bábkovej hry spočíva v jej výtvarnej deformovanosti: jednotlivé časti tela sa totiž značne zväčšujú, iné zasa zmenšujú.

Z hľadiska vedenia bábok rozlišujeme viac typov:

- **maňuškové divadlo** (vodenie bábok zosopdu),

- **marionetové divadlo** vodič je nad bábkou a vodi ju zhora),
- **javajkové divadlo** (bábky vodené paličkami zosopdu).

V súčasnosti sa vyskytujú aj iné typy bábkovej hry. Určitém oživením je aj **tieňohra** (bábky sa premietajú na plátno), **čierne divadlo** a **divadlo masiek.** V bábkovom divadle sa stretávame aj s tzv. odkrytým vodením bábok, čo možno pokladať za inováciu.

ANIMOVANÝ FILM (z lat. animácia – oživenie) vzniká na princípe oživenia statických predmetov alebo grafických prvkov na filmový pás. Vytvára sa pritom ilúzia pohybu predmetov, zvierat alebo ľudí. Veľmi často vzniká zo známeho literárneho diela.