

Naščák, Peter

Postmoderna v autorskej rozprávke (alebo K aktualizácii žánru v príbehu o Shrekovi)

In: *Postmodernismus : smysl, funkce a výklad : (jazyk, literatura, kultura, politika)*. Pospíšil, Ivo (editor); Šaur, Josef (editor); Zelenková, Anna (editor). 1. vyd. Brno: Masarykova univerzita, 2012, pp. [79]-85

ISBN 978-80-210-5903-0

Stable URL (handle): <https://hdl.handle.net/11222.digilib/133554>

Access Date: 19. 02. 2024

Version: 20220831

Terms of use: Digital Library of the Faculty of Arts, Masaryk University provides access to digitized documents strictly for personal use, unless otherwise specified.

Peter NAŠČÁK

Postmoderna v autorskej rozprávke (alebo K aktualizácii žánru v príbehu o Shrekovi)

Abstract:

Today we can find postmodern tendency also in fairytale. Shrek (book and movie) is a perfect example – it is opening gallery of postmodern elements – from grotesque, absurdity, irony and parody to intertextuality. Story about ogre Shrek serves us different (update) view at fairy tale genre.

Keywords: fairy tale, postmodern, parody, grotesque, intertextuality, deheroize

Definovať postmodernu sa doteraz pokúšalo množstvo (viac či menej) významných osobností, ktorých úspešnosť bola v tomto smere rôzna. Preto by bolo azda najvhodnejšie vychádzať z väčšinovej zhody, resp. z toho, čo potvrdzuje samotná („kunst“)história. Postmoderna, tak ako každý myšlienково-umelecký smer či tvorivý prúd, určitým spôsobom nadväzuje na predošlé umelecké obdobie a tradíciu. Dejiny umenia ukazujú, že pred jej príchodom bolo najčastejšou formou takéhoto nadväzovania odmietanie minulosti, recesia a výsmech. Stačí sa pozrieť na impresionizmus, futurizmus, dadaizmus, pop-art a mnoho ďalších modernistických koncepcií. Samotná postmoderna pokračuje v rovnakom duchu.

V centre našej pozornosti bude stáť rozprávkový žáner, ktorý sa stal jedným z objektov spomínaného (post)moderného parodizovania, resp. komického „post-

modernizovania“. Cielene hovoríme o žánri, pretože sa budeme sústreďovať na jeho filmovú realizáciu v úzkom prepojení s literárnym textom.

V roku 1990 sa dostala k americkým čitateľom útla rozprávková knižka o zeleonom obrovi s názvom Shrek, ktorú textovo aj ilustračne pripravil William Steig (1907 – 2003), americký kreslič, esejista a autor populárnej literatúry pre deti. Napriek humornej inakosti a nadčasovosti knižka neprekročila hranice Spojených štátov a dodnes zostáva mimo Ameriky neobjavenou.¹ Ide o paradoxnú situáciu, pretože keď sa o pár rokov nato ujal rozprávky kolektív autorov² v spolupráci s filmovými animátormi z dielne Dreamworks, výsledkom bola jedna z celosvetovo najúspešnejších animovaných rozprávok, ktorá po svojom uvedení do kín (2001) získala vôbec prvého Oscara v kategórii celovečerný počítačom animovaný film. (Niežeby bol práve Oscar tým smerodajným hodnotovým diferenciaciom.) Navyše nešlo iba o úspech finančného či technického charakteru, ale predovšetkým o jeden z hodnotovo najprínosnejších činov v tomto žánri v kontexte americkej produkcie pre deti. Tvorcovia filmu totiž knižnú predlohu dodatočne (a dostatočne) okorenili ďalšími vtipnými alúziami, karikatúrnymi prvkami a množstvom situačného humoru. K recipientovi každého veku sa tak dostala skvelá rozprávka a okrem iného aj neskromná prehliadka postmoderných prvkov, ktoré sa pokúsime prezentovať v tomto príspevku. Dodajme ešte, že hoci (v dôsledku už tradičného gesta amerických filmárov, ktorí vždy musia z úspešného filmu spraviť nekonečnú sériu) dnes evidujeme ďalšie tri celovečerné filmy a niekoľko krátkych pokračovaní Shreka, zameriame sa iba na prvý (z roku 2001), ktorý príbehovo rešpektuje literárnu predlohu.

Ak sme v úvode spomínali nadväzovanie, sledovali sme tým samotné *východisko* rozprávky o Shrekovi, ktorým sú sujetové variácie známych ľudových rozprávok.³ V osnove sa nachádza viacero dejových segmentov, ktoré možno stotožniť s niektorými „funkciami účinkujúcich postáv“ (IX., X., XI., XII., XVI., XVIII., XIX., XX....), zadanými ruským štrukturalistom Vladimírom Proppom v jeho *Morfológii rozprávky*.⁴ Pre konkrétnosť spomeňme sujetové schémy folklórneho typu, realizované v prvom (teda východiskovom) pláne rozprávky: a) hrdinu prosia o pomoc, b) hrdina sa vydáva na záchrannú misiu, c) hrdina je poverený úlohou, d) hrdina bojuje s nepriateľom, e) hrdina víťazí, f) hrdina splnil úlohu, je odmenený a vracia sa, g) hrdina druhýkrát opúšťa domov, aby splnil ďalšiu misiu, h) hrdina opäť víťazí a berie si za manželku princeznu, i) protivník je definitívne potrestaný (zabitý), j) princeznina kliatba je bozkom z úprimnej lásky zrušená. Okrem sujetových schém tu možno hovoriť aj o prítomnosti štandardných (schematických) postáv. Vladimír Propp pri čarovnej rozprávke klasifikuje 7 základných

¹ Dodnes neevidujeme žiadny jej preklad.

² Scenár: Ted Elliot, Terry Rossio, Joe Stillman, Roger Schulman.

³ Výnimku tvoria postavy z rovnomenných autorských rozprávok *Peter Pan* a *Pinocchio*.

⁴ PROPP, V.: *Morfológia rozprávky*. Bratislava, Tatran 1971.

Postmoderna v autorskej rozprávke

typov postáv, z ktorých tu evidujeme 4 typy: hrdina (zlobor Shrek), protivník (lord Farquaad, dračica), pomocník (oslík, dračica) a princezná (Fiona). Postava dračice v priebehu deja mení svoju príznačnosť, preto je najskôr protivník a potom pomocník (v podstate už ide o realizáciu druhého plánu). Objavuje sa tu tiež čarovný predmet – vševediace čarovné zrkadlo, ktorý by sa dal klasifikovať aj ako čarovná postava. Z uvedených skutočností vyplýva modelovosť a zjavná inšpirácia folklórnym typom rozprávky. Treba však opätovne zdôrazniť, že ide o **prvý plán**, ktorý sa cielene realizuje ako *východisková situácia*.

Po odhalení východiska nastupuje *postmoderný prístup ako základný modifikačný a dejotvorný nástroj*. Vzniká špecifická interpretačná hra. Percipient sa v úvodných situáciách domnieva, že pôjde o štandardné rozprávkové konflikty (s predpokladateľným rozuzlením). Tie však hneď po úvodnej „motivácii“ dostávajú odlišný, najčastejšie opačný rozmer s výsledným parodickým efektom. Rovnakým procesom prechádzajú aj hlavné postavy. Ak by sa kompozícia tejto rozprávky prirovnala k stavbe domu, možno tvrdiť, že základovou doskou príbehu je folklórny model, múrmi sú jednotlivé postmoderné postupy a strechou postmoderná nonsensevo-parodická rozprávka. Skúsme sa teraz sústrediť na ono postmoderné murivo s rozmanitou štruktúrou, ktoré vytvára **druhý plán**. Základom je zistenie, že modifikačné prvky sa objavujú rovnomerne v celom príbehu, navzájom sa prelínajú a dopĺňujú. Aj z toho dôvodu ich nemožno zoradiť systematicky. V náhodnom poradí spomeňme z nich niekoľko najmarkantnejších, zdôrazniac skutočnosť, že všetky participujú na primárnom postoji postmoderny – výsmech z konvencie. Jedným z nich je **groteska**⁵ – opiera sa o karikatúrnu realizáciu postáv, medzi iným vychádzajúcu aj z ambivalentnosti vo význame a) estetizácie oškľivého a b) degradovania krásneho na oškľivé, s čím korešponduje aj zmysel ďalšieho prvku – **spájanie vysokého s nízkym**. Postmoderná **deheroizácia** ako tretí prvok sa uplatňuje formou negácie funkcie hrdinu, t. j. cez antihrdinu. Najproduktívnejšie činy postavy nie sú podmienené vlastnou pohnútkou (ako sa to očakáva od konvenčného hrdinu), ale vznikajú v dôsledku nevykonštruovanej náhodnosti. (Anti)hrdina je preto iba hračka spoločenských pohybov. Špecifickým znakom predkladanej rozprávky (majúci súvis s postmodernistickou groteskou) je aj **absurdita** a **spájanie navzájom nezlučiteľných entít**. Výsledkom takéhoto procesu je niečo neočakávané, komické, istá forma nonsensu. Postmoderný produkt by sa nezaobišiel ani bez rôznych foriem **ironie**. Tá nie je prítomná iba v replikách protagonistov, ale je konštruktérom konotátu. Súvzťažnosť tvorivých princípov dokazuje **hyperbolizácia**, pretože o. i. vytvára paralelu medzi groteskou, karikatúrou a paródiou. Azda „najmódnejším“ doplnkom postmoderny je **intertextualita** so synonymom medzitextové nadväzovanie. Realizuje sa prostredníctvom alúzií na rôznoro-

⁵ Ide o typ „komicko-smiešnej grotesky“ v intenciiach definície Tibora Žilku v monografii *(Post)moderná literatúra a film*. Nitra, UKF 2006.

dé skutočnosti – najčastejšie z úplne iného kontextu. Všetky spomínané modifikačné princípy zastrešuje jeden ťažiskový – **parodizácia**. Ako ústredný tvorivý princíp sa uplatňuje vo všetkých kompozičných plánoch a určuje konečný charakter rozprávky. Z uvedeného vyplýva interpretačná náročnosť takéhoto diela. Predovšetkým, aby boli postrehnuté všetky ideové odkazy (a je ich značné množstvo) si *Shrek* vyžaduje inteligentného a rozhladeného prijímateľa. To však neznamená, že menej disponovaný divák (teda aj dieťa) by si tu neprišiel na svoje. Nekorešpondovalo by to s celosvetovým úspechom *Shreka*, a najmä nie s podstatou rozprávkového žánru. Komický zjav protagonistov, napínavý sujet, víťazstvo dobra nad zlom a iné sú neustále prítazlivými motivantmi pre každého adresáta. Objavuje sa tak ďalší príznačný postmoderný element – **dvojedinosť (dvojadresnosť)**.

Bohatá škála modifikačných prvkov dokazuje, že skutočne ide o postmodernistické dielo. No keďže sme doteraz prezentovali iba ich koncízny obraz, venujme sa následne konkrétnym ilustráciám – cez jednotlivé postavy a situácie.

Azda najlepšie bude začať od titulného protagonistu. Shrek je v pôvodnom znení charakterizovaný ako „ugly ogre“, teda škaredý, hnusný obor, v slovenskom a českom dabingu „skomprimovaný“ do druhového označenia ZLOBOR (zlobor). Druh postavy korešponduje s jej menom – slovo shrek (pôvodne schreck) pochádza z nemčiny a znamená strach, teror. Už v tejto súvislosti sa nám odhaľuje viaceré fenomény. Ako vyplýva z označenia, zlobor má (prvoplánovo) byť bytosťou tradične považovanou za hrôzostrašnú, monštruóznou obludu, ktorá žije s ľuďmi v permanentnej nevráživosti (Shrek straší ľudí – ľudia ho za to naháňajú s vidlami a fakľami). V istej situácii sa Shrek dokonca sám prezentuje ako takýto tvor. Nie však z vlastného presvedčenia, ale v intenciách gesta sebaobranu (pred vonkajším svetom). Shrek totiž vôbec nie je krvilačnou bytosťou, za akú ho všetci (okrem oslíka) považujú, ale (v druhom pláne) ide o citlivého, dobromyseľného tvora, ktorý si v samote svojho močiara nažíva spokojným a stereotypným životom. Vonkajškovo teda ide škaredého, neokrôchaného a samotárskeho outsidera, no vnútorne o dokonale vyrovnanú a krásnu povahu. Evidentná je tu dvojedinosť, tentokrát vo význame paradoxu, ktorý sa realizuje v dvoch rovinách: 1. tradičný, obludný a hlúpy zlobor verzus senzitívna dobrosrdečná a inteligentná bytosť, 2. samotársky frľoš-outsider verzus spokojný, harmonický a vtipný tvor. V oboch prípadoch dochádza k porušeniu konvencie. K spomínanému sa pridáva aj problém (anti)hrdinstva. Do východiskových (modelových) situácií (viď vyššie) sa Shrek dostáva ako typický hrdina, no z kontextu vyplynie, že ide o štandardného antihrdinu. V druhom pláne sa totiž funkcia hrdinu relativizuje tým, že sa v nej ocitá čistou náhodou – nevedomky. Príklady: Rozprávkové bytosti prenasledované zákerným lordom Farquaadom utekajú do Shrekovho močiara a prosia ho o pomoc. Shrek sa nakoniec po prehovaraní vydá na „záchrannú misiu č. 1“ za spomínaným tyran-ským vládcom, nie však z nezištných dôvodov, ale aby sa zbavil dotieravých okupantov svojho močiara. (Anti)hrdinstvo dokazuje aj nasledovná situácia – označu-

Postmoderna v autorskej rozprávke

jeme ju ako „záchranná misia č. 2“ – Shrek dorazí na hrad lorda Farquaada počas rytierskeho turnaja, ktorého víťaz má pre vládcu zachrániť princeznú Fionu. Keď Farquaad zočí zlobra (reaguje slovami: „*Fuj, to je ohava!*“), rozkáže rytierom, aby ho ihneď zabili, no ten ich nakoniec všetkých porazí, nechtiac sa stáva víťazom turnaja, a teda aj kvázi hrdinom, ktorý má oslobodiť princeznú. Shrek toto poslanie (pod hrozbou smrti – miera naňho kušami) prijme, avšak za pravú odmenu požaduje vrátenie jeho močiara (odstránením rozprávkových „votrelcov“). Oslobodenie princeznej je preto motivované obchodnou objednávkou a strachom zo smrti, nie láskou a nebyvalou odvahou – ako to vyžaduje konvenčné schéma. Rozprávkový (zlo)obor Shrek sa tak stáva objektom parodizácie – výsmechu z konvenčného chápania tejto postavy a hrdinu ako takého.

Nemenej postmoderná je postava princeznej Fiony. Aj ona sa v úvode ukazuje ako štandardná princezná polovica života čakajúca (zavretá vo veži a strážená drakom) na svojho vysnívaného rytiera – záchrancu, ktorý by ju okrem draka zbavil aj celoživotnej kliatby. V ťažiskovom bode však opäť dochádza k rozbitiu tradičnej predstavy o princeznej. Príklad: Keď princezná zistí, že ju z veže oslobodil škaredý zlobor, absolútne sa vymykajúci jej romantizujúcej predstave o hrdinovi, ktorý navyše draka nezabil, ale pred ním bezhlavo uteká, zostáva mierne rozčarovaná. Situácia okolo záchrany/únosu princeznej vyznieva veľmi komicky a absurdne. Tak ako Fiona časom odhalí Shrekovu vnútornú krásu a zamiluje sa doňho, odkryje aj vlastnú povahu, ktorá sa v skutočnosti vzpiera povinnej princeznovskej šablóne. Fiona nie je žiadnou plachou a krehkou bytosťou, pretože ovláda bojové umenie a dokáže poraziť a zosmiešniť aj takého skúseného protivníka, akým je Robin Hood. Navyše, v situácii keď si Shrek v jej prítomnosti negalantne grgne, Fiona mu kontruje rovnakým spôsobom. Samotný protagonist konštatuje: „*Nie si taká, akú som ťa čakal.*“ Podobne nekonvenčné a paradoxné sa ukáže vyústenie jej kliatby – „*cez deň krásna, v noci škaredá*“. Po tom, čo ju z pravej lásky pobozká antihrdina Shrek, nezostáva na večnosť (ľudsky) krásna, ale (zlobrovsky) škaredá. Opäť štandardná parodizácia rozprávkového modelu.

Špecifickým typom postavy je oslík, ktorý vystupuje v úlohe pomocníka. Ide o prototyp groteskného, karikatúrneho, hyperbolizovaného, a teda extrémne komického antihrdinu, ktorý túži po spoločnosti a priateľstve, no práve spoločnosť sa ho zbavuje. Priateľstvo nachádza (zhodou okolností) u Shreka, s ktorým sú si napriek mnohým rozdielnostiam v niečom podobní. Komickým spojením škaredého a inteligentného zlobra s nahlúplym a dobráckym oslom je znásobená parodická rozprávkovej typológie.

K netradičnej dvojici sa navyše pridáva druhý pomocník, pôvodne nepriateľ. Je ním naoko „klasický“ drak, ktorý v úvode stráži princeznú Fionu. Pri strete s oslíkom sa však z draka vyklúje emocionálne explozívna dračica, ktorá sa do oslíka zamiluje. Pri záverečnej záchranej misii tak participuje už ako pomocník. Zo

vzťahu dračice a osla vyplýva spomínané absurdné spájanie navzájom nezlučiteľných entít a (opäť) celková parodizácia a grotesknosť.

Poslednou z hlavných postáv je lord Farquaad, zbabelý krutovládca rozprávkovej krajiny, ktorého „majestátnosť“ je groteskne degradovaná zakrpateným zjavom. Vzrastovú chybu zvyrazňuje samotný Farquaad permanentnou snahou o jej zakrytie. Hoci ide o princa, absentuje tu očakávaná krása a predovšetkým odvaha. Charakter postavy vystihuje jej replika adresovaná rytierom – potenciálnym osloboditeľom princeznej: „*Nieko z vás možno zomrie, no ja túto obeť hodlám podstúpiť.*“

Azda najčastejšie využívaný postmodernistický princíp je tu intertextualita. Venujme sa jej podrobnejšie. Špecifický typ alúzie je imitácia príznačnej mimiky (úškl'abkov) amerických hercov, ktorí hovoriacich protagonistov v pôvodnom znení nadabovali (Shrek – Mike Myers, Fiona – Cameron Diaz, oslík – Eddie Murphy...). Väčšina alúzií má komický charakter a súvisí s americkou kultúrou, čo dokazuje aj odvolávka na americký spôsob simulovaného („zábavného“) zápase, známy pod menom wrestling. Realizuje sa cez Shreka, ktorý v ringu wrestlinggovými chvatmi porazí spomínaných rytierov. Podobným typom je aj alúzia na extravagantne štylizovaný (až afektovaný) spôsob amerického moderovania – čarovné zrkadlo predstavuje Farquaadovi tri slobodné (dostupné) princezné. V inej situácii Shrek označuje rozprávkové bytosti, ktoré okupovali jeho bažinu pojmom „squatteri“. Squatting znamená „v histórii: osadzovanie voľnej alebo neobrábanej pôdy v Severnej Amerike alebo Austrálii, od 18. stor. jej neoprávnené osídľovanie; v súčasnosti: neoprávnené nast'ahovanie sa do neobývanej budovy“⁶ – ide o odkaz na aktuálne reálie. Extra parodizujúcim typom alúzie je zobrazenie mýtickej postavy Robina Hooda, ktorého družina predstavuje oslovením „Monsieur Hood“. Hood francúzsky prízvuk (dabuje ho francúzsky herec Vincent Cassel) je zjavným výsmechom z kultovej postavy anglickej histórie. V tejto dejovej situácii (pri strete Fiony s Hoodom a jeho družinou) sa objavuje ďalšia alúzia, ktorá je pre zmenu odvolávkou na dobovo aktuálny americký film Matrix (1999) – Fiona vyskočí do vzduchu, kde zotrvá v bojovej póze niekoľko sekúnd a až potom kopom zneškodní nepriateľov (filmová postava Trinity). Filmovou odvolávkou je aj postava lorda Farquaada, ktorý nápadne pripomína postavu šerifa z Nottinghamu (snažiaceho sa zákerným spôsobom získať za manželku princeznú Marian – sesternicu kráľa Richarda, aby sa stal kráľom on) z filmu Robin Hood: Kráľ zbojníkov (1991) s Kevinom Costnerom v hlavnej úlohe. Smerodajnými sú však alúzie na rôzne dejové schémy a postavy známych rozprávok, napríklad Pinocchio, Peter Pan, Snehulienka a sedem trpaslíkov, tri prasiatka, Popoluška, Zlatovláska, tri slepé myši, „krysař“, čarodejnice, víly, škriatkovia a pod. Intertextualita je parodickým ohraničujúcim elementom celého príbehu. Rozprávka sa totiž začína listovaním v roz-

⁶ Dostupné na internete: <http://sk.wikipedia.org/wiki/Squatting>.

Postmoderna v autorskej rozprávke

právkovej knihe o zakliatej princeznej, ktorá čaká strážená drakom na oslobodenie a bozk z pravej lásky. V tej chvíli knihu zatvára Shrek a vychádza s ňou z latríny – začína primárny príbeh. Ďalej, v situácii, keď ide Shrek oslobodiť princeznú Fionu, vie presne, kde má ísť, pretože (ako sám tvrdí) o tom čítal v jednej knihe. Završením tohto jedinečného diela, ktoré si napriek markantnej postmodernosti zachováva punc rozprávky, je jedna z najgrotesknejších alúzií – záverečná rozprávková formulka, ktorá podlieha parodickej zmene výmenou jediného slovíčka: „*And they lived **ugly** ever after.*“ – „*A žili **škaredí** až do smrti.*“⁷

⁷ Dominanciou grotesky sa potvrdzuje W. Steigov prívlastok „cartoonist“ (karikaturista, autor groteskných kreslených filmov (rozprávok)).

