

**Univerzita Palackého v Olomouci  
Filozofická fakulta**

# **BAKALÁŘSKÁ PRÁCE**

**2022/2023**

**Laura Klagová**

Univerzita Palackého v Olomouci  
Filozofická fakulta

Bakalářská práce

**Archetypální analýza podôb zápornej  
postavy v animovanej rozprávke Shrek**

Laura Klagová

**Katedra divadelních a filmových studií**

Vedoucí práce: Mgr. Barbora Kapláňková

Studijní program: Filmová studia

Olomouc 2022/2023

Prohlašuji, že jsem bakalářskou práci na téma *Archetypálna analýza podôb zápornej postavy v animovanej rozprávke Shrek* vypracovala samostatně za použití v práci uvedených pramenů a literatury. Dále prohlašuji, že tato bakalářská práce nebyla využita k získání jiného nebo stejného titulu.

Datum

.....

podpis

**Pod'akovanie:**

Touto cestou by som sa chcela poďakovať vedúcej bakalárskej práce *Mgr. Barbore Kapláňkovej* za jej cenné rady, ochotu a hlavne trpezlivosť.

## Obsah

1.	Predmet a ciele práce .....	- 5 -
2.	Vyhodnotenie literatúry.....	- 9 -
3.	Vymedzenie teórie a metodológie.....	- 12 -
3.1.	Carl G. Jung a teória archetypov .....	- 12 -
3.2.	Aplikácia archetypov vo franšíze Shrek.....	- 15 -
4.	Paul Wells a druhy animácie.....	- 18 -
4.1.	Franšíza Shrek a animácia .....	- 20 -
5.	Analýza vybraných záporných postáv .....	- 24 -
5.1.	Shrek a Lord Farquaad .....	- 24 -
5.2.	Dve tváre Dobrej víly .....	- 42 -
6.	Komparácia podôb záporných postáv.....	- 54 -
7.	Záver.....	- 56 -
	Seznam použitých pramenů a literatury .....	- 59 -
	Prameny .....	- 59 -
	Literatura .....	- 59 -

# 1. Predmet a ciele práce

Animovaná rozprávka *Shrek* (2001, réžia Andrew Adamson a Vicky Jensen) bola vydaná v roku 2001. Dielo vzniklo v štúdiu DreamWorks. Jedná sa o komediálnu rozprávku, cieliacu na vekovo rôznorodé publiká. *Shrek* pracuje s formou satirických interpretácií populárnych rozprávok. Vo franšíze môžeme vidieť napríklad Šípkovú Ruženku trpiacu narkolepsiou, Popolušku, ktorá trpí obsesívnou potrebou upratovať, Snehulienku ovládajúcu bojové umenia či záporné postavy z tradičných Disney rozprávok, ako napríklad Kapitán Hook, ktorý sa živí tým, že hrá v bare na piano. Pozoruhodný je tiež spôsob, akým *Shrek* pracuje s hudbou. Nevytvára vlastné originálne skladby, ale pracuje s modernými autormi. Môžeme tu započúť piesne ako *All Star* (Smash Mouth), *Hallelujah* (John Cale) či  *Holding Out for a Hero* (Jennifer Saunders). Táto nekonvenčnosť je jedným z faktorov, ktorý prispel k Shrekovej popularite.<sup>1</sup> Vďaka nej boli vydané ešte ďalšie tri pokračovania *Shrek 2* (2004, Andrew Adamson, Conrad Vernon, Kelly Asbury), *Shrek Tretí* (2007, Chris Miller), *Shrek: Zvoniec a koniec* (2010, Mike Mitchell). *Shrek 5* je údajne v procese výroby<sup>2</sup>. Vznikla tak populárna franšíza.

*Shrek* pojednáva o tom, ako môžeme aj v niečom škaredom nájsť niečo pekné. Ukazuje, aké to je zmeniť od základu svoj život a životný štýl, aké následky môže táto zmena mať a ako sa s nimi vyrovnáť. Taktiež prináša subverzívny koncept často opakovanej dejovej línie, kedy sa princezná zamiluje do krásneho princa. *Shrek* tento zaužívaný fenomén, ktorý je prezentovaný hlavne štúdiami ako Disney, inovuje, a teda premieňa. Krásna princezná sa zamiluje do príšery a následne sa po vizuálnej stránke tiež stáva príšerou.

Cieľom bakalárskej práci sa budem zaoberať zápornými postavami v animovaných rozprávkach franšízy *Shrek* a za pomoci Jungovej teórie archetypov poukázať na tri najčastejšie využívané, avšak diverzné a komplexné formy týchto postáv. Franšíza totiž často disponuje antagonistami, ktorí sa počas deja premieňajú. Postavy, ktoré sa z počiatku javia ako záporné, no osobnou premenou sa z nich stávajú postavy kladné. Postavy, ktoré sa javia ako kladné, ale premieňajú sa počas

---

<sup>1</sup> KRIETZBERG, Ian. *10 Reasons Shrek Is Still One Of The Best Movies Of The 2000s*. Screen Rant. 27. 01. 2020

<sup>2</sup> FISHER, Kieran. *Shrek 5 – What We Know So Far*. Looper. 16. 03. 2022

deja na záporné, pretože ich úmysly nie sú hneď odhalené. Dochádza tak k narúšaniam diváckych očakávaní a tvorbe komplexnejšieho príbehu. A nakoniec postavy, ktoré počas celého filmu jasne zastávajú postavu antagonistu a ich charakter sa nepremieňa, iba je potvrdzovaný. Hlavnou náplňou práce bude archetypálna analýza, kde sa budeme opierať o poznatky z textu Carla Gustáva Junga. Kľúčovými publikáciami sú *Archetypy a nevedomie* a súvisiace publikácie, ako napríklad *The Hero and The Outlaw* od Margaret Markovej a Carol S. Pearsonovej, v ktorých sa rozoberajú archetypy na základe vymedzených rysov a ich zobrazovanie v tradičnej rozprávkovej literatúre. Vysvetlíme, o čom táto teória pojednáva a ako sa vzťahuje k filmu, s akými archetypmi pracuje a ako na základe vymedzovania konkrétnych rysov archetypov zanalyzujeme postavy.

Kľúčovými budú prvé dve časti franšízy *Shrek*, keďže sa v nich objavujú tri rozdielne podoby zápornej postavy, a to Shrek, Dobrá víla a Lord Farquaad. *Shrek Tretí* (2007, réžia Chris Miller) a *Shrek Zvonec a koniec* (2010, réžia Mike Mitchell) taktiež disponujú antagonistami, avšak tí nebudú predmetom nášho skúmania, pretože sa jedná o typ, ktorý sa už objavil počas prvých dvoch častí franšízy. Zameriame sa len na postavy, ktoré sú prvými predstaviteľmi troch prítomných typov antagonistu a novo pracujú so svojim charakterom. Prvým typom antagonistu, ktorého analýzu uvedieme, bude Shrek. Tento typ budeme hneď prelínať s Lordom Farquaadom, keďže disponuje druhým typom potrebným pre našu analýzu. Ďalej budeme rozoberať Dobrú vílu zo *Shrek 2*, ktorá je takisto špecifická pre bližšie skúmanie vo vzťahu k archetypálnej analýze. Postava Martina Klingáča, ktorá ďalej len rozvíja a opakuje pôvodné charakterové znaky Lorda Farquaada, či princa Krasoňa, ktorý v princípe len znova preberá koncept Dobrej víly, kedy sa z kladnej postavy stáva antagonista a preto sa v tejto práci nebude objavovať.

Ako sme spomenuli vyššie, analýza Shreka a Lorda Farquaada sa bude prelínať, avšak s uvažovaním sledu deja je možné povedať, že prvou postavou, ktorej sa v tejto práci budeme venovať, je Shrek. Shrek bol len obyčajný zlobor, ktorý chcel žiť kludný život vo svojom močarisku. To mu narušil Lord Farquaad so žiadosťou o záchranu drakom stráženej princeznej Fiony. Po tom, čo Shrek zachráni Fionu, sa do nej zamiluje. Prekoná kliatbu, ktorou je postihnutá od narodenia, a premení ju na zlobriňu. Následne si ju vezme za ženu a spoznáva jej rodičov. Dochádza ku

konfliktu, keďže sa jedná o postavy z rozdielnych vrstiev spoločnosti. Fiona je princezná a po smrti kráľa by mala prebrať trón. Toto je opäť v rozpore so Shrekovými predstavami o kludnom a samotárskom živote v močiari spolu so svojou rodinou. V poslednej časti franšízy prechádza Shrek osobným rozbrojom, kedy si začína uvedomovať, o čo v živote prišiel, ale aj čo získal. Môžeme teda povedať, že Shrek eventuálne naplní divácke očakávania a jeho vlastnosti počas väčšiny filmov by sa dali vykresliť ako hrdinské.

Jeho protivník, Lord Farquaad je panovník, ktorý vyhostil rozprávkové bytosti do Shrekovho močiara a výmenou za jeho navrátenie Shrekovi rozkáže zachrániť ním zvolenú princeznú. Svadba s princeznou by totiž zmenila Farquaadov titul. Stal by sa z neho princ a eventuálne kráľ. Položíme si otázku, prečo táto postava jedná negatívne vo vzťahu s ostatnými postavami a čo je jej motiváciou, či napĺňa divácke očakávania antagonistu, prípadne nakoľko ich vyvracia.

Posledným subjektom skúmania bude postava Dobrá víla. Tá je krstnou mamou Fiony, a teda by mala zastávať kladnú postavu. Vlastní továreň na výrobu kúzelných elixírov v kráľovstve Za siedmimi horami a radí sa tak do vyššej vrstvy tejto fiktívnej spoločnosti. Dobrá víla má syna, princa Krasoňa. Jej plán bol, že ak zašle prekliatu Fionu do veže stráženej drakom, jedného dňa ju Krasoň bude môcť zachrániť, a tak získa kráľovstvo. To však narušil Shrek, keď Fionu vyslobodil práve on. Dochádza teda ku konfliktu záujmov. Tu sa znova zameriame na to, ako sa Dobrá víla počas príbehu premieňa, ako svoje správanie prispôsobuje okoliu a či bude na základe diváckych očakávaní vnímaná ako kladná postava alebo prejde premenou podobne ako Shrek.

V po predstavení a analýze jednotlivých postáv sa budeme zaoberať ich komparáciou. Lord Farquaad, Dobrá víla a aj Shrek majú byť vnímaní ako záporné postavy. Avšak všetky tieto postavy sú záporné len do určitej miery. Poukážeme na ich rozdielnosť na pomedzí ich záujmov a cieľov, a taktiež na ich interakcie a ich celkové vnímanie z pohľadu iných postáv. Pojednáme o ich vzťahoch s ostatnými postavami, o ich postavení ako o možnej príčine ich jednania, ale aj o ich možnej premene na základe ich sociálneho statusu. Rozoberieme, ako niektoré z týchto postáv nesú aj kladné charakteristické prvky, zatiaľ čo v iných prevažuje práve ich záporný charakter. Každá z postáv koná negatívne, ale zároveň je ich negatívne



správanie individualizované. Komparácia je potrebná, aby došlo k uceleniu obrazov antagonistov vo franšíze a využitiu archetypov.

## 2. Vyhodnotenie literatúry

Smerodajným zdrojom pre túto prácu je publikácia Carla Gustava Junga s názvom *Archetypy a Nevedomie*<sup>3</sup> odkiaľ preberáme základné koncepty a teórie. Jung v tejto publikácii nastoľuje koncept archetypov. Skúma, kde vznikajú a čo ich tvorí. V krátkosti Jung píše o archetypoch ako takých a následne myšlienky rozvíja na konkrétnych príkladoch. Ďalej rozoberá ich prínos vo vzťahu k psychológii. Približuje čitateľov pohľad na to, čo je to vlastne nevedomie a kde konkrétne archetypy v nevedomí vznikajú. Neskôr prechádza ku konceptu kolektívneho nevedomia. Pojednáva o tom, ako nesú rovnaké črty medzi určitými skupinami ľudí. Bližšie sa v tejto publikácii zameriava na archetyp matky. Ukazuje, ako matku sprevádzajú isté komplexy, ako je prepojená s konceptom syna a dcéry a bližšie skúma ich vzťah. Vysvetľuje tiež kladné a záporné komplexy tohto archetypu. Následne píše o archetype dieťaťa podobným princípom ako v prípade matky. Nakoniec pojednáva o fenoméne ducha a jeho vyobrazení, napríklad v snoch či v rozprávkach. Jungova práca je však veľmi komplexná. Jeho poznatky o psychoanalýze a konkrétnych archetypoch spísal do niekoľkých zborníkov. Často o jednom archetype píše samostatne vo viacerých zväzkoch, z ktorých množstvo je dnes už neprístupných alebo nepreložených. Tieto zväzky sú tiež vydané v rôznych verziách a prekladoch, ktoré často neodpovedajú originálom.

Preto sa v teoretickej časti budeme často opierať o Margaret Markovú a Carol S. Pearsonovú, ktoré Jungove koncepty zjednotili do jednej knihy, ktorá je dostupná ako vo fyzickej, tak v elektronickej podobe. Táto publikácia nám bude slúžiť ako akási príručka naprieč archetypmi. Autorky sa podrobnejšie zaoberajú Jungovými archetypmi a vzťahujú ich k modernej tvorbe v publikácii s názvom *The Hero and The Outlaw*.<sup>4</sup> Poukazujú v nej aj na to, ako sa archetypy vzťahujú k značke, či už celebrít, alebo moderného filmového priemyslu. Určujú, čo je to archetyp aj na základe teórií Josepha Campbella. Následne každý samostatne bližšie analyzujú.

---

<sup>3</sup> JUNG, C. Gustav. BARZ, Helmut. *Výbor z díla, Archetypy a Nevedomie*. Brno: Nakladatelství Tomáše Janečka, 1997.

<sup>4</sup> MARK, Margaret. PEARSON, Carol. *The hero and the outlaw: building extraordinary brands through the power of archetypes*. New York: McGraw-Hill, 2001.

Určujú hlavné motivácie, stratégie, akými postupujú, kladné a záporné vlastnosti, ale aj špecifiká, ktorými konkrétny archetyp disponuje. *The Hero and The Outlaw*<sup>5</sup> teda zoskupuje Jungove poznatky o archetypoch do jednej publikácie. Marková a Pearsonová zachovávajú Jungove chápanie archetypov, jeho komplexitu však značne komprimujú. *The Hero and The Outlaw*<sup>6</sup> dostatočne zoskupuje potrebné informácie a funguje ako opora pri prevedení analýzy postáv postavenej na základe Junga. Táto zjednotená publikácia je praktickým variantom pre bližšie skúmanie Jungovej teórie vo vzťahu k filmovej teórii, a to vďaka dostupnosti, prekladu a celistvosti. So zjednotenými archetypmi pracuje v článku aj autorka Lily Yuan, podobne ako Marková a Pearsonová. Jej článok však obsahuje len veľmi stručné zhrnutie archetypov a ich krátku charakteristiku ktorá sa však mierne líši od charakteristík v publikácií *The Hero and The Outlaw*<sup>7</sup>. Slúži teda skôr na rýchle vyhľadávanie a komplexnejšie doplnenie potrebných informácií ku konkrétnym archetypom.

Ďalšou na Junga nadväzujúcou publikáciou využitou v tejto práci je *Tisíc tváří hrdiny*<sup>8</sup> od Josepha Campbella, ktorá sa prevažne zaoberá hrdinom a jeho cestou či vznikom. Táto publikácia je pre nás potrebná práve pre bližšie pochopenie cesty hrdinu. Komparuje aj mýty z rôznych kútov sveta a hľadá v nich spoločné rysy. Na základe toho potom hovorí o modernom hrdinovi. Campbellovu teóriu využívame hlavne v spojitosti s postavou Shreka. On ako hrdina prechádza zmenou a vývojom. Podľa Campbella sa jedná o „cestu hrdiny“, čo znamená, že sa postava vydáva na cestu, počas ktorej sa učí a rastie a následne sa navracia domov s novo získanými hodnotami a vedomosťami. Pojednáme, či je vôbec možné hovoriť o Shrekovi ako o hrdinovi a či je možné, aby bol zasadený práve do tohto archetypu.

Rozprávkovými postavami a ich typológiou zrovnateľnou s archetypmi sa zaoberal aj ruský folklorista Vladimír Jakovlevič Propp. Propp sa v knihe *Morfologia*

---

<sup>5</sup> MARK, Margaret. PEARSON, Carol. *The hero and the outlaw: building extraordinary brands through the power of archetypes*. New York: McGraw-Hill, 2001.

<sup>6</sup> MARK, Margaret. PEARSON, Carol. *The hero and the outlaw: building extraordinary brands through the power of archetypes*. New York: McGraw-Hill, 2001.

<sup>7</sup> MARK, Margaret. PEARSON, Carol. *The hero and the outlaw: building extraordinary brands through the power of archetypes*. New York: McGraw-Hill, 2001.

<sup>8</sup> CAMPBELL, Joseph. *The Hero With a Thousand Faces*. 41 William Street, Princeton, New Jersey 08540 Princeton University Press Digital Monticello, 2004.

rozprávky<sup>9</sup> zaoberá ruským folklórom, kde determinuje charakter postáv a následne pojednáva o prepojení charakteru a naratívu. Vidí ich ako jedno. Vníma postavy ako nositeľov funkcií. Každá postava má svoju funkciu, ktorú si nesie naprieč príbehom, nemení svoje správanie a rozhodnutia. Špecializoval sa však prevažne na ich pôvod vo vzťahu k tradícii, na funkcie postáv a ich uplatnení v príbehu a na žáner rozprávky ako taký. V porovnaní s Campbellom je Propp obsiahlejší. Zatiaľ čo sa Campbell zameriava na cestu hrdinu a jeho vývoj, Propp bližšie rieši naratívne funkcie a konkrétne postavy už v priamom vzťahu k príbehu. Skúma rozprávku viac ako celok a postavy ako súčasť tohto celku. Vníma ich ako konštantné a opakujúce sa. I keď nerozoberá archetypy samotné, v princípe naráža na to, že postavy nesú akési znaky, ktoré sa naprieč rozprávkami objavujú nezávisle od seba. Proppa je potrebné zohľadniť, aj keď nie je primárnym metodologickým východiskom, pretože sa rovnako ako Campbell a Jung pohybuje v oblasti skúmania postáv. Vrátime sa k nemu v metodologickej časti, pretože je viditeľné, že vníma znaky pripomínajúce archetypy rovnako ako Jung. Avšak, zatiaľ čo sa Propp zameriava na naratív a Campbell na cestu hrdinu, Jungova teória najbližšie skúma konkrétne postavy a ich charakterové vlastnosti.

Ako sme už zmienili, budeme analyzovať záporné postavy, a to v animovanej rozprávke. Pre bližšie pochopenie animácie ako takej sa obrátíme na knihu Paula Wellsa s názvom *Understanding Animation*.<sup>10</sup> V nej Wells vysvetľuje teóriu a vývoj animácie od kreslenej až k počítačovej, formy naratívu či problém v reprezentácii. Konkrétne sa zameriame na kapitolu s názvom *Notes towards a theory of animation*, kde Wells vysvetľuje rozdiel medzi ortodoxnou a experimentálnou animáciou. Pomocou dvoch zostáv kritérií pojednáva o tom, ako oba typy animácie vyzerajú. Na základe tejto teórie je možné povedať, že v prípade ortodoxnej animácie sa jedná o pomerne bežnú animáciu bez výrazne hlbšieho subjektívneho, experimentálneho umeleckého pojatia. Býva zvyčajne orientovaná na humor, jednotný štýl a samotný naratív. Wells vysvetľuje, ako sa v tomto kontexte ortodoxnosti jedná o akúsi bežnú formu. Apeluje hlavne na tvorbu z produkcie Disney, Looney Tunes či Merrie Melodies. Na konkrétnych príkladoch Káčera Donalda či Duffyho ukazuje, ako sa

---

<sup>9</sup> PROPP, Vladimír Jakovlevič. *Morphology of the Folktale*. University of Texas Press, 2009.

<sup>10</sup> WELLS, Paul. *Understanding Animation*. 2 Park Square, Milton Park, Abingdon, Oxon OX14 4RN: Routledge, 1998.

v bežnej praxi pracuje s ich príbehmi, a teda animáciou v spojení s naráciou. Do kontrastu potom vkladá experimentálnu animáciu. Táto animácia prevažne slúži na vyjadrenie osobného umeleckého cítenia. Je často prepojená práve s hudbou či s expresiou subjektívnych hodnôt. Výsledná forma teda skôr pripomína animáciu vyobrazujúcu snové prostredie, nezameriava sa toľko na príbeh či postavy, ale hlavne apeluje na psychiku, pocity či emócie. Tento druh animácie je tiež často spájaný s filozofiou či duchovnom.<sup>11</sup>

### 3. Vymedzenie teórie a metodológie

#### 3.1. Carl G. Jung a teória archetypov

Carl G. Jung sa zaoberá analytickou psychológiou. Jeho teória vyplýva z poznania a skúmania nevedomia, ktoré ovplyvňuje naše správanie a prispieva k vytváraniu individuálnych personalít. Podvedomie môže v zásade rozvíjať aj naše vzťahy s okolím. Podľa Junga môžeme nevedomie využiť na nahliadnutie do minulosti, k zameraniu sa na prítomnosť, ale aj na to, čo nám podvedomie hovorí o vývoji našej osobnosti do budúcnosti. Jung vníma špecifickú štruktúru vedomia a nevedomia a mechanizmy či nástroje, ktorými podvedomie prenáša informácie vedomiu.<sup>12</sup>

Ľudskú psychiku vo svojej teórii rozdeľuje na tri časti:

1. **Vedomie** - teda to, čo vnímame a čím sme si vedomí.
2. **Osobné nevedomie** - napríklad spomienky, ktoré sme zabudli alebo potlačili, ale sme schopní si ich na základe okolitých vplyvov vybaviť. V osobnom nevedomí sú z veľkej časti uchované najmä traumatické zážitky.

---

<sup>11</sup> WELLS, Paul. *Understanding Animation*. 2 Park Square, Milton Park, Abingdon, Oxon OX14 4RN: Routledge, 1998. s. 35-46

<sup>12</sup> *Carl Jung and the Archetypes – Dr Kevin Lu, PhD*, The Weekend University, 28.7.2019, [https://www.youtube.com/watch?v=3tuqiTMSzkU&t=900s&ab\\_channel=TheWeekendUniversity](https://www.youtube.com/watch?v=3tuqiTMSzkU&t=900s&ab_channel=TheWeekendUniversity). 00:00:00 – 00:01:40

**3. Kolektívne nevedomie** – vďaka tejto teórii sa Jung odlišil od Freuda a jeho psychoanalýzy a Adlerovej individuálnej psychológie. Archetypy, ktorými sa v práci zaoberáme, sú práve obsahom kolektívneho nevedomia.<sup>13</sup>

V Jungovej teórii sa často stretávame so slovom mýtus. To pochádza z dôb jeho pôsobenia v Zürichu, kde pracoval s pacientmi trpiacimi schizofréniou. Počas ich pozorovania si všimol, že v ich rozprávaniach, halucináciách či príbehoch sa často objavujú mýtické postavy. Následne zistil, že sa tieto mýtické postavy objavujú aj v snoch iných pacientov. Tieto sny, halucinácie či fantázie v sebe často obsahovali rituály, mýtus či legendy mimo západnú kultúru, čo Junga zaujalo. Väčšina jeho pacientov totiž počas ich života neprišla do styku s inými kultúrami, ale aj napriek tomu v delúziách kreslili napríklad mandaly, o ktorých nemali odkiaľ vedieť. V ich nevedomí sa prejavovali iné kultúry, čo Jung nebol schopný vysvetliť, a tak vznikla teória Kolektívneho nevedomia. To znamená, že bez ohľadu na dobu alebo oblasť, v ktorej sa nachádzame, všetci zdieľame kolektívne nevedomie a máme prístup k spomienkam našich predkov, ktoré boli otláčené do našej psychiky a v istých momentoch sa k nim vieme dostať a vyjadriť ich. To, ako sa tieto informácie dostávajú na povrch z našej psychiky, je formované našou vlastnou osobnosťou, kultúrou či prostredím. A práve vo vzťahu s kultúrou je možné pojednávať o prepojení psychoanalýzy a filmu. Film je súčasťou kultúry, je ňou formovaný a reflektuje spoločnosť ako takú. K podrobnejšiemu výkladu sa dostaneme neskôr.

Jung v spojení s kolektívnym nevedomím hovorí aj o histórii ľudských skúseností. Tvrdí, že každý archetypálny vzor bol v istom bode skutočnou historickou skúsenosťou. Niečo, čo sa všeobecne ľudstvu stalo a čo na ňom zanechalo odtlačok či ho nejak poznamenalo. Táto história ovplyvňuje to, ako človek v istých situáciách zareaguje. A práve toto je to, čo v skutočnosti dedíme. *Archetypy sú opakujúce sa dojmy vyvolané subjektívnymi reakciami.*<sup>14</sup> Hovorí, že sme predisponovaní istým inštinktom a narodili sme sa s informáciami, ktoré sú v tomto kolektívnom nevedomí uložené a otláčené do našej psychiky. Za príklad dáva včely, ktoré inštinktívne vedia, ako stavať úle, či sťahovavé vtáky, ktoré vedia kam a kedy odletia. Je to správanie,

---

<sup>13</sup> Carl Jung and the Archetypes – Dr Kevin Lu, PhD, The Weekend University, 28.7.2019, [https://www.youtube.com/watch?v=3tuqjTMSzkU&t=900s&ab\\_channel=TheWeekendUniversity](https://www.youtube.com/watch?v=3tuqjTMSzkU&t=900s&ab_channel=TheWeekendUniversity). 00:01:40 – 00:06:15

<sup>14</sup> Tamtiež. 00:11:31-00:11:36

ktoré nie je vrodené, ale je inštinktívne. Archetypy sú typické ľudské skúsenosti, reakcie či vzťahy, ktoré môžu formovať naše životy vo viditeľnej, teda vedomej alebo neviditeľnej, teda nevedomej forme. V istých momentoch môže archetyp osobnosť úplne pohltiť.<sup>15</sup>

---

<sup>15</sup> *Carl Jung and the Archetypes – Dr Kevin Lu, PhD*, The Weekend University, 28.7.2019, [https://www.youtube.com/watch?v=3tuqiTMSzkU&t=900s&ab\\_channel=TheWeekendUniversity](https://www.youtube.com/watch?v=3tuqiTMSzkU&t=900s&ab_channel=TheWeekendUniversity).  
00:06:23-00:14:43

### 3.2. Aplikácia archetypov vo franšíze Shrek

Vo vzťahu k filmovej teórii môžeme však archetypy chápať aj ako nosiče istých znakov. Sú často využívané práve v literatúre, a teda aj v rozprávkach. Existuje ich množstvo, dá sa však vymedziť niekoľko základných alebo obecných archetypov. Nižšie rozvedieme archetypy, ktoré sú pre túto prácu relevantné. Hrdina vo vzťahu k rozprávkam je väčšinou postava, ktorá bojuje proti zlu, monštrám či temnote.<sup>16</sup> Medzi týmto spektrom archetypov môžeme ale nájsť archetyp vyhnanca. V kontraste s hrdinom sú charakterové vlastnosti vyhnanca napríklad porušovanie pravidiel a vzdorovanie autoritám. Postavy v archetype vyhnanca sú často kriminálne ladené.<sup>17</sup> I keď sa na prvý pohľad zdá, že tieto postavy budú len protikladné, disponujú spoločnými charakterovými znakmi. Vyhnanec, rovnako ako aj hrdina, často rebeluje, bojuje za slobodu, i keď je tento koncept slobody často chápaný inak ako koncept slobody, ktorý vidí hrdina. Tieto archetypy môžu byť vnímané aj ako revolucionári, ktorí inšpirujú svoje okolie a podnecujú ho ku konaniu.<sup>18</sup> Ich charakterové vlastnosti sa môžu prelínať či vyvracať, a teda jedna postava môže v sebe niesť hneď niekoľko. Nami vybrané záporné postavy Shreka, Lorda Farquaada a Dobrej víly budeme posudzovať na základe ich špecifických charakterových vlastností. Podľa toho, aké charakterové znaky či vlastnosti prevažujú u jednotlivých postáv a ako sa premieňajú behom ich potencionálneho vývoja, budú zasadené do príslušných archetypov. Toto zaradenie lepšie poukazuje na ich vývoj a komplexitu, napĺňanie či naopak rozbíjanie očakávaní a taktiež odhaľuje ich morálne hodnoty. Pojednáme aj o tom, ako u rovnakej postavy isté znaky rozporujú primárne priradený archetyp. V prípade, že dôjde k prelínaniu alebo kombinácii viacerých archetypov, pokúsime sa na základe spomínaných charakterových vlastností určiť, ktorý u sledovanej postavy dominuje.

Z vymedzených archetypov môžeme teda dvanásť z nich chápať ako typologické archetypy, a teda ako akýsi základ, ktorý sa neustále objavuje v Jungovej tvorbe. Sú nimi archetypy nevinný, prieskumník, mudrc, hrdina, vyhnanec, kúzelník,

---

<sup>16</sup> YUAN, Lily. *Guide: 12 Jungian Archetypes as Popularized by the Hero and The Outlaw*. Personality Psychology. 3.1.2022

<sup>17</sup> Tamtiež.

<sup>18</sup> MARK, Margaret. PEARSON, Carol. *The hero and the outlaw: building extraordinary brands through the power of archetypes*. New York: McGraw-Hill, 2001. s. 123-124



bežný človek, milenec, šašo, matka, stvoriteľ a vládca.<sup>19</sup> Vzhľadom k ich frekventovanosti v rozprávkach sú smerodajnými archetypmi pre túto prácu hlavne hrdina, vyhnanec, mág, vládca a matka. Ich častý výskyt potvrdzuje aj Vladimír Jakovlevič Propp.

Práve na základe Proppovho skúmania je možné vidieť základ postáv, ktoré sa v dielach objavujú. Aj keď Propp skúma ruský folklór, môžeme sledovať, že v rozprávkach vnímal hrdinu, zápornú postavu, ale napríklad aj postavu, čo pomáha. Toto pozorovanie sa objavuje nielen v Juncových, ale aj Campbellových archetypoch. V tabuľke nižšie je možné vidieť prepojenie medzi archetypmi a postavami. Môžeme sledovať paralely ale aj kontrast kedy postave nie je možné prideliť charakteristický ekvivalent archetypu. V príde Campbella je potrebné zmieniť, že nie vždy tieto charakterové vlastnosti musí niesť osoba. Može sa jednať aj o predmety či vízie.

<b>POSTAVY</b> (Propp) <sup>20</sup>	<b>ARCHETYPY</b> (Jung) <sup>21</sup>	<b>ARCHETYPY</b> (Campbell) <sup>22</sup>	<b>CHARAKTERISTIKA</b>
Hrdina	Hrdina	Hrdina	Protagonista, dobrák, odvážny...
Zločinec	Vyhnanec	Tieň/Podvodník/Strážca	Antagonista, bojuje s hrdinom...
Darca (živiteľ)	Mág	Spojenec	Pomáha hrdinovi, dodáva mágiu...
Pomocník	Matka	Mentor	Zachraňuje, premieňa hrdinu, rieši problémy...

<sup>19</sup> MARK, Margaret. PEARSON, Carol. *The hero and the outlaw: building extraordinary brands through the power of archetypes*. New York: McGraw-Hill, 2001. s. 1-18

<sup>20</sup> HARRYIZMAN, Harun. *Table 2*. Research Gate. 15.12.2016

<sup>21</sup> YUAN, Lily. *Guide: 12 Jungian Archetypes as Popularited by the Hero and The Outlaw*. Personality Psychology. 3.1.2022

<sup>22</sup> RICHARDSON, Johnny. *Character Archetypes*. Innovative Literacy. 23.2.2018

Princezná a jej otec	Milenec/Vládca		Berie si hrdinu, dcéra. Otec trestá ju alebo hrdinu/antihrdinu...
Vysielateľ		Posol	Vysiela hrdinu na cestu.
Antihrdina	Vyhnanec	Tieň/Podvodník	Falošný hrdina.

Hrdinu je možné charakterizovať slovom odvaha. Je to niekto, kto chce urobiť zo sveta lepšie miesto. Je to postava, ktorá zachraňuje tých v núdzi.<sup>23</sup> Vyhnanec je nepochopený, vyhľadáva samotu, chce zničiť, čo nefunguje a obáva sa bezmocnosti. Vyhnanec môže byť vnímaný ako rebel a neprispôsobivý človek.<sup>24</sup> Ďalej sú tu archetypy vládcu a mága. Vládca sa vyznačuje kontrolou a mocou. Obáva sa chaosu a zvrhnutia. Je často autoritársky, vie však viesť ľudí a vytvárať komunity.<sup>25</sup> Mág chce naplniť sny, chce pochopiť ako svet funguje ale spadá k manipulatívnej kvôli obavám z nechcených následkov.<sup>26</sup> Nakoniec archetyp matky alebo aj opatrovateľky. V podstate sa jedná o postavu, ktorá sa stará o iných. Chráni ich pred ublížením, chce pomáhať. Je empatická a často kladie potreby iných pred tie svoje. Nemá rada sebecko a nevd'ačnosť.<sup>27</sup>

Na základe ich charakteristík budem za pomoci analýzy zisťovať odlišnosť či podobnosť týchto archetypov od záporných postav Shreka, Lorda Farquaada či Dobrej víly. Zameriame sa na ich vystupovanie, ich motivácie a spôsob jednania s ostatnými postavami. Podľa týchto faktorov ďalej určíme, do akej miery zapadajú do istých archetypov. Niektoré postavy totiž menia počas franšízy svoje správanie a celkové ciele alebo konajú negatívne v prospech iných. Toto správanie sa odzrkadľuje práve v tom, do akých archetypov spadajú, prípadne či je možné definitívne povedať, že postava prevažne spadá do jedného dominantného archetypu. Charakteristiky postáv je možné odhaliť pomocou konkrétnych scén, kedy postavy medzi sebou interagujú a následne sa vyvíjajú. Ako príklad uvedieme scény, kde

<sup>23</sup> MARK, Margaret. PEARSON, Carol. *The hero and the outlaw: building extraordinary brands through the power of archetypes*. New York: McGraw-Hill, 2001. s. 106

<sup>24</sup> Tamtiež. s. 124

<sup>25</sup> Tamtiež. s. 245

<sup>26</sup> Tamtiež. s. 142

<sup>27</sup> Tamtiež. s. 210

ostávajú Shrek a Oslík osamote. Dochádza medzi nimi k hlbším diskusiám, kedy sa Shrek Oslíkovi hlbšie otvára a hovorí o svojich pocitoch. V týchto scénach je dôraz kladený hlavne na emócie a je často možné pozorovať výraznejší charakterový posun. Konkrétna scéna bude následne hlbšie rozoberaná v analytickej časti. Každá scéna je krátko popísaná pre lepšie pochopenie kontextu a jednoduchšie vnímanie premien, ktoré sa v postavách budú objavovať.

#### 4. Paul Wells a druhy animácie

Keďže sa jedná o animovanú rozprávku, je potrebné pojednať o animácii v kontexte Shreka. Určenie konkrétneho typu animácie totiž odhalí, nakoľko a či vôbec daná animácia ovplyvňuje postavy a naratív franšízy. Ide teda o fyzické a štylistické vyobrazovanie. Ortodoxnú animáciu je možné chápať aj ako bežnú animáciu. Wells taktiež vymedzuje znaky ortodoxnej animácie. Sú nimi konfigurácia, zachovanie logickej continuity, forma naratívu, vývin kontextu, jednota štýlu, absencia umelca a dynamika dialógu. Podľa Wellsa táto animácia apeluje prevažne na humorné scény a jednotu štýlu, v akom je dielo animované.<sup>28</sup> Ďalej je v rámci Wellsového teoretického aparátu možné sledovať aj absenciu autora či naratívnu formu. Budeme sledovať, nakoľko franšíza *Shrek* pracuje s humorom, a či je možné vidieť napríklad akúsi prítomnosť autora či istú originalitu na to, aby bolo možné Shreka naopak nazvať experimentálnou animáciou. Na základe bližšieho skúmania sa potom budeme venovať konkrétnym scénam, na ktorých podporíme alebo vyvrátíme teóriu, že franšíza *Shrek* je animovaná práve typom ortodoxnej animácie. Je potrebné zistiť, ktoré kritériá franšíza *Shrek* spĺňa na to, aby mohla byť priradená pod jeden z menovaných termínov.

Animácia a fyzické vyobrazenie postavy môže ovplyvniť jej chápanie divákom. Ako sme už vyššie zmienili, Shrek pracuje s istou formou satiry, kedy pretvára pôvodné klasické rozprávkové postavy do novej formy, napríklad

---

<sup>28</sup> WELLS, Paul. *Understanding Animation*. 2 Park Square, Milton Park, Abingdon, Oxon OX14 4RN: Routledge, 1998. s. 35–39

Snehulienka ovládajúca bojové umenia či Škaredá sestra, ktorá vzhľadovo pripomína muža. Z klasickej tvorby Walta Disneyho je hrdina často vyobrazovaný ako krásny princ. Ortodoxná animácia pracuje s akýmsi ustanoveným štandardom (teda s klasickou formou animácie, s ktorou sa bežne stretávame vo filme a v televízii), zatiaľ čo tá experimentálna ho premieňa. Franšíza Shrek narúša tento stereotyp spojený s vizuálnym chápaním kladných a záporných postáv a môže súvisieť s experimentovaním. Hlavný protagonista je vyobrazený ako zelené monštrum z močiara, ktoré má byť vnímané ako hrdina. Lord Farquaad disponuje netradičným vzrastom, je možné, že sa jeho komplex z toho, ako vníma sám seba, odráža na jeho správaní. Dobrá víla je upravená, noblesná žena, ktorá je obľubovaná všetkými naokolo. Je teda možné, že jej vyobrazenie bude, alebo môže ovplyvňovať jej charakter.

#### 4.1. Franšíza Shrek a animácia

DreamWorks Animation Studios je tvorcom nielen franšízy Shrek. Svoju tvorbu začalo animovanou rozprávkou *Mravec Z* (1998, réžia Eric Darnell a Tim Johnson), ktorá je zároveň aj prvou 3D animáciou tohto štúdia.<sup>29</sup> Po *Mravcovi Z* sa DreamWorks do roku 2000 vrátilo späť k 2D animácii s rozprávkami ako *Princ Egyptský* (1998, réžia Brenda Chapmanová, Simon Wells a Steve Hickner) a *Eldorado* (2000, réžia Bibi Bergeron, Don Paul a Jeffrey Katzenberg). V tomto štýle sa až na výnimky držali do roku 2004. Za prvý plne 3D animovaný feature film sa považuje *Toy Story* (1995, réžia John Lasseter) od štúdia Pixar. 3D animácia ale v roku 2001 nebola úplnou novinkou. Medzi spomínané výnimky patrí práve *Shrek* (2001), ktorý spadá tiež pod 3D animáciu.

Paul Wells v knihe *Understanding Animation* rozlišuje medzi dvomi typmi animácie. Konkrétne hovorí o ortodoxnej a experimentálnej animácii. Podľa Wellsa je ortodoxný typ najviac rozšíreným typom animácie. „Okienková animácia ostáva najvhodnejšou technikou pre masovú produkciu rozprávok, a teda najviac bežne viditeľnou formou animácie. V dôsledku toho predstavuje to, čo možno chápať ako ortodoxnú animáciu, a je najviac spojená, dokonca aj vo svojej najanarchickejšej alebo najfantastickejšej forme, na úrovni naratívu spolu s hyperrealistickým štýlom, o ktorom sme pojednali skôr.“<sup>30</sup>

Konfiguráciou má Wells na mysli opak abstraktu, ktorý sa využíva práve v experimentálnej animácii. V ortodoxnej animácii sú figúry rozpoznateľné ako ľudské alebo zvieracie. „Väčšina rozprávok uvádzala „postavy“, t. j. identifikovateľné osoby alebo zvieratá, ktoré zodpovedali tomu, čo by publikum chápalo ako ortodoxnú ľudskú bytosť alebo stvorenie.“<sup>31</sup>

---

<sup>29</sup> AMBER, *DreamWorks Animation Countdown 1: „Antz“*. Retroscoopers. 28.8.2017

<sup>30</sup> WELLS, Paul. *Understanding Animation*. 2 Park Square, Milton Park, Abingdon, Oxon OX14 4RN: Routledge, 1998. s. 35

\* *Cell animation remains the most convenient technique for the mass production of cartoons and, therefore, the most commonly seen form of animation. Consequently, it constitutes what may be understood as orthodox animation, and is most associated, even in its most anarchic or fantastical form, at the level of narrative, along with the hyper-realist style discussed earlier.*

<sup>31</sup> Tamtiež. s. 36

\* *Most cartoons featured 'figures', i.e. identifiable people or animals who corresponded to what audiences would understand as an orthodox human being or creature.*

Wells udáva ako príklad káčera Donalda, kedy Donald nosí oblečenie a má byť teda vyobrazovaný ako zvierka s ľudskými znakmi a vlastnosťami. Aj napriek tomu, že nosí modré tričko a čiapku, ho diváci stále chápu a vnímajú ako káčera, avšak divák si ho stále automaticky spája s človekom.<sup>32</sup> Naproti tomu je abstrakt využívaný v experimentálnej animácii, kedy divák nemôže s istotou usúdiť, či sa jedná o zvierka alebo o osobu. Toto abstraktno neudáva jasné rysy a apeluje hlavne na divákovu predstavivosť. *Shrek* pracuje s figúrami v chápaní Wellsovej ortodoxnosti. Konfiguráciu v *Shrekovi* možno vidieť napríklad na postave Oslíka, vlka či troch slepých myší. Aj napriek ich ľudským vlastnostiam ich divák primárne stále vníma ako oslíka, vlka a myš. Shrek ako akési monštrum tiež úplne nedisponuje fyzickým vzhľadom, ktorý by bolo možné prirovnať ku človeku či zvieratú. Je zelený a jeho uši nekorešponujú s tými ľudskými, avšak na základe jeho ľudského správania ho možno vnímať ako osobu. Vie sa hnevať, vie byť smutný, veselý či dokonca je schopný sa zamilovať.

Špecifická kontinuita v tomto zohľadnení znamená, že je dej usporiadaný logicky. Ako príklad použijeme dej z prvého dielu Shreka. V prvom diele franšízy je spúšťačom konfliktu okupácia močiaru rozprávkovými bytosťami. Na základe tohto problému sa Shrek rozhodne situáciu riešiť a vyhľadá Lorda Farquaada. Ten mu dá za úlohu zachrániť princeznú Fionu výmenou za močiar, dej tak naďalej graduje. Shrek Fionu zachráni a počas ich putovania sa do nej zamiluje. Pre nedorozumenie dochádza medzi postavou Shreka a Fiony k hádke, čo spôsobí ich rozdelenie a odchod Fiony k Farquaadovi. Dochádza tak k ďalšiemu konfliktu. Shrek získava späť svoj močiar, avšak prioritou sa presunula na Fionu. Shrek si uvedomuje svoje city a na ich základe koná. Príbeh vrcholí ich svadbou. Dej je na rozdiel od experimentálnej animácie logicky usporiadaný. Experimentálna animácia totiž uprednostňuje nelogickosť, iracionalitu a niekedy pracuje hneď s niekoľkými kontinuitami. \**„Experimentálna animácia definuje svoju vlastnú formu a podmienky a používa ich ako svoj osobitý jazyk.“*<sup>33</sup>

---

<sup>32</sup> WELLS, Paul. *Understanding Animation*. 2 Park Square, Milton Park, Abingdon, Oxon OX14 4RN: Routledge, 1998. s. 36

<sup>33</sup> Tamtiež. s. 43

\* *Experimental animation defines its own form and conditions and uses these as its distinctive language.*

Vzniká interpretatívna tvorba, ktorá sa prejavuje v experimentálnej animácii a je opakom tej naratívnej. Znamená to, že takéto dielo skôr apeluje na estetickú ako naratívnu stránku. Tieto diela sú zvyčajne nenaratívne, z toho dôvodu je možné *Shreka* opäť priradiť k ortodoxnej animácii. Opäť v protiklade s ortodoxnosťou je predkladaná experimentálna evolúcia materiality. Toto, ako aj predchádzajúci bod, vyjadruje, že v experimentálnej animácii sa autor zameriava skôr na farby, tvary či textúry než na príbeh samotný. *Shrek*, samozrejme, pracuje s farebnosťou či s 3D štýlom. Jeho podstata sa však neukrýva v tom, ako je nakreslený a aké farby boli použité, ale v príbehu samotnom.

Jednota štýlu z Wellsovej teórie je vo franšíze *Shrek* taktiež prítomná vo forme 3D animácie. Tento štýl je konzistentný až na pár scén, ako napríklad úvodné scény zo *Shrek 1* a *2*, kedy vidieť 2D animáciu práve v knihe, v ktorej postavy listujú a uvádzajú nás tým do deja. Na rozdiel od abstraktnej animácie, kde môžeme často vidieť prelínanie hneď niekoľkých typov, ako napríklad 2D a 3D či fázovú animáciu, animácie vlny, skla atď. \* „*Formálne vlastnosti animovaného filmu majú tendenciu zostať konzistentné. Okienkovo animované alebo ručne kreslené karikatúry zostávajú počas svojho trvania v pevnom dvojrozmernom štýle a nemiešajú sa s trojrozmernými módmí, ako to robí neskoršia, experimentálnejšia animácia.*“<sup>34</sup> Čo sa týka všeobecného štýlu, pokiaľ opomenieme rozprávkové bytosti, ľudské figúry sú proporčné k ľuďom v reálnom živote. Nedisponujú netradičnými tvarmi či farbami. Toto je možné aplikovať aj na zvieratá. Tie taktiež nie sú výrazne štylizované, i keď sú im pridávané personifikačné vlastnosti, ako napríklad slepota u myši či Oslíkova otravnosť. Dochádza k antropomorfizácii, ktorá vnáša do diela ľahkú štylizáciu. Franšiza si tento štýl udržiava naprieč všetkými dielmi. Spomínané rozprávkové bytosti však taktiež držia istú jednotu. Ako príklad uvedieme víly, ktoré sú po vizuálnej stránke totožné s ľudskými postavami, rozdielnosť môžeme vidieť len v krídlach. Aj napriek svojmu rozprávkovému charakteru, čo sa týka celkového zobrazovania prostredia, v ktorom sa *Shrek* odohráva, ostáva pomerne verný už

---

<sup>34</sup> WELLS, Paul. *Understanding Animation*. 2 Park Square, Milton Park, Abingdon, Oxon OX14 4RN: Routledge, 1998. s. 37

\* *The formal properties of the animated cartoon tend to remain consistent. Cel animated or hand-drawn cartoons remain in a fixed two-dimensional style throughout their duration and do not mix with three-dimensional modes as later, more experimental, animation does.*

spomínanej jednotnej štylizácii. Stromy vyzerajú ako stromy, polia, lúky či hory, ktoré môžeme bližšie pozorovať v *Shrek 2* počas cesty z močiara do kráľovstva Za siedmimi horami, nie sú prehnane štylizované a v porovnaní s našim reálnym svetom napodobujú svet nediegeticky. Dá sa teda povedať, že štýl ostáva jednotný práve v tomto jemnom vyobrazovaní.

Franšíza *Shrek* vznikla pod štúdiom DreamWorks. Nie je však možné povedať, že z hľadiska Wellsovej teórie nesie toto dielo znaky „prítomnosti autora“. Absencia autora je opäť jedným zo znakov ortodoxnej animácie. Jedná sa o to, že prítomnosť autora sa prejavuje práve tým, že sú tieto diela veľmi osobné. *„Tieto filmy sú značne osobné, subjektívne, originálne reakcie, sú to diela umelcov, ktorí sa snažia využiť animovanú formu inovatívnym spôsobom... Môže sa napríklad stať, že experimentálna animácia sa pokúsi vytvoriť niečo ašpirujúce v podobe snového stavu, čo má, samozrejme, svoju abstraktnú logiku, ale zodpovedá bežnému chápaniu „sna“, a teda môže byť predmetom skúmania prostredníctvom psychoanalýzy.“*<sup>35</sup>

Prejavujú sa tiež subjektivizáciou, inovatívnosťou jedinca či originalitou. *Shrek* ako štúdiové dielo nemôže pracovať s týmto konceptom jedinca či jediného autora. Štúdio ako také môže niesť špecifické znaky, ktoré ho odlišujú od konkurencie, taktiež môže najímať umelcov, ktorí sa budú podieľať na tvorbe animácií, avšak dielo už stráca subjektívnosť.

Posledným Wellsovým bodom je dynamika dialógu oproti dynamike hudby. *„Zvuk je dôležitý v každom animovanom filme, ale má osobitný ohlas v experimentálnom filme, ...“*<sup>36</sup> *Shrek*, samozrejme, inovatívnym spôsobom pracuje s hudbou. Objavuje sa tu množstvo populárnych skladieb z reálneho života, na rozdiel od originálnych „disneyovských“ autorských piesní. Avšak nedá sa povedať, že z tohto dôvodu bude dochádzať k dynamike hudby. Dynamika hudby znamená, že

---

<sup>35</sup> WELLS, Paul. *Understanding Animation*. 2 Park Square, Milton Park, Abingdon, Oxon OX14 4RN: Routledge, 1998. s. 45

\* *These films are largely personal, subjective, original responses, which are the work of artists seeking to use the animated form in an innovative way. ... It may be, for example, that the experimental animation will try to create something aspiring to the condition of the dream-state, which, of course, has its own abstract logic, but conforms to a common understanding of 'the dream', and thus may be subject to scrutiny through psychoanalysis.*

<sup>36</sup> Tamtiež. s. 46

\* *Sound is important in any animated film, but has particular resonance in the experimental film, ...“*



dominantou v diele bude práve zvuk. Autori sa v experimentálnej animácii často snažia zachytiť pomocou farieb a tvarov pocit či vizualizovať konkrétne skladby a k tomu v prípade Shreka nedochádza. Hudba slúži predovšetkým k navodeniu atmosféry, ale plní aj zábavnú funkciu, kedy na konci filmov môžeme vidieť postavy spoločne spievať a tancovať.

Na základe skúmania Wellsovej teórie je možné určiť, že sa franšíza *Shrek* dá zaradiť do ortodoxnej animácie. Podľa zisteného sa jedná o bežnú animáciu, ktorá nevnáša tak výrazné významotvorné elementy do zobrazovania archetypov a z toho dôvodu nebude ďalej predmetom nášho skúmania. Bolo potrebné sa touto teóriou zaoberať, aby sme mohli dospieť k záveru, že samotná animácia nemá vo vzťahu k franšíze dopad na dej, ale ani na konanie postáv. Je to len vyjadrovací prostriedok, ktorý archetypy neovplyvňuje. V nasledujúcich častiach práce sa preto sústredíme len na obsahovú stránku, na hlavné záporné postavy a Shreka samého.

## **5. Analýza vybraných záporných postáv**

### **5.1. Shrek a Lord Farquaad**

V tejto analýze sa zameriame na prvú časť franšízy, keďže je v nej pozorovateľná prvotná Shrekova premena, ktorá bude v ďalších častiach len ovplyvňovať jeho správanie. Táto časť tiež disponuje zápornou postavou, ktorá má jasne vymedzený cieľ, a teda sa nepremieňa. O týchto postavách pojednáme v analýze, keďže sa objavujú v rovnakej časti franšízy a vzájomne tiež interagujú.

Shrek je hlavným protagonistom v rovnomennej animovanej franšíze. Je to zlobor, ktorý žije sám v začarovanom močiarí. Z úvodného predstavenia vnímame, že je to samotárska postava, chvíľami cholerická a vizuálne je stvárnená formou monštra. Objavujú sa prvé náznaky toho, že v prípade Shreka sa bude jednať o antagonistickú postavu. Prvá časť franšízy začína u Shreka v močiarí, kedy možno vidieť jeho denný život. Je možné sledovať jeho dennú rutinu, pozorovať ako vstáva, ide na toaletu, dá si sprchu. V komparácii s bežným človekom je aj táto denná rutina netradičná. I keď sa nejedná o obyčajného človeka, vo vzťahu k antropomorfizmu

táto postava vykonáva ľudské činnosti, ako napríklad spomínané umývanie zubov. Zuby si však umýva rozpučeným hmyzom a sprchuje sa v bahne. Toto jeho správanie môže naznačiť, že sa nebude jednať o tradičného hrdinu. Archetypálne sa zatiaľ tomuto smeru vyhýba. Mimo túto jeho dennú rutinu možno vidieť aj spôsob, akým interaguje s obyčajnými ľuďmi. V úvodných scénach sa dá pozorovať interakcia medzi lovcami a Shrekom. Lovci alebo aj dedičania prichádzajú ozbrojení do Shrekovho močiara za podnetu odmeny. Shrek si však ich prítomnosť uvedomuje a rozhodne sa ich prekvapiť. Keď sa dedičania odhodlávajú na útok, diskutujú o tom, aký je Shrek desivý a čo všetko by im mohol urobiť, ak si nedajú pozor. Shrek sa im prihovára a zdeľuje im, že sú na omyle a on je schopný omnoho horších vecí ako tých, čo vymenovali. Ďalej na nich zaryčí, čo je pre nich podnetom na útek. To, že sa Shrek odkláňa od hrdinu, je možné vidieť aj v spomínanej interakcii. Pokiaľ by bol Shrek hrdinom, takto by nekonal. Lovci Shreka nemajú radi, boja sa ho a chcú ho zabiť. Tento ich vzťah k Shrekovi rozporuje vzťah ľudí k hrdinovi. Hrdina je väčšinou obľúbený, charizmatický jedinec,<sup>37</sup> čo o Shrekovi nie je možné povedať. Shrek je nenávidený, cholerický a arogantný. Z tejto scény je viditeľné, že je širokou verejnosťou, ale aj sebou samým vnímaný ako spomínané monštrum. Ako toto monštrum tak uprednostňuje samotu a vyhýba sa interakciám s inými tvormi. Opätovne dochádza k rozporu s hrdinom, ktorý sa naopak ľuďmi obklopuje. V okolí svojho močiara totiž tiež rozmiestňuje svojpomocne vyrobené cedule, na ktorých je napísaný varovný odkaz „*Pozor zlobor*“.<sup>38</sup> Inklinuje to k tomu, že mimo ľudí z dediny sa aj on sám vníma ako hrozba a dúfa, že za pomoci týchto cedúl sa mu podarí odstrašiť čo najviac bytostí a zabráni tak interakciám s nimi. Z pozorovaného deja sa ukazuje, že Shreka budeme vnímať skôr ako antagonistu než hrdinu. Z archetypálneho hľadiska je Shreka možné vyčleniť ako vyhnanca, a to ako postavu, ktorá práve vyhľadáva samotu, je odtiahnutá do ústrania mimo zrak ostatných.<sup>39</sup>

Pre Shreka je teda samota kľúčová, pretože interakcie s ostatnými postavami pre neho zvyčajne končia konfliktom. K prvému konfliktu dochádza, keď sa Shrek

---

<sup>37</sup> MARK, Margaret. PEARSON, Carol. *The hero and the outlaw: building extraordinary brands through the power of archetypes*. New York: McGraw-Hill, 2001. s. 107

<sup>38</sup> *Shrek* (film). Réžia Andrew ADAMSON, Vicky JENSON. USA: DreamWorks, 2001. Dĺžka 1h30min, 0:03:01-0:03:03

<sup>39</sup> MARK, Margaret. PEARSON, Carol. *The hero and the outlaw: building extraordinary brands through the power of archetypes*. New York: McGraw-Hill, 2001. s. 124

stretáva s jeho novým spoločníkom Oslíkom, ktorý sa bude po jeho boku objavovať naprieč celou franšízou. Oslík je jedna z rozprávkových bytostí, ktorú sa neznáma žena snažila predať za finančnú odmenu. Tu sa po prvýkrát stretávame s Lordom Farquaadom, ktorý vyhlásil lov na rozprávkové bytosti. Možno sledovať aj jeho vojsko, ktoré tieto postavy šikanuje. Čarodejniciam lámu metly, čarovné zvieratá zatvárajú do klietok. Pre Shreka ako rozprávkovú bytosť je Farquaad nebezpečenstvo, dozvedáme sa, že vo filme bude vystupovať postava, ktorá bude obávanejšia ako Shrek samotný. Oslíkovi sa však podarí žene utiecť a následne natrafiť na Shreka. Počas ich prvej interakcie Oslík sklopí uši ako zviera, ktoré pociťuje strach, teda neverbálne reaguje negatívne na Shrekov výzor. Shrek v postavách, ktorým je neznámy, evokuje akúsi formu rešpektu. Hrdina touto vlastnosťou disponovať môže, ale v kladnom smere.<sup>40</sup> Shrek naopak budí rešpekt vo forme strachu. Znova je tak vyobrazená jeho antagonistická podoba. V zapätí ju však mierne rozporuje. Shrek sa okamžite Oslíka zastáva a pomáha mu odstrašiť strážne, ktoré sa ho snažia zadržať. Strážne sa snažia verbálne konfrontovať aj Shreka, zdeľujú mu, že ako rozprávková bytosť je na rozkaz Lorda Farquaada zatknutý. Shrek strážne vysmeje a jeho reputácia má za následok aj ich útek. Je tu opäť vyobrazenie rešpektu vo forme strachu.

Oslík narúša Shrekovu samotu a môže byť vnímaný kontrastne k Shrekovej osobnosti. Shrek je tichý a má rád svoj pokoj. Oslík je naopak extrovertný a nedokáže pochopiť, že ho Shrek vníma ako otravného. Shrek sa mu niekoľkokrát snaží vysvetliť, že sa v jeho spoločnosti cíti nekomfortne a žiada ho, aby ho nechal osamote. Jeho zjavná preferencia pre samotu či izolovanosť je kompatibilná s archetypom vyhnanca, ktorý bol predtým naznačený. Tieto pokusy však neustále zlyhávajú. Shrek na neho skúša aplikovať rev, ktorý odohnal dedinčanov. Využíva teda osvedčené metódy, ktoré mu doteraz samotu garantovali. Odháňa od seba ľudí skrz strach. Je to antagonistická forma správania, ktorá znova koliduje s archetypom hrdinu, ku ktorému sa Shrek v predošlej scéne svojím jednaním priklonil. Ak by korešpondoval s archetypom hrdinu, Oslíka by prijal, poskytol by mu úkryt a ponúkol

---

<sup>40</sup> MARK, Margaret. PEARSON, Carol. *The hero and the outlaw: building extraordinary brands through the power of archetypes*. New York: McGraw-Hill, 2001. s. 105

pomoc. Na Oslíka strach nefunguje. Shrek nechápe, ako je možné, že Oslík neuteká ako predošlé postavy. Frustrovaný Shrek tak opätovne Oslíka konfrontuje.

*Shrek: "Osol pozri sa na mňa! Čo som zač?"*

*Oslík: „Čahoun?"*

*Shrek: „Nie, som zlobor! Berú na mňa pochodne, vidly a lopaty. To ti vážne nevadí?"*

*Oslík: "Nie."*

*Shrek: „Vážne?"<sup>41</sup>*

Shrek sa tak stretáva s akceptovaním od inej postavy. Po prvýkrát sa rozbieja jeho samota. Toto gesto môže vyprovokovať zmenu tejto antagonistickej postavy. Oslík chce byť v Shrekovej prítomnosti aj preto, lebo ho vníma ako potencionálnu ochranu pred nebezpečenstvom. Je možné povedať, že v úvode Oslík Shreka využíva vzhľadom k tomu, že vidí, ako ostatné bytosti označujú Shreka za hrozbu. Je možné nájsť spojitosť s hrdinom, ktorého postavy využívajú pre naplnenie ich cieľov.<sup>42</sup> Oslík touto svojou neobľomnosťou neskôr Shreka núti neustále opúšťať svoju komfortnú zónu.

Oslík odchádza so Shrekom k nemu do močiara a žiada ho, aby tam s ním mohol zostať. Ako sme už spomenuli vyššie, pokiaľ by bol Shrek hrdinom, Oslíkovi by poskytol útočisko a ochranu. To v tomto prípade splňa len z časti. Dochádza ale k pokroku a znova možnému miernemu prikloneniu k archetypu hrdinu. Shrek mu dovoľuje zostať len na jednu noc, a to pod podmienkou, že ostane cez noc vonku. Oslík pozoruje Shreka spoza okna a vidí, ako Shrek večeria sám za stolom pre dvoch. Zo Shrekovej mimiky je možné pozorovať, že v momente, keď si uvedomí svoju samotu za stolom, je smutný. Narúša sa divákova, ale aj Oslíkova percepcia toho, že Shrek samotu obľubuje. Shrek nie je vyhnancom preto, že by chcel, ale preto, že mu to bolo spoločnosťou pridelené. Vyhnanec ako archetyp sa snaží dostať cez svoju temnú stránku. Znova sa otvára možnosť pre Shrekovu premenu z antagonistu a vyhnanca na hrdinu, ktorý pomáha blízkym. Shrek je schopný akceptovať zmenu, dovolil predsa Oslíkovi zostať. Toto jeho chcenie zmeny ale ešte nie je jednoznačné a je z časti

---

<sup>41</sup> *Shrek* (film). Réžia Andrew ADAMSON, Vicky JENSON. USA: DreamWorks, 2001. Dĺžka 1h30min, 0:09:17-0:09:36

<sup>42</sup> MARK, Margaret. PEARSON, Carol. *The hero and the outlaw: building extraordinary brands through the power of archetypes*. New York: McGraw-Hill, 2001. s. 106-107

nútené. Shrek však smutný výraz okamžite strasie a tvári sa, akoby sa nič nedialo. Aj toto sú prvé náznaky toho, že Shrek disponuje aj inými emóciami ako len hnevom.

K ďalšiemu konfliktu dochádza počas spomínanej večere, keď Shrek zistí, že je do jeho močiara vyhostené veľké množstvo rozprávkových bytostí, ktoré znova jeho samotu narúšajú. Očividný hnev Shreka znova prenáša do pozície antagonistu a vyhnanca. Rozprávkové bytosti sa ocitnú priamo u Shreka v dome, konkrétne v jeho posteli. Po tom, čo Shrek otvorí dvere, aby tieto bytosti vyhodil von, zbadá ešte väčšie množstvo postáv, ktoré sa usadili naprieč celým jeho močiarom. Okamžite ich konfrontuje a snaží sa ich z pozemku dostať. Archetyp vyhnanca je špecifikovaný tým, že sa bojí bezmocnosti, bagatelizovania a toho, že pre svet nemá význam. Shrek v tomto momente bojuje so strachom. Obáva sa straty domova, cíti bezmocnosť v tom, že postavy vyháňa, ale aj napriek jeho snahe sa mu to nedarí. Farquaad sa chcel postáv zbaviť, a preto ich poslal na pre neho bezvýznamné miesto. Toto miesto ale malo význam pre Shreka. Ako vyhnanec stojí zoči-voči svojmu strachu.<sup>43</sup> Z tejto invázie spočiatku obviňuje Oslíka, keďže si myslí, že bytosti do močiara pozval on.

Shrek prehlási, že sa postará o to, aby sa rozprávkové bytosti vrátili tam, odkiaľ prišli. Koná ako hrdina. Rozprávkové bytosti sa okamžite potešia a začnú mu tliekať. Shrek ich reakciu spočiatku nechápe, uvedomuje si, že nekoná na základe pomoci, ale vo svoj prospech a za vidinou zisku. Prekvapivé vnímanie reakcií ostatných postáv zo Shrekovho hľadiska inklinuje zaradenie k archetypu vyhnanca. Shrek si uvedomuje, že koná pre svoje osobné potreby a nie pre dobro ostatných.<sup>44</sup> Znova nastáva konflikt medzi vyhnancom, ktorý koná pre svoje potreby, a hrdinom, ktorý koná pre ostatných. I keď Shrek takto koná len pre svoje dobro, stále kladne ovplyvňuje okolie. Bytosti ho v tomto smere vnímajú ako hrdinu, ktorý im chce pomôcť bez toho, aby od nich priamo niečo žiadal. Aby Shrek získal späť svoj močiar opäť len pre seba, musí sa vydať za Lordom Farquaadom, ktorý nariadil už spomínané vyst'ahovanie rozprávkových bytostí. Oslík ho cestou sprevádza.

V ďalšej scéne je už Lord Farquaad predstavený bližšie. Na prvý pohľad je viditeľné, že je Farquaad nižší ako zvyšné postavy. Podľa výkladu od ostatných

---

<sup>43</sup> MARK, Margaret. PEARSON, Carol. *The hero and the outlaw: building extraordinary brands through the power of archetypes*. New York: McGraw-Hill, 2001. s. 123-124

<sup>44</sup> Tamtiež. s. 124

postáv bol Farquaad predstavený ako charakter, ktorý disponuje veľkou mocou. Lordove postavenie vládca už z názvu inklinuje k rovnomennému archetypu. Tento archetyp požaduje kontrolu nad vecami a je veľmi autoritatívny. Archetyp vládca disponuje aj vlastnosťami, ako napríklad schopnosť viesť či potreba vytvorenia úspešnej a prosperujúcej rodiny. Na základe diváckych očakávaní a bez predošlého vizuálneho vyobrazenia môže popis postavy evokovať, že sa bude jednať o mocného jedinca. Farquaadove vizuálne stvárnenie podryva jeho autoritu, a tak je možné predpokladať, že Lord si bude svoj vzrast kompenzovať práve po stránke moci. Takmer hneď po tom, čo sa Farquaad objaví na scéne, vidíme, ako Perníčka mučí pre informácie. Topí ho v mlieku a trhá mu nohy. Perníček na Lordove otázky neodpovedá a povie mu, že je veľké monštrum.

*Farquaad: „Rád by si utiekol Perníček, ale nemáš nožičku. Jednu nôžku a či dve, budú dobré obe dve.“*

*Perníček: “Hnusná obluda!”*

*Farquaad: „Hnusná obluda nie som ja, ale ty. Ty a tá ďalšia rozprávková zberba, čo zamoruje tento svet... Chcel som sa s vami dohodnúť po dobrom, ale teraz mi došla trpezlivosť! Hovor alebo ti utrhnem (gombíček)...!”<sup>45</sup>*

V kontraste so Shrekovým správaním je to Farquaadove okamžité radikálnejšie. Postava antagonistu sa prenáša zo Shreka na Lorda. Farquaad Perníčkovi argumentuje, že jediný monštrum je on a ostatné rozprávkové bytosti, ktoré zamorujú jeho dokonalý svet. Lord Farquaad sa tak predstavuje ako chladnokrvná postava, ktorá nemá problém s násilným a hrubým správaním. Ekvivalentne ako archetyp vodcu, ani Farquaad nemá problém s využitím extrémnej moci za dosiahnutím požadovaného výsledku.<sup>46</sup> Pokračuje v mučení Perníčka. Mučenie je však prerušené strážou, ktorá našla zrkadlo. Perníček zrkadlo žiada, aby Lordovi nič neukázalo. Zrkadlo odmieta, ale je Lordom zavraždené. Napokon zrkadlo podlieha a ukazuje Farquaadovi princeznú, ktoré by mohli byť jeho

---

<sup>45</sup> *Shrek* (film). Réžia Andrew ADAMSON, Vicky JENSON. USA: DreamWorks, 2001. Dĺžka 1h30min, 0:16:22-0:16:46

<sup>46</sup> MARK, Margaret. PEARSON, Carol. *The hero and the outlaw: building extraordinary brands through the power of archetypes*. New York: McGraw-Hill, 2001. s. 245

potencionálnymi manželkami. Ako sme zmienili vyššie, tento archetyp chce vybudovať úspešnú rodinu. Inklinuje to k tomu, že aj Farquaad bude podobne ako Shrek občas prejavovať vlastnosti napríklad starostlivého hrdinu. Zrkadlo Farquaadovi ukazuje princeznú, ktorú je potreba zachrániť. Jednalo by sa teda o hrdinský akt, ktorý by ho k tomuto archetypu mohol priblížiť. Lord si však smie vybrať len jednu. Nevie sa rozhodnúť a počúva rady ostatných postáv. Tu je vyjadrené, že Lordovi v princípe nezáleží na tom, koho si vyberie. Archetyp vládca uvažuje strategicky pre dosiahnutie plnej kontroly a moci. V konkrétnom prípade by pre neho znamenala svadba s princeznou získanie titulu kráľa. Pre túto postavu je moc to podstatné. Nejedná sa mu o rodinu, ale o titul. Tu sa po prvý raz rozbíja vízia toho, že Farquaad, ako aj Shrek, bude prechádzať premenou.

Po výbere princeznej sa príbeh vracia k Shrekovi a jeho ceste za Lordom Farquaadom. Keď Shrek po prvýkrát uvidí Farquaadove sídlo, komentuje jeho rozmery vo vzťahu s tým, že si veľkosťou obydlia niečo kompenzuje. Farquaadov vzrast mu uberá na jeho serióznosti a ostatné postavy to využívajú ako možnosť posmeškov. Shrek, ale aj ostatné postavy týmto automaticky podrývajú Farquaadovu autoritu. Strata moci je niečo, čoho sa archetyp vládca obáva,<sup>47</sup> preto je pochopiteľné, že sa bude snažiť si vzrast kompenzovať. Po príchode do mesta Duloc si Shrek uvedomuje, že mesto je v podstate prázdne. Narazí na hraciu tabuľu, ktorá uvedie krátku pieseň o meste a jeho zákonoch. Z reprezentácie mesta je možné dozvedieť sa viac aj o Farquaadovi. V piesni sa spieva, že v meste platí množstvo pravidiel, ktoré je potrebné dodržiavať, aby sa občania či turisti vyhli zbytočným problémom.

*„Vitá vás Duloc, mesto perfektné.*

*Máme zákony a tie prísne znejú.*

*Uč sa poriadok, pozor daj, na trávnik nešliapaj.*

*Perfektný je Duloc náš.*

*Len sa drž pravidiel, v puce buď, vystrč tvár.*

*Perfektný, perfektný, perfektný je Duloc náš.“<sup>48</sup>*

---

<sup>47</sup> MARK, Margaret. PEARSON, Carol. *The hero and the outlaw: building extraordinary brands through the power of archetypes*. New York: McGraw-Hill, 2001. s. 245

<sup>48</sup> *Shrek* (film). Réžia Andrew ADAMSON, Vicky JENSON. USA: DreamWorks, 2001. Dĺžka 1h30min, 0:21:16-0:21:43

Pieseň zachytáva Farquaadovu potrebu udržiavania kontroly nad ostatnými postavami. Túto kontrolu ako archetyp vládca docieľuje práve množstvom spomínaných pravidiel. Od Farquaada sme už tiež započuli výraz „dokonalosť“. Tento výraz koreluje práve s mocou. Jeho posadnutosť dokonalosťou sa však bude objavovať aj v ďalších scénach. Je pravdepodobné, že sa tak Farquaad snaží vykompenzovať svoj nízky vzrast perfektnosťou svojho okolia a vytvoriť falošný obraz o svojej postave a tým si moc udržať. Archetyp vládca sa bojí chaosu a toho, že jedného dňa ho niekto môže zvrhnúť z jeho postu.<sup>49</sup> Farquaad udržovaním dokonalosti potláča chaos, ktorý by mohol nastať. Taktiež nepravdivou prezentáciou svojej postavy vytvára falošný pocit moci, ktorý ho chráni pred možnými povstalcami. Farquaad potrebuje asertovať svoju dominanciu, aby si udržal túto moc vzhľadom k svojmu výzoru.

Shrek prichádza na turnaj, ktorý bol Farquaadom usporiadaný pod zámienkou nájsť najsilnejšieho muža z vojska. Ten ako víťaz dostane za odmenu úlohu ísť oslobodiť princeznú Fionu. Farquaad ďalej hovorí o tom, že možno počas záchranu princeznej niektorí muži umrú, avšak manipulatívne vykresľuje ako hrdinu seba, keďže on je ten, ktorý je nútený tieto obeť podstúpiť. Táto manipulácia mu vychádza, keďže mu občania Dulocu okamžite začnú tliekať. Silnou stránkou archetypu vládca je práve schopnosť viesť. Je viditeľné, že Farquaad je takým dobrým vodcom, že dokáže jednoducho zmanipulovať svoje okolie. Ďalej ako antagonista využíva toto svoje okolie pre dosiahnutie svojich cieľov bez výčitiek z následkov. Po príchode Shreka na turnaj môžeme opäť pozorovať Shrekov vzťah k ostatným postavám. Je možné v tomto smere sledovať kontrast medzi Shrekom a Farquaadom. Paradoxne dav na Farquaada ako na vládca reaguje s nadšením, i keď jeho správanie bolo doteraz radikálnejšie či antagonistickejšie ako to Shrekove. Dav tlieka, jasá, smeje sa, prejavuje súcitu a obdiv. Neskôr je odhalené, že takto sa zrejme správa aj z donútenia. Po prvýkrát sa objavujú cedule s pokynmi, čo má dav robiť. Farquaad má ako vládca znova veci pod kontrolou a touto koordináciou sa snaží predísť nežiadanejmu chaosu.<sup>50</sup> Akonáhle sa však objaví Shrek, dav utíchne a je v šoku. Nasleduje niekoľko pokrikov. Je viditeľné, že obyvatelia Dulocu sa Shreka boja a sú

---

<sup>49</sup> MARK, Margaret. PEARSON, Carol. *The hero and the outlaw: building extraordinary brands through the power of archetypes*. New York: McGraw-Hill, 2001. s. 244-245

<sup>50</sup> Tamtiež. s. 224-246



v jeho prítomnosti znepokojení. Shrek stále nie je plne vnímaný ako hrdina, i keď došlo k jeho charakterovému rastu vo vzťahu k rozprávkovým bytostiam. Ako sme už zmienili, Shrek vo väčšine postáv, s ktorými interaguje, vzbudzuje strach. Farquaad ako archetyp vládca využíva strach k udržaniu moci, zatiaľ čo Shrek ako archetyp vyhnanca disponuje strachom vytvoreným tajomnou povahou. Rozdielne vnímanie strachu je vidieť, aj keď obyvatelia Dulocu na Shrekovu prítomnosť začnú reagovať verbálne, pokrikujú naňho a vyhrážajú sa mu smrťou. Pre tieto postavy by bolo neprípustné rovnako vystupovať voči Farquaadovi. Lord Farquaad Shrekov vzhľad taktiež negatívne/posmievačne komentuje. Shrek je opätovne okolím vnímaný a vykresľovaný ako monštrum. Avšak z predošlých interakcií je teraz pre diváka charakter antagonistu smerovaný práve na postavu Farquaada. Na základe doteraz preukázaného je možné Shreka vnímať ako archetyp vyhnanca. Je neoblúbený, koná na základe osobných potrieb, nemá problém s bojom a riadi sa pravidlom „čo chcem, to si vezmem“.<sup>51</sup> Po krátkej konverzácii so Shrekom, Farquaad obratom zmení pravidlá turnaja a zadelí rytierom, že víťazom sa stane ten, ktorý Shreka skolí. Shrek pomocou Oslíka vojakov prekoná a získa si aj náklonnosť davu. Vo vzťahu k archetypu je možné túto náklonnosť davu vnímať ako prekonanie vyhnanca a príklon k hrdinovi. Shrek síce opätovne konal vo svoj prospech a pre seba, avšak dav jeho akciu vníma inak. Obyvatelia Dulocu v tento moment vnímajú Shreka ako hrdinu. Súboj môže byť vnímaný aj ako akt vyhnanca voči vládcovi a vzopretie sa jeho moci.<sup>52</sup> Farquaad sa ako archetyp vládca znova snaží udržať kontrolu nad situáciou a využíva Shreka, ktorý vyobrazuje možnú komplikáciu, vo svoj prospech a dostáva sa tak bližšie k dosiahnutiu svojho cieľa.<sup>53</sup> Shreka menuje víťazom a posiela ho oslobodiť Fionu výmenou za dekrét k močiaru. Toto Farquaadove rozhodnutie je kontrastné k jeho moci. Farquaad je postavami vnímaný ako mocný, možno až krutý vládca. Kontrastná je práve zbabelosť, ktorá sa nepriamo u Farquaada prejavuje. Namiesto seba posiela Shreka. Je možné, že toto konanie vychádza zo strachu z neúspechu. Farquaad je vodca, ktorý na dosiahnutie cieľov využíva okolie.<sup>54</sup> Uvedomuje si, že pri záchrane Fiony by nemusel uspieť a to si nemôže dovoliť. Tento archetyp je veľmi elitársky, neúspech by mohol znamenať

---

<sup>51</sup> MARK, Margaret. PEARSON, Carol. *The hero and the outlaw: building extraordinary brands through the power of archetypes*. New York: McGraw-Hill, 2001. s. 123-127

<sup>52</sup> Tamtiež. s. 124

<sup>53</sup> Tamtiež. s. 245

<sup>54</sup> Tamtiež. s. 245

jeho poníženie a pokles v očiach poddaných,<sup>55</sup> a to je pre jeho charakter neprípustné. Shrek Farquaadovu ponuku prijíma.

*„Oslík: Tak znova, ideš bojovať s drakom a zachraňovať princeznú len preto, aby ti Farquaad vrátil močiar, ktorý ti sám zapratal rozprávkovými potvorami. Hovorím to dobre?... Nechápem to, Shrek. Prečo si mu nepredviedol pár zlobrích trikov? Mohol si ho pridusiť, zaútočiť mu na hrad, rozdrviť mu všetky kosti v tele a ďalšie zlobrie figle.“<sup>56</sup>*

Shrek koná v rozpore s očakávaniami iných bytostí, ktoré ho ako vyhnanca vnímajú. Oslík vyjadril svoju predstavu o tom, ako sa podľa neho mal Shrek zachovať. Shrek však zvolil hrdinskú cestu, a tak upúšťa od radikálnych taktík archetypu vyhnanca, ktorý volí skôr cestu chaosu a ničenia.<sup>57</sup> Neprešiel však zatiaľ takou premenou, aby toto antagonistické správanie eliminoval úplne. Jeho motivácie sú stále sebecké, stále koná vo svoj prospech a v prospech zachovania izolácie.

Toto správanie sa znova prejaví počas scény, kedy sa s Oslíkom snažia prekonať most ponad priepasť, ktorý vedie k veži s princeznou. Oslík má fóbiu z výšok, Shrek však Oslíkove tvrdenie o strachu odmieta a núti ho most prejsť. Ak by bol Shrek už absolútnym hrdinom, konal by v súlade s týmto archetypom. Pokúsil by sa nájsť alternatívu, namiesto toho Oslíka núti do diskomfortnej situácie. Ako vyhnanec stále kladie seba na prvé miesto.<sup>58</sup> Most chcel rýchlo prekonať, pretože by to pre neho znamenalo priblíženie sa k cieľu a rýchlejší návrat k samote. Oslík v tomto momente pre neho znamenal príťaž. Po prekročení mosta natrafia na dračicu, ktorá Fionu stráži. Oslík ju odláka a Shrek má možnosť princeznú vyslobodiť. Prvá interakcia Shreka a Fiony neprebehne úplne tradične, ako napríklad v klasických rozprávkach z produkcie Disney, kedy zamilovaný princ hrdinsky vyslobodí princeznú, ktorá ho neprestajne očakáva. Shrek v porovnaní s tradičnými princami z klasických rozprávok vystupuje voči Fione hrubo a stroho.

---

<sup>55</sup> MARK, Margaret. PEARSON, Carol. *The hero and the outlaw: building extraordinary brands through the power of archetypes*. New York: McGraw-Hill, 2001. s. 246

<sup>56</sup> *Shrek* (film). Réžia Andrew ADAMSON, Vicky JENSON. USA: DreamWorks, 2001. Dĺžka 1h30min, 0:25:39-0:25:59

<sup>57</sup> MARK, Margaret. PEARSON, Carol. *The hero and the outlaw: building extraordinary brands through the power of archetypes*. New York: McGraw-Hill, 2001. s. 124-125

<sup>58</sup> Tamtiež. s. 124-125

Zdeľuje jej, že na zoznamovanie nemá čas a dáva najavo, že jeho jediný cieľ je dostať ju z veže preč. Po tom, čo Shrek vyslobodí Fionu, opätovne nastáva konflikt. Fiona žiada Shreka, aby si dal dole prilbu, ktorá bráni vidieť jeho tvár. Chce Shreka pobozkať. Postava Fiony v sebe zo začiatku nesie klasické rozprávkové hodnoty. Je to princezná, ktorá bola väznená vo veži a čakala na záchranu, je naivná, verí na osud a v to, že ju z veže mohla zachrániť len jej pravá láska. Pre Shreka je toto tvrdenie absurdné. Shrek sám seba stále vníma ako monštrum a vyhnanca a pre diváka je stále prevažne antagonista. Je preto neakceptovateľné, že by mohol byť postavou, o ktorej Fiona rozpráva. Shrek odporuje, keďže si uvedomuje, že nie je princ, ktorého princezná očakávala. Sklamaná a nahnevaná Fiona sa tak rozhodne, že si na princa počká. Shrekove hrubé správanie je viditeľné aj v tejto scéne, kedy Fione povie, že nie je poslíček, ale doručovateľ. Znova nekoná hrdinsky, je iritovaný Fioniným správaním. Nie je schopný empatie, ktorá by mu pomohla v jeho charakterovej premene. Následne princeznú vezme a prehodí si ju cez rameno, zatiaľ čo ona sa vzpiera. Shrek dáva Fione najavo, že nie je ten hrdina, ktorého si predstavovala. Koná v rozpore s hrdinským archetypom a opätovne prejavuje vlastnosti vyhnanca, ktorý koná radikálne.<sup>59</sup> Fiona sa Shrekovi snaží vysvetliť, ako by sa hrdina mal správať. Vyhnanec sa však riadi tým, že pravidlá majú byť porušované a koná presným opakom k tomu, čo mu Fiona zdelila.

Ako sme už spomenuli, Shrek v očiach ostatných postáv stvára zápornú postavu, ktorá koná čisto pre naplnenie svojich individuálnych potrieb. Vďaka tomuto neustálemu predsudku Shrek sám seba vníma negatívne. Je si plne vedomý následkov, ktoré jeho vzhľad a charakter prinášajú. Počas cesty z veže sa Fiona, Oslík a Shrek usadia na noc na okraji lesa. Keď Fiona odchádza spať, Oslík a Shrek ostávajú pozorovať hviezdnu oblohu. Shrek ukazuje Oslíkovi vymyslené súhvezdia, avšak Oslík jeho výklad rozporuje. Na to mu Shrek zdelí, že nie je všetko také, ako sa na prvý pohľad zdá. Shrek začína komunikovať svoje emócie. Jeho správanie sa v zásade premieňa. Oslík sa snaží prísť na podnet tejto zmeny a spýta sa ho, pred čím sa uzatvára. Následne dochádza ku konverzácii o pocitoch.

---

<sup>59</sup> MARK, Margaret. PEARSON, Carol. *The hero and the outlaw: building extraordinary brands through the power of archetypes*. New York: McGraw-Hill, 2001. s. 123-125

*Oslík: „Pred kým sa chceš schovať?“*

*Shrek: „Pred všetkými.“*

*Oslík: „Čo máš za problém so svetom?“*

*Shrek: „To svet má problém so mnou! Ľudia sa na mňa pozerú a kričia.*

*Odsúdia ma skôr, než ma spoznajú, a tak som radšej sám.“<sup>60</sup>*

Shrek v týchto vyjadreniach uznáva, že je iný, ako ho ľudia vnímajú a nedostáva šancu premeniť tieto očakávania. Aj keby sa Shrek snažil byť hrdinom, jeho konanie by bolo spočiatku odsúdené a mylne interpretované. Shrek tak automaticky prijíma svoje postavenie ako vyhnanec, keďže mu tento archetyp vzhľadom k očakávaniam bol okolím pridelený. Táto interakcia je jedným z podnetov, ktoré budú viesť k Shrekovej premene.

Po rozhovore Shreka a Oslíka sa príbeh presúva na scénu do Dulocu k Lordovi Farquaadovi. V scéne je vyobrazená jeho spálňa, v ktorej je možné vidieť pripravené oblečenie, ale aj korunu pre neho a pre princeznú. To, že Farquaadovi nezáleží na tom, koho si vezme, je možné pozorovať vďaka obrazu, ktorý je zavesený na jeho stene. Na obraze sa nachádza postava Farquaada so siluetou ženy bez tváre a bez tvárových detailov. To evokuje, že Farquaad mal tento obraz pripravený ešte pred tým, než si princeznú vôbec vybral, a teda je možné na obraz dokresliť akékoľvek významné prvky, ktoré budú zodpovedať ním zvolenej princeznej. Znova tak táto pripravenosť a kalkulácia upevňujú Farquaada v archetype vládca, čoby osoby, ktorej hlavný zámer je získanie moci a úspechu.<sup>61</sup>

Príbeh znova prechádza k Fione a Shrekovi. Fiona započula Shrekov a Oslíkov rozhovor o tom, ako je Shrek okolím vnímaný. Uvedomuje si, že patrí k spomínanej väčšine ľudí, ktorá Shreka automaticky vníma antagonisticky. Prehodnocuje svoje správanie a snaží sa ho kompenzovať. Shrek si jej zmenu všíma a zdeluje jej, že je iná, ako čakal. Na to mu Fiona odpovie, že by nemal súdiť ľudí skôr, než ich spozná a naráža to na to, že Shrek sa rovnako ako aj jeho okolie riadi predsudkami. Od tohto momentu dochádza u Shreka k premene. Shrek sa čím ďalej,

---

<sup>60</sup> *Shrek* (film). Réžia Andrew ADAMSON, Vicky JENSON. USA: DreamWorks, 2001. Dĺžka 1h30min, 0:45:50-0:46:19

<sup>61</sup> MARK, Margaret. PEARSON, Carol. *The hero and the outlaw: building extraordinary brands through the power of archetypes*. New York: McGraw-Hill, 2001. s. 245

tým viac odkláňa od antagonistu a vyhnanca a premieňa sa na hrdinu. Začína byť kamarátsky, prestáva byť hrubý, iniciuje konverzácie a to má za následok, že sa mení aj jeho vnímanie Fionou. Počas ich spoločného putovania z veže do Dulocu natrafia na skupinu zbojníkov, ktorá má parodickú funkciu. Má sa jednať o družinu Robina Hooda. Robin sa Fionu pokúša od Shreka oddeliť v domnienke, že ju pred ním zachraňuje. Funkcia tejto scény je podstatná na poukázanie toho, že i keď sa pre diváka a jeho blízke okolie Shrek kladne premieňa, pre neznámych je stále vnímaný ako monštrum a antagonista, nie ako hrdina.

Po scéne s bojom a zranením dochádza v Shrekovi k ďalšej premene. Začína k Fione cítiť náklonnosť a mení aj svoje správanie. Opätovne koná menej sebecky a viac prejavuje záujem o emócie druhých. Túto zmenu je možné vidieť v montáži, kde je ukázané, ako Fione venuje pozornosť, ohýba stromy, ktoré jej stoja v ceste, varí pre ňu a vyhladáva bezpečné miesta na strávenie nocí. Shrek viac nekoná sebecky. Ďalej sa oddeľuje od archetypu vyhnanca, ktorý sme pozorovali na začiatku analýzy. Shrek na začiatku filmu konal prevažne pre svoje potreby. Nebral do úvahy rozprávkové bytosti, nekonal v ich prospech, ale pre osobný zisk. Toto nové Shrekove správanie je diametrálne odlišné. Koná viac ako archetyp hrdinu, vníma svoje okolie, vytvára bezpečné prostredie.<sup>62</sup> Je preukázateľné, že Shrek dokáže konať aj v záujme iných.

Táto premena osobnosti však nepotrva dlho. Po tom, čo započuje časť konverzácie medzi Fionou a Oslíkom, Shrek dochádza k mylnému pochopeniu, že ho Fiona taktiež vníma len ako monštrum. Táto mylná interpretácia, ktorá vychádza aj z vlastnej percepcie, má za dôsledok opätovnú zmenu Shrekovho správania. Uzatvára sa a začne znova prejavovať svoje negatívne vlastnosti. Shrek zaneviera na premenu a plne sa vracia k archetypu vyhnanca. V tomto smere je možné pojednať o tom, že archetyp vyhnanca sa bojí bezmocnosti a bezbrannosti.<sup>63</sup> Shrek sa svojím správaním pred premenou k archetypu hrdinu snažil vyvarovať práve tejto bezbrannosti. Po tom, čo odhalil svoje emócie, sa stal zraniteľným. Snaží sa teda navrátiť k svojmu predošlému štýlu života vyhnanca, aby predišiel ďalšiemu ublíženiu práve zo strany iných postáv. Po tejto interakcii už nie je možné Shreka vnímať ako úplného

---

<sup>62</sup> MARK, Margaret. PEARSON, Carol. *The hero and the outlaw: building extraordinary brands through the power of archetypes*. New York: McGraw-Hill, 2001. s. 107

<sup>63</sup> Tamtiež. s. 124

antagonistu. Boli tu vyjadrené dôvody, prečo Shrek koná tak, ako koná. I keď tieto fakty neospravedlňujú jeho správanie, ponúkajú divákovi možnosť sympatizovania či identifikácii s jeho postavou. Samota v Shrekovom prípade fungovala ako obranný mechanizmus.

Po stretnutí s Farquaadom Shrek odovzdá princeznú. Farquaad ju požiada o ruku. Akonáhle ju uvidí, začne ju opisovať ako dokonalú a perfektnú. Znova tak vnímame jeho posadnutosť bezchybnosťou a dokonalosťou. Bezchybnosť spomína aj v jeho žiadosti o ruku.

*Lord Farquaad: „Princezná Fiona. Moja krásna bezchybná Fiona. Týmto ťa žiadam o ruku. Budeš dokonalou nevestou dokonalému ženíchovi?“*<sup>64</sup>

Hneď ako Fiona žiadosť prijme, nestihne ani dohovoriť a Farquaad ju prerušuje monológom o príprave svadby. Toto znova ukazuje, že Farquaadove nadšenie je smerované k faktu, že sa stane kráľom, a nie k faktu, že sa mu jedná o princeznú z emočného hľadiska. Fiona je očividne nešťastná, Farquaad ale jej emócie nevníma. Správa sa egocentricky a zameriava sa len na seba a na to, že sa mu podarilo naplniť svoj cieľ a priblížiť sa tak k úplnej moci. Toto antagonistické správanie je v túto chvíľu diametrálne odlišné od antagonistického správania Shreka. Ako sme už zmienili, Shrek je antagonista proti svojej vôli, ale aj z dôvodu akejsi emočnej sebaobrany. Farquaadov antagonizmus spočíva v autoritatívnosti, arogancii a povýšenosti. V nasledujúcej montáži je Farquaad taktiež ukázaný, ako si skúša kráľovskú korunu ešte pred tým, než je s Fionou zosobášený. To potvrdzuje naše predošlé tvrdenie, že jeho nadšenie z prijatia žiadosti smerovalo práve k radosti z nastávajúceho titulu.

Farquaad však vie byť aj férový. Ako archetyp vládca dosiahol svoj primárny cieľ, nedodržaním dohody a neférovosťou by mohol podnecovať chaos, čomu sa chce vyhnúť. A teda ako Shrekovi sľúbil, po odovzdaní princeznej získava späť svoj močiar. Oslík sa ho rozhodne ďalej nasledovať, aj keď ich spoločná úloha už skončila. Toto Oslíkove rozhodnutie sa Shrekovi nepáči. Vo výbuchu hnevu, ktorý zapríčinili predošlé udalosti, kedy sa mylne domnieva, že ho aj Fiona vníma ako

---

<sup>64</sup> *Shrek* (film). Réžia Andrew ADAMSON, Vicky JENSON. USA: DreamWorks, 2001. Dĺžka 1h30min, 1:05:23-1:05:33

monštrum, tak ako aj fakt, že už viac nemôže s Fionou tráviť čas, povie Oslíkovi, že si neželá, aby sa s ním vracal a že chce byť opäť sám vo svojom močiari. Oslík odmieta a v hádke Shrekovi vymenuje všetky jeho negatívne vlastnosti. Apeluje na to, ako ho neustále uráža, vyhadzuje ho a je k nemu hrubý.

*Oslík: „Si tak zabalený v tých svojich (cibuľových) šupkách, že už nemáš city.“<sup>65</sup>*

Shrek si uvedomuje, že ukrýva svoje emócie, aby predišiel ublíženiu. To však často robí na úkor emócií ostatných. Oslíkovi sa následne ospravedlní a preukazuje nad svojím správaním ľútosť. Táto sebareflexia pomáha Shrekovi k opätovnému priblíženiu sa k hrdinskému archetypu. Jedným z charakterových črtov archetypu hrdinu je prekonanie vlastného strachu<sup>66</sup>. Shrek sa uzavrel po traumatizujúcej situácii, kedy ukázal svoje emócie a následne bol pre ne zranený. Shrek sa teda bojí ukazovať svoje emócie, aby nedošlo k opätovnému citovému ublíženiu. V tomto momente však svoj strach prekonáva a znova sa emočne otvára. Oslík Shrekovi zdelí, že v danú noc princezná nehovorila o ňom, ale o niekom inom. Nechce mu však povedať, o kom a trvá na tom, aby sa na daný konflikt opýtal priamo princeznej. To Shreka prinúti znova prehodnotiť svoje správanie.

Na základe tohto prehodnotenia sa vydáva na prebiehajúcu svadbu Fiony a Lorda Farquaada do Dulocu. Farquaadova posadnutosť kontrolou a dokonalosťou je znova viditeľná vo forme cedúľ, na ktorých sú pokyny pre verbálne a neverbálne vyjadrovanie svadobčanov. Je možné vidieť pokyny pre potlesk, vyjadrenie úcty či ticho. Ľudia tieto pokyny dodržiavajú, aj keď je z ich mimiky možné vidieť ich nesúhlas. Ako príklad uvedieme situáciu, kedy sa na ceduli objavil nápis „nadšenie“. Svadobčania prejavujú nadšenie iba verbálne, z ich mimiky je ale vidieť, že zvuky pre nadšenie robia mechanicky a bez emócií. Farquaad takto znova udržiava svoju moc a snaží sa predísť chaosu. Ľudia podľa cedúľ reagujú presne tak, ako to je vyžadované, a teda je udržaný akýsi vyžadovaný štandard. Shrek do Dulocu prichádza so zámerom prekaziť svadbu. Po príchode priamo na svadbu Shrek znova

---

<sup>65</sup> *Shrek* (film). Réžia Andrew ADAMSON, Vicky JENSON. USA: DreamWorks, 2001. Dĺžka 1h30min, 1:10:12-1:10:16

<sup>66</sup> MARK, Margaret. PEARSON, Carol. *The hero and the outlaw: building extraordinary brands through the power of archetypes*. New York: McGraw-Hill, 2001. s. 106

ironicky verbálne interaguje so svadobčanmi, ktorí sú opäť jeho prítomnosťou znepokojení. Stále Shreka vnímajú ako hlavného antagonistu. Shrek sa princeznej snaží vyznať svoje city, čo vyvolá posmešky zo strany Farquaada. Ten uráža Shrekov výzor, na čo sa so smiechom pridávajú aj ostatní prítomní okrem Fiony. Smiech prítomných Farquaad podporuje v ďalších a osobnejších útokoch na postavu Shreka. Farquaad sa takto snaží udržať si moc, chce Shreka zneistiť a odradiť ho od tvorby väčšieho chaosu, ktorému sa nepretržite snaží vyhnúť.

*Lord Farquaad: „Len to, že si nažive, keď o teba nikto nestojí, je drzé, ale prísť nepozvaný na svadbu.“<sup>67</sup>*

Fiona sa snaží so Shrekom viesť dialóg, avšak Lord ju neustále prerušuje a žiada ju o bozk, aby bol ich sobáš právoplatný a on sa tak stal kráľom. Farquaad neberie do úvahy Fionine emócie. Je viditeľné, že mu nezáleží na jej citoch, ale len na tom, čo zo svadby s ňou získa. Fiona dlho váha a neskôr sa taktiež premení na zlobra. V pozadí je možné počuť opätovnú negatívnu reakciu svadobčanov, ktorí sú zhrození. Farquaad na toto rovnako reaguje negatívne. Zdeľuje, že sa mu princezná hnusí a prehlasuje sa za kráľa. Vyhráža sa Fione, že ju uväzní a nechá osamote umrieť a že bude Shreka mučiť, až pokiaľ nebude prosieť o smrť. Tu je explicitne viditeľná krutosť Lorda Farquaada. Týmto správaním Farquaad len znova potvrdzuje svoje postavenie ako hlavného antagonistu filmu. Ďalej nasleduje Farquaadov monológ, v ktorom opäť hovorí, že po jeho usadnutí na trón zavládne poriadok a dokonalosť. Opäť viditeľná potreba moci a kontroly. Tento monológ prerušuje Oslík s Dračicou, kedy Dračica Farquaada zje. Shrek má následne možnosť plne vyjadriť svoje city, čo vedie k bozku a permanentnej premene Fiony na zlobra. Svadobčania a prítomní však menia svoj postoj a vidia Shrekove úprimné správanie. To má za následok aj zmenu ich vnímania voči tejto postave. Posledným potvrdením Shrekovej premeny z vyhnanca na hrdinu je finálna scéna, ktorá vyobrazuje svadbu Shreka a Fiony. Medzi prítomnými je možné vidieť veľké množstvo rozprávkových bytostí, čo znamená, že Shrek opúšťa svoju samotársku persónu vyhnanca.<sup>68</sup>

---

<sup>67</sup> *Shrek* (film). Réžia Andrew ADAMSON, Vicky JENSON. USA: DreamWorks, 2001. Dĺžka 1h30min, 1:13:48-1:13:54

<sup>68</sup> MARK, Margaret. PEARSON, Carol. *The hero and the outlaw: building extraordinary brands through the power of archetypes*. New York: McGraw-Hill, 2001. s. 124



V druhej časti franšízy už pozorujeme postavu Shreka, ktorý opúšťa svoje zvyky a močiara, aby nadobudol iné kultúrne hodnoty v kráľovstve Za siedmimi horami. Takto jedná na žiadosť Fiony, a teda hneď v úvode kladie potreby iných pred tie svoje. Toto uprednostňovanie Fioniných potrieb pred svojimi je pozorovateľné naprieč celou druhou časťou franšízy. Neskôr však v tretej časti dochádza k rozbroju tejto premeny. Shrek sa má totiž stať kráľom, čo by ho uzavrelo v tomto novom postavení, a tým pádom by bol pre neho nemožný návrat k svojmu predošlému životu v jeho močiaru. Preto hľadá riešenie, ako sa z tejto situácie dostať. Vyhľadá Fioninho bratranca Artuša, ktorému pomáha stať sa kráľom. Počas tejto časti sa Shrek čiastočne vracia k archetypu vyhnanca, keďže v procese pomáhania Artušovi koná na základe svojich osobných záujmov. Chce, aby sa Artuš stal kráľom, aby Shrek mohol odísť z kráľovstva späť domov do močiara. V konečnom dôsledku však znova pomáha celej skupine rozprávkových bytostí, ktoré sa samy cítia ako vyhnanec, otvára sa im a ukazuje im možnosť zmeny. Z tohto dôvodu môže byť stále radený do archetypu hrdinu. V poslednej časti franšízy Shrek reflektuje svoj aktuálny život, zisťuje, že sa ocitá v stereotype a že mu chýba jeho život pred tým, ako spoznal Fionu, a teda aj spomínaná samota. Chýba mu rešpekt a strach, ktorý budil u ostatných. Toto má za následok spočiatku razantnú premenu, kedy v prvej štvrtine filmu vystupuje ako záporná postava a vracia sa úplne k archetypu vyhnanca. Kričí po ľuďoch, je negatívny a vyhľadáva samotu. Následne si však uvedomuje, že táto zmena pre neho nie je dobrá a že stereotyp, ktorý prežíval, mu prináša komfort. Hľadá cestu, ako sa po jeho vyčíňaní navrátiť k jeho životu vedeného ako hrdina.

Shrek ako postava prechádza premenou. Na začiatku franšízy vystupuje skôr ako záporná postava, ktorej znaky je možné zasadiť do archetypu vyhnanca. Uprednostňuje samotu a uzatvára sa do seba. Shrek je vnímaný ako vyhnanec aj ostatnými postavami. Tie vyjadrujú, že sa ho boja, utekajú a schovávajú sa pred ním. Zároveň sa ho však snažia zabiť či zatknúť. Toto vnímanie Shreka vytvára divácke očakávania, že bude inklinovať k zápornej postave. Shrek sa však po opustení močiara premieňa. I keď on sám koná ako archetyp vyhnanca,<sup>69</sup> ostatné postavy jeho činy začínajú vnímať ako prejavy hrdinstva. Je teda možné povedať, že spúšťačom jeho premeny je práve opustenie svojej komfortnej zóny, močiara. Shrek opúšťa

---

<sup>69</sup> MARK, Margaret. PEARSON, Carol. *The hero and the outlaw: building extraordinary brands through the power of archetypes*. New York: McGraw-Hill, 2001. s. 123-124

močiar ako vyhnanec, ktorý sa snaží získať späť, čo je jeho, a nedbá na možné následky. Počas jeho putovania sa ale začína postupne premieňať na archetyp hrdinu. K razantnej a najviac badateľnej premene dochádza hlavne po stretnutí s Fionou a po tom, čo sa Shrek emočne otvorí Oslíkovi. Jeho postava po týchto interakciách začína disponovať znakmi archetypu hrdinu. Reflektuje svoje správanie a kladie záujmy iných pred tie svoje.<sup>70</sup> Vyslobodzuje princeznú od zlého Lorda nie za vidinou zisku, ale na základe svojich emócií, ktoré sú opätované. Podľa jeho premeny, a teda aj premeny vystupovania a správania ako takého, je možné určiť, že Shrek vo finále disponuje hlavne znakmi archetypu hrdinu.

Lord Farquaad sa nepremieňa. Má jasne stanovený cieľ, ktorý sa počas častí snaží naplniť. Jeho hlavným zámerom je získanie princeznej, aby sa mohol stať kráľom. Lorda Farquaada je tak možné identifikovať ako archetyp vládcu. Je to postava, ktorá túži po moci a snaží sa ju dosiahnuť všetkými dostupnými prostriedkami.<sup>71</sup> To znamená, že napríklad neváha mučiť postavy pre dôležité informácie. Je možné pozorovať, že Farquaad je posadnutý dokonalosťou. Vyháňa rozprávkové bytosti zo svojho okolia, pretože verí, že narúšajú kvalitu prostredia a jeho hodnotu. V tejto dokonalosti si Farquaad kompenzuje svoj nízky vzrast a dúfa, že keď sa bude obklopuvať perfektnými vecami a ľuďmi, pridá to jeho postave hodnotu. Touto nadobudnutou hodnotou je opäť možné dostať sa bližšie k moci. Farquaad si totiž myslí, že ak ho ostatné postavy budú tiež chápať ako dokonalého, zníži sa jeho šanca, že o spomínanú moc príde. Farquaad je jasným príkladom archetypu vládcu, ktorý kalkuluje, taktizuje a udržiava veci pod kontrolou. Vníma sa ako elita a ako postava, ktorá je vyššie postavená nad všetkými ostatnými.<sup>72</sup>

---

<sup>70</sup> MARK, Margaret. PEARSON, Carol. *The hero and the outlaw: building extraordinary brands through the power of archetypes*. New York: McGraw-Hill, 2001. s. 105-107

<sup>71</sup> Tamtiež. s. 244-246

<sup>72</sup> Tamtiež. s. 245

## 5.2. Dve tváre Dobrej víly

Dobrá víla je jednou z hlavných postáv druhej časti franšízy *Shrek*. Je to postava, ktorá v kráľovstve Za siedmimi horami zastáva dôležitú úlohu výrobcu elixírov. Je taktiež v blízkom prepojení s kráľovskou rodinou. Koncept „dobrej víly“ je v tradičnej rozprávkovej literatúre chápaný práve ako vyobrazenie akéhosi dobra, nesie toto pomenovanie aj v názve. Tento tvar Dobrej víly možno sledovať aj v inej filmovej rozprávkovej tvorbe, než je *Shrek*. Táto postava sa objavuje napríklad v *Popoluške* (1950, Clyde Geronimi, Wilfred Jackson, Hamilton Luske) či v *Šípkovej Ruženke* (1959, Wolfgang Reitherman, Clyde Geronimi, Eric Larson, Les Clark) z produkcie Walta Disneyho. V tejto rozprávke môžeme pozorovať hneď tri dobré víly, ktoré Ruženke pomáhajú naprieč príbehom, starajú sa o ňu a dávajú jej užitočné rady explicitne hovoria že ich kúzla môžu konať len dobro.

*Počasičko:* „Najradšej by som ju premenila na tlstú starú ropuchu!“

*Fauna:* „Drahá, to čo si povedala nie je zrovna pekné.“

*Flóra:* „A naviac ani nemôžeme, vieš že naše kúzla takto nepracujú.“

*Fauna:* „Môžu konať len dobro. Prinášať radosť a šťastie.“<sup>73</sup>

V prípade *Popolušky* ide taktiež o skutočne kladnú postavu, ktorá pomáha hlavnej protagonistke pri napĺňaní jej osudu a plnení jej snov.<sup>74</sup> Vzhľadom na vizuálne zobrazenie Dobrej víly v *Shrek 2* je možné povedať, že sa sčasti jedná o intertextuálny odkaz práve na vílu zo spomínanej *Popolušky*. Tieto dve víly sú totiž vizuálne zobrazené podobne. Majú šedé vlasy, kúzelnú paličku a modro ladené oblečenie. Toto tvrdenie je možné podložiť aj na referenciách, ktoré sa počas filmu *Shrek 2* objavujú. Postavy v dialógoch občas spomínajú napríklad Šípkovú Ruženku či opäť aj *Popolušku*, čo môže značiť, že s nimi bola víla v kontakte. Divák sa môže domnievať, že aj v prípade Dobrej víly z franšízy sa na základe akejsi tradície bude jednať o kladnú postavu. Ako príklad poukážeme na Dobrú vílu z *Popolušky* od štúdia Disney. Dobrá víla prichádza ako jediná na pomoc, keď to *Popoluška* najviac potrebuje. Dbá na jej záujmy a nežiada za pomoc nič naspäť. Vzhľadom k Jungovej

---

<sup>73</sup> *Šípková Ruženka* (film). Réžia Wolfgang REITHERMAN, Clyde GERONIMI, Eric LARSON, Les CLARK. USA: Walt Disney, 1959. Dĺžka 1h07min, 00:11:25-00:11:39

<sup>74</sup> *Popoluška* (film). Clyde GERONIMI, Wilfred JACKSON, Hamilton LUSKE. USA: Walt Disney, 1950. Dĺžka: 1h18min

teórii je možné Dobrú vílu zaradiť práve do archetypu matky. Napĺňať by tak mala znaky starostlivej ženy, matky alebo starej mamy, ktorá pomáha ostatným bez vidiny osobného zisku a na úkor nielen vlastného mentálneho a fyzického zdravia. Matka ale vie byť aj veľmi radikálna a postavy môže napríklad obmedzovať aj na ich slobode, len aby pre nich dosiahla akési úplne bezpečie. Aj tieto negatívne vlastnosti archetypu môžu napovedať, že Dobrá víla môže v istých momentoch konať ako antagonista.<sup>75</sup>

Postava Dobrej víly je prvýkrát divákovi odhalená hneď v úvodných scénach druhej časti z franšízy s názvom *Shrek 2*. Je vyobrazená v knihe, ktorá nám odhaľuje udalosti pred Fioniným uväznením vo veži. Objavuje sa tu postava princa alebo rytiera, ktorá bude bližšie predstavená až neskôr. Toto zobrazenie nám zatiaľ veľa o víle neprezrádza. Zdeľuje len informáciu, že Dobrá víla navrhla uväznenie princeznej. Toto uväznenie môže byť prvým indikátorom úmyslov danej postavy a môže hneď zo začiatku naznačiť, že sa táto postava bude prikláňať k archetypu vládca.<sup>76</sup> Na fakt, že sa jednalo o problematické riešenie Fioninho problému, poukazuje práve Shrek vo svojich vyjadreniach. Ten apeluje na to, že princezné by sa do veže nemali zatvárať a už vôbec by ich tam nemali zatvárať rodičia. Shrek totiž ešte nie je oboznámený s faktom, že Fionini rodičia takto nekonali z vlastnej vôle, ale práve na podnet Dobrej víly, čo môže byť vnímané ako netradičná praktika v rámci diváckych očakávaní, kedy Dobré víly z princípu pomáhajú menej radikálnym spôsobom.

Následne sú Shrek aj s Fionou pozvaní na oslavu ich zasnúbenia kráľom a kráľovnou do kráľovstva Za siedmimi horami. Po príchode do kráľovstva Za siedmimi horami nasleduje záber na billboard, na ktorom je vyobrazená Dobrá víla. Jedná sa o akúsi formu reklamy. Na billboarde je viditeľný nápis, ktorý znie: „*Pre všetkých, ktorí chcú žiť šťastne až do smrti.*“<sup>77</sup> Podľa nápisu je možné očakávať, že sa jej charakter bude prikláňať k archetypu matky, teda starostlivej ženskej postavy, ktorá sa zaujíma o iných, chce im dopriať šťastie, prípadne môže z kontextu

---

<sup>75</sup> MARK, Margaret. PEARSON, Carol. *The hero and the outlaw: building extraordinary brands through the power of archetypes*. New York: McGraw-Hill, 2001. s. 201-211

<sup>76</sup> Tamtiež. s. 245

<sup>77</sup> *Shrek 2* (film). Réžia Andrew ADAMSON, Conrad VERNON, Kelly ASBURY. USA: DreamWorks, 2004. Dĺžka 1h33min, 0:11:34-0:11:38

vyplývať, že sa bude zameriavať aj na šťastný partnerský život. Ako magická postava by ale mohla Dobrá víla zapadať aj do archetypu mága, kedy je mágov hlavný cieľ práve napĺňanie snov ostatných postáv.<sup>78</sup> Samotný billboard môže byť vnímaný aj ako ďalšia referencia na netradičné praktiky Dobrej víly. Poukazuje na to, že dbá na svoje vnímanie z pohľadu ostatných a snaží sa vytvoriť a presadiť si vlastnú značku. Odkazuje to na ekonomické zmýšľanie tejto postavy. Kráľovstvo Za siedmimi horami je totiž možné interpretovať ako referenciu na Hollywood. V diaľke je viditeľný nápis „Far Far Away“, ktorý je umiestnený na kopci a je tiež graficky zhodný s nápisom Hollywood v Kalifornii. Toto môže bližšie znamenať, že Dobrá víla bude vnímaná skôr ako celebrita. Začína sa tak pomaly vzdďalovať tradičnému chápaniu tohto charakteru, ako bolo pojednané vo vzťahu k Dobrým vílam napríklad z produkcie Disney. Stále však nie je explicitne uvedené, akými charakterovými vlastnosťami bude Dobrá víla disponovať.

Bližšie sa s Dobrou vílou stretávame až po zoznámení Shreka s kráľom a kráľovnou. Je podstatné spomenúť, že si Shrek a kráľ vzájomne nerozumejú. Shrek ostro kritizuje rozhodnutie kráľovskej rodiny ohľadom Fioninho uväznenia vo veži. Toto Shrekove vnímanie situácie vrcholí hádkou medzi kráľom a Shrekom. Kráľ nadobudol presvedčenie, že Shrek nie je dostatočne vhodným partnerom pre Fionu a obáva sa o jej budúcnosť. Znepokojenie je na oboch stranách. To, že si tieto postavy nie sú sympatické, je potrebné spomenúť z dôvodu, že tento fakt bude ovplyvňovať jednanie kráľa voči Shrekovi. Kráľ je totiž úzko prepojený s Dobrou vílou.

Táto hádka má na Fionu dopad. Odchádza do svojej izby, kde následne plače. Fionin plač privolá Dobrú vílu, ktorá do scény vstupuje s piesňou. Keď Dobrá víla zbadá Fionu, ostáva v šoku. Uvedomuje si totiž, že jej plán, kedy Fionu z veže vyslobodí Krasoň, nefungoval. Tento plán je však divákovi odhalený až progresom príbehu. Vílin šok môže teda vyplývať aj z toho, že jej mágia nefungovala, a teda sa jej hlavný cieľ, kedy sa Fiona a Krasoň stanú párom, nepodarilo naplniť. Scéna sa ale odohráva v noci, čo je obdobie, kedy sa Fiona prirodzene premieňala na zlobra. Dobrá víla tak nedisponuje informáciou, že Fiona je zlobrom permanentne a že jej plán skutočne nefungoval. Navrhuje teda Fione pomoc. Toto správanie je znova

---

<sup>78</sup> MARK, Margaret. PEARSON, Carol. *The hero and the outlaw: building extraordinary brands through the power of archetypes*. New York: McGraw-Hill, 2001. s. 140-142

možné prisúdiť starostlivému archetypu matky.<sup>79</sup> Pomocou piesne jej zdeľuje, ako by bolo možné z Fiony spraviť princeznú hodnú princa. Pieseň je však opätovne prerušená Shrekom, ktorého Fiona predstaví ako svojho manžela, na čo Dobrá víla ostane opäť v šoku. Tu sa prejavuje možný archetyp vládca, ktorého plán bol narušený.

*Fiona: "Dobrá víla, toto je môj manžel, Shrek."*

*Dobrá víla: „Tvoj manžel?! Č-čo... čo to hovoríš? Kedy k tomu došlo?“*

*Fiona: „Shrek ma zachránil z veže.“*

*Dobrá víla: "Malo to byť inak!"<sup>80</sup>*

Dochádza tak k úplnému uvedomeniu, že jej plán týkajúci sa záchrany krásnym princom neprebehol tak, ako by mal. Shrek voči Dobrej víle koná hrubo a je odťažité. Víla na toto správanie reaguje s kľudom a dáva Fione vizitku. Oznamuje jej, že ak ju bude potrebovať, je len „slzičku ďaleko“. Vizitku jej však z ruky vezme Shrek po tom, čo Dobrá víla odchádza. Dobrá víla v tejto situácii prejavuje emócie, ktoré súhlasia s archetypom matky. Aj napriek Shrekovému správaniu si zachováva starostlivý prístup k Fione. Zdeľuje Fione, že sa za Shreka nemusí ospravedlňovať a že je tu pre ňu, kedykoľvek ju bude potrebovať. Fiona tiež vníma jej správanie ako snahu o pomoc. Dobrá víla sa v túto chvíľu javí ako starostlivá postava, ktorá chce Fione pomôcť bez očakávania zisku alebo odmeny.<sup>81</sup>

Táto charakterizácia je však vzápätí narušená. Víla po svojom uvedomení navštívi kráľa, ktorého vyláka na jazdu v jej kočiari. Kráľ spočiatku odmieta, avšak neskôr je proti svojej vôli do kočiara odprevadený vílinou ochrankou. Postavy ochranky narúšajú archetyp matky. Matka je vnímaná veľmi mierumilovne, preto by nemali byť takéto postavy vo vílinej prítomnosti potrebné. Ochranka a fakt, že kráľ má z Dobrej víly strach, dáva charakteru pocit, že disponuje veľkou mocou. Vílina moc je v tomto prípade chápaná ako charakterová črta. To, že má z nej kráľ Harold strach, naznačuje, že víla svoju moc nevyužíva len ku konaniu dobra. To je

---

<sup>79</sup> MARK, Margaret. PEARSON, Carol. *The hero and the outlaw: building extraordinary brands through the power of archetypes*. New York: McGraw-Hill, 2001. s. 210

<sup>80</sup> *Shrek 2* (film). Réžia Andrew ADAMSON, Conrad VERNON, Kelly ASBURY. USA: DreamWorks, 2004. Dĺžka 1h33min, 0:21:07-0:21:20

<sup>81</sup> MARK, Margaret. PEARSON, Carol. *The hero and the outlaw: building extraordinary brands through the power of archetypes*. New York: McGraw-Hill, 2001. s. 209-210

momentálne úplný rozpor s archetypom matky. Naopak archetyp vládca, ktorý vyžaduje udržanie moci, môže s týmto strachom pracovať.<sup>82</sup> Pre bližšie pochopenie vzťahu medzi Dobrou vílou a kráľom je potrebné zmieniť, že Harold mal s Dobrou vílou uzatvorenú dohodu. Harold je pôvodne žabiak, ktorého víla premenila na človeka, aby mohol byť s kráľovnou. Víla má možnosť mu jeho ľudský vzhľad vziať a premeniť ho späť na žabiaka. Víla je v princípe kráľovi nadriadená. Toto je možné vnímať ako správanie vládca, ktorý znova udržiava svoju moc. Stretáva sa ale s archetypom mága. Mág má tendenciu byť manipulatívnym a toto vydieranie kráľa je istou formou manipulácie.<sup>83</sup>

Po nastúpení do kočiara môže divák pozorovať, že vedľa víly sedí princ z úvodnej sekvencie s knihou. Po prvýkrát je však predstavený ako jej syn, čo divákovi odhaľuje víline motivácie, a teda aj to, že jej nešlo o Fionine dobro, ale o Krasoňove. Je znova naznačené, že Dobrá víla mala plán, ktorý zahŕňal jej syna Krasoňa a princeznú Fionu. Opätovne dochádza k stretu medzi mágom, ktorý má stanovenú víziu a pokúša sa ju zrealizovať, a vládcom, ktorý požaduje udržanie/získanie moci. Tieto dve archetypálne črty sú veľmi podobné, a preto je potrebný väčší kontext, aby bolo možné rozlíšiť skutočný zámer. Princ Krasoň vyjadruje svoje rozhorčenie voči skutočnosti, že sa Fiona nenachádzala vo veži, v ktorej mala byť väznená. Víla ho preruší a pokračuje vo vysvetľovaní situácie za neho.

*„Krasoň: (vrátil sa pred piatimi minútami) Po tom, čo som prekonal kruté vetry aj vyprahnutú pustinu! Vyšplhal sa do najvyššej komnaty najvyššej... (prerušuje ho Dobrá víla)*

*Dobrá víla: Chrobáčik! Š-š-š-š! Maminka to vybaví. Prekonal kruté vetry aj vyprahnutú pustinu! Vyšplhal sa do najvyššej komnaty najvyššej veže a čo tam našiel? Prezlečeného vlka, ktorý mu povedal, že jeho princezná sa už dávno vydala.“<sup>84</sup>*

---

<sup>82</sup> MARK, Margaret. PEARSON, Carol. *The hero and the outlaw: building extraordinary brands through the power of archetypes*. New York: McGraw-Hill, 2001. s. 245

<sup>83</sup> Tamtiež. s. 142

<sup>84</sup> *Shrek 2* (film). Réžia Andrew ADAMSON, Conrad VERNON, Kelly ASBURY. USA: DreamWorks, 2004. Dĺžka 1h33min, 0:24:46-0:25:13

Je teda očividné, že Dobrej víle na Krasoňovi záleží, a to nielen z pozície jeho biologickej matky, ale aj z pozície archetypu matky. Je Krasoňovi naklonená a stará sa o jeho pohodlie. Taktiež je z Krasoňovho správania možné vidieť, že je na toto zaobchádzanie zvyknutý, ba dokonca je z jeho gestikulácie badateľné, že je spokojný. Keďže je Krasoň jediným známym potomkom Dobrej víly, je pravdepodobné, že víla ho kladie prioritne na prvé miesto a dodáva mu tak pocit privilegovanosti, čo sa odráža na jeho správaní. Kráľ Harold sa snaží oponovať, avšak neúspešne. Z agresívneho tónu Dobrej víly vyplýva, že jej aj Krasoňovi na vyslobodení záležalo. Zatiaľ je stále ťažké rozlíšiť, či jej na vyslobodení záležalo ako vládcovi pre moc, ako mágovi pre realizáciu vízie alebo ako matke pre šťastie jej dieťaťa. Haroldovi neskôr prízvukuje, že sa jednalo o dohodu, ktorú porušil, a teraz ju má napraviť. Objavuje sa tu črta mága, kedy znova manipuluje s kráľom.<sup>85</sup>

*„Dobrá víla: (kričí) Zastavte! Harold, nútiš ma, aby som urobila niečo, čo sa mi z hĺbky duše prieči.“<sup>86</sup>*

Túto vetu je možné interpretovať ako vyhrážanie sa kráľovi. Víla sa neprestajne na Harolda počas tejto reči pozerá, jej ochranka si začne praskať kĺby v prstoch, naznačujúc, že sú pripravení kráľa fyzicky napadnúť, pokiaľ to Dobrá víla bude vyžadovať. Z kráľovej mimiky je viditeľné, že má strach. Scéna je však okamžite prerušená objednávkou jedla, čo má diváka od tejto interpretácie odľakáť a naviesť ho na to, že víla vlastne celú dobu hovorí len o dieťe. Víla sa približuje archetypu vládcu, ktorý nerád prichádza o kontrolu nad situáciou. Koná autoritársky,<sup>87</sup> čo je viditeľné aj v citovanej scéne. Toto vyobrazené správanie je tak striktné v kontraste s archetypom matky, ktorá je nesebecká, chápvavá a štedrá<sup>88</sup>.

Divák si postupne môže začať vytvárať obraz, že Dobrá víla, ako sme už spomínali, koná na základe dosiahnutia istého cieľa. Jej úplný cieľ však stále nie je odhalený, je len naznačené, že Fiona mala byť zachránená. K bližšiemu porozumeniu pomáha nasledujúca scéna, kedy Shrek nachádza Fionin denník. V ňom možno

---

<sup>85</sup> MARK, Margaret. PEARSON, Carol. *The hero and the outlaw: building extraordinary brands through the power of archetypes*. New York: McGraw-Hill, 2001. s. 142

<sup>86</sup> *Shrek 2* (film). Réžia Andrew ADAMSON, Conrad VERNON, Kelly ASBURY. USA: DreamWorks, 2004. Dĺžka 1h33min, 0:25:15-0:25:26

<sup>87</sup> MARK, Margaret. PEARSON, Carol. *The hero and the outlaw: building extraordinary brands through the power of archetypes*. New York: McGraw-Hill, 2001. s. 245

<sup>88</sup> Tamtiež. s. 210



vidieť, že Fiona taktiež očakávala záchranu krásnym princom. Konkrétne však princom Krasoňom. V denníku sa opakuje podpis „pani Fiona Krasoňová.“<sup>89</sup> Tým je potvrdené, že bol stanovený plán/dohoda, kedy mal Fionu z veže skutočne zachrániť princ Krasoň, syn Dobrej víly. Ohľadom tohto plánu ale boli informované aj iné postavy. Môže to byť vnímané ako spomínaná mágova vízia. Shrek však tento plán/víziu narušil. Na základe doposiaľ zdeleného je možné vidieť, že kráľ Harold a Dobrá víla mali medzi sebou dohodu, ktorú Harold nepriamo porušil. Aby tak napravil svoje pochybenie, rozhodne sa Shreka na pokyn Dobrej víly zabiť, aby uvoľnil miesto pre Krasoňa a odvrátil tak chaos, ktorému vílu vystavil.

Kráľ požiada Shreka o rannú prechádzku, na ktorej sa chce pokúsiť o zmierenie. Shrek s prechádzkou súhlasí. Kráľ však na prechádzku nikdy nedorazí, namiesto toho za seba posielá Kocúra v čižmách, ktorý pracuje ako nájomný vrah, aby sa Shreka zbavil. Kráľovi plán však nevyjde. Kocúr sa so Shrekom skamaráti a Shrek si následne uvedomí, že mu kráľ svoje požehnanie nikdy nedá. V tejto sekvencii je vidieť, že Dobrá víla dokáže kráľom manipulovať až do takého rozsahu, kedy kráľ na jej pokyn neváha zabiť nevyhovujúcu postavu, v tomto prípade Shreka. Táto manipulácia je jedným z hlavných strachov mága, ktorý má tendenciu sa týmto smerom uberať.<sup>90</sup> Naopak však znova podnecuje možnosť priklonenia sa k vládcovi, ktorý je ochotný urobiť čokoľvek pre získanie moci.<sup>91</sup> Úplne sa však odvracia od archetypu matky, ktorá takéto konanie razantne odmieta<sup>92</sup>.

Keďže je Dobrá víla neustále okolím vnímaná a sama sebou prezentovaná ako kladná postava, ktorá pomáha, Shrek sa ju pokúsi požiadať o pomoc s riešením situácie. Vizitka, ktorú víla dala Fione, Shrekovi ukáže trasu, na ktorej je možné vidieť vílinu chalúpku, čo je však mylná alebo neúplná reprezentácia vílinho sídla, keďže v skutočnosti sa jedná o továreň, čo je divákovi odhalené v nasledujúcej scéne. Kocúr v čižmách neskôr Shrekovi oznámi, že Dobrá víla je najväčší výrobca kúzelných elixírov a ovláda trh v celom kráľovstve. Tu tak opäť dochádza k narúšaniu vílinho charakteru. Znova to znamená, že Dobrá víla ako najväčší

---

<sup>89</sup> *Shrek 2* (film). Réžia Andrew ADAMSON, Conrad VERNON, Kelly ASBURY. USA: DreamWorks, 2004. Dĺžka 1h33min, 0:30:32-0:30:44

<sup>90</sup> MARK, Margaret. PEARSON, Carol. *The hero and the outlaw: building extraordinary brands through the power of archetypes*. New York: McGraw-Hill, 2001. s. 142

<sup>91</sup> Tamtiež. s. 245

<sup>92</sup> Tamtiež. s. 210

výrobca v kráľovstve disponuje istou mocou. V tomto prípade je túto potrebu moci znova vzťahovať k archetypu vládcu.

V továrni možno vidieť, že víla testuje svoje elixíry na zvieratách. Zamestnanec recepcie taktiež počas konverzácie so Shrekom zdelí, že so správaním Dobrej víly ako nadriadenej nie je spokojný.

*Shrek: „Len klud kamarát, my sme z odborov.“*

*Jerom: „Z odborov?“*

*Shrek: „Zastupujeme fachmanov z celej čarodejníckej brandže. Ako tých dobrých, tak tých zlých.“*

*Jerom: „Oh, samozrejme.“*

*Shrek: „Nemáš pocit, že si ponižovaný alebo utláčaný?“*

*Jerom: „Trošičku, nemáme ani zdravotnú poisťku.“<sup>93</sup>*

Víliho správanie voči zamestnancom, ale aj zvieratám je znova razantné odklonenie od starostlivého archetypu matky. Ten naopak často koná na svoj úkor pre dobro ostatných, čo je, ako je preukázané v citácii, úplným rozporom.<sup>94</sup> Toto však očividne nie je prípad Dobrej víly. Následne je tento rozpor vidieť, aj keď ju Shrek konfrontuje s prosbou o pomoc. Odmieta ho a tvrdí, že zlobri jednoducho nežijú šťastne až do smrti. Víla znova koná v rozpore s archetypom matky. Pomoc iným je hlavnou črtou tohto archetypu.<sup>95</sup> Víla mu však pomôcť odmieta. Prejavuje sa tu archetyp mága a vládcu, kedy si Dobrá víla uvedomuje, že ak Shrekovi nepomôže, uľahčí jej to jej cestu k moci a prostredníctvom syna k trónu. Zastúpený je tu teda vládca a moc<sup>96</sup> a mág a dosiahnutie svojho stanoveného cieľa.<sup>97</sup> Keďže je ale týmto cieľom zisk moci, je možné povedať, že sa na základe kontextu Dobrá víla prikláňa viac k vládcovi.

---

<sup>93</sup> *Shrek 2* (film). Réžia Andrew ADAMSON, Conrad VERNON, Kelly ASBURY. USA: DreamWorks, 2004. Dĺžka 1h33min, 0:39:51-0:40:07

<sup>94</sup> MARK, Margaret. PEARSON, Carol. *The hero and the outlaw: building extraordinary brands through the power of archetypes*. New York: McGraw-Hill, 2001. s. 210

<sup>95</sup> Tamtiež. s. 210

<sup>96</sup> Tamtiež. s. 245

<sup>97</sup> Tamtiež. s. 142

Shrek sa rozhodne konať sám a za pomoci Oslíka a Kocúra jeden elixír ukradne. Sú však pristihnutí a je spustený poplach, počas ktorého dochádza k zničeniu továrne. Do zničenej továrne prichádza za Dobrou vílou princ Krasoň.

*Krasoň: „Mami!“*

*Dobrá víla: „Krasoň. Zlatičko. Teraz sa to nehodí, maminka pracuje.“*

*Krasoň: „Počkať. Čo sa to tu stalo, mami!?“*

*Dobrá víla: „Prišiel sem ten zlobor.“*

*Krasoň: „Čo?! Kde je, mami?! Jednou ranou mu zotnem hlavu. Strestám toho drzáča, že bude ľutovať dňa, kedy mi ukradol kráľovstvo.“*

*Dobrá víla: „Prestaň, Junior, aj tak budeš kráľom. Len musíme prísť na niečo chytřejšie.“<sup>98</sup>*

Dobrá víla bola prvotne nahnevaná, avšak po príchode Krasoňa zmenila svoje správanie, ukludnila sa a bola milá. Je vidieť, že víla koná ako matka, pokiaľ sa jedná o jej syna. Tento archetyp je tak napĺňovaný výhradne vo vzťahu k ďalšiemu antagonistovi, ktorým je Krasoň. Dozvedá sa, že sa Shrekovi podarilo ukradnúť jeden elixír a rozhodne sa situáciu využiť vo svoj prospech. Darom archetypu mága je nájsť v situáciách riešenie, ktoré je prospešné pre všetky strany. Toto riešenie by mohlo byť ako tento dar vnímané, keby k nemu víla nedospela až po tom, čo Shrekovi odmietla pomôcť. Teda ako vládca znova odvracia chaos a hľadá cestu k moci.<sup>99</sup> Opätovne postupuje strategicky, ale zároveň je vidieť, že sa zaujíma o potreby svojho syna. V tento moment u Dobrej víly možno pozorovať oba archetypy zároveň, matka a vládca. Na jednej strane je starostlivá a snaží sa chrániť city svojho syna a na druhej strane kalkuluje, ako z tejto situácie niečo vyťažiť.

Elixír, ktorý Shrek ukradol, premení po užití jeho aj Fionu na ľudí. Fiona však nevie, ako Shrek v ľudskej podobe vyzerá. Víla si túto premenu uvedomuje a využíva ju vo svoj prospech. Prezentuje princa Krasoňa ako premeneného Shreka. V tomto prípade už koná mimo záujmy Fiony a čisto vo svoj a Krasoňov prospech. Je to odklon od archetypu matky vo vzťahu k Fione. Víla Shreka odľáka do vzdialenej

---

<sup>98</sup> *Shrek 2* (film). Réžia Andrew ADAMSON, Conrad VERNON, Kelly ASBURY. USA: DreamWorks, 2004. Dĺžka 1h33min, 0:45:52 – 0:46:20

<sup>99</sup> MARK, Margaret. PEARSON, Carol. *The hero and the outlaw: building extraordinary brands through the power of archetypes*. New York: McGraw-Hill, 2001. s. 245-246

miestnosti, z ktorej je vidieť Fionu a Krasoňa. Medzi postavami dochádza k rozhovoru, počas ktorého Dobrá víla diametrálne premieňa svoje správanie k Shrekovi. Nie je na neho viac hrubá a odmeraná, naopak rozpráva jemne, je kľudná a organizovaná. Prejavuje sa jej manipulatívna stránka mága, kedy Shreka presviedča, že Fione bude bez neho lepšie.<sup>100</sup> Shrek po konfrontácii s vílou odchádza. Je presvedčený, že Dobrá víla mala pravdu. Toto by mohlo byť vnímané ako mágova schopnosť nájsť riešenie pre všetky strany.<sup>101</sup> Znova sa jej tak podarilo dostať k moci, čo je ale znova prepojené s archetypom vládca. Z kontextovej stránky sa však po celú dobu jednalo o získanie moci. Víla sa teda v tento moment znova viac prikláňa k archetypu vládca ako k mágovi. Nastoluje vlastný poriadok a zbavuje sa chaosu,<sup>102</sup> ktorý spôsobil Shrek tým, že vyslobodil Fionu skôr ako Krasoň.

Shrek však na Dobrú vílu neskôr opätovne natrafí. Započuje rozhovor medzi ňou a kráľom, kedy mu víla zdieľuje, že mu pomohla, aby bol šťastný až do smrti a očakáva, že to isté urobí on pre svoju dcéru. Manipuluje s kráľom ako mág. Na základe tejto manipulácie s ňou kráľ súhlasí a môže dochádzať k pocitu, že sa víle znova ako mágovi podarilo nájsť riešenie vyhovujúce všetkým. Dáva kráľovi elixír, po ktorom sa má Fiona zamilovať do prvého muža, ktorého pobozká. Toto by Dobrej víle zaistilo trón pre jej syna. Počas rozhovoru s kráľom je prítomný aj Krasoň. Opätovne je možné sledovať materskú náklonnosť víly ku Krasoňovi. Shrek sa počas tejto konverzácie nechcane dopočuje, o čo sa jedná. Situáciu prehodnocuje a chce Fionu získať späť. Víla si však všimne, že tento rozhovor započul. Shrek sa dáva na útek, avšak víla volá o pomoc a polícii tvrdí, že sa jedná o zlodēja, ktorý ju okradol a musí byť zastavený. Znova viditeľná manipulácia zo strany Dobrej víly. Polícia Shreka chytí a uväzní.

Poslednýkrát môžeme Dobrú vílu pozorovať na plese. Tento konkrétny ples je významná udalosť, ktorá je mediálne vysielaná. Moderátorka divákovi približuje, že sa na plese objavuje len smotánka z kráľovstva. Po príchode Dobrej víly na červený koberec dav tleska a kričí „sláva“. Môže to byť ďalšia reprezentácia toho, ako je Dobrá víla vnímaná kladne medzi mešťanmi v kráľovstve. Je logické, že by

---

<sup>100</sup> MARK, Margaret. PEARSON, Carol. *The hero and the outlaw: building extraordinary brands through the power of archetypes*. New York: McGraw-Hill, 2001. s. 142

<sup>101</sup> Tamtiež. s. 142

<sup>102</sup> Tamtiež. s. 246

si víla ako vládca udržovala tento štandard pozornosti. Známa, obľubovaná a mocná. Avšak jej dobrota je vzhľadom k predošlým udalostiam pre diváka rozporuplná. Vílina manipulácia mága sa znova prejavuje aj počas hádky medzi Krasoňom a Fionou. Fiona si začína uvedomovať, že s jej partnerom niečo nie je v poriadku vzhľadom k jeho netypickému správaniu. Dobrá víla vyzve pár k tancu a pod nátlakom davu je pre Fionu nemožné odmietnuť. Je to rozbroj medzi vládcom, kedy sa víla snaží odvrátiť chaos, ktorý by vznikol, keby Fiona zistila, že sa Krasoň vydáva za Shreka, a zároveň mágom, ktorý znova manipuluje postavami, aby sa správali na základe jeho vízie, ktorú sa snaží zrealizovať. Shrek však neskôr prichádza na ples a Fiona si uvedomuje situáciu. Dobrá víla sa pokúsi Shreka zabiť. Medzi jej kúzlom sa však vrhá kráľ Harold, ktorý ho svojím brnením odráža späť na Dobrú vílu a tá následne umiera.

Na základe prevažujúcich vlastností je možné povedať, že u Dobrej víly je dominantný archetyp vládca nad archetypom mága a matky. Dobrá víla je postava, u ktorej nie je hneď jasne určený jej zámer. Na jednej strane vystupuje ako mág, ktorý má plniť sny, naplňať svoje vízie a nechcane manipulovať s ľuďmi.<sup>103</sup> Zároveň sa tento mág bije s vládcom, ktorý sa snaží aj touto manipuláciou získať moc, odvrátiť chaos a upevniť svoje postavenie.<sup>104</sup> Do úplného protikladu je postavená ako archetyp matky, ktorá má byť starostlivá, čo občas víla je, hlavne k Fione v úvodných scénach a následne počas celého filmu ku Krasoňovi.<sup>105</sup> Archetyp matky sa ale mimo tieto postavy nerozvíja. Môžeme teda povedať, že zo zmienovaných archetypov dominuje práve archetyp vládca. To môžeme vnímať prevažne v scénach, kedy vydiera kráľa z kráľovstva Za siedmimi horami. Na základe skúmaného je možné povedať, že vílinou hlavnou motiváciou bolo získanie kráľovstva. Je ale potrebné zmieniť, že aj napriek tomuto správaniu vníma Dobrú vílu väčšina postáv kladne. Tento fakt je podložený tým, že Dobrá víla je vnímaná ako vyššia spoločnosť či celebrita kráľovstva. Jej správanie sa premieňa skrz to, v akej spoločnosti sa práve nachádza. Keď je so Shrekom či kráľom sama, prejavuje prevažne negatívne

---

<sup>103</sup> MARK, Margaret. PEARSON, Carol. *The hero and the outlaw: building extraordinary brands through the power of archetypes*. New York: McGraw-Hill, 2001. s. 142

<sup>104</sup> Tamtiež. s. 245-246

<sup>105</sup> Tamtiež. s. 210

vlastnosti, kedy manipuluje, klame a vyhráza sa. Keď je naopak v spoločnosti Krasoňa a spočiatku aj Fiony, správa sa milo a starostlivo.

## 6. Komparácia podôb záporných postáv

V tejto práci sme pojednali o troch postavách, ktoré v sebe prejavovali záporné charakterové znaky ako sebeckosť, arogancia, potreba moci či manipulatívnosť. Následne budeme tieto postavy chceli komparovať, aby sme poukázali na to, že sa jedná o tri rozdielne typy zápornej postavy. Shrek je postava, ktorá má byť pôvodne vnímaná ako záporná, na základe jeho konštrukcie v úvodných scénach. Shrek taktiež s týmto statusom antagonistu aktívne pracuje, kedy napríklad sám seba opisuje ako monštrum či využíva tento status k naplneniu svojich potrieb. Je to samotár, ktorý ľudí a ostatné bytosti desí. Je hrubý, odťažitý a koná len, ak to je v jeho záujme. Jeho pôvodným cieľom je získanie močiara, aby mohol žiť v samote, ten sa však premieňa na získanie princeznej Fiony, do ktorej sa zamiloval. Postupne zisťujeme, že Shrek je nepochopená a odsudzovaná postava. Na základe jeho konania je možné vidieť, že vie byť starostlivý a emočne dostupný. Vytvára si teda len masku, ktorá mu pomáha tieto emócie zakryť, aby predišiel ublíženiu zo strany iných postáv. Na rozdiel od Dobrej víly a Lorda Farquaada, táto postava reflektuje svoje rozhodnutia a snaží sa zmeniť k lepšiemu. Práve v komparácii s Farquaadom je viditeľný najväčší rozdiel. Shrek ako záporná postava stále koná umiernené, je zlý len verbálne a fyzicky postavám neublíži tak ako Farquaad. Z tohto pozorovania je vidieť, že Shrek sa premieňa z archetypu vyhnanca na archetyp hrdinu (pomáha okoliu, stáva sa chápatým a tolerantným). V Shrekovom prípade sa však jedná o netradičného hrdinu a nesie prvky antihrdinu.

Shrek, ktorý konal sebecky a pre svoje osobné záujmy, následne svoje správanie zvládol premeniť. Farquaad však koná sebecky a bez premeny počas celej časti. Snaží sa získať väčšiu moc, aby sa upevnila jeho vláda. Ostatné postavy k nemu cítia strach. Je to ale iný strach ako ten, ktorý postavy vnímajú z prítomnosti Shreka. Farquaad je obávaná autorita, zatiaľ čo Shrek pôsobí desivo len kvôli tradovaniu desivých príbehov dedinčanov o jeho postave. Lord Farquaad je čisto záporná postava, ktorá má jasne stanovený jednotný cieľ, koná len pre svoje potreby a nezastaví sa pred žiadnou prekážkou. Je manipulatívny a kalkuluje so svojimi možnosťami rovnako ako Dobrá víla. Obe tieto postavy konajú tak, ako konajú, pre zisk moci. Obe tieto postavy taktiež nemajú problém eliminovať pre moc iné postavy.

Farquaad ani Dobrá víla neváhali pri útoku na Shreka. V prípade Lorda Farquaada si táto postava udržiava naprieč celou prvou časťou franšízy vlastnosti archetypu vládca.

Vílu je možné vložiť do kontrastu k Shrekovi. Zatiaľ čo Shrek sa premieňa zo zápornej postavy na kladnú, Dobrá víla sa „premieňa“ z kladnej postavy na zápornú. To, že by sa v prípade víly malo jednať o kladnú postavu, má za následok divácke očakávanie, keďže existujú referencie Dobrých víl, ktoré vystupujú ako kladné postavy. V prípade Shreka ako zlobra nie sú divácke očakávania natoľko rozvinuté, keďže neexistuje také množstvo referenčného materiálu (knihy, filmy, rozprávky), na základe ktorého by si divák mohol budovať predbežný názor. Ako sme už spomenuli, Dobrá víla je podobná postave Lorda Farquaada, obe postavy túžia po zisku moci na úkor iných. Rozdiel je však v tom, že zatiaľ čo Farquaad chce moc len pre seba, Dobrá víla takto koná aj kvôli svojmu synovi, a teda jej správanie nie je tak úplne sebecké ako v prípade Farquaada. Nedisponuje ako Farquaad len znakmi archetypu vládca, ale aj znakmi archetypu matky a mága. Dobrá víla vie byť starostlivá matka, ktorá kladie záujmy svojho syna pred tie svoje. K stretu však najviac dochádza medzi mágom a vládcom, kedy je potrebné vnímať morálne hodnoty postavy ako celok pre úplné pochopenie zámeru Dobrej víly a na základe toho následne určiť, či je skôr archetyp vládca alebo mága. Víla je postavou, ktorá má byť kladná, je však odhalená ako postava záporná. Je možné determinovať, že z archetypu matky, mága a vládca prevláda u Dobrej víly archetyp vládca práve skrz potrebu dosiahnutia moci prostredníctvom vydierania a manipulácie.

Každá z týchto postáv disponuje špecifickými znakmi, a teda vznikajú spomínané tri podoby zápornej postavy, ktoré sa následne opakujú v ďalších dieloch franšízy. Postava, ktorá sa premieňa či vyvíja zo zápornej na kladnú, postava, ktorá sa naopak premieňa z kladnej na zápornú, a záporná postava, ktorá pôsobí rovnako počas celej časti. V ďalších častiach franšízy sa tento systém postáv naďalej opakuje. Ako príklad uvedieme Martinka Klingáča, ktorý rovnako ako Lord Farquaad vystupuje ako záporná postava naprieč celou poslednou časťou franšízy.



## 7. Záver

V tejto bakalárskej práci sme pojednali o tom, ako sú rôzne formy zápornej postavy zobrazované v animovanej franšíze s názvom *Shrek* na základe teórie archetypov od Carla G. Junga. Keďže sa jedná o animovanú franšizu, pojednávali sme aj o samotnej animácii za pomoci knihy od Paula Wellsa s názvom *Understanding animation*. Skúmali sme, či sa v prípade franšízy jedná o ortodoxnú alebo experimentálnu animáciu a postupne sme boli schopní Shreka zaradiť do bežnej animácie, teda ortodoxnej. Determinovali sme, že animácia v tomto prípade nemá zásadný vplyv na charakterové vlastnosti postáv a využitie archetypov v ich konštrukcií. Postavy, ktoré sa stali predmetom nášho skúmania, boli vybrané na základe skúmania naratívu, ich vystupovania, ale aj kvôli ich špecifickým povahovým vlastnostiam. Jedná sa o postavy, ktoré majú vystupovať ako antagonisti príbehu. Medzi tieto postavy sme zaradili aj samotného Shreka, a to hlavne pre jeho správanie počas prvej časti franšízy. Pri Shrekovi bolo potrebné zohľadniť aj žánrové očakávanie, kedy pri postave, ktorá je vizuálne stvárnená ako zelené monštrum, môže divák predpokladať, že bude konať práve antagonisticky. Do kontrastu ale môžeme vložiť fakt, že celá franšiza nesie meno Shrek, čo tieto očakávania môže smerovať práve k jeho hrdinskému charakteru. Vlastnosti, ktoré sme si ďalej všimli, boli napríklad empatia, obetavosť, hnev či manipulatívnosť, ale aj to, či konajú čisto vo svoj prospech alebo hľadajú záujmy iných.

Počas bližšieho skúmania postáv v súvislosti s archetypmi sme zistili, že sa často medzi sebou prelínajú. Je potrebné pozorovať morálne hodnoty, aby bolo možné vidieť premenu od vyhnanca na hrdinu, od vládcu na matku či mága, alebo či naopak ostáva postava nemenná a identifikovateľná pomocou jedného hlavného archetypu. V prípade Shreka sa jedná o postavu, ktorá sa z antagonistu premieňa na hrdinu. K tejto premene dochádza pomocou interakcie s inými postavami či sebareflexie. V prípade Dobrej víly bolo možné pozorovať opačný jav, kedy sa z kladnej postavy premieňa na antagonistu. Na základe diváckych očakávaní by mala víla konať v súlade s archetypom matky, je však pozorovateľné, že Dobrá víla inklinuje najviac k archetypu vládcu. V prípade Lorda Farquaada sa jednalo o najviac priamočiaru postavu, ktorá si zachováva antagonistický postoj vládcu naprieč celým filmom.

Počas skúmania týchto postáv bolo tiež možné sledovať aj morálnosť samotných archetypov. I keď archetyp vládca alebo vyhnanca nie je sám o sebe striktno záporný archetyp, vykazuje charakterové znaky, ktoré by ho mohli ako záporný klasifikovať. Vládca je archetypom, ktorý sa snaží dosiahnuť úspech a prosperitu nielen pre seba, ale aj pre svojich blízkych. Je potrebné sledovať, ako sa k tomuto úspechu snaží dostať. Vládca sklzáva k taktikám a striktným pravidlám, ktoré môžu postavy spadajúce do vládca vykresliť až ako diktátorské a autoritárske. K tomuto dochádza práve v spojitosti s Farquaadom. Vyhnanec má tendenciu pridávať sa k antagonistom či k „temnej strane“. Je radikálny a nie je spoločnosťou obľubovaný, rovnako ako aj Shrek. Znova sa však objavujú aj pozitívne vlastnosti, kedy podporuje slobodu jedinca, podnecuje revolucionárske myslenie a snaží sa o zničenie nefungujúceho režimu.

Archetypy mága, hrdinu či matky taktiež nie je možné klasifikovať ako čisto pozitívne alebo negatívne, inklinujú k obom. Hrdina podlieha arogancii a je v konštantnej potrebe vyhľadávať nepriateľa.<sup>106</sup>Obe tieto vlastnosti môžeme vnímať aj u Shreka. Táto postava vyhľadáva nepriateľa vo svojom okolí, najprv vo forme dedinčanov, neskôr ako rozprávkové bytosti v močiari, ďalej ako lorda Farquaada. Postavy spadajúce do archetypu hrdinu sa ale tiež snažia spraviť zo sveta lepšie miesto, potláčajú predsudky, sú kompetentné a odvážne. Tak ako aj Shrek, keď zachraňuje Fionu, si získava náklonnosť postáv a bojuje so zlom v podobe Farquaada. Dobrá víla ako mág síce manipuluje okolie, aby naplnila svoju víziu, ale len na základe týchto vyobrazení nie je možné mága klasifikovať ako negatívny archetyp. Mág chce plniť sny, chce skúmať fungovanie sveta a vesmíru a chce hľadať riešenia, ktoré budú prínosné pre všetkých zapojených. Matka chce všetkým pomáhať, ale to z nej nerobí kladný archetyp. Tento archetyp sa pre svoju prehnanú potrebu ochrany a pomoci ocitá v situáciách, kedy môže iné postavy fyzicky väzniť, len aby ich ochránila.

Franšíza *Shrek* disponuje rôznymi formami zápornej postavy. Na základe Jungovej teórie o archetypoch a skúmaní morálnych hodnôt Shreka, Lorda Farquaada a Dobrej víly sme boli schopní vyhodnotiť, že Shrek je v konečnom dôsledku hrdina,

---

<sup>106</sup> MARK, Margaret. PEARSON, Carol. *The hero and the outlaw: building extraordinary brands through the power of archetypes*. New York: McGraw-Hill, 2001. s. 105-107

a teda prevažne kladná postava alebo postava, ktorá sa vydáva na cestu, na základe ktorej je možné, aby touto premenou prešla. Lord Farquaad a Dobrá víla zapadajú do archetypu vládca a premieňajú sa na antagonistov. Komplexné správanie archetypov poukazuje na to, že je potrebné sledovať morálne zásady jedincov, aby bolo možné determinovať, či sa jedná o kladnú alebo zápornú postavu. Nie je teda možné postavu takto klasifikovať len na základe archetypu, do ktorého spadá. Preto bolo potrebné previesť dôkladnú analýzu záporných postáv, aby bolo možné určiť, do akej miery sa prípadne od tohto antagonistického správania odkláňajú či naopak do neho plne spadajú. Archetypy ozvlášťujú nielen komplexnosť konštrukcie postav, ale umožňujú rozsiahlejšie rozvíjať divácke očakávania.

## Seznam použitých pramenů a literatury

### Prameny

1. *Eldorado* (film). Bibo BERGERON, Jeffrey KATZENBERG, Don PAUL. USA: DreamWorks, 2000. Dĺžka 1h29min
2. *Mravec Z* (film). Eric DARNELL, Tim JOHNSON. USA: DreamWorks, 1998. Dĺžka 1h23min
3. *Popoluška* (film). Clyde GERONIMI, Wilfred JACKSON, Hamilton LUSKE. USA: Walt Disney, 1950. Dĺžka: 1h18min
4. *Princ Egyptský* (film). Brenda CHAPMAN, Steve HICKNER, Simon WELLS. USA: DreamWorks, 1998. Dĺžka 1h39min
5. *Príbeh hračiek* (film). John LESSETER. USA: Pixar, 1996. Dĺžka 1h21min
6. *Shrek* (film). Réžia Andrew ADAMSON, Vicky JENSON. USA: DreamWorks, 2001. Dĺžka 1h30min
7. *Shrek 2* (film). Réžia Andrew ADAMSON, Conrad VERNON, Kelly ASBURY. USA: DreamWorks, 2004. Dĺžka 1h33min
8. *Šípková Ruženka* (film). Réžia Wolfgang REITHERMAN, Clyde GERONIMI, Eric LARSON, Les CLARK. USA: Walt Disney, 1959. Dĺžka 1h07min

### Literatura

1. CAMPBELL, Joseph. *The Hero With a Thousand Faces*. 41 William Street, Princeton, New Jersey 08540 Princeton University Press Digital Monticello, 2004. ISBN 0691119244
2. *Carl Jung and the Archetypes – Dr Kevin Lu, PhD*, The Weekend University, 28.7.2019,  
[https://www.youtube.com/watch?v=3tuqiTMSzkU&t=900s&ab\\_channel=TheWeekendUniversity](https://www.youtube.com/watch?v=3tuqiTMSzkU&t=900s&ab_channel=TheWeekendUniversity).
3. FISHER, Kieran. *Shrek 5 – What We Know So Far*. Looper. 16. 03. 2022
4. HARRYIZMAN, Harun. *Table 2*. Research Gate. 15.12.2016
5. JUNG, C. Gustav. BARZ, Helmut. *Výbor z díla, Atchetypy a Nevědomí*. Brno: Nakladatelství Tomáše Janečka, 1997. ISBN 8085880164

6. JUNG, C. Gustav. HULL, F. C. Richard. *The archetypes and the collective unconscious. 2nd ed.* Princeton, N.J.: Princeton University Press, 1980. ISBN 0691097615
7. KRIETZBERG, Ian. *10 Reasons Shrek Is Still One Of The Best Movies Of The 2000 s.* Screen Rant. 27. 01. 2020
8. MARK, Margaret. PEARSON, Carol. *The hero and the outlaw: building extraordinary brands through the power of archetypes.* New York: McGraw-Hill, 2001. ISBN 9780071364157.
9. PROPP, Vladimír Jakovlevič. *Morphology of the Folktale.* University of Texas Press, 2009. ISBN 9780292783768
10. RIETZBERG, Ian. *10 Reasons Shrek Is Still One Of The Best Movies Of The 2000 s.* Screen Rant. 27. 01. 2020
11. RICHARDSON, Johnny. *Character Archetypes.* Innovative Literacy. 23.2.2018
12. WELLS, Paul. *Understanding Animation.* 2 Park Square, Milton Park, Abingdon, Oxon OX14 4RN: Routledge, 1998. ISBN 9780415115964
13. YUAN, Lily. *Guide: 12 Jungian Archetypes as Popularized by the Hero and The Outlaw.* Personality Psychology. 3.1.2022

NÁZOV:

Archetypálna analýza podôb zápornej postavy v animovanej rozprávke *Shrek*

AUTOR:

Laura Klagová

KATEDRA:

Katedra divadelných a filmových štúdií

VEDOUCÍ PRÁCE:

Mgr. Barbora Kapláňková

## ABSTRAKT:

V tejto práci sa zameriavame na archetypálnu analýzu postáv z filmov *Shrek* a *Shrek 2*. Konkrétne sa jedná o Shreka, Lorda Farquaada a Dobrú vílu. Analýza sa zaoberá archetypom vo vzťahu k antagonistom a ich interakcií v kontexte subverzívne rozprávkového naratívu franšízy *Shrek*. Cieľom je poukázať na rozdielne a podobné črty týchto postáv a rozobrať ich vymedzenie z daných archetypov. Aby bolo možné sledovať toto komplexné správanie archetypov je potrebné sledovať morálne zásady jedincov a na základe toho determinovať, či sa jedná o kladnú alebo zápornú postavu. Postavy sú analyzované za pomoci teórie Carla Gustava Junga, ktorý skúma a rozoberá rysy archetypálnych konceptov. Zameriavame sa na to, či je Shrek antagonistom, na koľko je Dobrá víla kladná postava a či Lord Farquaad ostáva jednotný alebo taktiež prechádza premenou. Na základe bližšieho pozorovania týchto postáv bude možné sledovať ich vývoj a prípadnú premenu.

## KLÍČOVÁ SLOVA:

archetyp, záporná postava, kladná postava, animácia

**TITLE:**

*Archetypal analysis of variations of the antagonist in the animated fairy tale Shrek*

**AUTHOR:**

Laura Klagová

**DEPARTMENT:**

The Department of Theatre, and Film Studies

**SUPERVISOR:**

Mgr. Barbora Kapláňková

**ABSTRAKT:**

In this work, we focus on the archetypal analysis of the characters from the films *Shrek* and *Shrek 2*. Specifically, it concerns Shrek, Lord Farquaad, and the Good Fairy. The analysis deals with the archetype in relation to the antagonists and their interactions in the context of the subversively fairy-tale narrative of the *Shrek* franchise. The goal is to point out the different and similar features of these characters and to analyse their definition from the given archetypes. In order to be able to observe this complex behaviour of archetypes, it is necessary to observe the moral principles of individuals and, based on this, determine whether they are a positive or negative character. The characters are analysed using Carl Gustav Jung's theory, which explores and analyses the features of archetypal concepts. We focus on whether Shrek is an antagonist, how much the Good Fairy is a positive character, and whether Lord Farquaad remains united or undergoes a transformation as well. Based on a closer observation of these characters, it will be possible to follow their development and eventual transformation.

**KEYWORDS:**

archetype, negative character, positive character, animation