

La revitalización de relatos de la literatura tradicional infantil en el campo de la gran producción del cine de animación en la primera década del siglo XXI

Shrek, un caso paradigmático

Jaime Carrasco Zanini Rincón*

Bruno De Vecchi Espinosa de los Monteros*

Universidad Autónoma Metropolitana-Xochimilco

En este artículo se analiza un fenómeno recurrente en la primera década del siglo XXI, la revitalización de relatos de la literatura tradicional infantil –los llamados cuentos maravillosos o de hadas– para las audiencias actuales en el campo de la gran producción del cine de animación. Para ello se hace el análisis de un caso paradigmático, el de la película *Shrek*, recurriendo a diversas teorías sobre el análisis estructural del relato, entre las que destacan las formuladas por Vladimir Propp y Algirdas J. Greimas.

Palabras clave: Revitalización de la literatura tradicional infantil / Cuento maravilloso / Cuento de hadas / Animación / Análisis estructural del relato / *Shrek*.

*This article analyzes a recurrent phenomenon in the first decade of the 21st century, regarding the revitalization of Children's Traditional Literature tales, of the so called marvelous or fairy tales, for current audiences in the field of large-scale production of animated films. It develops the analysis of the animated film *Shrek*, as a paradigmatic case, which resorts to various theories about the structural analysis of narrative, mainly those by Vladimir Propp and Algirdas J. Greimas.*

Keywords: Revitalization Children's Traditional Literature / Marvelous tales / Fairy tales / Animation / Structural analysis of narrative / *Shrek*.

Introducción

En los dos últimos decenios se ha experimentado una transformación significativa de los procesos de producción de los relatos audiovisuales animados como consecuencia del surgimiento de las tecnologías digitales. Sin embargo, al analizar las formas y estructuras narrativas de estos relatos se puede apreciar que si bien ha habido un proceso de adecuación de esas formas a la evolución de las audiencias, no ha ocurrido paralelamente una modificación sustancial de las estructuras narrativas.

Así, en el ámbito de los largometrajes hechos con animación digital se ha podido observar una evolución en la construcción visual o el movimiento, que se han vuelto cada vez más complejas, más realistas. En contraposición, en el nivel narrativo podemos apreciar que las historias mantienen una estructura tradicional, similar a la de relatos elaborados hace cientos de años, aunque modificados y adaptados a las audiencias actuales.

En este artículo presentamos el análisis de un fenómeno que se evidenció en la primera década del presente siglo y consistió en volver a hacer funcionales para las audiencias actuales algunos relatos de la literatura tradicional infantil que tienen su origen en tradiciones orales antiguas. Estos relatos de la tradición oral, principalmente europea, adquirieron su estructura prototípica en la Edad Media durante el sistema feudal, aunque fueron formalizados mucho tiempo después, principalmente a través de recopilaciones que hicieron –entre otros– Charles Perrault¹ en los *Cuentos de mamá Oca*, *cuentos de un tiempo pasado*, publicados en 1697 o,

* Docentes en la División de Ciencias y Artes para el Diseño, Departamento de Síntesis Creativa.

1. Charles Perrault, Héctor Carrión et al., *Cuentos de mamá Oca*, Libertarias, Madrid, 1977.

posteriormente, los hermanos Jakob y Wilhelm Grimm² en sus *Cuentos para la infancia y el hogar*, publicados en 1812 y 1815.

La literatura infantil se consolidó y se hizo popular en la versión de estos y otros autores, sobre todo en el siglo XIX, y ha perdurado hasta nuestros días, tanto en la literatura escrita como en los medios audiovisuales. En 1937, el estreno de la película de animación *Blanca Nieves y los siete enanos*, producida por Walt Disney,³ disparó la producción de largometrajes de cine animado dirigidos al campo de la gran producción,⁴ la mayoría estuvieron basados en un cuento, como en este caso uno que aparece tanto en la colección de relatos de Perrault, como en la de los hermanos Grimm. Desde entonces, el campo de la animación cinematográfica se nutrió de distintas versiones de los cuentos tradicionales, como sigue sucediendo hasta prácticamente nuestros días. Sin embargo, las audiencias contemporáneas han evolucionado, se han vuelto más refinadas y exigentes, “posmodernas” –por calificarlas de una manera sintética–, por lo que, con el transcurso del tiempo, este tipo de relatos mostró signos de agotamiento, por lo que fueron utilizados únicamente para el segmento de audiencias infantiles de menor edad (de tres a seis años). En esa circunstancia es que se dio el fenómeno que analizaremos en el presente artículo y que consiste en la revitalización de los relatos provenientes de la literatura infantil tradicional para ser usados en la industria del cine de animación digital, adaptándolos no sólo a audiencias infantiles de niños mayores, sino también a audiencias de adolescentes, jóvenes e inclusive de adultos.

Para dar cuenta de este fenómeno se hará un análisis del más exitoso caso de revitalización y puesta al día de este tipo de historias con repercusión amplia, que se presentó en el campo de la gran producción del cine de animación, la película *Shrek*, dirigida por Andrew Adamson y Vicky Jensen

y producida por Pacific Data Images/DreamWorks en el año 2001. Esta cinta tuvo una gran aceptación de las audiencias en ese momento y resultó un éxito comercial de tal magnitud que posteriormente se produjeron tres sagas (*Shrek 2*, en 2004, *Shrek the Third*, en 2007, y *Shrek Forever After*, en 2010), además de diversos cortometrajes relacionados. Asimismo se produjeron posteriormente diversos largometrajes de animación con otras historias que siguieron el camino señalado por *Shrek*.

Es necesario aclarar que en el campo de la animación en general ésta no fue la primera película en que se reutilizaron historias tradicionales, ya que previamente en el campo de la producción restringida⁵ de la animación, en lo que corresponde a cortometrajes, sobre todo los producidos en escuelas de animación, se pueden encontrar diversos ejemplos. Sin embargo el impacto que tuvieron éstas, cuya difusión por lo general se ha limitado a circuitos especializados, festivales o concursos de cine, no fue ni por mucho, el impacto que tuvo un proyecto de la dimensión y el alcance masivo de *Shrek*.

Antecedentes

Para comenzar se presentarán de manera sintética los elementos centrales que caracterizan este tipo de literatura infantil tradicional, que ha sido denotada como cuentos de hadas (en la cultura popular) o cuentos maravillosos (denotación propuesta por V. F. Miller, retomada por Vladimir Propp).⁶

El género de los cuentos maravillosos

En primer término, ha de mencionarse que este tipo de relatos se desarrolla haciendo uso del género melodrama, que se caracteriza por abordar la narración desde una visión del mundo que hace responsable a la maldad de las consecuencias negativas de las acciones humanas, por lo que presenta un mundo maniqueo en el que el bien y el mal están claramente separados y diferenciados. El problema general que se trata en estas historias es el del bien acechado por el mal; para ello se hace uso de personajes prototípicos como el héroe o heroína –identificados con el bien– y, en contraparte,

5. *Ibid.*

6. Vladimir Propp, *Morfología del cuento*, Akal, Buenos Aires, 1996.

2. Jakob Grimm y Wilhelm, *Cuentos para la infancia y el hogar*, Libresa, Madrid, s/f.

3. Giannalberto Bendazzi, *Cartoons. One Hundred Years of Cinema Animation*, Indiana University Press, Indianapolis, 2003.

4. Para revisar el concepto de campo de la gran producción ver Pierre Bourdieu, “Algunas propiedades de los campos”, en *Sociología y cultura*, Grijalbo-Conaculta, México, 1990 [Trad. de *Questions de Sociologie*, Minut, París, 1984].

el villano que por medio de su maldad provoca sufrimiento al héroe; como consecuencia del temor producido, el espectador se identifica con el héroe y lo compadece, lo que a su vez hace que se autocompadezca.⁷

Los personajes del cuento maravilloso

En el tipo de relatos que nos ocupa es frecuente que aparezca una heroína, ya sea una princesa –u otro personaje femenino que como consecuencia de lo que sucede, se convertirá en princesa– cuyo sufrimiento parte del acoso del villano, el cual puede ser un brujo o bruja, un rey o una reina que envidia a la heroína, la hace sufrir o la recluye, como resultado de una venganza, en un castillo o torre inaccesible o vigilada por un fiero carcelero–. Los ogros también forman parte de la fauna villanesca de este tipo de relatos. Por lo general, la magia es un elemento importante que adquiere una presencia significativa en el relato, ya sea como recurso del villano para provocar el sufrimiento de la heroína o el héroe a través de un hechizo, o como recurso de personajes coadyuvantes de la heroína, como es el caso de las hadas que con el uso de la magia la auxilian.

Un recurso ampliamente usado en este tipo de relatos es la participación de un príncipe que a través de un beso de amor rompe el hechizo y redime a la heroína del castigo infligido por el villano, con lo que los héroes logran ser felices para siempre.

Como ya se advirtió, en este tipo de relatos es frecuente que se recurra a personajes coadyuvantes –en la jerga de la dramaturgia se les conoce como comparsas– que generalmente cumplen una doble función: la primera es la de ayudar al héroe o heroína, o incluso al villano, a conseguir sus objetivos; la segunda y muy frecuente, es la de introducir matices cómicos, a través de elementos usualmente fársicos, que tienen como objetivo aligerar la historia. Así, tenemos el caso de los enanos en *Blanca Nieves*, los ratones en *La cenicienta*, y los objetos con vida en *La bella y la bestia*.

7. Véase Jaime Carrasco Zanini Rincón, *Los géneros dramáticos, reporte de investigación parcial*, Universidad Autónoma Metropolitana, México, 2010. También véase Eric Bentley, *La vida del drama*, Paidós, 4a. reimpresión, México, 1990.

Diversas perspectivas en el análisis estructural del relato

Análisis morfológico del cuento maravilloso de Vladimir Propp

En 1928, Vladimir Propp publicó su libro *Morfología del cuento*,⁸ que se centra en el análisis del cuento popular ruso. Este trabajo es considerado el inicio de los estudios del relato desde una perspectiva de la estructura. Propp propuso estudiar el cuento popular a partir de los elementos que estuviesen presentes de forma invariable en todos esos relatos. El punto de partida de su análisis fue observar que los personajes, por diferentes que sean, suelen realizar acciones que cumplen funciones similares dentro del relato. Propp afirmó que aquello que permanece constante en estos cuentos corresponde a dichas funciones y ello es lo que permite estudiar los cuentos desde su punto de vista morfológico.⁹

Propp entiende por función la acción de un personaje definida desde el punto de vista de su significado en el desarrollo de la intriga.¹⁰

El análisis así realizado se fundamenta en cuatro tesis: 1) los elementos constantes, permanentes en el relato, son las funciones, que son las partes constitutivas fundamentales del cuento; 2) las funciones que se pueden encontrar en el cuento maravilloso son treinta y una; 3) aunque no necesariamente aparecen todas estas funciones, el orden en que se presentan en el desarrollo del relato siempre es el mismo; 4) todos los cuentos maravillosos presentan el mismo tipo de estructura.¹¹

Las 31 funciones que encontró Propp son: alejamiento, prohibición y transgresión, interrogatorio e información, engaño y aceptación (o carencia), mediación, principio de la acción contraria, partida, primera función del donante y reacción del héroe, recepción del objeto mágico, desplazamiento en el espacio, combate, marca del héroe, victoria, reparación de la carencia, regreso del héroe, persecución y socorro, llegada de incógnito, pretensiones falaces, tarea difícil y tarea cumplida, reconocimiento y descubrimiento del engaño, transfiguración, castigo y, finalmente, boda.

8. Vladimir Propp, *Morfología del cuento*, Akal, Madrid, España, 1985.

9. *Ibid.*, pp. 29-31.

10. *Ibid.*, p. 32.

11. *Ibid.*, pp. 32-34.

En su análisis, Propp observa que los personajes del cuento se pueden identificar y tipificar a partir de las funciones que desarrollan en el relato. Así, a cada conjunto de funciones que desarrolla un personaje tipo que lo identifica, lo llama *esfera de acción*. Propp formula una lista de siete conjuntos de funciones o esferas de acción, que definen a los personajes tipo del cuento maravilloso, a saber: el villano o agresor, el proveedor o donante, el adyuvante, la princesa o personaje sujeto de la búsqueda, el mandatario, el héroe, y el impostor o falso héroe.

A partir de todo esto, Propp llega a una definición del cuento maravilloso en dos vertientes:

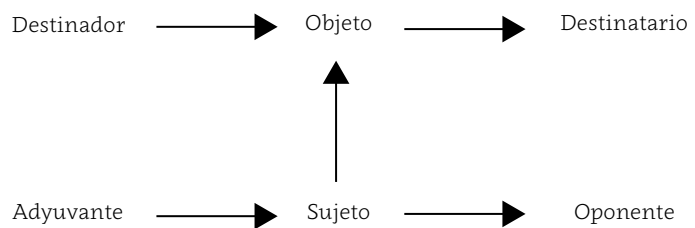
Considerando la sucesión de funciones constitutivas del cuento, el cuento maravilloso es todo desarrollo narrativo que parte de un daño o de una carencia y pasa por funciones intermedias para concluir en un casamiento o en otras funciones utilizadas como desenlace, como puede ser la recompensa, el apoderamiento del objeto de las búsquedas o, en forma general, la reparación del daño, el auxilio y la salvación durante la persecución, etc. A esta sucesión de funciones le llama *secuencia*. Un cuento puede comprender varias secuencias. Cada nuevo daño o perjuicio, cada nueva carencia, da lugar a una nueva secuencia.¹²

Tomando en cuenta los grupos de funciones que desarrollan e identifican a los personajes y que constituyen las esferas de acción, termina por afirmar que el cuento maravilloso es un relato conformado por un conjunto de siete personajes (el villano o agresor, el proveedor o donante, el adyuvante, la princesa o personaje sujeto de la búsqueda, el mandatario, el héroe, el impostor o falso héroe).¹³

Es prudente advertir que si bien el cuento de otros países europeos mantiene grandes semejanzas con el cuento popular ruso (y aunque el mismo Propp mencionó que los cuentos de los hermanos Grimm, a pesar de todo, tienen el mismo esquema) muestran, sin embargo, un aspecto menos puro y constante.¹⁴ Esta advertencia es indicadora de que el método de análisis de Propp es aplicable a los cuentos maravillosos europeos, aunque se pueden presentar algunas variantes.

El modelo actancial de Greimas

Desde una perspectiva de la semántica estructuralista, en la que el interés principal son los fenómenos de significación determinados por la estructura del lenguaje, Algirdas J. Greimas¹⁵ retoma la idea de Propp sobre las esferas de acción, y propone entender cualquier tipo de relato –o microuniverso orientado por una significación–¹⁶ a través de un esquema de lo que él llama actantes. Greimas entiende por actante a un tipo de actor (o personaje) que cumple con las mismas funciones en cualquier tipo de relato o microuniverso. Haciendo una analogía con la Física, se podría pensar en un actante como una especie de vector, es decir como una fuerza que actúa en el relato en una dirección. A partir de ello Greimas formuló lo que se conoce como modelo actancial, compuesto por seis actantes y que puede ser sintetizado gráficamente en el siguiente esquema:



El modelo actancial de Greimas está centrado sobre el objeto del deseo perseguido por el sujeto y situado como objeto de comunicación, entre el destinador y el destinatarario, estando el deseo del sujeto modulado en proyecciones de adyuvante y oponente.¹⁷

Este modelo actancial fue inspirado parcialmente en las esferas de acción de Propp. Así, Greimas, aplicando dicho modelo al cuento maravilloso, afirma que el sujeto corresponde al héroe, el objeto a la princesa, el destinador es el mandatario, el destinatarario se funde con el sujeto-héroe, el adyuvante

12. *Ibid.*, p. 121.

13. *Ibid.*, p. 132.

14. *Idem.*

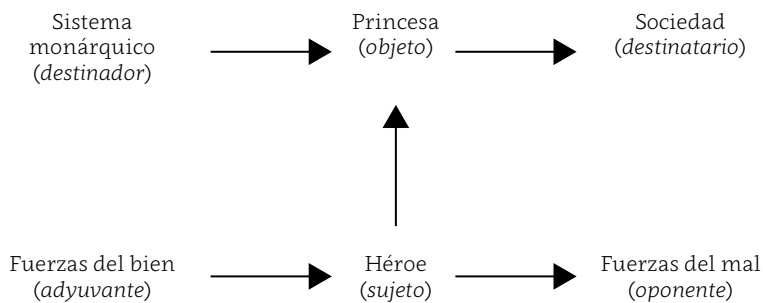
15. Algirdas Julien Greimas, *Semántica estructural*, Gredos, Madrid, 1987.

16. Michel Jacques-Marie, *Análisis del film*, 2a. ed., Paidós, Barcelona, 1993.

17. Algirdas Julien Greimas, *op. cit.*, p. 276.

incluye tanto al auxiliar y al donante y el oponente al villano y al falso héroe o impostor.¹⁸

Lo anterior en cuanto al modelo actancial que específicamente aplica Greimas al cuento popular ruso. Sin embargo, si observamos en un sentido más amplio el cuento popular europeo con relación a los relatos medievales, en los que tiene su influencia más inmediata, es posible aplicar este modelo en un sentido más vasto y general, formulando los actantes de manera más abstracta, en una interpretación similar a como Greimas lo aplica al microuniverso marxista.¹⁹



Desde esta perspectiva, el cuento popular europeo –de origen medieval– tiene por objeto justificar la monarquía y sus formas de transmitir el poder o las propiedades. Así, el sujeto es el héroe que busca a la princesa –el objeto– y que utiliza el matrimonio como medio para llegar al poder. El destinador es el sistema monárquico, que argumenta un origen divino y es el que le hace entrega a la sociedad –el destinatario– de una forma de gobierno que se reproduce a través de hechos heroicos. Las fuerzas del mal son las que se oponen a ello y aquellas que representan al bien son las adyuvantes.

De lo anterior, se puede apreciar que el cuento maravilloso opera como un modelo simbólico que sintetiza y promueve los valores y creencias que fundamentaban la visión del

mundo feudal, en el que predominaban tanto la aristocracia como la iglesia cristiana. En función de este modelo, operan los personajes en su función de actantes, como es el caso de princesas, príncipes, dragones, brujas y hechiceras, etc., y portan un valor alegórico en cuanto a la representación de los valores de ese mundo. Como parte total del modelo está la consecución del poder, el amor y la felicidad por parte del héroe a través del matrimonio con la princesa, después de arrostrar una serie de pruebas –de ahí el surgimiento de los dragones u otros seres maléficos y opositores– que demostraban los méritos épicos para acceder al poder por parte del aspirante.

Los cuentos maravillosos en el cine de animación

Como ya se mencionó, no deja de ser significativo que el primer largometraje animado de Disney, hasta la fecha el mayor productor de largometrajes animados, haya sido *Blanca Nieves y los siete enanos*, en el año 1937, y que reiteradamente haya recurrido a este tipo de relatos a lo largo de su desarrollo en el campo de la gran producción del cine de animación, como lo ejemplifican *La cenicienta* (1950), *La bella durmiente* (1959) y *La bella y la bestia* (1991).²⁰ Esto es extensivo a películas de otros productores. Hay que hacer notar que *Blanca Nieves*, al ser uno de los primeros largometrajes animados, despertó en su tiempo el interés de audiencias más amplias que las infantiles, debido a la novedad que significó un relato cinematográfico animado de mayor complejidad y duración que la habitual en la época. Paulatinamente, este tipo de relatos se dirigió fundamentalmente a audiencias infantiles, aunque los productores se percataron con el tiempo de que debían introducir elementos que generaran también algún tipo de interés en los espectadores adultos que acompañaban a los niños a las funciones de cine.

Hacia finales del siglo xx, el interés de las audiencias por esta clase de relatos decayó considerablemente. De hecho, desde la década de los años sesenta ya se notaba tal decaimiento. Sin embargo, todavía en 1991 Disney logró interesar a sus audiencias con *La bella y la bestia*, obteniendo un considerable éxito comercial, aunque para ello tuvieron que hacer modificaciones significativas en la historia y en los

18. *Ibid.*, pp. 272-274.

19. Greimas aplica el modelo actancial a la ideología marxista de modo que el sujeto es el hombre, el objeto una sociedad sin clases, el destinador es la historia, el destinatario la humanidad, el oponente la clase burguesa y el adyuvante la clase obrera. *Ibid.*, p. 277.

20. Giannalberto Bendazzi, *op. cit.*

personajes para adaptarla a las expectativas de las audiencias. Entre otras, el personaje femenino es el que redime al masculino, además de que esta princesa es un personaje construido y caracterizado de una manera menos pasiva y más proactiva en cuanto a las decisiones que debe tomar, en comparación con otras versiones del relato.

El caso de revitalización del cine de aventuras

Otro antecedente que hay que incluir es el caso del cine de aventuras, el cual asimismo desde la década de los años sesenta había perdido el interés de las audiencias y que en el año de 1981, con *Los cazadores del arca perdida*, dirigida por Steven Spielberg, recuperó el interés del gran público por este tipo de relatos, resultando incluso una de las películas con mayor recaudación en la historia.

Por la forma en que está construido el relato, se propone no solo una película de aventuras, sino una película sobre las películas de aventuras, es decir un metadiscurso fundamentado en la estrategia de la ironía lo cual coloca al espectador en una situación de superioridad, dándole a entender que el autor sabe que el espectador considera que ese tipo de cine es para "espectadores inocentes con poca experiencia, no para un espectador experimentado como él". De tal manera, le permite burlarse de las situaciones, o no tomárselas completamente en serio, sabiendo que su verosimilitud va a ser cuestionada, pero a la vez haciendo la representación de múltiples situaciones increíbles y sorprendentes a través de una serie de efectos especiales con técnicas renovadas, cuyo resultado consiste en una mayor verosimilitud de la representación audiovisual de las acciones, aunque en otro plano, éstas resulten inverosímiles.

En suma que, colocar al espectador por encima del género cinematográfico, haciéndole un guiño que le permitiera burlarse de convenciones desgastadas por el uso reiterado, aunado a un juego ambiguo de verosimilitud, hizo posible la revitalización del cine de aventuras y su diversificación hacia audiencias de diversas edades y distintos grados de sofisticación.

El caso de Shrek

Para facilitar el análisis del fenómeno ocurrido alrededor de esta película consideramos necesario presentar una síntesis de la historia.

Shrek es un ogro que vive de manera tranquila, aislado de los demás en un pantano. Conoce a Burro, a quien salva de unos soldados que lo persiguen, debido a que Lord Farquaad, el villano de la historia y quien gobierna el reino, ha organizado una campaña de compra de personajes de cuentos maravillosos. Este hecho provoca que la tranquilidad de Shrek se vea interrumpida cuando una gran cantidad de personajes de diversos cuentos invade su espacio, por haber sido expulsados del reino, ya que no le interesan a Lord Farquaad. En realidad, lo que busca este personaje con esta campaña de compra de personajes es encontrar al espejo mágico del cuento de Blanca Nieves, para que el espejo le diga qué necesita hacer para lograr ser coronado rey, pues, aunque gobierna el reino, no lo es aún. Ya en su poder, el espejo le dice a Lord Farquaad que requiere casarse con una princesa para poder ser coronado. Para ello le da a escoger entre tres princesas de cuentos maravillosos. Él elige a la princesa Fiona, que se encuentra cautiva en un castillo rodeado de lava ardiente que es custodiado por una fiera dragona. Lord Farquaad decide organizar un torneo de caballeros para que, en su nombre, rescaten a la princesa.

Mientras tanto, Shrek decide ir a reclamarle a Lord Farquaad y pedirle que desocupe su pantano que ha sido invadido por los personajes de cuentos maravillosos. Después de vencer en un enfrentamiento a los caballeros de Lord Farquaad, éste acepta desocupar el pantano, pero con la condición de que él rescate a la princesa Fiona. Shrek acepta el trato y parte con Burro. Ya en el castillo, Shrek encarga a Burro distraer a la dragona, mientras él encuentra a la princesa. Inexplicablemente, la dragona se enamora de Burro. Shrek logra rescatar a la princesa, a pesar de la persecución de la dragona, y huyen, junto con Burro, dejando a la dragona añorante.

De inicio, la relación entre Shrek y Fiona es mala, ante la desilusión por parte de ella de que fue un ogro y no un príncipe quien la rescatara; además de que considera que el príncipe debió hacerlo en persona y no enviar a un intermediario. Las formas bruscas de Shrek empeoran esta situación.

En el camino de regreso, Shrek y Fiona tienen la oportunidad de conocerse mejor, surgiendo una atracción

entre ambos, aunque llevar ello más lejos se complica por varios motivos. A Shrek le cuesta trabajo declararle su amor, debido a la inseguridad provocada por su situación de ogro. Pero Fiona esconde un secreto, que consiste en que ha sido víctima de un hechizo (que la hace ser humana de día y ogresa de noche). Este hechizo sólo se romperá haciéndola tomar su forma definitiva cuando reciba el primer beso de amor verdadero. Todo ello es descubierto por Burro y confesado por Fiona, mientras Shrek, por su lado, se arma de valor para confesarle su amor. Sin embargo, un malentendido, generado al haber escuchado Shrek de manera incompleta la conversación de Fiona y Burro, provoca que éste se enfurezca y, decepcionado, decida no declarar su amor y en consecuencia, la entregue a Lord Farquaad.

Al conocer a Lord Farquaad, Fiona no se encuentra muy convencida, debido a la corta estatura del personaje, pero sobre todo a su arrogante actitud, aunque al final decide casarse con él, pero antes de anochecer para impedir así que se descubra su secreto (aunque también por despecho por la actitud asumida por Shrek).

Cuando Shrek regresa solo a su pantano, que ya ha sido desalojado de los personajes de los cuentos, Burro regresa para intentar aclararle la situación. Inicialmente Shrek lo rechaza, aunque finalmente es convencido de que debe luchar por la mujer que ama. Así, Shrek irrumpió en la boda en el último momento y aclara las cosas con Fiona. Lord Farquaad reacciona pretendiendo matarlos a ambos, lo cual es impedido por Burro, que aparece con la dragona, la cual devora de un solo bocado al villano. Finalmente, al darse Fiona y Shrek un beso de amor, Fiona queda de forma definitiva con su aspecto de ogresa.

Revisando en una primera mirada esta sinopsis se puede observar que, aunque hay una serie de modificaciones al cuento tradicional, como que el ogro sea el héroe y no el villano; además de una serie de referencias dentro de la historia a personajes y situaciones de los cuentos maravillosos, en lo fundamental sigue siendo lo que se conoce como un cuento de hadas o cuento maravilloso. Aunque sería más apropiado decir que es un relato que sigue utilizando los tipos de personajes, situaciones y mecanismos que utilizan

los cuentos maravillosos tradicionales, mismos que nos permiten reconocerlo como tal.

Para hacer tal aseveración recurriremos en primer término a la definición de Propp quien afirma que un cuento maravilloso es todo desarrollo narrativo que parte de un daño o de una carencia y pasa por funciones intermedias para concluir en un casamiento o en otras funciones utilizadas como desenfance, como puede ser la recompensa, el apoderamiento del objeto de las búsquedas o, en forma general, la reparación del daño, el auxilio y la salvación durante la persecución.²¹ Como se puede apreciar, la historia de *Shrek* se ajusta a esta definición.

Pero también recurriremos a la secuencia de treinta y un funciones mencionadas por Propp. Para ello, presentamos la Tabla 1, en la que en la segunda columna se mencionan las funciones de Propp, y en la tercera columna las acciones que cumplen dichas funciones.

Se puede observar, de esta manera, que en lo fundamental en este relato se cumple con la mayoría de las funciones, aunque hay algunas alteraciones en el orden en que se presentan. Esto no es de extrañar si recordamos que el mismo Propp había mencionado que situaciones parecidas sucedían en los cuentos de los hermanos Grimm.

En todo lo anterior se basa nuestra afirmación de que, en lo fundamental, la historia de *Shrek* tiene la estructura de un cuento maravilloso.

Pero si en lo fundamental esto es así, la pregunta que cabe hacer es qué le resultó tan atractivo a la audiencia contemporánea, si se sigue tratando de un cuento maravilloso.

La respuesta tiene similitudes con lo que sucedió con la película *Los cazadores del arca perdida*, y respecto al cine de aventuras. Lo que hace *Shrek* es plantear un discurso sobre el discurso de los cuentos maravillosos, un metadiscurso que coloca al espectador en una situación de superioridad, de tal manera que se le permite burlarse de las situaciones y convenciones de este tipo de relatos. En todo este proceso, lo que se está haciendo en los hechos es contar un cuento maravilloso de una manera diversa, pero a fin de cuentas, un cuento maravilloso.

21. Vladimir Propp, *Morfología del cuento*, Akal, Madrid, España, 1985, p. 121.

Tabla 1

Número de función (según Propp)	Función según Propp	Situación en la película <i>Shrek</i>	Observaciones
	Situación inicial	Inicio como una narración de un cuento infantil tradicional, pasando las páginas de un libro. Rompimiento: Shrek usa las hojas del libro como papel higiénico. Shrek vive feliz, en paz y tranquilo en su pantano, aunque solo.	
I	Uno de los miembros de la familia se aleja de la casa (definición: alejamiento).	Los personajes de los cuentos de hadas son alejados de sus entornos habituales a partir de la decisión que ha tomado Lord Farquaad de ofrecer comprarlos para obtener la información que busca. Se inicia la pérdida de la tranquilidad del pantano cuando una turba va en busca de Shrek. Shrek los asusta fácilmente.	
II	El héroe es objeto de una prohibición (definición: prohibición). La forma inversa de prohibición es la orden o la propuesta. A veces hay una orden que representa el papel de la prohibición.	La orden de Lord Farquaad es enviar a los personajes de los cuentos de hadas que ha comprado al pantano de Shrek para conseguir la información que buscaba.	Como señala Propp, la forma inversa de la prohibición es una orden o propuesta. En la película la orden está dada de forma implícita.
III	La prohibición es transgredida (definición: transgresión). La orden ejecutada corresponde a la prohibición transgredida. Un nuevo personaje hace su entrada en el cuento; personaje al que se le puede calificar como agresor del protagonista (el malo). Su papel es el de turbar la paz de la familia feliz, provocar una desgracia, hacer el mal, causar un perjuicio. El agresor ha entrado, pues, en la intriga y comienza a actuar.	Llegada de los personajes de los cuentos de hadas al pantano de Shrek. Éste pierde su paz y tranquilidad.	
IV	El agresor intenta obtener informaciones (definición: interrogatorio). 1. El interrogatorio tiene por fin el descubrimiento. 2. La inversión del interrogatorio aparece bajo la forma de preguntas que el agresor plantea a su víctima.	Lord Farquaad interroga al hombre galleta sobre dónde encontrar el espejo de Blanca Nieves.	

(Continuación)

Número de función (según Propp)	Función según Propp	Situación en la película <i>Shrek</i>	Observaciones
V	El agresor recibe informaciones sobre su víctima (definición: información).	Le traen al espejo de la madrastra de Blanca Nieves para que el espejo le diga qué necesita hacer para lograr que sea coronado, pues aunque gobierna, no es aún rey. Ya en su poder, el espejo le dice a Lord Farquaad que requiere casarse con una princesa para poder ser coronado. Para ello le da a escoger entre tres princesas de cuentos de hadas. Él elige a la princesa Fiona, que se encuentra cautiva en un castillo rodeado de lava ardiente que es custodiado por una fiera dragona.	Al presentar al espejo del cuento de Blanca Nieves como un locutor de un programa de concurso de televisión, el modo de hablar del espejo contrasta con la forma alta, solemne y un poco intrigante que es usada en la animación original de Disney. Todo esto genera un efecto cómico que le permite al espectador burlarse de los personajes de <i>La bella durmiente</i> de Disney.
VIII	El agresor hace sufrir daños a uno de los miembros de la familia o le causa un perjuicio (definición: fechoría).	La fechoría consiste en que hay un agresor que mantiene cautiva a la princesa Fiona en un castillo rodeado de lava ardiente que es custodiado por una fiera dragona.	En este caso hay dos agresores. Aquí se trata de un segundo agresor quien ha mantenido en cautiverio a la princesa Fiona.
VIIIa	Algo le falta a uno de los miembros de la familia; uno de los miembros de la familia tiene ganas de poseer algo (definición: carencia).	La carencia de Lord Farquaad consiste en no ser rey porque no se ha casado con una princesa. Esta carencia provoca la fechoría de Lord Farquaad que hace que Shrek pierda su tranquilidad. Otra carencia se refiere a Shrek, que aunque no lo manifieste de manera consciente, no tiene novia, una carencia que lo afecta.	La carencia de Lord Farquaad es la que dispara la fechoría. Pero la carencia de Shrek es la que va a provocar que compita. Esta carencia de Shrek no se devela en esta parte sino a lo largo de varias situaciones posteriores.
IX	Se divulga la noticia de la fechoría o de la carencia. Alguien se dirige al héroe con una petición o una orden; se le envía o se le deja partir (definición: mediación, momento de transición). 2. Se manda inmediatamente al héroe.	Lord Farquaad convoca a un torneo de caballeros para definir quién irá a rescatar a la princesa Fiona en su nombre.	
VI	El agresor intenta engañar a su víctima para apoderarse de ella o de sus bienes (definición: engaño).	Shrek decide ir a reclamar a Lord Farquaad y pedirle que desocupe su pantano, pero debe enfrentarse a los caballeros del Lord. Después de vencerlos en un enfrentamiento, éste le propone un trato que consiste en que él ordenará desocupar el pantano con la condición de que Shrek rescate a la princesa.	

(Continuación)

Número de función (según Propp)	Función según Propp	Situación en la película <i>Shrek</i>	Observaciones
VII	La víctima se deja engañar y ayuda así a su enemigo, a pesar de ella misma (definición: complicidad). I. El héroe se deja convencer por su agresor.	Shrek acepta el trato que le propone Lord Farquaad.	
X	El héroe-buscador acepta o decide actuar (definición: principio de la acción contraria).	Shrek acepta rescatar a Fiona para recuperar su tranquilidad.	
XI	El héroe se va de casa (definición: partida).	Shrek parte a rescatar a Fiona junto con Burro.	
XV	El héroe es transportado, conducido o llevado cerca del lugar donde se encuentra el objeto de su búsqueda (definición: desplazamiento en el espacio entre dos reinos, viaje con un guía).	Shrek se desplaza junto con Burro hacia el lugar de cautiverio de la princesa Fiona.	
XVI	El héroe y su agresor se enfrentan en un combate (definición: combate).	Shrek se enfrenta a la dragona para rescatar a Fiona con la ayuda de Burro, de quien la dragona queda prendada.	
XVII	El héroe es marcado (definición: marca).	Shrek recibe un pañuelo de la princesa Fiona con el que Shrek se limpia la cara.	Transgrediendo esta función permite al espectador burlarse de las situaciones del cuento infantil clásico.
XXI	El héroe es perseguido (definición: persecución)	La dragona persigue a Shrek, Burro y Fiona.	
XVIII	El agresor es vencido (definición: victoria).	Shrek, Burro y Fiona logran salir indemnes de la situación. La dragona queda atrapada por una enorme cadena, aunque añorando a Burro.	
XIX	El daño inicial es reparado o la carencia colmada (definición: reparación).	La princesa Fiona es liberada.	
VIIIa bis	Algo le falta a uno de los miembros de la familia; uno de los miembros de la familia tiene ganas de poseer algo (definición: nueva carencia).	La relación de inicio entre Shrek y Fiona es mala, ante la desilusión de ésta debido a que fue un ogro y no un príncipe quien la rescatara; además de que considera que el príncipe debió hacerlo en persona. Las formas bruscas de Shrek empeoran la situación.	Aquí el relato cambia de género. En lugar del melodrama se convierte en una comedia romántica.

(Continuación)

Número de función (según Propp)	Función según Propp	Situación en la película <i>Shrek</i>	Observaciones
VIII bis	Otro agresor hace sufrir daños a uno de los miembros de la familia o le causa un perjuicio (definición: nueva fechoría).	Fiona esconde un secreto que consiste en que ha sido víctima de un hechizo que la hace ser humana de día y ogresa de noche. Este hechizo se romperá haciéndola tomar su forma definitiva con el primer beso de amor verdadero.	Fiona está ocultando algo, lo que es la situación básica de la que parte la comedia.
XII bis	El héroe es sometido a una nueva prueba.	En el camino de regreso, Shrek y Fiona tienen la oportunidad de conocerse mejor, surgiendo una atracción entre ambos, aunque llevar esto más lejos se complica por varios motivos. A Shrek le cuesta trabajo declarar su amor, debido a la inseguridad que le provoca su situación de ogro.	El mecanismo de la comedia se genera a partir de que uno o varios personajes niegan o quieren ocultar algo de la realidad. Tanto Shrek como Fiona ocultan o niegan algo.
XIII bis	El héroe reacciona en relación con la nueva prueba.	El secreto es descubierto por Burro y confesado por Fiona, mientras Shrek, por su lado, se arma de valor para confesarle su amor. Sin embargo, un malentendido al haber escuchado Shrek, de manera incompleta, la conversación de Fiona y Burro provoca que se enfurezca y decepcionado decida no declarar su amor.	Los malentendidos o equivocaciones son parte de las situaciones que impulsan la comedia.
XX	El héroe vuelve (definición: regreso).	Shrek, decepcionado, decide entregar a Fiona a Lord Farquaad.	
XXIII	El héroe llega de incógnito a su casa o a otra comarca (definición: llegada de incógnito).	Shrek regresa solo a su pantano y casa después de haber corrido a Burro por haberse enojado con él.	Si bien Shrek no llega de incógnito a su casa, si llega solo.
XXIV	Un falso héroe hace valer pretensiones mentirosas (definición: pretensiones mentirosas).	Lord Farquaad oculta los motivos que lo llevan a querer casarse con la princesa Fiona. Por su parte Fiona oculta los motivos para acelerar el matrimonio con Lord Farquaad.	Esta situación, aunque cumple funciones del cuento maravilloso, también cumple funciones de la comedia.
XXII	El héroe es socorrido (definición: socorro).	Burro regresa para enfrentar a Shrek y convencerlo de que se ha equivocado. Shrek reconoce que se ha equivocado y que tiene que ir a luchar por el amor de Fiona. Burro llama a la dragona para que los traslade al castillo de Lord Farquaad.	
XV bis	El héroe es transportado o conducido cerca del lugar donde se encuentra el objeto de su búsqueda.	Shrek y Burro son llevados por la dragona.	

(Continuación)

Número de función (según Propp)	Función según Propp	Situación en la película <i>Shrek</i>	Observaciones
XXVII	El héroe es reconocido (definición: reconocimiento).	Shrek llega a detener la ceremonia de matrimonio entre Fiona y Lord Farquaad y declarar su amor a Fiona.	
XXVIII	El falso héroe o el agresor, el malvado, es desenmascarado (definición: descubrimiento).	El mismo Lord Farquaad, en su despecho, desenmascara sus motivos para casarse con Fiona.	
XXX	El falso héroe o el agresor es castigado (definición: castigo).	Lord Farquaad es devorado por la dragona.	
XXXI	El héroe se casa y asciende al trono (definición: boda, designada por W).	Fiona y Shrek se casan.	
XXIX	El héroe recibe una nueva apariencia (definición: transfiguración).	Fiona queda con apariencia de ogresa.	Si bien no se trata del héroe, se trata de la princesa que sufre una transfiguración.

Ahora bien, en este trabajo pretendemos avanzar un poco más y realizar un análisis detallado de los mecanismos narrativos que permiten que se dé esta situación.

Para ello procederemos a realizar un análisis en tres niveles. El primero es el del análisis de la estructura del relato, que se refiere a dos aspectos: el de la construcción de personajes y el desarrollo de las acciones que éstos realizan.²² El segundo se refiere al análisis del discurso, es decir, a la forma en que la historia es narrada.²³ El tercero es el análisis actancial, según el modelo de Greimas.

Lo primero que salta a la vista, como ya se mencionó, es que en la historia se ha trastocado el papel que desempeñan los personajes principales en relación con las convenciones de la literatura infantil tradicional; así, el héroe no es el caballero o príncipe, sino un ogro, que en los cuentos tradicionales siempre cumple el papel de villano. Sin embargo, hay que aclarar que si bien en la historia se presenta a Shrek como un ogro, tanto la caracterización como la representación

visual del personaje no corresponde cabalmente a lo que tradicionalmente se entiende como ogro. En los relatos de los pueblos europeos es frecuente que aparezcan ogros, que son caracterizados como gigantes, crueles, y por lo general estúpidos, y que se alimentan de seres humanos, especialmente de niños. En un número considerable de representaciones aparecen además con un solo ojo. En estos relatos los héroes vencen y matan a los ogros, apelando más al ingenio o la inteligencia, que a la fuerza. Los ogros son personajes que carecen de la menor empatía.

Shrek, en cambio, no tiene prácticamente ninguna de las características tradicionales de un ogro. A primera vista, parecería más una especie de extraterrestre, con sus orejas de corneta y su color verde. Si bien su tamaño es considerablemente mayor que el de los humanos, tampoco puede ser considerado un enorme gigante. Sus rasgos faciales son más bien los de un gordito bonachón y con sentido del humor; algo completamente inusual en la caracterización de un ogro. Y aunque en la historia, Shrek es presentado como alguien que causa terror a los humanos, las acciones que realiza no están diseñadas para producir este efecto en el espectador, por el contrario, buscan generar empatía.

Por lo demás, en la presentación misma de este personaje se anuncia que se van a transgredir las reglas y convenciones de este tipo de relato. La historia comienza como muchos

22. Véase Tzvetan Todorov, "Las categorías del relato literario", en Roland Barthes, Umberto Eco, Tzvetan Todorov *et al.*, *Análisis estructural del relato*, 4a. ed., Ediciones Coyoacán, México, 1999.

23. Véase Seymour Chatman, *Story and Discourse. Narrative Structure in Fiction and Film*, Cornell University Press, Ithaca, 1980.

cuentos maravillosos, con un libro con el que se comienza a narrar la historia de la princesa enclaustrada en una torre vigilada por un fiero dragón, pero el relato es interrumpido por Shrek, quien rasga la hoja del libro para utilizarla como papel higiénico. Evidentemente, el uso de estas situaciones o chistes escatológicos es otro elemento de transgresión.

Por otra parte, el villano, Lord Farquaad, el príncipe que no es rey y que es caracterizado como un hombre de baja estatura, arrogante, de expresión desagradable, es presentado a los espectadores mientras está torturando al hombre galleta para arrancarle una confesión. Esta referencia a una terrible realidad de las sociedades humanas, aplicada a un cuento maravilloso rompe, por supuesto, con las convenciones de este género de relatos, al introducir elementos de la realidad que chocan con el mundo diegético convencional de los cuentos maravillosos, construido supuestamente para un público infantil inocente, en el que este tipo de cuestiones, por ejemplo la tortura, son excluidas.

Por otro lado, las referencias intertextuales que remiten a diversos personajes de cuentos maravillosos en situaciones fuera del contexto de los relatos originales producen efectos cómicos que dan pie a burlarse de ellos. Otra situación, que está dirigida en este mismo sentido, es presentar al espejo del cuento de Blanca Nieves como un locutor de un programa de concurso de televisión, ello cuando le presenta a Lord Farquaad a las princesas candidatas para ser desposadas por él. Este modo de hablar del espejo contrasta con la forma altiva, solemne y un poco intrigante que es usada en la animación de Disney ya mencionada. Todo esto genera un efecto cómico que permite al espectador burlarse de los personajes de los relatos originales.

Continuando en esta misma línea, se tiene la situación en la que Shrek y Burro llegan a la ciudad gobernada por Lord Farquaad, en la que, a través de la forma en que está elaborado el discurso, se hace mofa de “los mundos de ilusión y fantasía, perfectos y organizados” que son los parques de diversiones estructurados a partir de los personajes y los mundos de la animación, tipo Disneylandia.

En cuanto a la princesa Fiona, su personaje también está construido de una manera tal que presenta variaciones significativas con respecto a los personajes de princesas de los relatos de la literatura infantil tradicional. Como punto de

partida es presentada no como una mujer inocente, sino como alguien que calcula el efecto que tendrá en el supuesto caballero salvador el simular que está dormida. Además, no está caracterizada como una mujer débil que no se puede defender, sino al contrario, es un personaje femenino activo más acorde con los tiempos actuales, que incluso se puede defender con el uso de artes marciales. Si bien el ser víctima de un hechizo es una convención usual en los cuentos maravillosos en relación con las princesas, el tipo de hechizo que la convierte en una ogresa en las noches es completamente inusual en este tipo de relato (aunque no en otros géneros folklóricos no infantiles, como las historias de hombres lobo o personajes de cuentos fantásticos literarios como *El Dr. Jekyll y Mr. Hyde* de Robert Louis Stevenson).

Esta dualidad del personaje de Fiona, que contrapone belleza –que sigue el patrón dominante– con la fealdad, permite hacer un personaje de mayor complejidad con respecto a los relativamente simplones y estereotipados personajes de princesas de los relatos tradicionales. Además, permite vehiculizar una de las principales ideas que busca transmitir el relato y que tiene que ver con cierta crítica a cómo se le da relevancia, en una sociedad como la estadounidense, a la cuestión de la belleza física por sobre otros aspectos que pueden generar satisfacción, como es el caso de los afectos. Este tipo de mensajes generalmente pertenecen a otro género que, como se verá más adelante, es el caso de la comedia romántica.

Pareciera que el relato quiere hacer una sutil crítica al concepto dominante de belleza, que fundamentalmente está impuesto por el segmento de población de raza blanca y anglosajona, y que genera una uniformización que hace poco distinguibles a un individuo de otro, sobre todo a la generada por prácticas como la cirugía plástica, cuya popularización como práctica social ha generado este tipo de uniformización. A esto se contrapone lo que es heterogéneo y que no está incluido en este concepto dominante de belleza, que morfológicamente es mucho más rico y diverso y que visualmente resulta mucho más atractivo, sobre todo en los personajes de los relatos infantiles.

Pero esta crítica no se limita a la uniformización física, sino a la homogenización acrítica de los comportamientos sociales, que provoca que se siga dócilmente aquello que es

indicado por los medios. Esta idea se vehiculiza a través de acciones en que estando presente una multitud de humanos en actos públicos permite al espectador burlarse de cómo a través de letreros se manipula a la masa de humanos indicándole la forma de expresar su reacción ante lo que está sucediendo. No deja de ser una crítica a ciertas formas muy en boga, sobre todo en la televisión, en el tratamiento que se le da al público asistente a programas en vivo y al hecho de que éste dócilmente sigue las indicaciones que se le dan; o el uso de las risas en *off*, a través de las cuales se le indica al auditorio cuándo debe reír y con qué intensidad en las series televisivas que contienen elementos de comedia.

Regresando al personaje de la princesa Fiona, la forma en que está construido obedece más que a las convenciones de los cuentos maravillosos, que en lo fundamental son las del melodrama, a aquellas que pertenecen al llamado género de la comedia romántica. Este punto conduce a abordar otro de los aspectos importantes que produce la revitalización de este tipo de historias y que tiene que ver con la hibridación o mezcla de géneros.

En los cuentos maravillosos, el relato termina en el momento en el que el príncipe rescata a la princesa, se menciona que se casan y viven felices para siempre. Sin embargo, en el caso del relato que nos ocupa, el verdadero conflicto que estructura la historia apenas comienza una vez que Shrek ha rescatado a la princesa. Lo que sucede aquí es que hay un relevo de conflictos a través de los cuales se estructura la historia. En el planteamiento inicial se genera la idea que el conflicto principal girará en torno a si Shrek podrá rescatar a la princesa y así recuperar su pantano; sin embargo, este conflicto se resuelve de una manera relativamente rápida, de tal modo que deja de tener interés y es sustituido por otro conflicto que tiene que ver con lo que sucederá en la relación de los personajes de Shrek y Fiona. Este nuevo conflicto es planteado en la tesis de la comedia romántica. Este eclecticismo en el manejo de los géneros, que los mezcla o hibrida, es un fenómeno muy en boga hoy en día y resulta atractivo para a las audiencias actuales, ya que permite hacer relatos de mayor complejidad, que responden más a las necesidades y demandas de audiencias que han acumulado una amplia experiencia como espectadores de medios audiovisuales.

Habría que aclarar que, si bien el personaje de Fiona está construido con las características antes mencionadas que la diferencian de los personajes de los relatos clásicos, la historia concluye en el matrimonio, restableciéndose así la función básica tradicional del personaje de la princesa en el cuento maravilloso.

En relación con el personaje de Burro, en lo fundamental funciona en el papel tradicional de comparsa o adyuvante, aunque el hecho de que la dragona se enamore de él plantea una problemática actual, que es de interés para las audiencias, y que tiene que ver con la diversidad racial en las parejas contemporáneas, especialmente en la sociedad estadounidense.

En otro nivel de análisis, el factor adicional que influyó en una respuesta tan favorable de las audiencias es una cuestión del contexto particular del momento y tiene que ver con el interés que despertaba en ese momento realizar un largometraje en animación tridimensional digital. En ese momento perduraba el asombro que provocaba en el espectador la representación realista de las relaciones espaciales, de texturas, de construcción de entornos naturales hechos con imagen generada artificialmente y no registrada a partir de acción viva. En este contexto, no hay que olvidar que la película *Shrek* fue apenas el quinto largometraje comercial producido con animación tridimensional digital, después de *Toy Story* (1995, Pixar), *Antz* (1998, PDI/DreamWorks), *Bug's Life* (1998, Pixar) y *Toy Story 2* (1999, Pixar).

Sin embargo, a pesar de todos los elementos que han sido mencionados, y que de alguna manera plantean un rompimiento o trasgresión a las convenciones de los cuentos maravillosos dirigidos a audiencias infantiles, este relato en el fondo sigue siendo un cuento maravilloso. Lo que se está haciendo no es romper con este tipo de narrativa, sino revitalizarla y adaptarla a la evolución de las audiencias y a sus expectativas en relación con la animación computarizada.

Hay que señalar que esta película generó interés no solamente en audiencias infantiles y de adultos que acompañan a los niños, sino que desde su producción trataba de atraer a audiencias de adolescentes y jóvenes, ya que la cuantiosa inversión requerida para llevar a cabo un proyecto de esta magnitud obliga a que, para hacerla rentable, se tenga que convocar a una audiencia lo más amplia posible.

Volviendo a nuestro análisis, presentaremos el esquema actancial de la historia de *Shrek*. Antes de ello es necesario recordar que el esquema actancial es más amplio que el que específicamente Greimas formuló: el sujeto era el héroe; el objeto, la princesa; el destinador, el sistema monárquico; el destinatario, la sociedad; el adyuvante, las fuerzas del bien; y el oponente, las fuerzas del mal. Dicho esquema sufre modificaciones en la historia que nos ocupa, según el esquema es el que se presenta abajo.

La diferencia con el esquema actancial anterior consiste en que el destinador ya no es el sistema monárquico, sino el sistema capitalista de consumo, debido a que la intencionalidad principal de la obra es la de revitalizar las historias basadas en cuentos maravillosos para hacerlas atractivas a las audiencias actuales, no sólo de niños, sino de adolescentes, jóvenes e incluso adultos; es decir, volver a hacer aceptables como objeto de consumo a los cuentos maravillosos. Como se puede observar, los demás actantes continúan siendo los mismos.

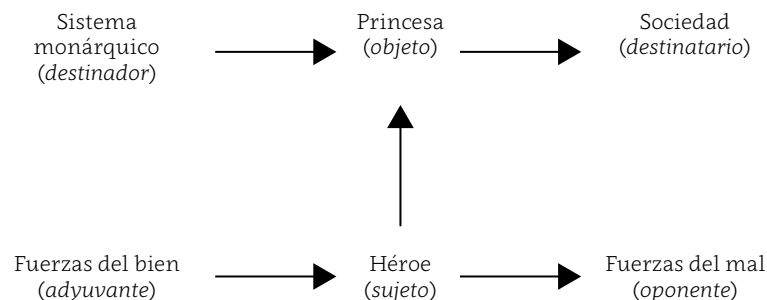
La estrategia del uso selectivo de la ironía simbólica produce un cambio significativo, ya que posibilita al espectador burlarse de los cuentos de hadas o maravillosos, colocándolo en una situación de superioridad con respecto al género. Aunque, como ya se había mencionado, esta situación no deja de ser ambigua, ya que, conforme avanza el desarrollo de la

historia, la estrategia de la ironía es sustituida por la estrategia tradicional del relato maravilloso; por eso es que, hacia el final, se convoca al espectador a que se tome en serio el asunto de que Shrek obtenga el objeto del deseo, que sigue siendo la princesa. Si bien esto se matiza con un toque de "actualidad", ya que para llegar a ello, la princesa debe renunciar a su estatus de belleza socialmente aceptada y convertirse en ogresa, es decir, en "fea".

Se podría considerar entonces que esta actualización y revitalización de las tradiciones contenidas en el relato maravilloso o cuento de hadas por parte del sistema capitalista posmoderno busca, por un lado, renovar la rentabilidad de dicha fuente de narraciones tradicionales, y por otro, perpetuar la función que este tipo de relatos ha cumplido durante el capitalismo tradicional desde el siglo XIX, que es la de proporcionar la ilusión de acceder al poder, el amor y la felicidad sintetizada en la figura de la princesa a través de la superación heroica de pruebas.

Conclusiones

La renovación del interés de las audiencias de principios del siglo XXI por relatos de la narrativa infantil tradicional –que comúnmente reciben el término de cuentos maravillosos o de hadas– en el campo de la gran producción de la industria del cine de animación, que se dio en el caso de la exhibición de



la película *Shrek*, fue posible a partir de colocar al espectador en una situación de superioridad con respecto a la narración, siguiendo inicialmente una estrategia irónica y permitiéndole burlarse de las formas y convenciones tradicionales de este tipo de narrativa. Ello se logra al trastocar los roles tradicionales asignados a héroes y villanos, y al ridiculizar a los personajes de obras muy conocidas de este tipo de relatos, sacándolos de su contexto original y colocándolos en otro. Este filme también propuso a los auditorios ridiculizar aspectos relacionados con la industria de la animación y el entretenimiento, como es el caso de los parques de diversiones, caracterizar a los personajes de acuerdo con los intereses de las audiencias contemporáneas, hacer una mezcla de géneros, incluir ciertos aspectos de crítica y ridiculizar algunos comportamientos sociales, aprovechando el interés de las audiencias por la animación, sea tradicional o digital. Todo lo anterior, aunque, después de burlarse, y gracias a un adecuado manejo de las convenciones del género, el espectador es convocado a mantener la actitud tradicional ante este tipo de historias, el cual consiste en involucrarse en la historia, tomándola en serio. Sin embargo, a pesar de todas las adecuaciones mencionadas para hacer aceptables esta clase de historias a las audiencias contemporáneas, se conserva la estructura básica de lo que constituye el cuento maravilloso, y por lo mismo, su función tradicional.

Bibliografía

- AUMONT, Jacques y Michel Marie, *Análisis del film*, 2a. ed., Paidós, Barcelona, 1993.
- BARTHES, Roland, Umberto Eco, Tzvetan Todorov *et al.*, *Análisis estructural del relato*, 4a. ed., Ediciones Coyoacán, México, 1999.
- BENDAZZI, Giannalberto, *Cartoons. One Hundred Years of Cinema Animation*, Indiana University Press, Indianapolis, 2003.
- BENTLEY, Eric, *La vida del drama*, 4a. reimpresión, Paidós, México, 1990.
- BOURDIEU, Pierre, "Algunas propiedades de los campos", en *Sociología y cultura*, Grijalbo-Conaculta, México, 1990.
- CARRASCO-ZANINI RINCÓN, Jaime, *Los géneros dramáticos*, Reporte de investigación parcial, Universidad Autónoma Metropolitana, México, 2010.
- CHATMAN, Seymour, *Story and Discourse. Narrative Structure in Fiction and Film*, Cornell University Press, Ithaca, 1980.
- DUCROT, Oswald y Tzvetan Todorov, *Diccionario enciclopédico de las ciencias del lenguaje*, Siglo XXI, México, 2010.
- GREIMAS, Algirdas Julien, *Semántica estructural*, Gredos, Madrid, 1987.
- GRIMM, Jakob y Wilhelm Grimm, *Cuentos para la infancia y el hogar*, Libresa, Madrid, s/f.
- MOSCARDÓ GUILLÉN, José, *El cine de animación en más de 100 largometrajes*, Alianza, Madrid, 1997.
- PERRAULT, Charles, Héctor Carrión, Gustave Doré y Gonzalo Torrente Malvido, *Cuentos de mamá Oca*, Libertarias, Madrid, 1977.
- PROPP, Vladimir, *Morfología del cuento*, Akal, Buenos Aires, 1996.