

Universidad de Sevilla
Facultad de Comunicación
Grado en Comunicación Audiovisual



***Shrek* como cuento de hadas tradicional**



Autora: Mireia Maldonado Parra

Tutora: Inmaculada Gordillo Álvarez

Curso Académico 2018/2019

Índice

1. Resumen	5
2. Objetivos	5
3. Hipótesis y metodología	6
4. Marco teórico.....	7
4.1. Clasificación del cuento.....	7
4.2. Estructura típica	10
4.3. Los personajes del cuento de hadas tradicional.....	12
4.4. Construcción de los personajes femeninos	17
4.5. Elementos maravillosos	19
5. <i>DreamWorks</i> y la realización de <i>Shrek</i>	21
6. <i>Shrek</i> . Contexto de la película	24
7. Universo transmedia	26
8. <i>Shrek</i> como cuento de hadas tradicional: clasificación.....	28
8.1. Adecuación a la clasificación de Propp	28
8.2. Adecuación a la clasificación de Aarne-Thompson-Uther	36
9. <i>Shrek</i> como cuento de hadas tradicional: estructura.....	38
10. <i>Shrek</i> como cuento de hadas tradicional: personajes	46
10.1. Clasificación de Propp	46
10.2. El modelo de Greimas	48
10.3. <i>El viaje del héroe</i> de Joseph Campbell.....	50
10.4. Los personajes femeninos	52
11. Elementos maravillosos en <i>Shrek</i>	53
12. Conclusiones	54
13. Anexos	56
13.1. Ficha técnica de <i>Shrek</i>	56
13.2. Premios de <i>Shrek</i>	57
Bibliografía	58

1. Resumen

Muchas películas de animación parten del cuento de hadas tradicional para construir su relato. Por eso mismo, suelen compartir con él gran parte de su estructura y también estereotipos. La historia de un príncipe apuesto y encantador que va a rescatar a una bella princesa en apuros, por ejemplo, es de lo más frecuente. Varios de estos estereotipos, así como algunas estructuras propias del cuento de hadas también aparecen reflejados en *Shrek* (Adamson y Jenson, 2001), aunque sorprende ver que aquí estas herramientas se han utilizado como medio para transmitir precisamente un mensaje contrario al de los cuentos. Es interesante, por tanto, realizar un análisis más detenido de esta película para comprobar cuáles son los aspectos del relato que parten del cuento de hadas tradicional, cómo han sido utilizados estos para llegar a un mensaje distinto, así como cuáles de los recursos habituales han sido sustituidos por su opuesto.

Palabras clave: *Shrek*, Cuento tradicional, Héroe, Antihéroe, Princesa, Fantasía, Narrativa Audiovisual

2. Objetivos

El principal objetivo de esta investigación es determinar la influencia del cuento de hadas tradicional en la estructura narrativa de la película de animación *Shrek*. Para ello será necesario el análisis de los personajes, principales y también secundarios, para comprobar hasta qué punto estos siguen estereotipos del cuento tradicional, lo utilizan de forma parcial o se oponen a él. Igualmente se establece como objetivo de esta investigación el estudio detallado de los elementos mágicos y de fantasía propios del cuento de hadas para comprobar si su empleo en *Shrek* difiere de lo usual.

3. Hipótesis y metodología

Como muchas otras, la película de animación *Shrek* se encuentra claramente influenciada por los cuentos de hadas tradicionales en cuanto a elementos como estructura y personajes¹. Sin embargo, como se intentará demostrar en este trabajo, esta película en concreto utiliza todos esos recursos de forma muy particular, invirtiendo muchos de ellos para causar sorpresa y extrañamiento y ofrecer a sus espectadores un mensaje mucho más adecuado a los tiempos actuales.

Para demostrar esta idea, será fundamental analizar la construcción de la historia, comprobando cómo se siguen en gran parte los esquemas tradicionales establecidos por la crítica. Por ejemplo, como se verá en este trabajo, el ogro Shrek realizará todos los pasos del llamado comúnmente *viaje del héroe*², pero en este difícil camino se encontrará con aventuras totalmente innovadoras que nada tienen que ver con el cuento tradicional, demostrando así la intención de manipular la estructura clásica con el fin de crear un producto nuevo.

Igualmente, al estudiar, como se hará en este trabajo, de forma más exhaustiva los personajes principales y secundarios podrá comprobarse cómo también aquí *Shrek* se sabe aprovechar de los estereotipos clásicos para darles la vuelta, de manera que el protagonista no será un apuesto príncipe, sino que en esta ocasión está representado por un feo ogro, y, por el contrario, el auténtico príncipe aparece en el papel de antagonista.

Además, los personajes de la película no se diferencian de lo tradicional únicamente en cuanto a su físico, sino que también su comportamiento es totalmente anormal. El protagonista, que en los cuentos de hadas normalmente es elegante y sofisticado, en *Shrek* aparece como un ogro no muy limpio que vive entre el barro. Y también la princesa está muy lejos de parecerse al estereotipo, ya que no es una damisela en apuros que necesite la ayuda de un hombre para sobrevivir y solucionar todos sus problemas³.

¹ Pero hay muchos más, por ejemplo *La Cenicienta* (*Cinderella*, Clyde Geronimi, Wilfred Jackson y Hamilton Luske, 1950).

² También conocido como *monomito*, *mito único* o *periplo del héroe*, descrito por Joseph Campbell en su obra *El héroe de las mil caras* (Campbell, 1949).

³ Así lo indica, por ejemplo, Domínguez García en *Hadas y Brujas* (Domínguez García, 1999), afirmando que este es el papel habitual de las princesas, algo que se analizará más adelante.

El cuento de hadas cuenta con muchos elementos fantásticos, como la magia, los animales parlantes y otros. Gran parte de ellos se puede afirmar que aparecen también reflejados en *Shrek*, como se mostrará en este trabajo.

4. Marco teórico

4.1. Clasificación del cuento

La gran popularidad con la que ha contado el cuento tradicional o maravilloso durante siglos ha despertado un importante interés en la crítica, y son muchos los teóricos que han intentado establecer algún tipo de clasificación. En este trabajo sólo se recurrirá a aquellas teorías más significativas y a las que han parecido más interesantes para ayudar en el análisis de *Shrek*.

Como se ha indicado, dentro de las investigaciones de las narrativas del cuento se pueden encontrar diferentes clasificaciones del cuento literario tradicional, considerando los autores desde aspectos de lo más básico y general a otros muy concretos, algo que se extrapolará al relato audiovisual en este trabajo. Así, por ejemplo, si se cita cronológicamente, una de las primeras clasificaciones del cuento la realiza la escuela mitológica⁴, que simplemente diferencia los cuentos míticos de los cuentos de animales y de los de costumbres (Propp, 1985: 12) Una clasificación muy similar, casi coincidente, y que llegó a ser una de las más populares, según V. Propp (Propp, 1985: 12), la aporta V. F. Miller⁵, que divide los cuentos en maravillosos, de costumbres y de animales.

Sin embargo, pese al indiscutible éxito de la propuesta de Miller, también plantea algunos problemas al no aclarar dónde exactamente puede establecerse la división entre cuentos maravillosos y cuentos de animales, considerando, además, que muchos de los elementos del último suelen estar presentes también con frecuencia en el primero. Por

⁴ Además de Propp, también Domínguez Palomo (Domínguez Palomo, 2010: 3) y Montero Montero (Montero Montero, 1990: 9) mencionan la escuela mitológica, pero sin detenerse a explicar en qué consiste exactamente y quiénes son sus representantes. Benítez (Benítez, 2010: 16) menciona como referente a Propp.

⁵ Filólogo, folklorista, lingüista, antropólogo, arqueólogo y académico ruso de la Academia de Ciencias de Petersburgo. Fuente: <https://prabook.com/web/vsevolod.miller/1776111>.

esta causa, pronto surgieron clasificaciones adicionales y más precisas del cuento, entre las que se puede destacar, por ejemplo, la descrita por Wundt en *Völkerpsychologie*, (Wundt, 1960: 346, citado por Propp, 1985), su obra sobre la psicología de los pueblos, donde se afirma que existen siete tipos diferentes de cuentos:

1. Cuentos-fábulas mitológicos.
2. Cuentos maravillosos puros.
3. Cuentos y fábulas biológicas.
4. Fábulas puras de animales.
5. Cuentos “sobre el origen”.
6. Cuentos y fábulas.
7. Fábulas morales.

Pero también esta nueva clasificación, mucho más completa que la anterior, presenta importantes carencias, pues W. Wundt no acaba de definir qué entiende por fábula⁶, quedando su clasificación en algunos aspectos un tanto confusa.

Hay que destacar ahora que no todas las clasificaciones del cuento utilizan como base la categoría. Autores como R. M. Volkov (Volkov, 1924), por ejemplo, prefieren definir los cuentos a partir de los temas que tratan, y propone distinguir quince. Lamentablemente, este autor ruso sólo es citado por Propp, no siendo posible acceder al texto original en ninguna traducción actualizada, y Propp únicamente menciona los diez primeros temas, por lo que no se pueden enumerar ahora estos puntos en su totalidad. Los diez temas mencionados por Propp y también en la bibliografía posterior que se limita a citar a Propp, son:

1. Los inocentes perseguidos.
2. El héroe simple de espíritu.
3. Los tres hermanos.
4. El héroe que combate contra un dragón.
5. La búsqueda de una novia.
6. La virgen sabia.

⁶ Según Propp, 1985: 14.

7. La víctima de un encantamiento o de un maleficio.
8. El poseedor de un talismán.
9. El poseedor de objetos encantados.
10. La mujer infiel.

Aunque no todos estos puntos van a ser aplicables en *Shrek*, sí que son interesantes algunos de ellos, como por ejemplo el número uno, los inocentes perseguidos, el número cuatro, el héroe que combate contra un dragón, el número cinco, la búsqueda de una novia, el número seis, la virgen sabia y el número siete, la víctima de un encantamiento o de un maleficio. Por lo tanto, en este trabajo se analizarán preferentemente estos.

Algo posterior al antes mencionado es el sistema conocido como Aarne-Thompson-Uther de clasificación del cuento de hadas. Iniciado por Antti Aarne en 1910 y completado posteriormente en 1928 por Stith Thompson y por Hans-Jörg Uther en 2004, es de los más empleados hoy en día. En este nuevo sistema se propone de nuevo una división algo más generalista, en la que pueden distinguirse los cuentos de animales, los folclóricos ordinarios, los cuentos humorísticos, los cuentos de fórmula y, por último, los cuentos no clasificados (Uther, 2004). Aunque esta clasificación puede parecer menos útil para este trabajo, es especialmente interesante este sistema por las subcategorías que se nombran para cada una de las categorías principales, las cuales facilitan en mucho una clasificación más concreta para cada cuento. De entre estas, cabe destacar, para este trabajo, dentro de la categoría de cuentos folclóricos ordinarios, las subcategorías de cuentos de magia, cuentos románticos y cuentos del ogro estúpido, aunque *Shrek*, también aquí, modifica estos temas invirtiendo algunos elementos.

Es importante subrayar en este punto que, por supuesto, cualquier cuento que interese estudiar es muy posible que no responda a un único tema o clasificación. Por lo general, los límites categóricos son bastante difusos y lo normal será encontrar elementos de más de un grupo en el mismo cuento, independientemente de cuál de las clasificaciones mencionadas se desee utilizar para un análisis. Por eso mismo, para este trabajo se ha decidido no restringirse a una única clasificación a la hora de estudiar la película *Shrek*, sino que se utilizarán los aspectos más interesantes de las antes mencionadas.

4.2. Estructura típica

Si en cuanto a clasificación es posible recurrir a un número elevado de estudios críticos, en lo que se refiere a la estructura típica del cuento tradicional es difícil encontrar estudios más completos, pues la mayor parte de la bibliografía se centra en explicaciones muy básicas para el ámbito escolar⁷. La mayoría de los escritos que tratan de explicar la estructura del cuento tradicional en los colegios o institutos la dividen en diferentes secuencias: la situación inicial, las pruebas, las ayudas y el desenlace. López Martín, por ejemplo, lo define así:

- La situación inicial: empiezan los cuentos con los indicadores de tiempo y lugar: “Érase una vez”, “Había una vez” ...
- Las pruebas: el personaje principal debe superar una serie de obstáculos. En este bloque entran en juego las preguntas.
- Las ayudas: el personaje principal recibe la ayuda real o mágica de otros personajes. Con ello consigue superar las pruebas.
- El desenlace: el protagonista logra su objetivo. El final siempre es cerrado y feliz. Normalmente se produce un cambio de estatus, es decir, de categoría social: el mendigo se convierte en rico, la criada en señora... (López Martín 2017).

Uno de los más importantes teóricos en tratar el análisis estructural del cuento es, sin ninguna duda, el ya mencionado Vladimir Propp. En su obra *Morfología del cuento*⁸ este autor distingue una serie de funciones que se encuentran presentes en prácticamente cualquier cuento popular. Enumera un total de treinta y una funciones y, aunque no todas, sin excepción, deben estar en cada uno de los cuentos, sí que será posible identificar en casi todos a la mayoría de ellas, que además suelen aparecer siguiendo idéntico orden.

1. Alejamiento. Uno de los miembros de la familia se aleja de la casa.
2. Prohibición. El héroe es objeto de una prohibición.
3. Transgresión. La prohibición es transgredida.
4. Interrogatorio. El agresor intenta obtener informaciones.

⁷ Por ejemplo: <https://clasedelengua.webnode.es/temas-de-lengua/el-cuento/> entre otros muchos.

⁸ Del original *Morfológuiya skazki*.

5. Información. El agresor recibe informaciones sobre su víctima.
6. Engaño. El agresor intenta engañar a su víctima para apoderarse de ella o de sus bienes.
7. Complicidad. La víctima se deja engañar y ayuda así a su enemigo, a pesar de ella misma.
8. Fechoría. El agresor hace sufrir daños a uno de los miembros de la familia o le causa un perjuicio. / Carencia. Algo le falta a uno de los miembros de la familia.
9. Mediación. 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.
10. Principio de la acción contraria. El héroe-buscador acepta o decide actuar.
11. Partida. El héroe se va de casa.
12. Primera función del donante.
13. Reacción del héroe.
14. Recepción del objeto mágico.
15. Desplazamiento en el espacio entre dos reinos, viaje con un guía. El héroe es transportado, conducido o llevado cerca del lugar donde se encuentra el objeto de su búsqueda.
16. Combate. El héroe y su agresor se enfrentan en un combate.
17. Marca. El héroe es marcado.
18. Victoria. El agresor es vencido.
19. Reparación. El daño inicial es reparado o la carencia colmada.
20. Regreso. El héroe vuelve.
21. Persecución. El héroe es perseguido.
22. Socorro. El héroe es socorrido.
23. Llegada de incógnito. El héroe llega de incógnito a su casa o a otra comarca.
24. Pretensiones mentirosas.
25. Tarea difícil. Se propone al héroe una difícil tarea.
26. Tarea cumplida. La tarea es cumplida.
27. Reconocimiento. El héroe es reconocido.
28. Descubrimiento. El falso héroe o agresor, el malvado, es desenmascarado.
29. Transfiguración. El héroe recibe una nueva apariencia.
30. Castigo. El falso héroe o agresor es castigado.
31. Boda. El héroe se casa y asciende al trono. (Propp 1985).

Este trabajo sólo se va a detener en aquellas que se consideran especialmente relevantes en cuanto a la obra *Shrek* se refiere.

4.3. Los personajes del cuento de hadas tradicional

En relación con los personajes, Propp considera que también aquí existe un número concreto de roles, dentro de los cuales se pueden enmarcar prácticamente todos los relatos. A la hora de analizar cualquier cuento, por tanto, podremos comprobar la existencia de estos roles, que para este teórico suponen un total de siete. Propp se refiere a estos siete roles como esferas, dentro de cuáles se pueden agrupar las funciones que desarrollan los personajes:

1. La esfera de acción del agresor (o del malvado).
2. La esfera de acción del donante (o proveedor).
3. La esfera de acción del auxiliar.
4. La esfera de acción de la princesa y de su padre.
5. La esfera de acción del mandatario.
6. La esfera de acción del héroe.
7. La esfera de acción del falso héroe. (Propp, 1985: 21).

Propp indica, además, que aunque los personajes se suelen reunir en estas esferas, también es posible percibir la existencia de alguno que esté presente simplemente para relacionar entre sí algunas de las partes.

Es también interesante saber que los personajes no aparecen en cualquier momento por casualidad, sino que cada uno de ellos cuenta con su manera específica de entrar en escena. Así, el mandatario, el héroe, el falso héroe y la princesa deben estar presentes en la situación inicial; el agresor, el malvado, aparecer dos veces a lo largo de la acción; el donante se encuentra por casualidad; y el auxiliar mágico, como indica Propp (Propp, 1985: 111), aparece como algo que se regula.

Este modelo es muy importante, el más importante, en realidad, en la crítica, y es seguido por otros autores como Greimas, como se verá a continuación. Siguiendo los pasos y los escritos de Propp, el investigador francés de origen lituano A. J. Greimas

quiso definir un sistema estructural para los personajes del cuento tradicional, basándose para ello también en los trabajos de Souriau⁹. En este sistema, conocido como *Modelo actancial* (Greimas 1996: 190), Greimas trata de analizar el rol de los personajes presentes en el cuento tradicional, y distingue entre sujeto, objeto, destinador o remitente, destinatario, ayudante y oponente:

- El sujeto es el actante que desea un objeto.
- El objeto es lo que desea el sujeto.
- El destinador es el actante que hace que el sujeto persiga el objeto, y puede ser un personaje o un objeto abstracto.
- El destinatario es para qué se quiere conseguir el objeto.
- El ayudante es quien ayuda al sujeto a conseguir el objeto.
- El oponente es quien se opone a que el sujeto consiga el objeto.

La deuda con Propp es innegable y, por ejemplo, Evguéni Mélétsinski relaciona estos roles muy estrechamente con los ya anteriormente propuestos por el lingüista ruso:

En el remitente, volvemos a encontrar al mandatario y al padre de la princesa, de Propp; en el ayudante, al auxiliar mágico y al donante; el destinatario del cuento aparece confundido con el héroe, que, al mismo tiempo, resulta ser también el sujeto. El objeto es la princesa. Por lo demás, Greimas considera al ayudante y al oponente como personajes secundarios (Mélétsinski 1985: 242).

Este modelo se puede representar de la siguiente forma:

⁹ Ver Pedrosa, 2003, que explica las diferencias entre Propp y Souriau.



Figura 1¹⁰

Aunque Propp y también en cierto modo Greimas deciden enumerar y describir, al menos someramente, cada uno de los roles de los personajes presentes en los cuentos, otros teóricos más actuales prefieren centrarse exclusivamente en la figura del héroe, que al fin y al cabo suele ser el protagonista de la historia. De este modo, es el personaje que tal vez mejor descrito esté en los escritos teóricos. Habitualmente se coincide en que el héroe se caracteriza por su carácter noble, y así lo afirma, por ejemplo, Curtius: “La idea del héroe corresponde al valor vital de lo noble. El héroe es el tipo humano ideal que desde el centro de su ser se proyecta hacia lo noble y hacia la realización de lo noble” (Curtius, 1988: 243).

Y esto es válido incluso para el héroe de los mundos épicos imaginarios que, en muchas ocasiones, se aleja del estereotipo ideal. Al igual que ocurre en *Shrek*, que se analizará posteriormente, se encuentran otros muchos discursos de fantasía que cuentan como protagonista con un héroe que no cumple con lo que tradicionalmente se entiende por tal, pero que presenta muchas, aunque evidentemente no todas, de sus cualidades originales. Así lo indica Cáceres Blanco en *Mundos épicos imaginarios: de J. R. R. Tolkien a G. R. R. Martin*:

Tanto *El Hobbit* como *El Señor de los Anillos* introducen como protagonista a un hobbit, personaje que no solo no podríamos considerar como un arquetípico heroico de la épica sino, más bien, como todo lo contrario. [...] Por otro lado, si bien podemos considerar que poseen un código ético o moral, y que son honrados, esto está muy lejos de acercarse al concepto estético de la conducta que observábamos en los héroes de Eddison (Cáceres 2016: 94).

¹⁰ Fuente: http://www.scielo.org.bo/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1815-0276200800010001

Puede casi hablarse de antihéroe aquí, personaje de gran relevancia que aparece en ciertos relatos, y que posee características muy alejadas de las propias del héroe tradicional. Así lo indica, por ejemplo, la DRAE¹¹:

1. m. Personaje destacado o protagonista de una obra de ficción cuyas características y comportamientos no corresponden a los del héroe tradicional.

Otros autores han complementado esta definición. Es el caso de M. Rodríguez:

A diferencia de lo que ocurre con el villano, el lector puede empatizar con él de la misma manera que hace con el héroe. Así, es posible comprender sus motivaciones e incluso desear que el antihéroe consiga sus objetivos, a pesar de que entre sus rasgos se encuentren cualidades con las que no simpatizamos¹² (M. Rodríguez, 2018).

Esta misma autora, entre otros, se ha dedicado a establecer algunas de las características del antihéroe, en concreto las que se dan con más frecuencia en estos personajes e indica en el mismo lugar:

- Tiene un “código de honor” personal y es fiel a él (aunque no coincida con lo aceptado por la sociedad).
- Puede cometer actos inmorales, poco honorables o delictivos.
- Solitario o asocial.
- Apariencia poco agraciada, incluso puede tener algún defecto físico, etc.
- Pasado difícil que justifica su actitud presente.
- Poca fe en el ser humano.

Independientemente de las características específicas de cada héroe o antihéroe, sin embargo, la mayor parte de los teóricos coincide en que el relato fantástico comienza con uno de estos personajes, justo en el momento en el que siente la llamada a la aventura, algo que lo aleja de su rutina para dar comienzo a su nueva realidad. Así dirá Sánchez-Escalonilla que:

¹¹ Fuente: <https://dle.rae.es/?id=2t24Dbz>

¹² Fuente: <http://blog.verbalina.com/como-crear-antiheroe/>

En el planteamiento de los guiones y relatos de fantasía de aventuras, el protagonista suele interpretar la llamada a la aventura como una ocasión única para huir de una realidad rutinaria, desagradable o incluso dolorosa (Sánchez-Escalonilla 2009: 284).

Es importante tener en cuenta, por supuesto, que la llamada a la aventura es sólo una parte más de las cuatro que componen el arco de transformación del héroe tomando la libertad como referencia, tal y como indica Sánchez-Escalonilla en *Fantasia de aventuras*:

Periplo de la aventura

1. La llamada a la aventura	Libertad puesta a prueba
2. Entrada en el mundo extraordinario	Libertad comprometida
3. Descenso a los infiernos	Libertad como fuente de sacrificio
4. Prueba suprema	Libertad sacrificada

Figura 2

(Sánchez-Escalonilla 2009: 294).

Sin embargo, este modelo en realidad no es más que una nueva versión del llamado *viaje del héroe* de Joseph Campbell, mencionado anteriormente en este trabajo, como se puede comprobar a continuación.



Figura 3¹³

¹³ Fuente: <https://es.sott.net/article/52776-Descubriendo-el-Mito-del-Viaje-del-Heroe>

Según el *periplo* o *viaje del héroe*, muchas historias épicas comienzan cuando un personaje, el protagonista o héroe, siente la llamada a la aventura que lo hace alejarse del mundo ordinario, siguiendo la necesidad de alcanzar algún objetivo. Sin embargo, al principio el héroe se encuentra algo reacio a seguir esta llamada, llegando incluso a rechazarla, principalmente por miedo a lo desconocido y al fracaso.

Más adelante se cruzará con su mentor, y será este quien le convenza para aceptar la llamada, además de aconsejarle a lo largo de todo el relato. Después de esto, el héroe comenzará a sumergirse en el mundo especial o extraordinario, aunque para ello se encontrará con su primer obstáculo, y también con guardianas que le dificultarán el camino.

En el desarrollo de la historia, una vez dentro del mundo especial o extraordinario, el héroe tendrá que realizar diversas pruebas, muchas de ellas ocasionadas por nuevos enemigos. Gracias a la ayuda de sus aliados, conseguirá superarlas.

El protagonista sufrirá y será derrotado en alguna de estas pruebas, aunque solo será una preparación para la llegada de la prueba suprema, el mayor reto de todos. Una vez finalizada esta prueba, normalmente superada, aunque en otras ocasiones fallada, el héroe es recompensado, aunque no tiene por qué tratarse de una recompensa material. En ese momento emprende el camino de vuelta, aunque se encontrará con un nuevo obstáculo que le quiere arrebatar lo que ha conseguido. De este enfrentamiento sale resucitado, convertido en una nueva persona, y es ahí cuando puede realizar de verdad el viaje de vuelta. Así, se encuentra de nuevo en el mundo ordinario, aunque esta vez con su recompensa¹⁴.

4.4. Construcción de los personajes femeninos

A la hora de analizar la película *Shrek*, es importante tener en cuenta la construcción de sus personajes femeninos, ya que se alejan de los estereotipos del cuento tradicional. En la mayoría de los cuentos tradicionales se puede encontrar una protagonista joven y atractiva que no se sale de la norma y cuyo propósito en la historia es encontrar un

¹⁴ Ver en relación con este concepto Vogler, 2002, Gutiérrez Delgado, 2012 y Vilches, 2017.

hombre que solucione todos sus problemas y la haga feliz, tal y como indica, por ejemplo, Domínguez García en *Hadas y brujas*:

Si tomamos como ejemplo los cuentos de la Cenicienta, la Bella Durmiente o Blancanieves observamos, sin lugar a dudas, que todo lo que les acontece está destinado a prepararlas para una nueva etapa en la que se someterán a un hombre que provea por ellas y las haga felices. No sólo necesitan sufrir para ser felices sino que también tienen que conformar un patrón predeterminado de belleza y virtud para conseguirlo (Domínguez García 1999: 29).

Inevitablemente, al vivir por y para conseguir un hombre, las protagonistas de este tipo de relatos tienden a sufrir una relación de rivalidad con las otras mujeres, pues parecen formar parte de una competición por ver quién consigue más atención por parte del apuesto príncipe. Esta idea de la existencia de una permanente lucha entre mujeres en el ámbito de la literatura ha sido estudiada por numerosos teóricos, como, por ejemplo, Patricia Duncker, quien afirma que las relaciones entre mujeres en los cuentos siempre están basadas precisamente en rivalidad y competición (Duncker 1992: 152). Además, se insiste en la crítica en que este desacuerdo entre mujeres suele acabar conduciendo a la dominación del hombre y la obediencia al patriarcado (Domínguez García 1999: 30), ya que el inicio de la rivalidad siempre está en la necesidad de conseguir conquistar al apuesto príncipe por encima de las demás posibles candidatas.

El sesgo patriarcal es evidente, porque, por si fuera poco, las mujeres del cuento tradicional, además de contar como único propósito en la vida el de ser bellas para la conquista de un hombre, la mayoría de las veces se encuentran en un escalón social inferior a él, nunca a su nivel, ni, por supuesto, superior. Estas protagonistas suelen situarse con frecuencia en un entorno humilde, y su única forma de poder ascender en la sociedad es consiguiendo al hombre que tanto ansían. Como indica Domínguez:

La heroína de los cuentos de hadas consigue satisfacer su necesidad de pertenecer al escalón inmediatamente inferior al del hombre y conseguir de esta manera un poco del poder que éste posee. En general, la función de estos parámetros de dominación y obediencia sólo tienen como objetivo mejorar la calidad de vida de las adolescentes de los cuentos de hadas situándolas en un estrato superior a aquel del cual proceden (Domínguez García 1999: 33).

Shrek, de nuevo, aprovecha la norma para invertirla y es que, como se analizará con posterioridad, los personajes femeninos que aparecen en este relato se alejan de las princesas tradicionales, siendo mujeres fuertes e independientes, cuyo único propósito en la vida no es, desde luego, conseguir un hombre para ser felices.

4.5. Elementos maravillosos

Es necesario tener en cuenta que, aunque existe cierto parecido entre el cuento fantástico y el cuento maravilloso, muchos autores coinciden en que poseen una diferencia importante: mientras que en el mundo del relato maravilloso cualquier cosa es posible y no extraña al lector o espectador, ya que sabe que está ante un mundo que se aleja de la realidad que conoce:

No hay nada que sea menos exagerado, menos delirante que lo maravilloso. Todo es posible en la realidad, y fenómenos tan sorprendentes como las metamorfosis, la invisibilidad, atravesar las paredes, los objetos que se desplazan, las alfombras que vuelan, las maravillas que se ofrecen, la ubicuidad, no se explican jamás y no tienen por qué serlo [...] Lo maravilloso es sin duda la naturalidad de lo imposible (Jean 1988 63, 65).

en el mundo del relato fantástico lo que sucede es que existe un elemento de la realidad humana que se sumerge en el mundo fantástico: “Lo *fantástico* se caracteriza, al contrario, por una intrusión brutal del misterio en el marco de la vida real” (Jean 1988: 68). En frecuentes ocasiones todos los elementos del relato son fantásticos, mientras que en otras se prefiere optar por una mezcla entre realidad y fantasía. Muchos autores coinciden en que, para que un cuento fantástico atraiga al lector, debe contener un elemento humano. El propio J. R. R. Tolkien lo afirma así en su definición del término *fantasía*:

Fantasía cuenta con muchas más cosas que elfos y hadas, con más incluso que enanos, brujas, gnomos, gigantes o dragones: cuenta con mares, con el sol, la luna y el cielo; con la tierra y cuanto ella contiene: árboles, pájaros, agua y piedra, vino y pan, y nosotros mismos, los hombres mortales, cuando quedamos hechizados (J. R. R. Tolkien 1993: 19).

Y también lo afirma Sánchez-Escalonilla tras analizar los trabajos de Mathews, Manlove, Tolkien y Nikolajeva:

Desde esta perspectiva, los relatos y guiones de fantasía deberían presentar personajes humanamente creíbles y sometidos a conflictos verosímiles, por mucho que sus experiencias resulten imposibles en nuestro mundo primario. Los protagonistas de fantasía han de ser auténticamente humanos, esto es, desgarrados por el dolor; acuciados por los problemas y las tensiones... (Sánchez-Escalonilla 2009: 36).

Por supuesto, el principal elemento maravilloso presente en muchos de los cuentos es, sin ninguna duda, la magia. No tienen por qué hacer uso de ella todos los personajes, y en muchos relatos ni siquiera aparecerá, pero está claro que el mundo del cuento maravilloso tiene una relación muy cercana con la magia, tal y como indica Zapata Ruiz:

En los *cuentos maravillosos*, los personajes importantes son abocados a situaciones realmente desesperantes, donde los poderes que hasta ese momento tienen no pueden servir de ayuda para sacarlos del infortunio. Pero, cuando ya no les queda ninguna capacidad personal que los pueda salvar, aparece *la magia*, con una posibilidad inesperada y misteriosa (Zapata Ruiz 2007: 48).

En muchos de estos relatos fantásticos, la magia aparece reflejada como un hechizo mágico que afecta a alguno de los personajes. Según Zapata Ruiz, en muchas culturas primitivas el hechizo es el más importante de los componentes de la magia (Zapata Ruiz 2007: 53). En cuanto a los personajes, es habitual encontrar animales con poderes, tal y como afirma también Zapata Ruiz: “Encontramos en los cuentos maravillosos animales que intervienen entre los hombres, y animales que en algunos aspectos son como los hombres: hablan, son astutos, tiernos, solidarios” (Zapata Ruiz 2007: 75).

5. *DreamWorks* y la realización de *Shrek*

En 1994, el productor Jeffrey Katzenberg tomó la decisión de renunciar a su puesto como director en *Walt Disney Animation Studios* y fundó, junto a Steven Spielberg y David Geffen, un nuevo estudio de cine que pasaría a llamarse *DreamWorks SKG Pictures*, conocido popularmente como *DreamWorks*. Sin embargo, no fue hasta el año 2004 cuando estos cineastas crearon una nueva división destinada exclusivamente a la realización de largometrajes de animación, en este caso con el nombre de *DreamWorks Animation SKG, Inc.*¹⁵

A pesar del gran éxito que posee en la actualidad, a lo largo de su historia el estudio ha sufrido diversos problemas económicos que prácticamente lo situaron al borde del fracaso. Por eso mismo, en el año 2005 se vendió la productora a *Paramount* para subsanar sus muchos problemas, tal y como indican diversos medios, entre ellos el periódico británico *The Telegraph*: “After teetering on the brink of bankruptcy, DreamWorks was sold to Paramount, in a much-diminished state, in 2005.”¹⁶ En 2008 sin embargo, se produjo un nuevo cambio y *DreamWorks* pudo pasar a ser de nuevo independiente. En aquel momento, el estudio logró seguir adelante gracias al apoyo económico del grupo *Reliance Big Entertainment (RBE)*.¹⁷

En cuanto a su producción cinematográfica, ya en el año 1998 la productora lanzó sus dos primeras películas de animación, *Antz (Hormigaz)* (*Antz*, Eric Darnell y Tim Johnson) y *El príncipe de Egipto* (*The Prince of Egypt*, Brenda Chapman, Steve Hickner y Simon Wells). Aunque estos largometrajes lograron obtener una buena acogida tanto por parte de la crítica como del público¹⁸, son las películas que conforman la saga de *Shrek* las que han conseguido un mayor éxito a nivel mundial, especialmente la segunda entrega. Así, *Shrek* recaudó un total de 484,409,218 dólares¹⁹, mientras que *Shrek 2* (Andrew Adamson, Kelly Asbury y Conrad Vernon, 2004) prácticamente dobló

¹⁵ Fuente: <https://www.britannica.com/topic/DreamWorks-Animation>

¹⁶ Fuente: <https://www.telegraph.co.uk/culture/film/7801642/The-spectacular-rise-and-fall-of-DreamWorks.html>

¹⁷ División del grupo indio *Reliance Anil Dhirubhai Ambani Group* encargada de productos de ocio y entretenimiento.

¹⁸ Así lo indican portales como *Box Office Mojo* y *Rotten Tomatoes*.

¹⁹ Esto es el doble de los 224,834,564 dólares recaudados por *Chicken Run* (2001), la que era la película que logró una mayor recaudación hasta ese momento, según *Box Office Mojo*.

esta cifra con sus 919,838,758 dólares obtenidos siendo, incluso en la actualidad, la película más taquillera de todas las realizadas hasta la fecha por *DreamWorks Animation*. Las entregas posteriores de esta historia también lograron un gran beneficio económico, aunque no llegaron a situarse al nivel de la segunda. En la actualidad, parece que el éxito de la compañía se está centrando, sobre todo, en las películas que conforman la saga que comienza con *Cómo entrenar a tu dragón* (*How to Train Your Dragon*, Chris Sanders y Dean DeBlois, 2010).

Esta compañía ha destacado siempre por su ambición. Entre los años 2003 y 2008 *DreamWorks Animation SKG*, que se encontraba realizando en ese momento únicamente largometrajes de animación, se comprometió a crear dos películas por año. En 2008 se lanzaron a realizar también series de animación basadas en algunas de sus películas, comenzando aquí por *Los pingüinos de Madagascar* (*The Penguins of Madagascar*, Nickelodeon, 2008-2015), serie que provenía de la película *Madagascar* (Eric Darnell y Tom McGrath, 2005). El éxito que obtuvo la productora con esta serie la llevó a iniciar otras como las derivadas de *Monstruos contra alienígenas* (*Monsters vs Aliens*, Rob Letterman y Conrad Vernon, 2010), *Kung Fu Panda* (Mark Osborne y John Wayne Stevenson, 2008) y la ya mencionada *Cómo entrenar a tu dragón*.

En esa misma etapa, en concreto en el año 2010, el éxito de *DreamWorks Animation* llevó a la productora a formar nuevas divisiones. Así, fundó *Animation Moonboy* y, poco después, en el año 2012, *Oriental DreamWorks*, destinada a producciones chinas de animación. En este mismo año *DreamWorks Animation* se hizo también con *Classic Media*, y firmó un acuerdo de distribución con *20th Century Fox*²⁰. El año 2016 supuso un gran cambio en la productora, ya que fue comprada por *Comcast*, quien también tiene en su poder el estudio *Universal Pictures* y *NBC Universal*. Gracias a esto y a su gran trayectoria, *DreamWorks Animation* es hoy en día un importante referente en películas de animación. En la actualidad, cuenta con un total de 36 películas, 23 series, 7 especiales y 18 cortometrajes. Esto ha llevado a la productora a lograr un total de 16 nominaciones a los Óscar por 12 de sus películas, logrando finalmente llevarse a casa tres de ellos, el de Mejor Canción Original por *El príncipe de Egipto* y el de Mejor

²⁰ Hasta el año 2005, las películas de *DreamWorks Animation* eran distribuidas por *DreamWorks Pictures*. De 2006 a 2012, lo fueron por *Paramount Pictures*.

Película Animada por *Shrek* y por *Wallace y Gromit: La Batalla de los Vegetales* (*Wallace & Gromit: The Curse of the Were-Rabbit*, Nick Park y Steve Box, 2005).

La película *Shrek*, que llevó a *DreamWorks* a obtener un gran reconocimiento y es la que interesa en este trabajo, fue dirigida, al igual que todas las entregas que componen su saga, por Andrew Adamson y Vicky Jenson. Aunque ambos ya habían trabajado con anterioridad en el mundo del cine, esta fue la primera película en la que pudieron ejercer como directores. En el caso de Adamson, ya había participado como supervisor de efectos visuales en *Batman Forever* (Joel Schumacher, 1995) y en *Batman & Robin* (Joel Schumacher, 1997) y, gracias al éxito obtenido con *Shrek*, más adelante se encargó también de la dirección de las dos primeras películas de la saga que comenzó con *Las Crónicas de Narnia: el león, la bruja y el armario* (*The Chronicles of Narnia: The Lion, The Witch and the Wardrobe*, Andrew Adamson, 2005) para pasar a ser productor ejecutivo en la tercera. Algo similar le ocurrió con las siguientes entregas de *Shrek*, y es que, aunque fue director en las dos primeras películas de esta saga, en las siguientes participó como solamente como productor ejecutivo.

El caso de Jenson es algo diferente. Ella sí contaba con algo más de experiencia en el cine cuando comenzó a dirigir *Shrek*. Había participado ya en 10 películas, y aunque en ninguna actuó como directora, sí había formado parte de la plantilla de *DreamWorks Animation* gracias a su participación en *La ruta hacia El Dorado* (*The Road to El Dorado* Eric Bibb Bergeron y Don Paul, 2001) y *Chicken Run: Evasión en la granja* (*Chicken Run*, Nick Park y Peter Lord, 2001). Después de *Shrek* trabajó en algunas películas más, aunque en ninguna de tanta relevancia como esta. Pese a ello es considerada como una de las mujeres directoras más relevantes de Hollywood²¹.

²¹ Así se indica, por ejemplo, en <https://www.broadwayworld.com/los-angeles/article/Vicky-Jenson-to-Direct-TIME-STANDS-STILL-at-Secret-Rose-Theatre-20141217>

6. *Shrek*. Contexto de la película

Shrek, el primer largometraje de lo que más adelante sería una saga, cosechó un gran éxito a nivel mundial, siendo la tercera película más taquillera en su año de estreno, 2001, superada únicamente por *Harry Potter y la piedra filosofal* (*Harry Potter and the Philosopher's Stone*, Chris Columbus, 2001) y *El Señor de los Anillos: la Comunidad del Anillo* (*The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring*, Peter Jackson, 2001), tal y como indica *Box Office Mojo*.²²

El éxito de *Shrek* no se quedó únicamente en la aprobación del público, ya que también logró un gran reconocimiento por parte de la crítica. Así, destacan dos nominaciones a los Óscar, proclamándose ganadora como Mejor Película de Animación, una nominación a los Globos de Oro, seis nominaciones a los BAFTA, llevándose a casa el galardón de Mejor Guion Adaptado, una nominación a los BAFTA *Children Awards*, donde la película resultó ganadora en cuanto a Mejor Película Animada, nueve nominaciones a los Premios *Annie*, de los que se obtuvieron ocho: Mejor película animada, Mejor dirección en una película animada, Mejor guion en una película animada, Mejores efectos en una película animada, Mejor banda sonora en una producción de película animada, Mejor storyboard en una película animada, Mejor actor de voz en una película animada y Mejor diseño de producción. Por último, obtuvo también dos nominaciones a los *Critic Choice Awards*, logrando obtener uno de los galardones, el de Mejor Película Animada. Además, *Shrek* forma parte del AFI's 10 Top 10, ocupando el puesto número ocho entre los diez mejores largometrajes de animación y logró estar presente en el Festival de Cannes con dos nominaciones.²³

Shrek destaca no solo por su historia y sus personajes, sino también por contar con las voces de grandes actores con reconocimiento a nivel mundial y, sobre todo, por una excelente banda sonora. Así, se puede encontrar entre los papeles protagonistas a los conocidos actores Mike Myers en el papel de Shrek, Cameron Díaz en el de Fiona y Eddie Murphy en el de Asno, entre otros. En cuanto a su banda sonora, compuesta por Harry Gregson-Williams y John Powell, con la participación de otros artistas, fue recopilada en el álbum *Shrek: Music from the Original Motion Picture*, y estuvo

²² Fuente: <https://www.boxofficemojo.com/yearly/chart/?yr=2001&p=.htm>

²³ Fuente: <https://www.imdb.com/title/tt0126029/awards>

nominada al *BAFTA Award for Best Film Music*, además de a un Grammy por *Best Compilation Soundtrack Album for a Motion Picture, Television or Other Visual Media*. Además, este álbum, a fecha de 2014, había vendido en Estados Unidos un total de 2,475,000 copias.²⁴

Es importante mencionar ahora que la película *Shrek* no presenta una idea original, sino que está basada en un libro con un título prácticamente idéntico, esto es, *SHREK!*, escrito e ilustrado por William Steig en 1993²⁵. Al igual que ocurrió con la película, este texto había obtenido un gran reconocimiento, recibiendo los premios *Publishers Weekly Best Children's Books of the Year* y *School Library Journal Best Books of the Year*²⁶.

Además, el éxito de *Shrek* no se quedó en esa única película. Posteriormente se realizaron tres más, y al parecer una quinta entrega se encuentra en desarrollo en la actualidad²⁷. Como era de esperar, estas otras películas que conforman la saga *Shrek* también obtuvieron una gran acogida, tal y como ocurrió con la primera. La segunda entrega, titulada *Shrek 2*, es la sexta película de animación más taquillera de la historia. Fue la que alcanzó mayor recaudación de su año de estreno, 2004, y su banda sonora estuvo en el top 10 en el Billboard 200. Aún hoy en día se sigue encontrando entre las películas de animación más taquilleras de la historia. Además, su fin de semana de estreno fue el más exitoso de una película de animación en los Estados Unidos, algo que curiosamente sería superado precisamente por *Shrek tercero* (*Shrek The Third*, Chris Miller, 2007), la tercera entrega de esta saga. *Shrek 2* logró varias nominaciones a importantes premios, entre las que destacan sus nominaciones a los Óscar por Mejor película de animación y Mejor canción. Igualmente logró obtener un galardón en la entrega de los premios *Annie*, otro en los BAFTA, en los PFCS y dos en los *Teen Choice*, dos más en BMI Film & TV, uno en los MTV *Movie Awards* y, por último, cinco en los *People's Choice*.²⁸

²⁴ Fuente: https://dreamworks.fandom.com/wiki/Shrek_Soundtrack

²⁵ Publicado originalmente por *Farrar, Straus and Giroux*, ha sido traducido al castellano, italiano, sueco, polaco, holandés, francés y alemán. Muchas de estas traducciones son previas a la aparición de la película. Fuente: https://www.goodreads.com/book/show/843550.Shrek_?ac=1&from_search=true

²⁶ Premios otorgados por las conocidas revistas estadounidenses *Publishers Weekly* y *School Library Journal*

²⁷ Así lo confirmó Eddie Murphy durante la promoción de la película *Mr. Church* (Bruce Beresford, 2016), tal y como recoge diversos medios, entre ellos <http://www.sensacine.com/noticias/cine/noticia-18546092/>

²⁸ Fuente: <https://www.imdb.com/title/tt0298148/awards>

Más adelante, en el año 2007, tuvo lugar el estreno de *Shrek tercero*, y, aunque esta película no logró tanto reconocimiento entre los críticos como las anteriores, ganó un premio en los *People's Choice Awards*, y es innegable que consiguió buena acogida entre el público. De hecho, logró recaudar 38 millones de dólares en el primer día de su estreno, convirtiéndose en ese momento en la película de animación con una mayor recaudación de taquilla de todos los tiempos. También fue la película de animación con una mayor recaudación en su primer fin de semana, así como la cuarta película más taquillera en su año de estreno.²⁹

Tres años después se estrenó *Shrek 4: Felices para siempre* (*Shrek Forever After*, Mike Mitchell, 2010), la que hoy en día es la última de la saga. En esta ocasión, la película consiguió estar presente en el top 10 de películas más taquilleras de su año de estreno, aunque ocupando el puesto número 8, bastante más bajo que sus antecesoras. Como ya se ha mencionado, se está desarrollando una quinta entrega.

7. Universo transmedia

La película *Shrek* no parte de una idea original, sino que, como ya se ha mencionado, está basada en un libro. Sin embargo, sí es a partir de la película cuando este relato adquiere mayor importancia, y gracias a su éxito aparecieron diferentes productos derivados de la historia. El que quizá haya obtenido una mayor popularidad fue una obra de teatro, cuyo estreno se produjo en 2008 en el *5th Avenue Theatre de Seattle*. Más adelante, debido a su éxito, esta obra fue llevada a Broadway, y los derechos fueron concedidos a varias compañías de teatro independientes para que pudiera ser estrenada en diferentes lugares alrededor del mundo.³⁰

Son varios también los cortometrajes que siguen la historia de *Shrek* o de algún otro de los personajes de la película. En la actualidad existen un total de ocho, y todos ellos cuentan con características diferentes: *Shrek in the Swamp Karaoke Dance Party* (Andrew Adamson y Vicky Jensen, 2001) es un cortometraje musical, *Far Far Away*

²⁹ Fuente: <https://www.boxofficemojo.com/yearly/chart/?yr=2007&p=.htm>

³⁰ En países como Reino Unido, Irlanda, Polonia, España, Francia, Italia, Alemania, Holanda, Bélgica, México, Brasil, Filipinas, Estonia, Finlandia, Israel, Suecia, Panamá, Dinamarca, Canadá, Puerto Rico, Argentina, Noruega y Nueva Zelanda.

Idol (Andrew Adamson, Kelly Asbury y Conrad Vernon, 2004) está basado en *American Idol*, *Shrek 3D* (2003) es, como su propio nombre indica, en 3D, *Shrek the Halls* (Gary Trousdale, 2007) y *Donkey's Caroling Christmas-tacular* (Walt Dohrn y Raman Hui, 2010) son especiales navideños, mientras que *Scared Shrekless* (Gary Trousdale y Raman Hui, 2010) y *The Pig Who Cried Werewolf* (Gary Trousdale, 2011) son especiales de Halloween. Por otro lado, *Thriller Night* (Gary Trousdale, 2011) es una parodia de la famosa canción de Michael Jackson.³¹

Shrek también cuenta con un *spin-off* basado en uno de sus personajes principales a partir de la segunda entrega de la saga: el gato con botas. La película, con el mismo nombre que este personaje, *El gato con botas (Puss in Boots)*, Chris Miller), fue estrenada en el año 2011. Este personaje también cuenta con su propio cómic, *The Sword of Master of Rancho Castillo* (Dye y Kelesides, 2014) con su propio videojuego, *Fruit Ninja: Puss in Boot*, disponible para teléfonos Android e iOS, y con una serie en Youtube: *New Puss in Boots*, disponible en el canal oficial de *DreamWorks TV*.³²

Y no es el único de la franquicia que protagoniza cómics y videojuegos, pues también se pueden encontrar algunos que cuentan con el propio Shrek, del que se han registrado hasta ahora un total de 46 números de cómics y 19 videojuegos para diferentes plataformas. La franquicia *Shrek* cuenta también con una atracción que se puede encontrar en los parques de atracciones de Universal Studios, *Shrek 4-D*.³³

Además, es relativamente sencillo encontrar *merchandising* de los diversos personajes de esta película. Desde prendas de ropa hasta accesorios como llaveros, tazas, pendrives, fundas de móvil, los famosos muñecos *Funko pop* o productos más exclusivos como su propio *Monopoly*, incluso hoy en día es fácil encontrar productos derivados de *Shrek* en el mercado.³⁴

³¹ Fuente: https://dreamworks.fandom.com/wiki/Category:Shrek_Shorts

³² Fuente: Uzun Hazneci, Özlem. (2016). *Shrek series as an example of transmedia storytelling in animation cinema*. Estambul, Maltepe Universi.

³³ Fuente: <https://www.universalorlando.com/web/es/us/things-to-do/rides-attractions/shrek-4-d/index.html>

³⁴ Ejemplos de ello se pueden encontrar fácilmente en https://www.ebay.es/sch/i.html?_from=R40&_trksid=m570.11313&_nkw=shrek&_sacat=0

8. *Shrek* como cuento de hadas tradicional: clasificación

Como se ha mencionado con anterioridad en el apartado dedicado a la introducción teórica, resulta prácticamente imposible establecer una única clasificación de los temas en la que se puedan enmarcar todos los cuentos tradicionales, y las posibilidades son muy cuantiosas. Lo mismo ocurrirá a la hora de analizar la película *Shrek*, cuya historia se puede considerar heredera del cuento maravilloso tradicional: podrá analizarse siguiendo varias clasificaciones. Aquí se ha decidido seguir las propuestas de Propp y de Aarne-Thompson-Uther, por ser dos de las más importantes a nivel histórico.

8.1. Adecuación a la clasificación de Propp

8.1.1. Los inocentes perseguidos

El de los inocentes perseguidos es, sin ninguna duda, uno de los temas principales en cualquier cuento maravilloso tradicional y, como no podía ser de otra manera, aparece también reflejado en *Shrek*. En este caso es el personaje que da nombre a la película, el propio Shrek, quien representa esta idea, ya que se trata de un desgraciado ogro que vive en una sucia ciénaga. No es agraciado físicamente, y de hecho destaca por su fealdad. No tiene pelo, aunque sí sobrepeso, lo que de por sí son características usualmente negativas a nivel social y cultural y, además, es de color verde³⁵. Los ogros de los cuentos tradicionales poseen un aspecto físico similar al que nos presentan aquí de Shrek, comen carne cruda, asustan a los niños, suelen ser malvados y, siempre, los villanos del cuento (Pedrosa 2005). Aquí *Shrek* invierte este aspecto del cuento tradicional, pues mientras que en ellos el protagonista, es decir, el héroe, resulta atractivo, *Shrek* lo protagoniza un personaje que, tradicionalmente, en todos los cuentos populares es el villano. Por supuesto, el ogro verde, gordo, calvo y sucio Shrek no se ajusta al prototipo de héroe, al menos no físicamente, y podría considerarse un antihéroe en el sentido de M. Rodríguez, pero en ningún caso un villano. Estos rasgos negativos suyos no impiden que lleve a cabo muchas de las acciones del héroe en el cuento tradicional y que, como dice M. Rodríguez:

³⁵ Aunque el color verde posee connotaciones muy positivas, siendo el color de la esperanza y la vida, aplicado a personas tiene con frecuencia un significado muy negativo y se asocia a la toxicidad, la envidia y la enfermedad. Vid. <https://psicologiaymente.com/psicologia/que-significa-el-color-verde>

A diferencia de lo que ocurre con el villano, el lector puede empatizar con él de la misma manera que hace con el héroe. Así, es posible comprender sus motivaciones e incluso desear que el antihéroe consiga sus objetivos, a pesar de que entre sus rasgos se encuentren cualidades con las que no simpatizamos.³⁶

De hecho, cuando al principio se presenta a Shrek como un ogro sucio y con aspecto malvado, que parece disfrutar al asustar a los ciudadanos del pueblo gritándoles, actuando tal como se espera de él, presenta rasgos con los que no se simpatiza. Podría creerse que no es muy inocente y merece ser perseguido. Sin embargo, la película acaba sorprendiendo al espectador al demostrar que, a diferencia de lo que ocurre en el cuento tradicional, el ogro no tiene por qué siempre ser el malo, y que además puede acabar convirtiéndose en algo que se parece mucho a un héroe.

Shrek encarna a la perfección la imagen del antihéroe. Parece ser un personaje desagradable justamente perseguido por todo un pueblo. Así se demuestra en los carteles situados por todo el bosque que ponen precio a su cabeza, y también puede comprobarse en la escena en la que los ciudadanos acuden directamente a detenerlo, aunque al final acabarán huyendo por el miedo que les produce el aspecto físico del ogro. En la película no aparecen reflejados motivos concretos que provoquen esta persecución, parece que el rechazo que experimenta Shrek parte simplemente de su condición de ogro, es decir, prejuicios basados sobre todo en motivos estéticos y culturales.

Aquí se aprecia ya por tanto uno de los estereotipos presentes tanto en la película como en el cuento maravilloso tradicional: Shrek es considerado el villano del cuento entre los ciudadanos de su pueblo al inicio de la película, pero no ha hecho nada para merecerlo más allá de haber nacido ogro. Vive tan inmerso en su propio estereotipo, que se comporta mal con todo el mundo, es lo que se espera de él. Así, cuando se encuentra con otros ciudadanos decide asustarles gruñendo, y disfruta al ahuyentarlos, pero a pesar de este comportamiento que pudiera parecer desagradable, el personaje, como ocurre a veces con el antihéroe, resulta simpático para el espectador y no le provoca

³⁶ Fuente: <http://blog.verbalina.com/como-crear-antiheroe/>

ningún rechazo, quizá porque se puede ver claramente que Shrek, a pesar de cumplir con el estereotipo de ogro, es un inocente perseguido.

El rechazo ha estado presente durante toda la vida del protagonista, pero no se encontraba fundamentado en motivo personal alguno. De hecho, Shrek demuestra su buen corazón, cuando, a los pocos minutos del comienzo de la película, rescata a Asno, uno de los coprotagonistas de esta historia, de sus persecutores. A partir de este momento, todas las criaturas mágicas de aquel lugar reconocen el valor de Shrek y acuden a él en busca de ayuda para sus problemas particulares. Se invierte así el papel del ogro en el cuento de hadas tradicional, donde éste no era más que un villano que atemorizaba y amenazaba a todo el mundo. Aquí, Shrek pasa a ser un salvador, a pesar de ser ogro.

Shrek no es el único inocente perseguido, y es que hay varios personajes de gran relevancia que han sufrido el mismo destino en esta película, como, por ejemplo, la protagonista femenina, Fiona, que también se puede considerar una inocente perseguida. La princesa vive encerrada en una torre de la que no puede escapar por poseer un maleficio que cambia su forma física para convertirla en ogro.

Por supuesto, ella es inocente, ya que no ha realizado ninguna acción negativa, y su persecución, que es un poco particular en este caso, da lugar al inicio de la acción en la película. El poco común villano de *Shrek*³⁷; Lord Farquaad, quiere conseguirla por motivos políticos, casi como un premio o recompensa, pero será Shrek a quien obligue a recuperarla. No se trata de un rescate propiamente dicho, pues en realidad nadie se ha preocupado por averiguar qué puede desear la princesa, ni tampoco es necesario rescatarla porque se encuentre en un peligro inminente. Tanto Lord Farquaad, aquí el villano, como Shrek, necesitan a Fiona para obtener un beneficio propio. El primero, busca a una princesa cualquiera con la que poder contraer matrimonio para llegar a ser rey y, el segundo, necesita la liberación de su ciénaga. Fiona es una mujer objeto, sin valor por sí misma, recluida por su aspecto físico, y por cuyos deseos nadie se interesa, que, sin embargo, se ajusta a la perfección al prototipo de inocente perseguido. La crítica de la película a este motivo del cuento tradicional es evidente.

³⁷ Este personaje se comentará más adelante

Inocente perseguido también puede considerarse Asno, el fiel compañero de Shrek, que resulta curiosamente valioso para algunos ciudadanos del pueblo porque sabe hablar, y es posible obtener beneficios de su venta. Al igual que ocurre con la princesa Fiona, son irrelevantes los deseos y pensamientos del personaje, es un mero objeto que puede utilizarse en beneficio propio. Sólo Shrek se preocupa de Asno como individuo, y de nuevo existe aquí una inversión interesante de motivos del cuento tradicional, cuando el supuestamente malvado en el cuento popular es el único personaje que demuestra sentimientos nobles y desinteresados. Y como Asno, muchas otras criaturas mágicas, con más o menos relevancia en la película, son secuestradas y vendidas por los lugareños para obtener beneficios.

Aunque es evidente que en la película hay varios inocentes perseguidos, el más destacable de todos sigue siendo Shrek. Mientras que Fiona y Asno son perseguidos con la intención de obtener un beneficio, ya sea político o económico, Shrek es perseguido sin motivo de peso alguno, simplemente por el rechazo que produce en los demás al ser un ogro. Adaptado parcialmente a su estereotipo, sin embargo, el ogro no puede evitar ser bondadoso y noble, y de nuevo la inversión del motivo nos ofrece un claro mensaje crítico.

8.1.2. El héroe simple de espíritu

El papel del héroe en esta ocasión es desempeñado por un antihéroe en el sentido de M. Rodríguez. No encarna los valores del héroe clásico, aunque realiza muchas de sus acciones. Al inicio de la película es evidente que Shrek, que se va a alejar de lo esperado, es simple de espíritu, como suelen ser los héroes en los cuentos tradicionales. La vida de este ogro no tenía ningún fin más allá de el de vivir cómodamente en una ciénaga. Shrek es un personaje sin ambiciones, que se ducha en barro y vive rodeado por la suciedad. Podría haber continuado así eternamente, pero se ve a su pesar sumergido en una compleja trama y su vida da un giro tan espectacular como nunca se habría podido imaginar.

Cuando comienza la película Shrek es un personaje que no cuenta con ambiciones ni objetivos. Disfruta de su soledad y no tiene ningún propósito concreto en la vida, y

precisamente para mantenerse en esta existencia tranquila, para salvar la continuidad de sus aburridos días en su ciénaga, es por lo que se decide a abandonar su particular zona de confort y acudir a rescatar a la princesa. Hay que insistir en que Shrek no tiene ambición social o política alguna en su valiente búsqueda, no desea premio económico ni reconocimiento público, pero tampoco mejorar el mundo, ni siquiera la vida de la princesa. No actúa por altruismo, sino que únicamente pretende continuar manteniendo lo poco que poseía antes³⁸.

De nuevo tenemos aquí una modificación del motivo tradicional, pues, en primer lugar, el protagonista, en este caso antihéroe y no héroe, actúa motivado exclusivamente por motivos personales sin desear verdaderamente ayudar a nadie más que a sí mismo. Y, aunque tras su viaje regresa cambiado debido a su amor por Fiona, sigue tratándose de un personaje sin deseos de ascenso social ni de actuar positivamente sobre los demás. Su vida, aunque ahora casado, sigue siendo sencilla y sin grandes pretensiones.

En este punto la película presenta la simpleza de espíritu, en el sentido de no sentir necesidad de mejora económico-social, como algo positivo, y no como un elemento negativo, tal y como con frecuencia ocurre en el cuento tradicional.³⁹

8.1.3. Los tres hermanos

A pesar de que los tres hermanos no es un tema muy importante en esta película, sí que encuentra una forma de aparición. Así, podemos ver a los tres cerditos que, aunque no tienen una gran relevancia en esta primera película, sí serán algo más importantes en las posteriores de la saga. Estos personajes ya son conocidos por todo el público, por lo que a pesar de su corta aparición en escena, son muy fáciles de reconocer y no hace falta presentarlos. Sin embargo, a diferencia de lo que ocurre con los tres cerditos del cuento tradicional, aquí son muy difíciles de diferenciar, pues los tres tienen un aspecto físico prácticamente idéntico, vestidos exclusivamente con un gorro. En este caso, no se puede hablar propiamente de inversión, dada la poca relevancia del motivo. Sí, es interesante, que los tres hermanos no se diferencien en nada físicamente, ya que, en otros cuentos, la diferencia de valor moral y su distinta inteligencia también encuentran reflejo en el

³⁸ Al menos, al inicio de la película, antes de que conozca y se enamore de Fiona.

³⁹ La simpleza de espíritu se suele considerar un rasgo desafortunado. Por ejemplo, Carrington 1998: 46.

exterior. *Shrek* pretende subrayar una vez más lo irrelevante del exterior para reconocer el personaje.

8.1.4. El héroe que combate contra un dragón

Como suele ocurrir en los cuentos maravillosos tradicionales, también en *Shrek* aparecen representados algunos elementos fantásticos. El dragón es un personaje muy común en el cuento⁴⁰ y se asocia muy frecuentemente a las princesas, algo que Picouch llama incluso “motivo milenario” (Picouch 1985, también García 2006; Tierno 2004).

El dragón que mantiene a Fiona encerrada cuenta con una particularidad, porque, como en *Shrek* nada es como suele ser, en esta ocasión el dragón es una dragona. Está representado su género por unas largas pestañas, grandes ojos expresivos y una actitud que en general se identifica como femenina. La tradicional simbología que identifica al dragón como rival de héroe (Montoya 2007) desaparece con este cambio de sexo del dragón. No hay rivalidad con el héroe, en este caso antihéroe, por la posesión de la princesa, y, además, el largometraje le da un tono cómico adicional, permitiendo que sea el divertido compañero del protagonista, en este caso un asno, el encargado de combatir al dragón. Y aún más inesperado es el giro que sufre este combate cuando Asno y la dragona, después de su encuentro, por extrañamiento que pueda parecer, se acaban enamorando. No hay entonces rivalidad, no hay pelea, nada se atiene a lo esperado y lo impuesto por la tradición, y, de nuevo, el aspecto físico no importa. El dragón, a diferencia del papel que desempeña en el cuento tradicional, acaba demostrando un gran corazón capaz de amar y revelando con ello que no tiene nada que ver con la imagen habitual de villano que se le asigna. En la lucha entre el dragón y el compañero de Shrek, Asno, ambos son vencidos, pero por el amor, un sentimiento que nunca se le atribuye a los dragones en los cuentos.

La breve pelea que mantiene Shrek con la dragona una vez que ya ha accedido a la princesa, es casi formal y poco relevante en el desarrollo de la historia. Es como si los personajes se enfrentaran porque es lo que se espera de ellos, pero resulta poco convincente y nadie resulta herido.

⁴⁰ Véase, por ejemplo, https://dragoncity.fandom.com/es/wiki/Categor%C3%ADa:Dragones_de_Cuentos_de_Hadas

Insiste aquí de nuevo la película en modificar hasta tal punto el estereotipo, que no se tiene más remedio que ver lo poco acertado que son los prejuicios culturales y lo poco que determina el aspecto físico el carácter del personaje.

8.1.5. La búsqueda de una novia

No se puede negar que toda la película *Shrek* gira en torno a la búsqueda de una novia. Es lo primero que ocurre en el largometraje, aunque, de nuevo, nada acaba como debería si se siguiera al pie de la letra la estructura del cuento de hadas tradicional.

El príncipe del relato, que no debe confundirse en este caso con el héroe, decide buscar una princesa soltera con la que pueda contraer matrimonio. Se le muestran tres candidatas diferentes, y acaba seleccionando a Fiona, aunque no queda claro en la película cual es el motivo de su elección. Desde luego no se trata, como sí ocurre en otros cuentos, de un amor a primera vista al observar su aspecto físico. Incluso aquí *Shrek* insiste en que el aspecto físico no importa.

Además, desde el primer momento este personaje tiene muy claro que no va a ser él mismo el que irá a buscar a su princesa, por motivos que no se especifican al principio, y decide encontrar a un sustituto adecuado que acuda en su rescate. Que sea Shrek el elegido es casi casual, y resulta extraño en un contexto de cuento que un príncipe delegue en un ogro la búsqueda de su pareja, cuando precisamente este mismo ogro ha sido catalogado como peligroso por las gentes del pueblo. Shrek debe convertirse en un rescatador a su pesar, rechazando la llamada a la aventura, tal como indica Campbell que corresponde en el cuento y, por supuesto, debería parecerle al príncipe el menos indicado. Se demuestra con ello lo poco que en realidad importa la princesa, enviándose en su búsqueda a un personaje tradicionalmente malvado que puede poner en peligro su vida.

La novia, al final, como sí que ocurre en el cuento tradicional, acaba con el heroico protagonista, que aquí es Shrek, mientras que el nada heroico príncipe, aunque iniciara indirectamente la búsqueda, se queda sin pareja. Aunque ningún personaje se adecúa al estereotipo, sin embargo, aquí la conclusión de este motivo no acaba de invertirse del

todo. Es el antihéroe el que va a buscar a la princesa y él mismo el que finalmente la obtiene como premio.

8.1.6. La virgen sabia

La virgen sabia en esta ocasión es Fiona, una de las protagonistas. A pesar de parecer una princesa en apuros que en un principio necesita ser rescatada por un hombre, y que lo único que hace encerrada en una torre es perder el tiempo hasta que la saquen de allí, es un personaje muy fuerte e inteligente, pudiéndose considerar fácilmente la virgen sabia. Son muy interesantes las conversaciones que mantiene con el ogro, donde demuestra su determinación, facilidad de palabra e inteligencia, y que enseña que se ha prestado especial atención al guion de este personaje.

Sin embargo, no se corresponde a la imagen de mujer inocente y desvalida que pertenece habitualmente a este personaje y tiene un carácter fuerte y atrevido, algo que se demuestra en varias ocasiones, como por ejemplo en la lucha que realiza contra unos cazadores que amenazan a Shrek y Asno, donde es ella sola quien, sin pensárselo dos veces, los ataca y consigue ganar el combate. Fiona es una virgen sabia, pero también una mujer segura, capaz de defenderse a sí misma y a los que ama, y no necesita a ningún hombre que la proteja, y en este punto tenemos una nueva innovación en el relato.

8.1.7. La víctima de un encantamiento o de un maleficio

Una vez más, este tema aparece reflejado en el personaje de Fiona, quien ha sufrido un maleficio y ha de convertirse en un ogro cada vez que se pone el sol, a menos que logre encontrar a su amor verdadero. Aunque en cualquier cuento tradicional esto sería considerado una tortura, para Fiona el maleficio acaba siendo un mal menor, y de hecho al final parece disfrutar de su forma de ogro, que se decide a mantener para poder permanecer al lado de Shrek. A partir de este momento, Fiona deja de ser una víctima, pues no sólo pasa a considerar su maleficio como una ventaja, sino que es algo que ella misma ha elegido. Teniendo en cuenta que *Shrek* insiste una y otra vez en la escasa importancia del aspecto físico, utilizando toda clase de innovaciones e inversiones para

hacer ver a los espectadores esta idea, la decisión de Fiona no puede ser más lógica, y va totalmente de acuerdo con el mensaje habitual de la película.

Los siguientes puntos propuestos por Propp, es decir, el poseedor de un talismán, el poseedor de objetos encantados y la mujer infiel no aparecen representados, en principio, en este relato, al menos no en la primera entrega de la saga *Shrek*. Sin embargo, eso no le quita valor a la película que, sin duda, cumple con casi todos los puntos de la clasificación del cuento tradicional que enumeraba Propp, aunque por supuesto no son seguidos al pie de la letra. Tal como se ha avanzado al inicio de este trabajo, lo interesante de esta película es comprobar cómo son usados todos estos puntos como inspiración, pero al final acaban transformándose en algo que nada tiene que ver con el cuento maravilloso tradicional. Es imposible negar que la influencia está ahí, pero la innovación o inversión de estos elementos ofrece un mensaje totalmente diferente y más adecuado para la sociedad actual.

8.2. Adecuación a la clasificación de Aarne-Thompson-Uther

8.2.1. Cuentos de animales

A pesar de no ser este primer punto en el orden de Aarne-Thompson-Uther el grupo en el que mejor se pueda introducir la película, sí que se encuentran presentes elementos importantes. Muchos de los personajes son animales parlantes, y destaca aquí especialmente Asno, el fiel compañero de *Shrek*, que, precisamente, por su capacidad de hablar se mete en grandes problemas.

Asno es el animal que posee una mayor relevancia en toda la película, pero no el único que aparece, y así, podemos hablar de cerdos, osos, ratones... muchos de ellos personajes ya conocidos para el espectador a través de los cuentos tradicionales. En esta primera clasificación es importante destacar que los animales, por lo general, no son domésticos, sino independientes. Podría situarse *Shrek* en cierto modo dentro del grupo de *cuentos de animales* propuesto por Aarne-Thompson-Uther, así como a los subgrupos *animales salvajes* y *el hombre y los animales salvajes*, pero también aquí *Shrek* utiliza el modelo de forma particular. Los animales se encuentran prácticamente todos personificados, llevan vidas de seres humanos y también aquí el aspecto físico y

el estereotipo prácticamente no importa, pudiendo convivir en paz independientemente de su especie.

8.2.2. Cuentos folclóricos ordinarios

Como ya se ha mencionado anteriormente, este es el grupo en el que mejor se podría enmarcar la película. De los subgrupos previstos para este apartado es fácil situar a *Shrek* en tres de ellos, esto es, *cuentos de magia*, *cuentos románticos* y *cuentos del ogro estúpido*.

La pertenencia de *Shrek* al primer subgrupo es evidente, pues donde exista un maleficio existe magia, y el maleficio de la princesa Fiona es uno de los elementos más importantes en esta historia. Además, aunque la magia prácticamente no aparezca representada de manera evidente -algo que sí ocurrirá en entregas posteriores con la introducción de un personaje que precisamente se dedica a hacer magia-, a excepción de las frecuentes transformaciones de la princesa en ogro y de nuevo en princesa, y de la transformación de una cebolla en una carroza, también deben mencionarse otros elementos mágicos como los animales parlantes. Sin embargo, ya se ha indicado en otro apartado cómo *Shrek* utiliza esta magia de forma muy particular. El encantamiento de la princesa no se considera una desgracia, sino una ventaja, y se presenta de forma tan natural, como si se tratara de un rasgo físico más, y la capacidad de hablar de Asno no supone una ventaja, sino que le hace meterse en numerosos problemas.

En cuanto al segundo subgrupo, por supuesto, *Shrek* puede considerarse un cuento romántico, pues hay en él una evidente relación de amor romántico de la que forman parte los dos protagonistas principales, Fiona y Shrek. Desde el momento en el que ambos se encuentran, la película pasa a ser una historia de amor. Como no puede ser de otro modo, vuelve a tratarse de una historia fuera de lo común, ya que la bella princesa no se enamora del joven y apuesto príncipe, como era de esperar -príncipe que aquí tampoco se corresponde con las características físicas habituales- sino del feo ogro. La película utiliza así el motivo tradicional invirtiéndolo una vez más: la chica se enamora del teóricamente malo, que en realidad es el verdadero bueno, aunque nadie creía en ello debido a su fealdad. El mensaje que transmite una y otra vez la película de que el aspecto físico es lo menos importante, está especialmente presente en este apartado.

No hay mucho que explicar en cuanto al subgrupo *cuentos del ogro estúpido*, pues es evidente que Shrek es un ogro y, además, al menos, al principio de la película, quizá algo estúpido. Desde el principio da muestras de no ser muy inteligente, presentándose como un personaje simple y sin ambiciones, pero a pesar de ello es el protagonista del relato, algo que no ocurría con los ogros estúpidos de los cuentos tradicionales que se podían inscribir en este subgrupo. El ogro aquí sólo es vencido por el amor, y, además, premiado con una princesa, algo que no había ocurrido nunca con esta clase de personaje.

8.2.3. Cuentos humorísticos

Shrek no se trata propiamente de una película humorística, pero sí que cuenta con diversos momentos cómicos, introducidos sobre todo por Asno. Además del simpático y divertido carácter de este personaje, el hecho de que un asno acabe teniendo una relación romántica con una dragona, algo que no podía predecir ningún espectador, ya podría inscribir a la película dentro de este grupo de *cuentos humorísticos*.

La clasificación de Aarne-Thompson-Uther cuenta con dos grupos más, *cuentos de fórmula* y *cuentos no clasificados*. Sin embargo, se prescindirá de ellos en este trabajo por no ser relevantes en este estudio.

9. *Shrek* como cuento de hadas tradicional: estructura

Se puede afirmar que la película *Shrek* comparte estructura con el cuento de hadas tradicional. López Martín (2017), entre otros, divide la estructura del cuento en cuatro secuencias diferenciadas, todas presentes en los cuentos de hadas tradicionales y, por supuesto, como puede comprobarse, también en *Shrek*.

Según este autor, así como otros muchos teóricos cuyos trabajos están destinados al ámbito escolar⁴¹, la primera secuencia de todo cuento de hadas tradicional es la situación inicial. Todos los cuentos empiezan con indicadores de tiempo y lugar como “Érase una vez” o “Había una vez”, y algo similar ocurre también en *Shrek*.

⁴¹ Por ejemplo: <https://clasedelengua.webnode.es/temas-de-lengua/el-cuento/>

La película comienza con la lectura de un libro con aspecto de ser un cuento de hadas tradicional, algo que se confirma cuando se comienza a escuchar la voz del narrador/lector del cuento. Así, las primeras palabras de la película son, al igual que ocurre en cualquier cuento de hadas: “Érase una vez”.

La historia que narra ese libro, que ocupa poco más del primer minuto de la película, es un resumen sintético de lo que será la película en sí: una bella princesa ha sido hechizada y está encerrada en una torre custodiada por un dragón, esperando a que su amor verdadero acuda a rescatarla. En el momento en el que el narrador termina de contar la historia, aparece por primera vez el personaje de Shrek en la película, y se descubre que era él quien estaba leyendo el libro, riéndose de lo ridículo que puede llegar a ser. Sin darse cuenta, por supuesto, que él mismo vive inmerso en una historia propia de un cuento de hadas, y de hecho exactamente igual que el que acaba de leer.

La utilización de la estructura tradicional para crear algo nuevo es evidente: el cuento es leído por un personaje de cuento, que, además, es el menos esperado para interesarse por historias de princesas: un ogro. Que, con el tiempo, el ogro pase a protagonizar una historia idéntica a la que acaba de leer y desechar como fantástica es un elemento novedoso más.

La segunda secuencia establecida por López Martín recibe el nombre de *las pruebas*, y hace referencia a los obstáculos que debe superar el protagonista, en este caso, el ogro Shrek. Su ciénaga, su hogar, ha sido invadida por una multitud de ciudadanos buscando su ayuda. Para volver a su vida tranquila acude al príncipe, quien asegura que le ayudará a cambio de que rescate a su amada, Fiona, de una torre custodiada por un dragón. Shrek comienza así su propia historia, teniendo que superar varios obstáculos hasta lograr su propósito, rescatar a Fiona de la torre. Como se puede observar, es algo muy similar a lo que ocurre en cualquier cuento de hadas tradicional, pero de nuevo ha sido modificado este elemento, siendo el ogro, y no el príncipe, el que vaya a enfrentarse a las pruebas que lo señalen como protagonista del relato.

Las ayudas es la tercera secuencia a destacar en la estructura del cuento de hadas tradicional. No cabe ninguna duda en que el personaje de Shrek recibe ayuda a lo largo de toda la película, principalmente de su compañero y amigo Asno. Aunque se puede

observar en una gran multitud de escenas, la más destacable es la lucha con el dragón, pues quien realmente se ocupa de ello es Asno. Gracias a él, Shrek consigue superar sus pruebas, igual que le ocurre al personaje principal de los cuentos de hadas tradicionales. Que la ayuda parta de un asno, un animal tradicionalmente clasificado como estúpido⁴² resulta especialmente interesante, porque en principio puede parecer poco apropiado, al igual que podría extrañar que un asno se enfrente nada menos que a un dragón.

Por último, se puede encontrar *el desenlace*, el momento en el que el protagonista consigue su objetivo, obteniendo un final que por lo general es cerrado y feliz. Shrek consigue liberar a la princesa Fiona del dragón y de la torre en la que permanecía encerrada, lo que parecía su propósito inicial. Sin embargo, Shrek no se conforma con eso, pues no es el final feliz que quiere -ni tampoco desea el espectador- tras percatarse de que realmente no ha conseguido su objetivo. Y es que, aunque él en un principio únicamente pretendía rescatar a la princesa siguiendo las órdenes del príncipe, a lo largo de la película se enamora de ella. Así comienza un nuevo objetivo para Shrek que lo llevará a conseguir su final cerrado y feliz: enamorar a Fiona, algo que, como era de esperar en todo cuento de hadas tradicional, consigue, pese a que aquí la cuestión por su condición de ogro parecía prácticamente imposible.

Se puede afirmar, por tanto, que todas las secuencias típicas del cuento de hadas tradicional están presentes en *Shrek*, aunque es característico que no se sigan al pie de la letra e incluso se inviertan para crear algo innovador e inesperado y con un mensaje moral más adecuado a los tiempos actuales.

A la hora de continuar el análisis de la estructura de *Shrek*, es imprescindible partir de las funciones descritas por Propp en su *Morfología del cuento*. Aunque este crítico enumera un total de 31 funciones que se encuentran presentes en los cuentos, aquí únicamente se hablará de las más relevantes de ellas que pueden verse en la película.

⁴² De hecho, se utiliza como insulto en multitud de ocasiones. EL DRAE recoge en segundo lugar la acepción “Persona ruda y de poco entendimiento”. Fuente: <https://dle.rae.es/?id=41mQdfw>

1. ⁴³Alejamiento

La verdadera trama de la película comienza cuando el protagonista, Shrek, se aleja de su casa y comienza la búsqueda y rescate de la princesa Fiona. Propp afirma que este alejamiento puede suceder de tres maneras diferentes: el alejamiento de un adulto, la muerte de los padres o el alejamiento de jóvenes. En el caso de Shrek, está claro que es un personaje adulto el que se aleja al comienzo de la historia. Que el personaje sea un ogro simple de espíritu lo convierte en un adulto un poco particular.

2. Prohibición

El principal objeto de la prohibición es, sin ninguna duda, el personaje de Fiona. Se ve obligada a vivir recluida en una torre custodiada por un dragón, esperando a un apuesto caballero que acuda a rescatarla. Que este elemento es empleado de forma diferente a la habitual ya se ha comentado en otro lugar.

3. Interrogatorio. El agresor intenta obtener informaciones

El agresor tiene como objetivo ser rey, por lo que mantiene una conversación con un espejo mágico sobre cómo podría conseguirlo. De esa conversación obtiene la información de que lo que necesita es contraer matrimonio con una princesa.

4. Información. El agresor recibe informaciones sobre su víctima

La víctima de este relato es, por supuesto, la princesa Fiona, mientras que el agresor es Lord Farquaad, el príncipe. Este último desea una princesa con la que pueda contraer matrimonio para ser rey, por lo que decide que el espejo mágico recabe información sobre posibles candidatas. Es así como el agresor obtiene informaciones sobre su víctima.

⁴³ La numeración no se corresponde con la que establece Propp, dado que no todos los puntos de este crítico son relevantes para este trabajo. Se trata por lo tanto de una numeración propia.

5. Engaño. El agresor intenta engañar a su víctima para apoderarse de ella o de sus bienes

Lord Farquaad intenta engañar a Fiona con una falsa promesa de amor para obtener su beneficio: lograr casarse con una princesa para ser rey, que es su verdadero propósito. Pretende convencer a Fiona de que él, al haber iniciado su rescate, aunque no haya sido personalmente, es su amor verdadero.

6. Complicidad. La víctima se deja engañar y ayuda así a su enemigo, a pesar de ella misma

Fiona está dispuesta a contraer matrimonio con Lord Farquaad, a pesar de ser algo que se aleja en gran medida de sus deseos.

7. Fechoría. El agresor hace sufrir daños a uno de los miembros de la familia o le causa un perjuicio. / Carencia. Algo le falta a uno de los miembros de la familia

El agresor, Lord Farquaad, provoca una invasión en el hogar de Shrek al enviar allí a todas las criaturas mágicas, produciendo así daños en él.

8. Mediación. 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 hace partir

Shrek, el antihéroe de la película, que carece de un héroe como tal, recibe una orden de Lord Farquaad, donde se le indica que debe partir al rescate de la princesa Fiona. Por tanto, siguiendo las funciones de Propp, está claro que se le hace partir, y en este punto Propp propone 7 casos diferentes que provoquen su partida. En el caso concreto de Shrek, la partida se produce con la llamada inmediata al protagonista, en esta ocasión acompañada de promesas.

9. Principio de la acción contraria. El héroe-buscador acepta o decide actuar

Esta función únicamente se encuentra en los cuentos en que el héroe debe realizar una búsqueda, por lo que sin ninguna duda también está presente en el antihéroe *Shrek*.

10. Partida. El héroe se va de su casa

En esta película se aprecia la partida del héroe-buscador descrito por Propp, quien tiene por finalidad una búsqueda, en este caso la de la princesa Fiona. Sin embargo, el motivo inicial que provoca la partida del antihéroe Shrek es la intención de liberar su casa, que ha sido invadida por criaturas mágicas.

11. Primera función del donante. El héroe sufre una prueba, un cuestionario, un ataque, etc., que le preparan para la recepción de un objeto o de un auxiliar mágico

Una vez que Shrek acude al palacio de Lord Farquaad para exigirle la liberación de su hogar, el agresor decide ordenar a sus soldados que lo ejecuten. Esto provoca, por tanto, la primera prueba e incluso ataque. No aparece aquí un donante propiamente dicho, ni a Shrek se le proporciona objeto mágico alguno, pero sí sufre una prueba al estilo tradicional.

12. Reacción del héroe

En este caso se produce una reacción positiva, y es que Shrek consigue superar la prueba y acabar con todos los soldados que tenían orden de ejecutarlo. Así, logra la admiración de Lord Farquaad, quien le indica que debe ser él quien acuda al rescate de la princesa Fiona, y de esta manera logrará volver a tener su hogar libre.

13. Recepción del objeto mágico

Aunque Shrek no obtiene un objeto mágico como tal, sí que se cumple uno de los puntos propuestos por Propp dentro de esta función: diferentes personajes se ponen a disposición de protagonista. En este caso, es Asno quien se entrega a Shrek y decide

acompañarlo en todas sus aventuras, independientemente del peligro que puedan conllevar. Así, Asno se convierte en el ayudante de Shrek.

14. Desplazamiento en el espacio entre dos reinos, viaje con un guía. El héroe es transportado, conducido o llevado cerca del lugar donde se encuentra el objeto de su búsqueda

Shrek decide iniciar la búsqueda de Fiona desde el mismo momento en el que le es propuesta. Para ello, junto a la compañía de Asno, recorre peligrosos senderos desérticos y con lava ardiente hasta lograr llegar al lugar donde Fiona permanece encerrada. Aunque no aparece reflejado cómo encuentra Shrek el camino, todo parece indicar que le ha sido indicado por el agresor. Además, siguiendo los puntos de Propp, Shrek utiliza medios de comunicación inmóviles, como por ejemplo el cruce por un peligroso puente que logra encontrar.

15. Combate. El héroe y su agresor se enfrentan en un combate

En el momento en que el agresor, Lord Farquaad, percibe en plena boda que Fiona es víctima de un maleficio que la convierte en ogro, decide apresarla junto a Shrek con la intención de mandarlos a la hoguera. Así es como tiene lugar el combate entre Shrek y el agresor, en concreto contra su ejército.

16. Victoria. El agresor es vencido

El agresor, por supuesto, es vencido en el combate, aunque curiosamente no gracias a Shrek. Es su ayudante, Asno, quien logra acabar con él gracias a un nuevo personaje que pasa a formar parte de las amistades del protagonista, la dragona que aguardaba el castillo en el que Fiona permanecía encerrada.

17. Reparación. El daño inicial es reparado o la carencia colmada

Shrek comenzó su viaje con la intención de obtener la liberación de su hogar, aunque por el camino su nuevo objetivo pasó a ser conseguir el amor de Fiona. Tras el

vencimiento del agresor obtiene ambas cosas, por lo que se puede afirmar que el daño inicial es reparado, además de que el objeto de la búsqueda ha sido obtenido.

18. Regreso. El héroe vuelve

Shrek regresa a su hogar, aunque no lo hace solo. Está acompañado de Fiona, quien era el objeto de su búsqueda, además de sus compañeros de aventuras Asno y el dragón.

19. Persecución. El héroe es perseguido

Shrek, es perseguido en plena iglesia durante la boda de Lord Farquaad y Fiona por el simple hecho de ser un ogro. Lo mismo le ocurre a Fiona, y ambos están a punto de ser condenados a muerte en la hoguera.

20. Socorro. El héroe es socorrido

Asno acude en su rescate junto a un dragón, que es quien consigue acabar con el agresor, Lord Farquaad.

21. Tarea difícil. Se propone al héroe una difícil tarea

Sin ninguna duda, la tarea difícil que plantea esta historia es la búsqueda y rescate de la princesa Fiona, algo que nadie ha conseguido hacer con anterioridad. Fiona está encerrada en una oscura torre custodiada por un dragón, y el camino hasta alcanzarla es todo lo peligroso que se pueda imaginar.

22. Tarea cumplida. La tarea es cumplida

Por supuesto, Shrek consigue liberar a Fiona de la torre, superando todos los obstáculos.

23. Reconocimiento. El héroe es reconocido

Una vez vencido al agresor, Shrek consigue entablar amistad con el pueblo que tanto lo temía en un principio, logrando por fin ser reconocido.

24. Castigo. El falso héroe o agresor es castigado

El agresor, en este caso Lord Farquaad, pensaba contraer matrimonio con la princesa Fiona, pues este es su propósito desde el inicio de la película. Sin embargo, es castigado a no lograr nunca su objetivo, pues Fiona y Shrek, en contra de todo lo que ellos imaginaban en un inicio, se acaban enamorando, y es con el ogro con quien Fiona contrae matrimonio. Además, el agresor es engullido por un dragón.

25. Boda. El héroe se casa y asciende al trono

Aunque Shrek no asciende al trono, sí que contrae matrimonio con una princesa, de manera que el final de la película es, de hecho, una boda.

Teniendo en cuenta todas estas cuestiones, queda demostrado, por tanto, que la mayoría de los puntos establecidos por Propp en cuanto a la estructura del cuento maravilloso tradicional también están presentes en *Shrek*, independientemente de cómo se utilicen estos. De esta manera, se puede afirmar que *Shrek* es, también, un cuento maravilloso, aunque decide modificar todos -o casi todos- los elementos tradicionales para actualizar su discurso a tiempos más modernos, demostrando nuevos valores que no aparecen reflejados en el cuento tradicional.

10. *Shrek* como cuento de hadas tradicional: personajes

10.1. Clasificación de Propp

Partiendo de los estudios de Propp en relación con los personajes, se pueden encontrar un total de siete roles o esferas en los que enmarcar a los protagonistas de los relatos dentro de sus cuentos. Como *Shrek* parte de la estructura del cuento tradicional, tal como se ha establecido anteriormente, será interesante analizar si ciertamente estas esferas que establece Propp también aparecen representadas en la película.

La primera esfera de acción es conocida como *la del agresor o del malvado*. Sin ninguna duda, el agresor de esta película es Lord Farquaad, quien desea a toda costa

gobernar el reino y, para ello, debe contraer matrimonio con una princesa. No es capaz de ir en su búsqueda él mismo, y en más de una ocasión intenta, sin éxito, acabar con la vida de Shrek. Demuestra así su incapacidad para actuar como héroe, su maldad, y su egoísmo. Que el agresor sea aquí el noble, mientras que el agredido es el ogro, es una clara inversión del cuento tradicional.

La *esfera del donante* no aparece como tal en esta película, puesto que no se le proporciona a Shrek un objeto mágico. Sí es sometido a una serie de pruebas, que en este caso supera sin magia alguna.

En cuanto a *la esfera de acción del auxiliar*, aquí podría hacer referencia tanto a Asno, que acompaña a Shrek en su rescate de la princesa, como, sorprendentemente, también a la dragona que aparece en la película. Esta esfera incluye, según Propp, el desplazamiento del héroe en el espacio y el socorro durante la persecución, algo que en la película se encarga de hacer la dragona. De hecho, es ésta quien logra derrotar finalmente al agresor, Lord Farquaad, y quien acude en ayuda de Shrek cuando más lo necesita, salvando una situación desesperada. Que el enemigo clásico del héroe, el dragón, se convierta en el auxiliar de Shrek, es sin duda una utilización novedosa de los elementos del cuento tradicional.

La *esfera de acción de la princesa y de su padre* es evidente que hace referencia a Fiona. Aunque no se menciona a su padre, al menos no en esta primera entrega de la saga, la princesa es el personaje buscado, y además acaba contrayendo matrimonio con el protagonista al final de la historia. Que se trata de una princesa un tanto particular, fuerte físicamente y de carácter, y que finalmente decide apostar por su condición de ogro en vez de seguir como princesa, ser pobre en una ciénaga en lugar de poseer un reino, ya ha sido comentado en otro lugar y supone quizá una de las innovaciones más interesantes de la película.

La *esfera de acción del mandatario* en esta ocasión coincide con la del agresor, pues es el mismo, Lord Farquaad, quien envía a Shrek a la búsqueda de Fiona. Sin embargo, Shrek no participa en esta búsqueda por un interés propio en Fiona, sino por las promesas del agresor, quien le afirma que echará a las criaturas maravillosas que invaden su hogar.

El protagonista de la película es Shrek, y, aunque puede más bien considerarse un antihéroe, es a él a quien pertenece *la esfera de acción del héroe*. Parte para realizar una búsqueda y, al final, contrae matrimonio, tal y como le ocurre a todo héroe del cuento de hadas tradicional.

10.2. El modelo de Greimas

Uno de los estudios más importantes en relación con los personajes del cuento es, como ya se ha indicado en otro lugar, el realizado por Greimas. Su estudio del rol de los personajes se conoce como *Modelo actancial*, y el crítico distingue seis roles diferentes que se encuentran presentes en todos los cuentos.

El primero de estos roles es el *sujeto*, el actante que desea un *objeto*. En el caso de la película *Shrek*, es el propio ogro el que presenta el rol de sujeto, y el objeto aparente es encontrar y rescatar a la princesa Fiona de la torre en la que vive encerrada. Sin embargo, este objeto habitual del cuento clásico aquí no es más que una excusa, pues el deseo real del ogro no es más que vivir en paz en su ciénaga. El rescate de la princesa, que suele ser el objetivo principal de todo héroe, aquí no es más que un medio para un fin mucho más simple.

El *destinador* es quien hace que el sujeto persiga al objeto, y en este caso está representado por el personaje de Lord Farquaad, quien directamente le ordena a Shrek que acuda al rescate de Fiona. En esta ocasión, además, Lord Farquaad desempeña también el rol de *destinatario*, pues Shrek, el sujeto, desea conseguir para él el *objeto*, en este caso Fiona.

En cuanto al rol del *ayudante*, es el personaje de Asno quien acompaña a Shrek en todas sus aventuras, y sin su ayuda no habría sido posible el rescate de Fiona. Asno se encuentra ya presente en la primera prueba de Shrek, cuando debe pelear contra una serie de soldados con orden de acabar con él por parte de Lord Farquaad. Además, es Asno el encargado de entretener al dragón que custodia la torre mientras Shrek va a rescatar a Fiona. Ya se ha sugerido el aspecto cómico de que sea, precisamente, un asno, un animal considerado tradicionalmente torpe e incapaz, quien ocupe el lugar del ayudante. Interesante también, como igualmente se ha mencionado, es la ayuda de la

dragona, enemiga clásica del héroe, para que al final Shrek logre su objetivo de conseguir a la princesa.

Por último, el rol del *oponente* lo representa Lord Farquaad, el villano de la película. En el momento en el que descubre que los protagonistas, Shrek y Fiona, están enamorados y que, además, esta última se convierte ocasionalmente en ogro, decide oponerse a la boda e ir incluso más allá, ordenando la persecución de los enamorados. Lo curioso aquí es que Lord Farquaad, a pesar de ser noble, no cumple con el aspecto físico ni con el comportamiento típico de cualquier noble del cuento tradicional. Físicamente, al igual que Shrek, deja mucho que desear, pues destaca por su enanismo, pero, sobre todo, se aparta de la imagen tradicional del príncipe por comportarse guiado por la envidia y el odio, buscando en todo momento únicamente su propio beneficio.

La figura del *héroe* es la que obtiene una mayor relevancia en la mayoría de los estudios sobre el cuento, y por tanto también es el personaje del que se encuentra un mayor número de descripciones. El ogro Shrek se aleja de las características del héroe tradicional, acercándose más a la figura del antihéroe. A pesar de que posee un carácter noble, principal elemento descriptivo del héroe tradicional, Shrek prefiere ocultarlo bajo una apariencia peligrosa. Le gusta que el pueblo lo tema, pero lo cierto es que acaba ayudando a Asno sin dudar cuando tiene la oportunidad, incluso antes de conocerlo. Es evidente que Shrek, al igual que está ocurriendo con héroes de relatos más actuales como las películas que conforman la saga de *The Lord of The Rings* (2001-2003)⁴⁴, no cumple con las características estéticas del héroe del cuento tradicional. No es un apuesto príncipe, sino un solitario ogro que vive en una ciénaga. Tampoco es muy limpio, como queda demostrado por una serie de comportamientos que se presentan como habituales en él, como por ejemplo las duchas de barro. A pesar de todo, indiscutiblemente cumple con muchas de las funciones del héroe tradicional, tal como lo describe la crítica, y es él quien rescata a la princesa y contrae matrimonio con ella.

⁴⁴ Véase aquí la figura del Hobbit.

10.3. *El viaje del héroe de Joseph Campbell*

El héroe constituye el personaje principal del cuento, porque es precisamente *el viaje del héroe*, como afirman diversos teóricos (Vilches 2017; Gutiérrez 2012; Matamoro 1982; Mora 2012) el que hace que comience la verdadera aventura cuando siente la llamada y se aleja de su rutina. Es lo que ocurre también con el personaje de Shrek, que se aleja de su ciénaga junto a su ya amigo Asno para realizar un peligroso viaje y rescatar a la princesa Fiona. Sin que él se lo espere, esto dará lugar a una nueva realidad en la que aprenderá lo que es el amor, sumergiéndose así en su propio cuento de hadas.

Si se toma la figura de Campbell, puede decirse que el mundo ordinario, primer punto del relato, en este caso está representado por Shrek viviendo en su ciénaga, asustando al pueblo y tan solitario como desea estar, un mundo ordinario un tanto extraño para introducir a un héroe clásico. La llamada a la aventura, el siguiente punto en la figura de Campbell, se produce en esta ocasión cuando una serie de criaturas mágicas invaden su ciénaga, y el ogro se ve obligado a salir a buscar a una princesa para reestablecer su mundo ordinario. Igualmente, se trata de una búsqueda de aventuras diferente, porque, precisamente, lo que Shrek busca es la tranquilidad.

El llamado *rechazo de la llamada*, en esta película, no es un rechazo real, pues Shrek acepta emprender la aventura, sin embargo, lo hace en contra de lo que es su verdadero deseo, que no es más que permanecer en casa como había estado hasta entonces. Se trata pues de un rechazo anímico, pero es evidente que Shrek no desea emprender ninguna aventura, ni conseguir nada adicional a lo que ya tenía.

También el *encuentro con el mentor* que prevé Campbell es aquí un tanto especial. Como mentor del relato puede mencionarse a Lord Farquaad, que es quien encarga la tarea que lo convertirá en tal. Pero tampoco aquí el mentor se adapta a la imagen clásica, por tratarse de un personaje no sabio, sino malvado y manipulador, además de ser también el villano del relato.

La travesía de umbral se produce cuando Shrek abandona la paz de su ciénaga y se introduce en otro mundo, que para él resulta totalmente ajeno. Ha de vencer aquí a los guardianes, en este caso, la dragona, para lograr su objetivo, y también este elemento ha

sido modificado, cuando al final de la película el guardián inicial se convierte en su ayudante.

Los aliados, los enemigos y las pruebas a los que se enfrenta el héroe en su viaje son más fáciles de establecer: pueden nombrarse a Asno y a la dragona, en la última parte de la película, como aliados; como enemigos a la dragona al inicio del relato y a Lord Farquaad al final, en su competición por el amor de la princesa, y las pruebas serán las múltiples aventuras que ha de vivir Shrek en este camino.

Como *internamiento en la torre más profunda* se puede destacar la vuelta de Shrek a su ya solitaria ciénaga. A pesar de ser lo que buscaba y deseaba en un principio, las aventuras acontecidas a lo largo de la película hacen que Shrek cambie tanto su comportamiento como sus metas. Así, al darse cuenta de que añora a Fiona, se ve sumergido en una tristeza y soledad fácilmente comparable con este punto del viaje del héroe. El cambio de actitud que se produce en esta ocasión en Shrek, que lo lleva a la búsqueda de lo que realmente quiere, es decir, Fiona, se convierte también en *la odisea, muerte y resurrección*.

La recompensa será, sin duda, obtener el amor de Fiona, con quien acaba contrayendo matrimonio al final de la película. El *elixir del conocimiento* es el descubrimiento de qué es lo que realmente importa en la vida. Tanto la película como la aventura de Shrek y la transformación de Fiona demuestran que es necesario dejar a un lado el aspecto físico, que no es algo demasiado relevante, a diferencia del amor, que acaba siéndolo todo para los protagonistas.

Con la llegada de Shrek a la iglesia donde Lord Farquaad pensaba casarse con Fiona, empieza *el regreso con persecución y la gran lucha final*. Shrek va a confesarle su amor a Fiona, quien estaba a punto de cometer el error de casarse con el villano únicamente por creer que Shrek no correspondía a su amor. Sin embargo, al descubrir que estaba equivocada, los protagonistas están decididos a acabar juntos. Lord Farquaad, como es de esperar en un villano, no está de acuerdo, y menos aún cuando descubre el hechizo de Fiona que la convierte en una ogra. En este momento decide perseguir a los protagonistas, con la intención de acabar con ellos. A pesar de esto, en *la gran lucha final*, Lord Farquaad resulta vencido gracias a los ayudantes, Asno y la dragona.

A partir de este momento se produce la *nueva resurrección*, cuando Shrek consigue su objetivo final, el amor de Fiona, y ambos se casan y viven felices rodeados de las criaturas mágicas del pueblo, que ya no molestan tanto a Shrek.

En cuanto al *retorno con el elixir del conocimiento*, se puede relacionar con la vuelta a la cotidianeidad de Shrek, aunque ahora en compañía de Fiona. Ambos viven felices en la ciénaga del protagonista, y esto es algo que se ve especialmente reflejado en las siguientes secuelas de esta saga.

Puede afirmarse, por tanto, que la mayor parte de elementos de *El viaje del héroe* tal como los establece Campbell se encuentran presentes en la película, aunque mostrando un punto de partida diferente, subvirtiendo roles y situaciones.

10.4. Los personajes femeninos

Se ha querido prestar especial atención a los personajes femeninos, incluyendo un punto adicional en este trabajo al margen de la clasificación de los teóricos más importantes, por ser los personajes más maltratados en el cuento tradicional.⁴⁵

Fiona es evidentemente una princesa que se aleja de la norma. La construcción de este personaje parte del cuento tradicional, pues está retenida en una torre esperando a ser rescatada por un apuesto príncipe que se convierta en su amor verdadero. Esto es algo típico del cuento de hadas tradicional, donde las mujeres cuentan como único fin con encontrar a un hombre que las llene de felicidad y solucione todos sus problemas. Sin embargo, esa es la única relación que mantiene el personaje de Fiona con el estereotipo de mujer del cuento tradicional. Ella es una mujer fuerte capaz de realizar las cosas por sí misma como vemos, por ejemplo, cuando lucha contra unos bandidos que pretenden acabar con ella, con Asno y con Shrek y, al contrario de lo que ocurre en el cuento tradicional, la princesa se encuentra en un escalón superior a los hombres que aparecen en el relato. Ser princesa la coloca a nivel social muy por encima de Shrek, pero también de Lord Farquaad, quien de hecho quiere contraer matrimonio con ella para así poder ser rey. Además, aunque Fiona, al menos en su aspecto humano, es una bella

⁴⁵ Esto se puede apreciar fácilmente en cuentos como *La Cenicienta* o *Blancanieves*, donde las mujeres sufren serios castigos físicos.

princesa, no tiene problemas en rechazar esta belleza para convertirse en un ogro, algo que en un principio no era más que un maleficio para ella y que resultaría del todo inapropiado en un cuento popular. Cuando conoce a Shrek se percata de que, a diferencia de las enseñanzas del cuento de hadas tradicional, el aspecto físico no es lo más importante.

También la dragona es un personaje interesante, pues en los cuentos tradicionales estas criaturas, por lo general, son de género masculino. Aunque parece un ser peligroso y temible en el inicio, demuestra tener un gran corazón y, de hecho, es capaz de creer en el amor. Es una hembra fuerte y decidida, y, en cierto momento de la película deja de ser un enemigo, como ocurría tradicionalmente, para pasar a ser un ayudante. De hecho, es ella quien acaba con el villano, Lord Farquaad. Además, una vez más, la relación romántica entre dos personajes, en este caso la dragona y Asno, demuestra que, a diferencia del cuento tradicional, aquí el aspecto físico no es importante.

11. Elementos maravillosos en *Shrek*

Shrek cumple con la definición establecida por diversos autores en relación al cuento maravilloso, donde el lector es consciente de que el mundo ante el que está se aleja de su realidad, y cualquier cosa podría ser posible. El propio protagonista, Shrek, es un ogro que vive en un mundo lleno de magia y elementos singulares, algo de lo que el espectador es consciente desde un primer momento.

Aunque Shrek sea un personaje fuera de lo común, y que, por supuesto, se aleja de la realidad, presenta rasgos humanos que, tal y como indican autores como J. R. R. Tolkien, (1993: 19) es lo necesario para que el lector se sienta atraído por este tipo de historias. Shrek tiene características verosímiles, dejando a un lado su aspecto, y lo mismo ocurre con Fiona, quien es, en la mayor parte de la película, humana. Incluso cuando su aspecto físico se transforma para dar lugar al de una ogra, indiscutiblemente Fiona sigue presentando rasgos de comportamiento típicos de todo humano.

En cuanto a la magia, no hay ningún personaje relevante que sea capaz de realizarla como tal, pues únicamente un hada la utiliza para convertir una cebolla en una carroza

al final de la película, pero sí que está presente a lo largo del relato. Un claro ejemplo de ello es Asno, que puede hablar, y también consigue volar durante una corta escena de la película. Algo similar ocurre con otros personajes de menor relevancia presentes en la película. Por si fuera poco, Fiona es víctima de un encantamiento, lo que para algunos autores es el componente más importante de la magia.

12. Conclusiones

Se ha demostrado que la película *Shrek* sigue esquemas del cuento tradicional, tanto los referidos a la clasificación como los de la estructura, los roles de personajes e incluso los elementos maravillosos. Sin embargo, no hay ninguna duda de que, pese a seguir estos esquemas, modifica como elementos más importantes al héroe, la princesa, al príncipe e incluso el final de la historia.

El héroe, que tradicionalmente había sido un apuesto caballero, normalmente de un estatus social elevado, como por ejemplo un príncipe, es en esta ocasión todo lo contrario, un antihéroe, un ogro verde y sucio que vive cómodamente en la soledad y tranquilidad de su ciénaga, y se convierte en protagonista de la historia sin pretenderlo, prácticamente por casualidad. Además, pese a ridiculizar este mismo personaje los cuentos de hadas tradicionales, acaba formando parte de uno de ellos.

Fiona, la princesa, al igual que en el cuento tradicional, es una chica en apuros que necesita ser rescatada por un caballero. Sin embargo, es esto lo único que tiene en común con el estereotipo de princesa tradicional, pues es una mujer fuerte e independiente, que además demuestra que la apariencia física no es lo más importante para ella, prefiriendo quedarse con el ogro que con el príncipe y, además, disfrutando incluso de su apariencia de ogro, algo impensable en una princesa de cuento tradicional.

El príncipe, al igual que en casi todo cuento de hadas tradicional, también está presente, pero modificado y adaptado al papel de villano. Pese a su título, carece de belleza tanto exterior como interior, destacando principalmente por su enanismo, odio y egoísmo. Sí que desea quedarse con la princesa, al igual que en el cuento tradicional, pero en esta ocasión únicamente por motivos políticos, pudiendo haber elegido a cualquier otra

princesa. Su interés por Fiona es tan irrelevante que ni siquiera es capaz de acudir en su búsqueda y rescate él mismo, careciendo de la valentía que presenta normalmente el príncipe en un cuento de hadas tradicional.

Que sea el ogro, tradicionalmente el villano, quien acabe casándose con la princesa, mientras que el príncipe, en esta ocasión malvado, haya sido eliminado, también es una clara inversión de lo que ocurre en el cuento de hadas tradicional.

A lo largo de la película hay una gran variedad de elementos que han sido invertidos, mostrando algo completamente diferente a lo que un espectador podría esperar. Estos elementos, en muchas ocasiones, se utilizan de un modo cómico e inverosímil, siendo un claro ejemplo de ello la relación romántica que se produce entre el personaje de Asno y la dragona. Mientras que los dragones tradicionalmente son criaturas peligrosas que pretenden acabar con el héroe, en esta ocasión una dragona femenina no solo acaba posicionándose en el lado del protagonista, sino que además se enamora de su ayudante, un ser de una especie completamente diferente a la suya. Por supuesto, la decisión final de Fiona de aceptar su forma de ogro, y prefiriéndola antes que su forma humana, también es una clara inversión de las princesas tradicionales, quienes en todo momento se preocupaban por su aspecto y por estar perfectas para su apuesto príncipe.

Es probable que la película haya obtenido su éxito gracias a la modificación de estos esquemas del cuento de hadas tradicional, producida quizá para adaptarse a tiempos más actuales, pero manteniendo elementos tradicionales que el espectador reconoce. Por supuesto, el mensaje más importante que da esta película es el contrario del que refleja el cuento tradicional. Mientras que en este último los protagonistas destacaban por su belleza, y los villanos eran quienes carecían de ella, aquí no importa el aspecto físico de ningún personaje, mostrando que incluso los ogros, si se lo proponen, pueden actuar de forma heroica en contra de lo que opina la sociedad. Superarse a sí mismo, no adaptarse a las etiquetas socioculturales, y valorar más el interior que el exterior de las personas, es el mensaje que quiere transmitir *Shrek*, utilizando fórmulas muy conocidas, pero modificándolas para crear un mundo mejor.

13. Anexos

13.1. Ficha técnica de *Shrek*



Título	<i>Shrek</i>
País	Estados Unidos
Año	2001
Género	Animación. Comedia. Fantástico. Aventuras
Duración	87 min.
Dirección	Andrew Adamson, Vicky Jensen
Productora	DreamWorks Animation / DreamWorks SKG / Pacific Data
Guion	Ted Elliot, Terry Rossio, David N. Weiss, Roger S. H. Schulman (Novela: William Steig)
Música	Harry Gregson-Williams, John Powell
Sinopsis	Hace mucho tiempo, en una lejanísima ciénaga, vivía un feroz ogro llamado Shrek. De repente, un día, su soledad se ve interrumpida por una invasión de sorprendentes personajes. Hay ratoncitos ciegos en su comida, un enorme y malísimo lobo en su cama, tres cerditos sin hogar y otros seres que han sido deportados de su tierra por el malvado Lord Farquaad. Para salvar su territorio, Shrek hace un pacto con Farquaad y emprende un viaje para conseguir que la bella princesa Fiona acceda a ser la novia del Lord. En tan importante misión le acompaña un divertido burro, dispuesto a hacer cualquier cosa por Shrek: todo, menos guardar silencio.

13.2. Premios de *Shrek*

Premios	Año	Categoría	Nominado	Resultado
Óscar	2002	Mejor película de animación	Aron Warner	Ganador
Óscar	2002	Mejor guion adaptado	Ted Elliot, Terry Rossio, Joe Stillman y Roger S. H. Schulman	Nominado
Globos de Oro	2002	Mejor película cómica o musical		Nominada
BAFTA	2002	Mejor película		Nominada
BAFTA	2002	Mejor actor de reparto	Eddie Murphy	Nominado
BAFTA	2002	Mejor guion adaptado	Ted Elliot, Terry Rossio, Joe Stillman y Roger S. H. Schulman	Ganadores
BAFTA	2002	Mejor música original	Harry Gregson-Williams y John Powell	Nominados
BAFTA	2002	Mejor sonido	Andy Nelson, Anna Behlmer, Wylie Stateman, Lon Bender	Nominados
BAFTA	2002	Mejores efectos visuales	Ken Bielenberg	Nominado
BAFTA Children awards	2002	Mejor película Animada		Ganadora
Annie	2002	Mejor película animada	Andrew Adamson y Vicky Jenson	Ganador
Annie	2002	Mejor dirección en una película animada	Andrew Adamson y Vicky Jenson	Ganador
Annie	2002	Mejor guion en una película animada	Ted Elliot, Terry Rossio, Joe Stillman y Roger S. H. Schulman	Ganador
Annie	2002	Mejores efectos en una película animada	Arnauld Lamarlette	Ganador
Annie	2002	Mejor banda sonora en una producción de película animada	John Powell y Harry Gregson-Williams	Ganador
Annie	2002	Mejor storyboard en una película animada	Robert Koo	Ganador

Annie	2002	Mejor actor de voz en una película animada	Eddie Murphy	Ganador
Annie	2002	Mejor diseño de producción	Guillaume Aretos	Ganador
Annie	2002	Mejor diseño de personajes	Douglas Rogers, Jason Reisig, Paul Chung y Raman Hui	Nominado
Critic Choice Awards	2002	Mejor Película Animada		Ganador
Critic Choice Awards	2002	Mejor Película		Nominado

Bibliografía

Antti Aarne. (1961). *The Types of the Folktale: A Classification and Bibliography*. Helsinki, The Finnish Academy of Science and Letters.

Benítez, Á. P. (Ed.). (2000). *Antología de cuentos populares* (Vol. 11). EDAF.

Cáceres Blanco, R. (2016). *Mundos épicos imaginarios: de J. R. R. Tolkien a G. R. R. Martin*. Universidad Autónoma de Madrid.

Campbell, J. (1959). *El héroe de las mil caras: psicoanálisis del mito*. Fondo de Cultura Económica.

Carrington, L. (1992). *El séptimo caballo y otros cuentos*. Siglo XXI.

Curtius, E. R. (1988). *Literatura europea y edad media latina*. Madrid, Fondo de cultura económica de España.

Domínguez García, B. (2018). *Hadas y brujas: La escritura de los cuentos de hadas en escritoras contemporáneas en lengua inglesa* (Vol. 40). Servicio de Publicaciones de la Universidad de Huelva.

Domínguez Palomo, S. (2010). “Un estudio sobre los orígenes del cuento popular: historia y folclore”. *Revista de Claseshistoria*, (3), 60.

Duncker, P. (1992). *Sisters and Strangers an Introduction to Contemporary Feminist Fiction*. Oxford, Blackwell Publishers.

Dye, T. y Kelesides, T. (2014). *The Sword of Master of Rancho Castillo*. Ape Entertainment.

García, J. L. A. (2006). *El cuento folclórico en la literatura y en la tradición oral* (Vol. 126). Universitat de València.

Gutiérrez Delgado, R. (2012). “El protagonista y el héroe: definición y análisis poético de la acción dramática y de la cualidad de lo heroico”. *Ámbitos: Revista Internacional de Comunicación*, 21, 43-62.

Greimas, A. J. (1996). *Sémantique structurale*. s.l.

Gutiérrez Delgado, R. (2012). El protagonista y el héroe: definición y análisis poético de la acción dramática y de la cualidad de lo heroico. *Ámbitos: Revista Internacional de Comunicación*, 21, 43-62.

Jean, G. (1988). *El poder de los cuentos*. Barcelona, Pirene.

López Martín, J. (2017). *El cuento y su valor*. Málaga, ICB. S. L.

M. Rodríguez, R. (2018). *El personaje del antihéroe*. Recuperado de <http://blog.verbalina.com/como-crear-antiheroe/>

Matamoro, B. (1982). Una teoría del héroe. *AA. VV., El lenguaje y el inconsciente freudiano, Siglo XXI, México*, 305.

Mélétinski, E. (1985). En Propp, V. *Morfología del cuento* [1928]. Madrid, Akal.

Montero Montero, P. (1990). *Literatura tradicional cuentos populares extremeños: una aportación metodológica desde la etnografía*.

Montoya, V. (2007). “El lenguaje simbólico en los cuentos populares”. *Primeras noticias. Revista de literatura*, (224), 7-12.

Mora, D. A. (2012). “El viaje del héroe al espacio monstruoso: metáforas de un saber biopolítico hecho novela”. *Revista Rupturas*, 2(2), 392-422.

Orduña, J. (s.f.). *El cuento: La clase de Javier*. Disponible en <https://clasedelengua.webnode.es/temas-de-lengua/el-cuento/> (consultado el 1 de abril de 2019).

Pedrosa, J. M. (2003). “La lógica de lo heroico: mito, épica, cuento, cine, deporte...(modelos narratológicos y teorías de la cultura)”. *Los mitos, los héroes*, 37-63.

Pedrosa, J. M. (2005). “Ogros, brujas, vampiros, fantasmas: la lógica del oponente frente a la lógica del héroe”. *ELO: Estudios de Literatura Oral*, (11-12 (2005-2006)), 217-235.

Pikouch, N. (1985). “El reto del héroe infantil”. *Revista Interamericana de Bibliotecología*, 8(2), 7-11.

Propp, V. (1985). *Morfología del cuento* [1928]. Madrid, Akal.

Sánchez-Escalonilla, A. (2009). *Fantasía de aventuras. Claves creativas en novela y cine*. Barcelona, Ariel.

Steig, W. (1993) *SHREK!*. Farrar, Straus and Giroux

Tierno, B., & Giménez, M. (2004). *La educación y la enseñanza infantil de 3 a 6 años*. Aguilar. Santillana Familia. Bogotá. Colombia.

Thompson, Stith. (1977). *The Folktale*. Berkeley, University of California Press.

Tolkien, J. R. R. (1993). *Las cartas de J. R. R. Tolkien*. Barcelona, Minotauro.

Uther, Hans-Jörg. (2004). *The Types of International Folktales: A Classification and Bibliography. Based on the system of Antti Aarne and Stith Thompson*. Helsinki, Suomalainen Tiedeakatemia.

Uzun Hazneci, Özlem. (2016). *Shrek series as an example of transmedia storytelling in animation cinema*. Estambul, Maltepe University.

Vilches, L. F. B. (2017). “El viaje del héroe en la narrativa de videojuegos”. *Quaderns de Cine*, (12), 27-33.

Vogler, C. (2002). *El viaje del escritor*. Ediciones Robinbook.

Wundt, W. (1900). *Völkerpsychologie*. Disponible en <https://archive.org/details/vlkerpsycholog11wund/page/2> (consultado el 1 de abril de 2019).

Zapata Ruiz, T. (2007). *El cuento de hadas, el cuento maravilloso o el cuento de encantamiento: Un recorrido teórico sobre sus características literarias*. Cuenca, Ediciones de la Universidad de Castilla-La Mancha.

Filmografía

Antz (Hormigaz) (*Antz*, Eric Darnell y Tim Johnson, 1998).

Batman Forever (Joel Schumacher, 1995).

Batman & Robin (Joel Schumacher, 1997).

Chicken Run: Evasión en la granja (*Chicken Run*, Nick Park y Peter Lord, 2010).

Cómo entrenar a tu dragón (*How to Train Your Dragon*, Chris Sanders y Dean DeBlois, 2010).

Donkey's Caroling Christmas-tacular (Walt Dohrn y Raman Hui, 2010).

El gato con botas (*Puss in Boots*, Chris Miller, 2011).

El príncipe de Egipto (*The Prince of Egypt*, Brenda Chapman, Steve Hickner y Simon Wells, 1998).

El Señor de los Anillos: la Comunidad del Anillo (*The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring*, Peter Jackson, 2001),

Far Far Away Idol (Andrew Adamson, Kelly Asbury y Conrad Vernon, 2004)

Harry Potter y la piedra filosofal (*Harry Potter and the Philosopher's Stone*, Chris Columbus, 2001).

Kung Fu Panda (Mark Osborne y John Wayne Stevenson, 2008).

La Cenicienta (*Cinderella*, Clyde Geronimi, Wilfred Jackson y Hamilton Luske, 1950).

La ruta hacia El Dorado (*The Road to El Dorado* Eric Bibo Bergeron y Don Paul, 2010).

Las Crónicas de Narnia: el león, la bruja y el armario (*The Chronicles of Narnia: The Lion, The Witch and the Wardrobe*, Andrew Adamson, 2005).

Los pingüinos de Madagascar (*The Penguins of Madagascar*, Nickelodeon, 2008-2015).

Madagascar (Eric Darnell y Tom McGrath, 2005).

Monstruos contra alienígenas (*Monsters vs Aliens*, Rob Letterman y Conrad Vernon, 2010).

Scared Shrekless (Gary Trousdale y Raman Hui, 2010)

Shrek (Andrew Adamson y Vicky Jenson, 2001).

Shrek 2 (Andrew Adamson, Kelly Asbury y Conrad Vernon, 2004).

Shrek 4: Felices para siempre (Shrek Forever After), Mike Mitchell, 2010).

Shrek in the Swamp Karaoke Dance Party (Andrew Adamson y Vicky Jenson, 2001).

Shrek the Halls (Gary Trousdale, 2007).

Shrek tercero (Shrek The Third), Chris Miller, 2007).

The Pig Who Cried Werewolf (Gary Trousdale, 2011)

Thriller Night (Gary Trousdale, 2011)

Wallace y Gromit: La Batalla de los Vegetales (Wallace & Gromit: The Curse of the Were-Rabbit), Nick Park y Steve Box, 2005).

Páginas Web de consulta

<https://prabook.com/web/vsevolod.miller/1776111>

<https://clasedelengua.webnode.es/temas-de-lengua/el-cuento/>

http://www.scielo.org.bo/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1815-0276200800010001

<https://dle.rae.es/?id=2t24Dbz>

<https://es.sott.net/article/52776-Descubriendo-el-Mito-del-Viaje-del-Heroe>

<https://www.britannica.com/topic/DreamWorks-Animation>

<https://www.telegraph.co.uk/culture/film/7801642/The-spectacular-rise-and-fall-of-DreamWorks.html>

<https://www.broadwayworld.com/los-angeles/article/Vicky-Jenson-to-Direct-TIME-STANDS-STILL-at-Secret-Rose-Theatre-20141217>

<https://www.boxofficemojo.com/yearly/chart/?yr=2001&p=.htm>

<https://www.imdb.com/title/tt0126029/awards>

https://dreamworks.fandom.com/wiki/Shrek_Soundtrack

https://www.goodreads.com/book/show/843550.Shrek_?ac=1&from_search=true
6092/

<https://www.imdb.com/title/tt0298148/awards>

<https://www.boxofficemojo.com/yearly/chart/?yr=2007&p=.htm>

https://dreamworks.fandom.com/wiki/Category:Shrek_Shots

<https://www.universalorlando.com/web/es/us/things-to-do/rides-attractions/shrek-4-d/index.html>

https://www.ebay.es/sch/i.html?_from=R40&_trksid=m570.11313&_nkw=shrek&_sacat=0

<https://psicologiamente.com/psicologia/que-significa-el-color-verde>

https://dragoncity.fandom.com/es/wiki/Categor%C3%ADa:Dragones_de_Cuentos_de_Hadas

<https://dle.rae.es/?id=41mQdfw>