

# SHREK

## y la subversión del cuento maravilloso

Análisis de la estrategia humorística y la desidealización de los cuentos maravillosos en la película *Shrek* (2001)



**Rosenberg Matías Manuel**

Lic. en Producción y Dirección de Cine, Televisión y Radio (410)

Universidad de Belgrano 2022

Matrícula 41002376

Tutoría por Lic. María Fernanda Kruger

## Resumen

*Shrek* (2001) es un film producido por DreamWorks SKG, que representó un cambio generacional y una nueva era para el género cinematográfico de la animación. Trabajamos con la hipótesis de que *Shrek* (2001) se propone tematizar la ruptura de los estereotipos del cuento maravilloso por medio una estrategia humorística de polifonía textual permanente en dos niveles distintos. Este análisis estudia tanto las relaciones intertextuales, los métodos y categorías del humor, y la estructura narrativa del film.



# Índice del proyecto

1. Introducción.....	6
1.1 Como las cebollas.....	6
1.2 Hipótesis .....	9
1.3 Pregunta general .....	10
1.4 Preguntas específicas .....	10
1.4.1 Relaciones transtextuales .....	10
1.4.2 El humor, la sátira y la parodia .....	10
1.4.3 Construcción de personajes y recursos narrativos visuales.....	10
1.5. Formulación de objetivos .....	11
1.5.1 Objetivos generales de la investigación.....	11
1.5.2 Objetivos específicos de la investigación .....	11
2. Estado de la cuestión .....	12
2.1 La transtextualidad y las referencias literarias clásicas .....	12
2.2 El humor y la sátira.....	15
2.3 El lenguaje cinematográfico .....	15
3. Marco Contextual .....	17
3.1 Disney a través de los años .....	17
3.2 El surgimiento de DreamWorks .....	18
3.3 Un cambio generacional .....	20
4. Marco teórico .....	22
4.1 Desidealización y los estereotipos en los cuentos maravillosos.....	22
4.2 Cuentos maravillosos .....	22
4.3 Dominio público y derechos de autor .....	23
4.4 Gag cómico cinematográfico.....	23
4.5 Transtextualidad .....	24
4.5.1 Intertextualidad .....	24
4.5.2 Paratextualidad .....	24
4.5.3 Metatextualidad .....	24
4.5.4 Hipertextualidad.....	25
4.5.5 Architextualidad .....	25
4.5.6 Hipertexto e imitación .....	26
4.6 Humor y Sátira .....	26
4.6.1 Absurdo.....	26

4.6.2 Burlesco .....	26
4.6.3 Caricatura .....	26
4.6.4 Chiste .....	27
4.6.5 Dibujo animado .....	27
4.6.6 Farsa .....	27
4.6.7 Grotesco .....	27
4.6.8 Humor gráfico .....	27
4.6.9 Ironía .....	27
4.6.10 Parodia .....	27
4.6.11 Realismo grotesco .....	27
4.6.12 Ridículo .....	28
4.6.13 Sátira .....	28
4.7 Análisis de estructura y construcción del héroe .....	28
4.7.1 Funciones de Propp .....	28
4.7.1.1 Alejamiento .....	29
4.7.1.2 Prohibición .....	29
4.7.1.3 Transgresión .....	29
4.7.1.4 Interrogatorio .....	29
4.7.1.5 Información .....	29
4.7.1.6 Engaño .....	29
4.7.1.7 Complicidad .....	29
4.7.1.8 Fechoría .....	29
4.7.1.9 Mediación .....	30
4.7.1.10 Aceptación .....	30
4.7.1.11 Partida .....	30
4.7.1.12 Prueba .....	30
4.7.1.13 Reacción .....	30
4.7.1.14 Recepción .....	30
4.7.1.15 Viaje .....	30
4.7.1.16 Combate .....	31
4.7.1.17 Marca .....	31
4.7.1.18 Victoria .....	31
4.7.1.19 Reparación .....	31
4.7.1.20 Regreso .....	31
4.7.1.21 Persecución .....	31

4.7.1.22 Socorro .....	31
4.7.1.23 Llegada de Incógnito .....	31
4.7.1.24 Pretensiones Engañosas .....	32
4.7.1.25 Tarea Difícil .....	32
4.7.1.26 Tarea Cumplida.....	32
4.7.1.27 Reconocimiento.....	32
4.7.1.28 Exposición .....	32
4.7.1.29 Transfiguración .....	32
4.7.1.30 Castigo .....	32
4.7.1.31 Matrimonio.....	32
4.7.2 Descripción de personajes .....	32
4.7.3 Arco de transformación .....	33
5. Marco Metodológico .....	34
6. Análisis.....	37
6.1 Los recursos transtextuales .....	37
Matriz 6.1.1 .....	37
6.2 Las funciones narrativas .....	40
Matriz 6.2.1 .....	40
6.3 Categorías del humor.....	42
Matriz 6.3.1 .....	42
6.4 Personajes del film .....	44
Matriz 6.4.1 .....	44
Matriz 6.4.2.....	45
6.5 Posterior al análisis .....	46
7. Conclusión.....	49
7.1 El centro de la cebolla.....	49
7.2 La estrategia humorística.....	49
8. Bibliografía.....	51
8.1 Filmografía.....	55
8.2 Ficha Técnica .....	55

# 1. Introducción

## 1.1 Como las cebollas.

Shrek: Para tu información, los ogros somos muy diferentes de lo que creen.  
Burro: ¿Ejemplo?  
Shrek: ¿Ejemplo? Los ogros son como cebollas.  
Burro: ¿Apestan?  
Shrek: ¡Sí! ¡No!  
Burro: ¿Te hacen llorar?  
Shrek: ¡No!  
Burro: Ya sé, si los dejas al sol, ¿se ponen de color marrón y les salen pelitos blancos?  
Shrek: ¡No! ¡Capas! ¡Las cebollas tienen capas! ¡Los ogros tenemos capas! ¡Las cebollas las tienen! ¿Entiendes? ¡Ambos tenemos capas!  
Burro: ¡Oh! ¡Ambos tienen capas! Pero no a todos les gustan las cebollas. ¡Pasteles! ¡A todos les gusta el pastel! ¡Y los hacen en capas!  
Shrek: ¡Y a mí qué me importa... lo que les guste a todos! ¡Los ogros no son pasteles!

Esta comparación es probablemente la metáfora que mejor presenta la idea principal de la película *Shrek* (2001): **el aspecto físico no es lo importante**<sup>1</sup>, mensaje que también se explicita en su versión original, el libro *Shrek!* de William Steig publicado en 1990. Este mensaje fue comunicado de muchas formas a lo largo de la historia. Sin embargo, creemos que el film producido por Dreamworks lo hizo de un modo innovador y revolucionario dentro del contexto en el que se dio a conocer.

Al igual que los ogros, esta tesina será presentada en forma de cebolla. Capa tras capa, encontraremos un nuevo nivel de transtextualidad que hará aún más potente al mensaje en cuestión.

*Shrek* (2001) es el primer largometraje de la saga *Shrek*. Fue dirigida por Andrew Adamson, y Vicky Jenson, escrita por Conrad Vernon, Chris Miller, Cody Cameron, Joe Stillman, Terry Rossio, Ted Elliott, Roger S. H. Schulman, producida por DreamWorks y protagonizada por Mike Myers (Shrek), Eddie Murphy (Asno/Burro), Cameron Diaz (Fiona) y John Lithgow (Lord Farquaad). Fue producida con un presupuesto inicial de USD \$60 millones, y logró recaudar USD \$484.4 millones.

Su trama es simple: un ogro llamado Shrek vive en su pantano, pero su preciada soledad se ve súbitamente interrumpida por la invasión de los ruidosos personajes de los cuentos maravillosos. Todos fueron expulsados de sus reinos por el malvado Lord Farquaad. Decidido a salvar su hogar, Shrek hace un trato con Farquaad y se prepara para rescatar a la princesa Fiona, quien sería la esposa de Farquaad.

---

<sup>1</sup> Steig, William (1990) *Shrek!* Editura Grupul Editorial Art, ISBN 6067880539

Ante los ojos de los espectadores de la época, Shrek fue una película distinta a lo que acostumbraban ver, pero con elementos familiares y un tono conocido. La historia invierte humorísticamente la narrativa clásica de tramas popularizadas por Walt Disney Animation Studios, como *La Bella Durmiente* (1959) o *La Bella y la Bestia* (1991).



En este caso, el ogro deja su usual papel de villano para convertirse en el héroe protagonista de la historia, y es él quien debe rescatar y conquistar a la princesa, quien también elige convertirse en ogro para vivir felizmente junto a Shrek.

Sin embargo, una capa inferior nos permite observar que este film también incorpora a muchos personajes conocidos del folklore popular internacional de los cuentos maravillosos, algunos de los cuales podemos reconocer fácilmente como Pinocho, el Hombrecito de Jengibre, el Lobo feroz, los Tres Cerditos e incluso algunas princesas como Blancanieves, Cenicienta o La Bella Durmiente. Todos estos personajes fueron transmitidos por la literatura infantil de generación en generación, pero en este caso se presentan como referencias al mundo fantástico que Disney creó durante el último siglo. En esta película de Dreamworks, se utilizan de modo alterno al que conocemos, con fines humorísticos e invirtiendo el encanto clásico que inicialmente llevaban.

Podemos encontrar también referencias al mundo de fantasía construido por Disney al observar locaciones como el reino de Duloc, donde se sitúa el gran castillo desde el cual gobierna Lord Farquaad. El espacio fue diseñado con una clara inspiración en los parques de Disney, a tal punto que, al llegar, Shrek y Burro son bienvenidos con una paródica representación de *It's A Small World*, posiblemente la atracción más reconocida de los parques Disney alrededor del mundo.

En otra capa de este análisis, debemos tener en cuenta un aspecto relevante: el contexto histórico y cinematográfico en el que se genera la película. Durante la última década del siglo XX, Walt Disney Animation Studios llegó a su apogeo en el género de la animación cinematográfica. Se conoce a este época como el renacimiento de Disney (1989-1999). La aparición de DreamWorks, y particularmente el éxito de *Shrek* (2001), marcó un cambio en esa historia. Conflictos internos entre los altos ejecutivos de los estudios mencionados, nuevas tecnologías de animación 3D y la popularización de la televisión infantil siempre presente, son algunos de los factores que lograron generar esta ruptura generacional que podemos ver representada en muchos aspectos del film. Entraremos en más detalle sobre estos temas en la sección de Marco Contextual (Capítulo 3).

En este trabajo se realizará un análisis en profundidad sobre todas las capas mencionadas hasta ahora, con el fin de comprender cuál es exactamente la estrategia humorística que se utiliza en esta película para tematizar la desidealización de los estereotipos presentes en los cuentos maravillosos y sus clásicas moralejas y enseñanzas. Nos preguntamos cuál es el camino que decidieron tomar los creadores del film para llegar al objetivo buscado (siendo este la ruptura de los estereotipos de los cuentos maravillosos y la transmisión del mensaje de que la apariencia física no es lo importante), y cuáles son las diferentes acciones y tácticas que utilizaron en el proceso.

Nos proponemos comprobar la hipótesis de que la estrategia de la película pasa por una polifonía textual permanente en dos niveles: una intertextualidad de referencias clásicas explícitas (la participación de Pinocho, Blancanieves, etc.) y otra intertextualidad más amplia que sucede con la narrativa heroica en general (donde el héroe, además de ser bueno, ya no debe ser lindo, elegante, de carácter ideal, bondadoso, etc).

El presente análisis se considera de interés para el campo de estudio, ya que este film revolucionó al cine de animación y abrió un nuevo horizonte de posibilidades para los profesionales de la industria cinematográfica. Significó una revisión sobre ciertos mensajes que debían actualizarse y generó incluso cambios a nivel estructural en estudios rivales como Walt Disney Animation Studios. Hubo estudios aislados acerca de la transtextualidad y los recursos humorísticos que utiliza esta película, pero en ninguno se unifican estos dos niveles de investigación.



## 1.2 Hipótesis

El film *Shrek* (2001) se propone tematizar la ruptura de los estereotipos del cuento maravilloso por medio una estrategia humorística de polifonía textual permanente en dos niveles.

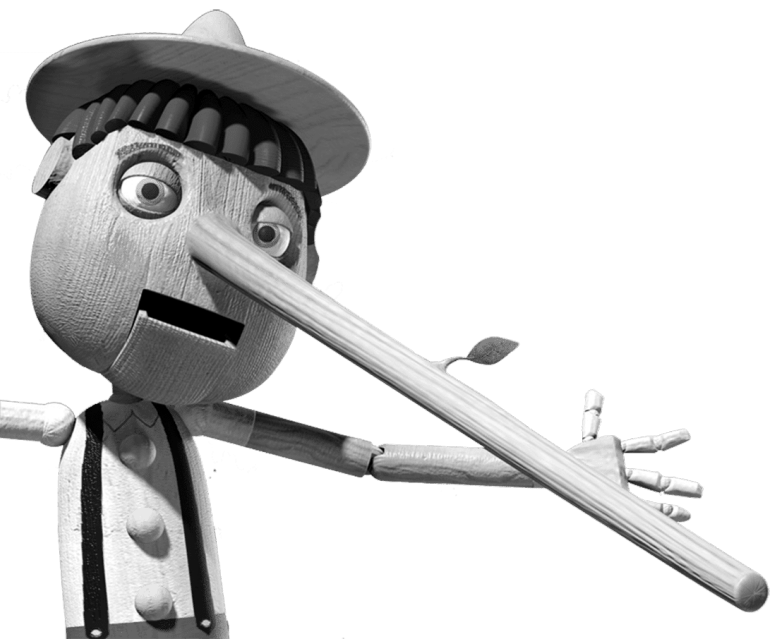
### Desarrollo de la hipótesis

La estrategia de la película pasa por una **polifonía textual permanente** entre los recursos que explícitamente parodiza, como son las películas clásicas de los cuentos maravillosos, pero además la inversión de ciertos elementos que no tienen que ver con un cuento en particular, sino de toda la narrativa heroica en general. En esos cruces textuales podemos encontrar caricaturas, parodias, inversiones.

Hay entonces **dos niveles de intertextualidad**: una intertextualidad de referencias clásicas explícitas (la participación de Pinocho, Blancanieves, etc.) y otra intertextualidad más amplia que sucede con la narrativa heroica en general (donde el héroe, además de ser bueno, ya no debe ser lindo, elegante, de carácter ideal, bondadoso, etc).

La película se propone **tematizar la desidealización** de estos estereotipos clásicos del cuento maravilloso por medio de un recurso transtextual e intertextual a través del cual se juegan cuestiones humorísticas debido a que, en términos generales, lo humorístico o cómico está inseparablemente asociado con la desidealización.

Se enfatiza la desidealización al mostrar los casos más idealizados posibles, siendo estos los cuentos maravillosos, en particular, las adaptaciones de Walt Disney Animation Studios.



### 1.3 Pregunta general

- ¿Cuáles son los tipos de **estrategia humorística** principales del diseño narrativo de la película *Shrek* (2001)?
  - ¿De qué modo se utiliza la **polifonía textual** sobre los recursos parodiados?
  - ¿Qué uso se hace de la inversión de ciertos elementos relativos a la **narrativa heroica** en general con fines cómicos?

### 1.4 Preguntas específicas

#### 1.4.1 Relaciones transtextuales

- De acuerdo a las definiciones y clasificaciones presentadas por Gerard Genette (89)<sup>2</sup>, ¿Cuáles son los recursos transtextuales presentes en la película *Shrek* (2001)<sup>3</sup>?

#### 1.4.2 El humor, la sátira y la parodia

- La película *Shrek* (2001) comienza con la utilización del recurso narrativo del libro de cuentos maravillosos que también es utilizado en *La Bella Durmiente* (1959), ¿cómo se utiliza desde el punto de vista del humor y su efecto transgresor?
- Luego de la primera secuencia narrativa del libro de cuentos maravillosos, ¿qué elementos narrativos se utilizan durante la secuencia inicial de presentación y títulos, con funciones subversivas, satíricas y transtextuales?

#### 1.4.3 Construcción de personajes y recursos narrativos visuales

- ¿Cuáles de las funciones propuestas por Propp<sup>4</sup> sobre los cuentos maravillosos, están presentes en este film? ¿De qué modo se invierte su funcionamiento dentro de la narración?
- Teniendo en cuenta el modelo actancial propuesto por Greimas<sup>5</sup> ¿Qué tipo de categorización de actante corresponde a cada personaje dentro del film?

---

<sup>2</sup> Genette G. (1982) *Palimpsestos: La literatura en segundo grado*. Taurus, ISBN 2020061163.

<sup>3</sup> DreamWorks Animation, Pacific Data Images (PDI) (2001). *Shrek*.

<sup>4</sup> Propp V. (1928) *Morfología del cuento*. Akal, ISBN 8476000200.

<sup>5</sup> Casetti F, Di Chio F. (1991) *Cómo Analizar un Film*. Barcelona, Grupo Planeta (GBS), ISBN 8475096689.

## **1.5. Formulación de objetivos**

### **1.5.1 Objetivos generales de la investigación**

- Identificar cómo a través de la polifonía textual y la inversión de la narrativa heroica la película elabora una estrategia humorística para romper con los estereotipos idealizados de los cuentos maravillosos.
  - Describir el uso de una polifonía textual sobre los recursos parodiados, para saber si hay referencias a películas de Walt Disney Animation Studios y/o películas clásicas.
  - Caracterizar la inversión de ciertos elementos relativos a la narrativa heroica en general con el fin de comprender su efecto cómico resultante.

### **1.5.2 Objetivos específicos de la investigación**

- Analizar estructuralmente la trama del film, de acuerdo a los distintos modelos consultados, particularmente el propuesto por Propp, para comprender los puntos clave de la trama, y su relación con la narrativa heroica clásica.
- Identificar los elementos transtextuales utilizados durante la secuencia inicial de presentación y títulos de la película *Shrek* (2001), para analizarlos desde sus funciones subversivas y satíricas.
- Determinar el modo en que se tematiza la ruptura de ciertos estereotipos idealizados de los cuentos maravillosos por medio de dos niveles de intertextualidad utilizados en la narrativa:
  - A. Una transtextualidad de referencias clásicas explícitas.
  - B. Una transtextualidad más amplia que sucede con la narrativa heroica en general.

## 2. Estado de la cuestión

Es pertinente realizar una serie de aclaraciones respecto al estado de la cuestión desarrollado en el presente trabajo. Es necesario explicar el modo en que serán expuestas las obras a continuación. Dada la amplitud temática del objeto de investigación, los textos y sus respectivos autores deberán ser desplegados por separado, de acuerdo al área sobre el que se encuentren trabajando. Se expondrá bibliografía relacionada a la sátira y al humor, al cine y la animación, y a la transtextualidad y las referencias literarias clásicas de modo independiente, únicamente siendo estas áreas relacionadas en el presente trabajo, y mediante la citación de otros trabajos de investigación. El listado de bibliografía completo se encuentra al finalizar el trabajo.



### 2.1 La transtextualidad y las referencias literarias clásicas

Debido a motivaciones cronológicas, es preciso comenzar con un análisis en profundidad del estudio de los cuentos maravillosos. Morfología del cuento<sup>6</sup> de Vladimir Propp comienza por definir brevemente la cuestión que será punto de partida para su investigación: La palabra morfología significa el estudio de las formas. En este clásico y reconocido libro escrito por Vladimir Propp hace poco menos de un siglo, se torna este campo de estudio hacia los cuentos maravillosos existentes hasta la época en que se realizó el análisis. Es muy interesante pensar el extenso legado que este libro ha dejado en tantos otros trabajos de análisis e investigaciones. En este libro se analizan las partes que componen a los cuentos maravillosos, con el propósito de encontrar un sistema que analice las diversas temáticas que los componen.

Este es un texto con un alto nivel de especificidad, y es por esto que se mantiene fructuoso tantos años después. Es utilizado como referencia bibliográfica y como base metodológica de análisis por diversos autores, entre los que se encuentra el texto *Metalinguaje y otredad*<sup>7</sup>, donde el Lic. Ángel Pablo Cano Gámez desarrolla un análisis sobre el film *Shrek* (2001)<sup>8</sup> desde el enfoque de la estructura clásica literaria, relacionándolo con los clásicos de Walt Disney Animation Studios.

“El protagonista, el héroe que rescata a la princesa, no es el sujeto varonil y musculoso de las películas que desarrollan este tema, sino un horrible troll de aspecto fiero que vive en un lugar nauseabundo. La dama, la delicada princesa a la que hay que

<sup>6</sup> Propp V. (1928) *Morfología del cuento*. Akal, ISBN 8476000200.

<sup>7</sup> Gómez, Lic. (2003). *Metalinguaje y otredad: posmodernidad en Shrek*. Revista Latina de Comunicación Social. 56.

<sup>8</sup> DreamWorks Animation, Pacific Data Images (PDI) (2001). *Shrek*.

rescatar, eructa y se pelea como un terrible salteador de caminos. Y el corcel vigoroso sobre el que cabalgan los enamorados es un burro charlatán.”

“Estas y otras caracterizaciones de personajes, y también de lugares, lenguaje, vestiduras... hacen de *Shrek* una obra que necesita de la tradición del cuento clásico conocida por el espectador para configurar una variación de sentido en una nueva clave de interpretación.”

La autora Ángela Palacios Martín también utiliza como referencia al texto de Propp para su investigación titulada *El Monstruo Reconvertido en Héroe: La Subversión de la Figura del Príncipe Azul en Shrek*<sup>9</sup>. En este se analiza al personaje de Shrek como un ogro en posición de príncipe. Se repasan los orígenes del personaje y sus fuentes, la evolución y humanización al transcurrir la historia, la relación con la princesa y la oposición entre ogro y príncipe azul en la literatura clásica.

“Por un lado, se posiciona como una reescritura de cuentos de hadas, en la que los personajes se alejan de los patrones marcados por la tradición y empiezan a crear los suyos propios. Mientras que, por otro lado, sigue la línea de muchas ficciones de género fantástico actuales, en las que se produce una humanización del monstruo.”

El último análisis que se mencionará en este apartado se titula *Reflexiones contadas sobre la ficción y la parodia*<sup>10</sup>. El autor Pedro Javier Millán Barroso investiga el modo en que las referencias de la literatura clásica son utilizadas en las industrias culturales de la sociedad postmoderna, con un enfoque específico sobre *Shrek* (2001). Se realizan comparaciones con el Quijote, que utiliza recursos similares, y se analiza la verosimilitud y creación del universo dentro de la saga en cuestión.

Siguiendo la línea literaria, es necesario tener presente el libro *Palimpsestos: La literatura en segundo grado*<sup>11</sup> de Gerard Genette. El autor introduce el concepto de paratextualidad como todo lo que pone al texto en relación, manifiesta o secreta, con otros textos. En relación a esto, alude a los conceptos de intertextualidad y architextualidad, desarrollando los distintos usos para cada uno en particular.

Se puede relacionar dicho texto con trabajos de investigación como *Subversión e intertextualidad*<sup>12</sup> de Xavier Mínguez López, donde se analiza a *Shrek* (2001) enfocándose en las referencias y alusiones literarias, tanto relacionadas con las fuentes folklóricas, como con otras fuentes más actuales. Mínguez López explica el concepto de intertextualidad, la relación de los dibujos animados con los relatos de base folklórica y el elemento subversivo desde una

---

<sup>9</sup> Martín, Á.P. (2019). *El monstruo reconvertido en héroe: La subversión de la figura del príncipe azul en Shrek*.

<sup>10</sup> Millán Barroso, P.J. (2003) *Shrek: Reflexiones contadas sobre la ficción y la parodia*. Cauce. Revista de Filología y su Didáctica, 26, 231-260.

<sup>11</sup> Genette G. (1982) *Palimpsestos: La literatura en segundo grado*. Taurus, ISBN 2020061163.

<sup>12</sup> Mínguez López, Xavier. (2012). *Subversión e intertextualidad en la saga Shrek*. Didáctica. Lengua y literatura. 24. 227-240.

serie de aspectos particulares: la escatología, la belleza, el papel activo de la mujer, comentarios desmitificadores y la desendulcificación.

“Las numerosas intertextualidades que utiliza la saga para vehicular las historias crea una red intrincada de referencias que, en muchos casos, exceden lo que podríamos considerar que es su competencia literaria. Este aspecto es más palmario cuanto más pequeños son los espectadores. En nuestra opinión, y como ya apunta Mendoza (2001), la intertextualidad alimenta la competencia literaria y crea un efecto boomerang que aumenta la misma competencia e incluso el alcance de las lecturas de intertextualidades.”

Mínguez López no participa únicamente de esta investigación dentro del área de la materia, sino que previamente había trabajado junto a Josep Ballester y Miquel Àngel Oltra en Intertextualidad y juego literario<sup>13</sup>. En el mismo se analizan los distintos tipos de intertextualidad e hipertextualidad en la saga de películas *Shrek* (2001-2010). Los autores explican los orígenes de muchos de sus componentes y las funciones subversivas en este nuevo contexto.

Para concluir el apartado relacionada a la literatura y sus recursos, es preciso mencionar el texto *Teoría y Técnica del Cuento*<sup>14</sup> de Enrique Anderson Imbert, donde se realiza un organizado análisis en el que deconstruye la morfología de los cuentos maravillosos y la analiza segmento por segmento, generando un sistema y estructura que funciona para poder comprender con un importante nivel de profundidad cada cuento, referencia o relato a ser analizado, como también el texto *Cuentos de Hadas, Alegorías de mundos internos*<sup>15</sup> de J. C. Cooper que relata el origen e historia de los cuentos maravillosos más conocidos y reproducidos mundialmente. Cooper también explica el significado y relevancia que los cuentos maravillosos tuvieron en las diversas culturas analizadas. Un análisis realmente interesante sobre el legado de estos clásicos relatos que nos alcanzan luego de siglos de historia y múltiples reversiones.

Un análisis relacionado y aplicado a la materia se puede encontrar en *De Shrek al cuento simbólico*<sup>16</sup> de la autora María Sanz. Este trabajo consiste en un breve análisis de la obra cinematográfica *Shrek* (2001) tomando como base a la Teoría del Relato, desarrollada en el libro *Clásico, manierista, postclásico*<sup>17</sup> de Jesús González Requena. Esta teoría sistematiza a la estructura clásica de un cuento, tomando ciertos puntos de la misma como referencias.

---

<sup>13</sup> Xavier Mínguez López, Josep Ballester, Miquel Àngel Oltra (2004). Intertextualidad y juego literario.

<sup>14</sup> Enrique Anderson Imbert (1979). *Teoría y Técnica del Cuento*. Editorial Ariel, ISBN 8434483890.

<sup>15</sup> J. C. Cooper (1986). *Cuentos de Hadas, Alegorías de mundos internos*.

<sup>16</sup> María Sanz (2006). *De Shrek al cuento simbólico*.

<sup>17</sup> Jesús González Requena (2008). *Clásico, Manierista, Postclásico*.

## 2.2 El humor y la sátira

Es importante comenzar el apartado sobre el humor y la sátira mencionando al texto *Diccionario crítico de términos del humor y breve enciclopedia de la cultura humorística argentina*<sup>18</sup>. Este libro escrito por un grupo de investigadores del humor y colaboradores invitados, todos coordinados por Ana Beatriz Flores, desarrolla los distintos conceptos literarios y lingüísticos relacionados al humor. Para cada categoría se expone una definición, un breve análisis, orígenes del término y una serie de ejemplos, junto a su respectiva bibliografía. Algunos de los temas tratados son: Absurdo, Burla/Burlesco, Caricatura, Chiste, Dibujos animados, Grotresco, Humor, Ironía, Parodia, Sátira y Realismo grotesco.

Podemos profundizar en este aspecto mediante la lectura de dos textos en concordancia: el primero se titula *El Arte de la Palabra y La Cultura Popular de la Risa*<sup>19</sup> de Mijaíl M. Bajtín. Bajtín se enfoca en el escritor ruso de origen ucraniano Nikolái Gógol y analiza el modo en que la literatura y la cultura popular pueden ser utilizados con fines humorísticos:

“El satírico que ríe, nunca es alegre. Es extremadamente hosco y sombrío. Sin embargo, en Gogol, la risa lo vence todo. Crea, entre otros, un tipo de catarsis de la trivialidad.”

El segundo libro es *Ironía, Sátira y Parodia*<sup>20</sup>, donde Linda Hutcheon desarrolla una investigación acerca de los conceptos ironía, sátira y parodia, en relación al lenguaje y sus modos de utilización en la comunicación. La suma de los textos referidos anteriormente servirán de base sobre la cual se podrá relacionar la metodología y teoría expuesta al lenguaje cinematográfico, en particular la película sobre la que se realizará el análisis.

## 2.3 El lenguaje cinematográfico

El tercer aspecto a analizar en este trabajo consta de la cinematografía y su lenguaje en particular. Para abrir dicho tema señalaremos el texto *De la literatura al cine*<sup>21</sup> de José Luis Sánchez Noriega. El libro indaga sobre el núcleo de la convergencia entre cine y literatura. En la primera parte se abordan las dimensiones que tiene la relación entre el cine y la literatura y se establece una tipología con los procedimientos más usuales de las adaptaciones, desde la mera plasmación visual a la creatividad desplegada por cineastas tan singulares como Buñuel o Almodóvar. En la segunda se ofrece una teoría del relato, basada en los estudios narratológicos más solventes, que da cuenta de las convergencias entre obras literarias y

---

<sup>18</sup> Ana Beatriz Flores (2014). *Diccionario crítico de términos del humor y breve enciclopedia de la cultura humorística argentina*. Editorial Secretaría de Investigación, Ciencia y Técnica, ISBN 9789503311615.

<sup>19</sup> Mijaíl M. Bajtín (1988). *El Arte de la Palabra y La Cultura Popular de la Risa*.

<sup>20</sup> Hutcheon L. (1985) *A Theory of Parody: The Teachings of Twentieth-Century Art Forms*. University of Illinois Press, ISBN 0252069382.

<sup>21</sup> José Luis Sánchez Noriega (2000). *De la literatura al cine: teoría y análisis de la adaptación*.

filmicas. La tercera parte presenta seis modelos prácticos de análisis de adaptaciones que se corresponden a textos literarios diversos. El libro, que se completa con una amplia filmografía con las principales obras de la literatura que han sido llevadas al cine, es el resultado de investigaciones y cursos, y se dirige a los estudiosos interesados en el cine en cuanto al relato y al conocimiento de los trasvases culturales.

Este texto sirve de base teórica a la hora de contemplar el análisis Consumo massmediático de la fealdad del dibujo animado cinematográfico *Shrek* (2001)<sup>22</sup> donde la autora Alexandra Patricia Almeida Hernández investiga la manera en que el producto animado *Shrek* (2001) es consumido por la audiencia infantil. Realiza un análisis estructural de contenido de la película, con el propósito de llegar a descubrir la ideología última que los productores quisieron transmitir; y un estudio propio del consumo en las audiencias infantiles para conocer la manera en que los niños/as leen, asimilan, se apropian y reconstruyen con sus propias historias.

“¿De qué manera este producto de la fealdad (*Shrek* I) es consumido por los niños y cómo se apropian ellos de los mensajes? Dentro de esta pregunta central se encuentran dos variables específicas: el contenido de la película y el consumo. Para ello el estudio se enfocó en analizar estos dos aspectos bajo el modelo de la sociosemiótica. Además se realizó un sondeo sobre la circulación y distribución, considerado como el contexto mediador dentro de la producción y el consumo.”

El libro *Cómo analizar un film*<sup>23</sup> de Casetti F y Di Chio F. aporta también un fuerte sustento y sistematización para el análisis de los personajes y sus acciones dentro del film. Todos los textos mencionados funcionan como base y sustento teórico para el presente análisis.

---

<sup>22</sup> Almeida Hernández, Alexandra Patricia. *Consumo massmediático de la fealdad del dibujo animado cinematográfico Shrek*. Quito, 2006, 167 p. Tesis (Maestría en Comunicación). Universidad Andina Simón Bolívar, Sede Ecuador. Área de Comunicación.

<sup>23</sup> Casetti F, Di Chio F. (1991) *Cómo Analizar un Film*. Barcelona, Grupo Planeta (GBS), ISBN 8475096689.



### 3. Marco Contextual

La historia del cine de animación es casi tan antigua como el cine en sí mismo. El primer largometraje de animación fue *El apóstol* (1917) de Quirino Cristiani, un film mudo y argentino<sup>24</sup>. Sin embargo, se le debe la popularización del género a **Walt Disney**, quien estrenó *Blancanieves y los siete enanitos* en el año 1937, dando comienzo a una tradición cinematográfica que mezcla distintas técnicas de animación con una audiencia clara siempre presente, el público infantil.

Walt Disney Animation Studios construyó su imperio tomando relatos y personajes de cuentos maravillosos del folklore popular (sobre todo de Europa) y generando versiones adaptadas para que sean aceptadas por audiencias infantiles a nivel global, acelerando así su consumo.

#### 3.1 Disney a través de los años

A pesar de tener mejores y peores épocas a nivel financiero y de taquilla, Disney dominó la escena del género en lo que restaba del siglo XX. La clasificación varía según los diversos autores, pero es ampliamente conocido el concepto de las diferentes eras de la animación de Disney.

Antes de que Walt Disney creara su imperio, fue animador. Incluso antes de imaginar a Mickey Mouse y fundar Walt Disney Studios, Walt trabajó en cortometrajes animados como "Alice Comedies" y "Laugh-O-Grams". Desde entonces, Disney continuó revolucionando la animación, creando largometrajes que se convirtieron en los primeros de su tipo. Desde películas animadas y dirigidas por él mismo, hasta películas completamente hechas de forma digital, el cine de Disney ha evolucionado enormemente en los últimos 100 años.<sup>25</sup>

La **Era Dorada** (1937-1942). Walt Disney ya se había convertido en uno de los animadores más exitosos de los Estados Unidos. Esta era incluye los seis primeros largometrajes animados que el estudio desarrolló, como *Pinocchio* (1940), *Fantasia* (1940), *Dumbo* (1941) y *Bambi* (1942), entre otras.

La **Era de tiempos de guerra** (1943-1949). Estados Unidos se unió al conflicto bélico de la Segunda Guerra Mundial en 1941 y muchos animadores se alistaron en el ejército. Las películas tuvieron que reducir sus costos. Se hicieron producciones a favor del ejército de los Estados Unidos.

---

24 Di Núbila, Domingo (1998). La época de oro. Historia del cine argentino I. Buenos Aires: Ediciones del Jilguero. pp. 32-34. ISBN 987-95786-5-1.

25 Bell, Brittany. (2015) "The 7 Eras of Disney Filmmaking. Disney Avenue, 13 Aug. 2015.

La **Era de Plata** (1950-1967). Volvieron las grandes producciones y se generaron numerosas innovaciones en la tecnología visual. Incluye películas como *Alicia en el país de las maravillas* (1951), *Peter Pan* (1953) y *El libro de la selva* (1967), entre otras.

La **Era de Bronce** (1970-1988). También conocida como la era oscura, fue una época de experimentación en cuanto a argumentos en la que se evitaron los cuentos maravillosos. Como los estudios abarataron costos rehusando esquemas de animación antiguos, también es conocida como la era Xerox. Incluye *Los Aristogatos* (1970) y *Robin Hood* (1973), entre otras.

El **Renacimiento de Disney** (1989-1999). Se vuelve a las raíces de Disney y retoman la tendencia de adaptar clásicos cuentos maravillosos a películas animadas. Volvieron también las canciones y los musicales, usando nuevas técnicas visuales aprendidas durante la era de bronce. Incluye *La Sirenita* (1989), *La Bella y la Bestia* (1991), *El Rey León* (1994) y *Mulán* (1998), entre otras.

La **Era del Posrenacimiento** (1999-2008). También conocida como la era experimental. Se buscó aplicar nuevas técnicas visuales como la aparición del 3D. En relación a los argumentos, se escribieron historias más familiares y de crecimiento personal, dejando de lado nuevamente los cuentos maravillosos. Incluye *Dinosaurio* (2000), *Lilo & Stitch* (2002), *Tierra de Osos* (2003) y *Chicken Little* (2005), entre otras.

Finalmente, el **Resurgimiento de Disney** (desde 2009 hasta la actualidad). También llamado el segundo renacimiento. Nuevamente se aplicaron las técnicas aprendidas y consolidadas durante la época anterior. Incluye *Frozen* (2013), *Zootopia* (2016) y *Moana* (2016), entre otras.<sup>26</sup>

### 3.2 El surgimiento de DreamWorks

Por otro lado, Steven Spielberg, Jeffrey Katzenberg y David Geffen lanzaron **DreamWorks SKG** en octubre de 1994. Su visión era crear un estudio amigable con los artistas para desarrollar, producir y distribuir películas y entretenimiento musical superiores que inspiraran y deleitaran a las audiencias de todo el mundo. Su rivalidad con Disney (y el flamante estudio Pixar) se hace presente desde sus inicios.

Resumiendo una larga historia, Jeffrey Katzenberg y Michael Eisner habían trabajado codo a codo en la producción de incontables películas en la industria cinematográfica. Ambos fueron contratados por The Walt Disney Company y se convirtieron en figuras claves para el

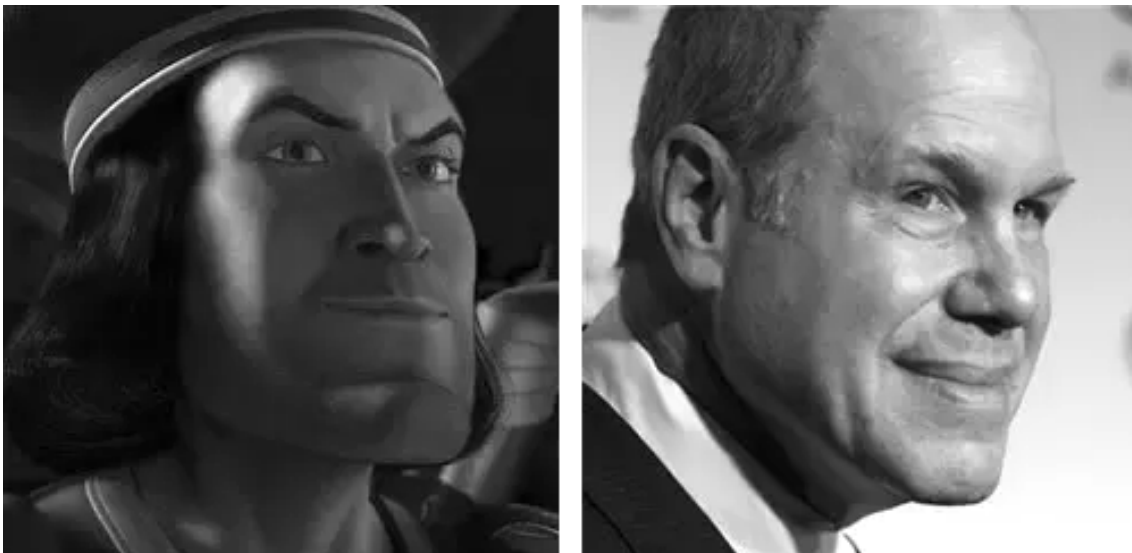
---

<sup>26</sup> Pallant Chris. (2011) *Demystifying Disney: A History of Disney Feature Animation*. York Road, London. The Continuum International Publishing Group.

resurgimiento del estudio de animación en la última década del siglo XX. Corría el año 1994 cuando Eisner, entonces presidente del estudio de animación, tuvo la oportunidad de elegir a Katzenberg como su mano derecha para dirigir al creciente estudio cinematográfico. Sin embargo, Eisner decidió no ascender a Katzenberg y solo seis meses después, este dejó la compañía para fundar su propio estudio, DreamWorks Animation.<sup>27</sup>

La separación no fue nada feliz y hubo demandas legales por la indemnización que duraron hasta cinco años. Eisner incluso llegó a utilizar la frase "pequeño enano" para referirse a Katzenberg. Dreamworks en 2001 presentó la película que le daría reconocimiento a nivel mundial, *Shrek* (2001). Esta película tuvo un gran éxito en su estreno durante 2001, en 2002 ganó el Oscar a la "mejor película de animación" y ayudó a establecer a DreamWorks como el competidor principal de Disney/Pixar en el campo de largometrajes de animación, particularmente en animación generada por computadora. Además, *Shrek* se convirtió en la mascota de las producciones de animación de la compañía.

Se puede argumentar que este film es una burla hacia Disney (y hacia Eisner) y podemos notarlo en cada una de las referencias previamente mencionadas. Incluso podemos encontrar un increíble parecido físico facial entre el odioso personaje de Lord Farquaad y Michael Eisner (se piensa que la corta altura de Lord Farquaad fue en respuesta al comentario de "pequeño enano" realizado por Eisner años atrás).



---

<sup>27</sup> LaPorte Nicole. (2010) *The Men Who Would Be King: An Almost Epic Tale of Moguls, Movies, and a Company Called DreamWorks*. Houghton Mifflin Harcourt.

### 3.3 Un cambio generacional

La aparición de las diversas técnicas de animación 3D en la última década del siglo XX y los primeros años del siglo XXI, permitió la democratización del género dando inicio a nuevos estudios y competidores. El costo de producir un film animado se redujo ampliamente, ya que no debían depender de la animación 2D y sus largos procesos.

A principios de siglo DreamWorks llamó la atención del mundo entero con la primera película de animación digital 3D que contaba con protagonistas humanos, con un estilo que no se había visto nunca antes. Hasta la fecha los protagonistas de este tipo de películas habían sido juguetes y animales, de manera que los estudios tuvieron que desarrollar un trabajo inaudito para lograr el resultado que se vio en pantalla.

Según S. Summers afirma, el éxito de taquilla de Shrek desató una ola de influencia estética que afectó a casi todos los grandes lanzamientos de CG hasta aproximadamente 2010. Shrek y sus secuelas supusieron por tanto toda una revolución en el campo de la animación en varios aspectos: técnico, estético, narrativo y musical.<sup>28</sup>

Llegado el cambio de siglo se genera un cambio generacional, tanto en la oferta del género por parte de los estudios, como por parte de la audiencia, que ahora está acostumbrada a tener alcance a la televisión y sus transmisiones infantiles de 24 horas, todos los días. Esta nueva generación de niños y niñas está menos acostumbrada a los clásicos cuentos maravillosos y busca en el cine algo que no pueda ver en su propio televisor.

En las áreas narrativo-musical hay que destacar que [las películas de la saga *Shrek*] fueron unas películas que rompieron con el molde establecido por Disney. En vez de las clásicas bandas sonoras compuestas ex profeso para cada película, Shrek introduce canciones del pop-rock contemporáneo y vintage, que le dan a la película un tono impetuoso, moderno y contemporáneo, todo lo contrario del tono nostálgico que las películas clásicas de Disney buscan establecer. La ruptura narrativa tampoco se queda atrás; la primera película se abre con una clara referencia a Blancanieves con un libro bellamente ilustrado abriéndose, y a continuación arrancando una hoja que Shrek usaría presumiblemente como papel higiénico, dejando claras sus intenciones transgresoras desde el principio.

Shrek toma los elementos típicos de los cuentos de princesas: dragones, caballeros, hadas, ogros... y con todos ellos realiza una gran parodia burlándose de los clichés típicos de esta clase de historias. Shrek introduce la ironía y la irreverencia en la animación, emplea un humor agudo dirigido tanto a niños como adultos y se acompaña de canciones que apelan a la sensibilidad de un público moderno. Consigue lo que Disney llevaba décadas intentando alcanzar, ampliar el público del cine animado. A

---

28 López López Laura. (2021) Historia técnica de Disney: su influencia en la evolución estética del cine animado. Universidad de Sevilla.

partir de ahora la animación ya no es un medio dirigido a niños, expande su audiencia y con ella su manera de expresarse y presentarse.<sup>29</sup>

DreamWorks irrumpe en este momento cuestionando el modo en que se pueden adaptar los cuentos maravillosos para las nuevas generaciones. El método de Disney, en el que se toman las versiones menos conflictivas de estos cuentos, ya no es la única alternativa.

Ya no es necesario presentar a los héroes y a las princesas como seres bellos y perfectos que luchan contra el mal, logran alcanzar sus metas y terminan con los horrendos villanos. Esta fórmula se presentaba como un **pacto de lectura** que Disney y los cuentos maravillosos generan con sus audiencias infantiles.

El pacto con el lector es ese acuerdo tácito que se establece entre el lector y la obra narrativa en el momento de ponerse a leer. En él, el lector, que sabe que se trata de una obra de ficción y que, por lo tanto, nada de lo que se cuenta ahí es «verdad», si no, a lo sumo, una recreación subjetiva; el lector, decía, acepta fingir que cree lo que le vamos a contar y se va a interesar por ello como si fuera cierto. Ese pacto es lo que hará que el lector suspenda su credibilidad y se sumerja en el sueño de la ficción. Si lo rompemos, sacaremos de golpe al lector de la lectura y provocaremos, muy probablemente, que pierda la confianza en nosotros. Consecuentemente, eso puede provocar que nunca más vuelva a acercarse a nuestros textos, pues hay millones de libros y de autores dispuestos a ser descubiertos.<sup>30</sup>

Dreamworks puede ahora sorprender a las audiencias, tomando este pacto de lectura y subvirtiendo sus normas. Generar humor a partir de referencias (para adultos y niños) a los relatos populares, y transmitir un mensaje más actualizado para las nuevas generaciones. Reírse de los relatos clásicos para terminar con su idealización y estereotipos clásicos, producto de las nuevas versiones de Disney.

---

29 López López Laura. (2021) *Historia técnica de Disney: su influencia en la evolución estética del cine animado*. Universidad de Sevilla.

30 Marcos Alejandro. (2018) *Las cinco claves del pacto con el lector*.

## 4. Marco teórico

El foco del proyecto se centrará en comprender el modo en el que la película se propone tematizar la ruptura del estereotipo del héroe clásico por medio de un recurso transtextual e intertextual a través del cual se juegan cuestiones humorísticas. Para alcanzar esa meta, se seleccionaron autores y referentes dentro de los tres campos académicos en cuestión: la sátira y el humor, la transtextualidad literaria, y el análisis de estructura y construcción del héroe.

En el presente apartado se definen los conceptos teóricos por los cuales está sustentado el trabajo y que son utilizados al desarrollar el análisis en cuestión. Para comenzar, es preciso definir los siguientes conceptos que afectan la base del análisis.

### 4.1 Desidealización y los estereotipos en los cuentos maravillosos

Debemos definir un concepto que se menciona múltiples veces en el análisis, la desidealización. La Real Academia Española define el término idealizar de la siguiente manera:

1. tr. Elevar las cosas sobre la realidad sensible por medio de la inteligencia o la fantasía.

La desidealización se define como lo opuesto a la idealización. Es el proceso por el cual uno vuelve a la realidad un concepto que había sido idealizado. No puede haber desidealización sin una idealización previa. Al desidealizar algo, se le encuentran problemas, imperfecciones e inconsistencias que lo vuelven real y no-perfecto.

Los cuentos maravillosos cuentan con una serie de estereotipos que se podrán ver en el apartado relacionado. La ruptura de dichos estereotipos se entiende como un método de desidealización respecto a los patrones de belleza, de moralidad, de bondad y de maldad, entre otros.

### 4.2 Cuentos maravillosos

También conocidos como cuentos de hadas, *fairytales* en inglés, cuentos clásicos, relatos folclóricos, etc. En este trabajo se ha decidido utilizar el término cuentos maravillosos para referirse al género en cuestión que es tan relevante para el análisis sobre la película *Shrek* (2001). Laura Guerrero Guadarrama define al género de la siguiente forma:

Tratar de definir el género de los cuentos maravillosos de tradición oral, también conocidos como cuentos de hadas, es complejo, por lo general se acepta que son relatos con una importante herencia mítica o de transmisión de valores y tradiciones

culturales o sociales, con implicaciones tanto psicológicas como afectivas y con cualidades artísticas.<sup>31</sup>

[...] el cuento popular viene a significar el eslabón perdido de una cadena que, por un lado nos conduce a los conflictos fundamentales de la sociedad, a lo largo de toda su historia, y, por otro, a los conflictos internos de la personalidad.<sup>32</sup>

### 4.3 Dominio público y derechos de autor

El aspecto legal que respecta al dominio público y los derechos de autor de los personajes, tramas, chistes y referencias que se presentan en el film son importantes para este análisis. De no ser por estos conceptos, la película no hubiera podido llevarse a cabo, ya que se apoya con tanta fuerza sobre estas referencias a la cultura popular.

El dominio público lo constituyen todas las obras que no están protegidas por el derecho de autor y que por lo tanto pueden ser utilizadas sin permiso o sin tener que pagar al autor original. Eso significa que las obras de dominio público pueden ser copiadas, distribuidas, adaptadas, interpretadas y exhibidas en público gratuitamente, como si perteneciesen a todos.<sup>33</sup>

### 4.4 Gag cómico cinematográfico

Es necesario definir el concepto de gag y diferenciarlo de una situación humorística y/o escena del film. Miguel Jiménez Sánchez se propone esto mismo en su ensayo “Análisis temático y formal del gag en el cine cómico post-moderno”, donde desarrolla la complejidad de definir este concepto.

La problemática para definir el gag sigue vigente hoy día, aventurarse a intentar concretar en pocas líneas este concepto suele resultar en definiciones a menudo incompletas, muy amplias, vagas o basadas en la comodidad de la afirmación de su imposibilidad definitoria (Cuellar, 1998). Así lo hace Fernando M. Peña, citado por Cuellar: “Aislado, el gag es un mecanismo indefinible que sirve para hacer reír. (...) nadie ha podido rescatar con palabras la parte sensible del gag, visual o verbal, que es la que lo vuelve eficaz.” (p. 70).

Esta definición ambigua del gag es sumamente parecida a la de la Real Academia Española, la cual define el gag como un: “efecto cómico rápido e inesperado en un filme”. La sorpresa, latente en la definición de la RAE, parece ser clave en los intentos por definir el gag. No obstante, Cuellar la considera tan solo una variante: “tan prescindible como la caricatura, el contraste o la torpeza”. Cuellar, en su estudio taxonómico del gag cinematográfico, termina por ofrecer la siguiente definición:

---

31 Guerrero Guadarrama Laura (2016) *Catalejos. Revista sobre lectura, formación de lectores y literatura para niños*. Vol. 1; No. 2, junio de 2016. ISSN: en trámite. (pp. 68-80).

32 Rodríguez Almodóvar, Antonio. (2004). *El texto infinito. Ensayos sobre el cuento popular*. Madrid: Fundación Germán Sánchez Ruipérez.

33 Icaza, M. (2007). *Aprender del pasado para crear el futuro: las creaciones artísticas y el derecho de autor. El dominio público y los límites del derecho de autor*.

“Mecanismo cómico desarrollado en una estructura dinámica, inserto en un relato mayor.” (p. 73).<sup>34</sup>

## 4.5 Transtextualidad

Comenzamos con el campo de las relaciones transtextuales, donde debemos recurrir al referente de mayor importancia, Gérard Genette. En particular, nos enfocaremos en su libro *Palimpsestos: la literatura en segundo grado*<sup>35</sup>. En este texto se plantean diversos términos para percibir las relaciones transtextuales posibles. La transtextualidad general es definida como “todo aquello que pone al texto en relación, manifiesta o secreta, con otros textos”.

### 4.5.1 Intertextualidad

Comenzando con la **Intertextualidad**, definida como la relación de copresencia entre dos o más textos, es decir, eidéticamente y frecuentemente, como la presencia efectiva de un texto en otro. Una relación intertextual puede ser de tres tipos: una cita, una alusión o un plagio. Podemos encontrar este tipo de relaciones dentro del film *Shrek* (2001), a pesar de que no sean las más características e importantes dentro de este análisis. Escenas donde se cita directamente alguna de las nursery rhymes mencionadas o donde se hace alusión directa a la historia de una princesa en particular, son algunos ejemplos principales.

### 4.5.2 Paratextualidad

El siguiente término en la lista de Genette es la **Paratextualidad**. Ella está constituida por la relación donde, en el todo formado por una obra literaria, el texto propiamente dicho mantiene lo que Genette denomina su paratexto (título, subtítulos, intertítulos, prefacios, epílogos, advertencias, prólogos, imágenes, notas, etc) es decir, los tipos de señales accesorias, autógrafas o alógrafas, que procuran un entorno (variable) al texto y a veces un comentario oficial u oficioso del que el lector más purista y menos tendente a la erudición externa no puede siempre disponer tan fácilmente como lo desearía y lo pretende. Las tipografías, los elementos de las secuencias de títulos, las canciones presentes en el film y otros recursos cinematográficos pueden ser categorizados como relaciones paratextuales. Estas conforman una gran parte de la polifonía textual presente en la película.

### 4.5.3 Metatextualidad

La **metatextualidad** -generalmente denominada “comentario”- une a un texto a otro que habla de él sin citarlo (convocarlo) e incluso, en el límite de no nombrarlo. Este tipo de relación es por excelencia la relación crítica. Nuevamente nos encontramos frente a un recurso característico del film, aunque no el de mayor importancia. Podemos encontrarlo en escenas particulares como ciertas miradas a cámara y diálogos donde se hace alusión a la construcción narrativa en sí misma.

---

<sup>34</sup> Miguel Jiménez Sánchez (2021) *Análisis temático y formal del gag en el cine cómico postmoderno*. Universitat Politècnica De València.

<sup>35</sup> Genette G. (1982) *Palimpsestos: La literatura en segundo grado*. Madrid, Taurus, ISBN 2020061163.



#### 4.5.4 Hipertextualidad

La **Hipertextualidad** es entendida como toda relación que une un texto B (“hipertexto”) a un texto anterior A (“hipotexto”); en el que se inserta de una manera que no es la del comentario, sino más bien, de una manera más profunda.

Entonces, Genette toma la noción general de **texto en segundo grado** o texto derivado de otro texto preexistente; donde esta derivación puede ser del orden descriptivo o intelectual, en el que un metatexto “habla” de un texto. En otras palabras, es la relación que existe entre un texto A que funcionará como fuente para un texto B. El texto A siempre es previo al B, y es la fuente de la cual el texto B toma ciertos elementos constitutivos. Estos elementos pueden ser muy variados: personajes, historias, situaciones, ideas o características. El texto B, en una relación hipertextual, toma esos elementos para generar nuevos resultados.

Puede realizar una parodia, puede contar una historia conocida desde otro punto de vista, puede proponer una continuación para un texto preexistente. Este tipo de relaciones hipertextuales son la base fundamental de la presente investigación. Esta película es un texto independiente de los cuentos maravillosos tradicionales de los hermanos Grimm.

Es posible ser espectador del film sin haber leído esos textos previamente e igual comprender la trama principal, aunque podría ser apreciada en nuevos niveles contando con ese conocimiento primario. Los cuentos maravillosos serían entonces, en términos de Genette, el texto A, la fuente de la cual el texto B, que es la película, toma elementos constitutivos, como los personajes de Pinocho, el lobo de Caperucita Roja y el espejo mágico de Blancanieves y los siete enanitos.

Debe ser mencionado también, que se toman ciertas ideas generales, que son recurrentes en esos textos, y las reconfigura de manera crítica, como la figura del héroe, la figura del ogro como criatura monstruosa o la idea de la princesa indefensa que amerita ser rescatada.

#### 4.5.5 Architextualidad

Finalmente, la **Architextualidad** es una relación entre textos que comparten cierto conjunto de rasgos formales en común. Los dos rasgos más visibles son, por un lado, la disposición formal del texto (prosa, verso, diálogo) y por otro, las temáticas que el texto pueda tratar (la magia, el avance tecnológico, las relaciones entre dioses y héroes antiguos). Esos conjuntos de textos que comparten rasgos comunes, son los llamados géneros literarios.

Dentro de este marco, podemos encontrar una carga architextual importante al empezar el film, donde el personaje protagonista, *Shrek*, lee



un cuento de hadas genérico, el cual procede a utilizar como papel higiénico. También podemos observar ciertas relaciones si miramos a la saga de películas como un conjunto, lo cual debemos tener presente para realizar esta investigación a pesar de que ella solo se enfoque en la primera entrega.

#### 4.5.6 Hipertexto e imitación

Para finalizar el campo de la polifonía textual, Genette define brevemente dos últimos términos: denomina **hipertexto** a todo texto derivado de un texto anterior por transformación simple, e **imitación** como todo hipertexto derivado de un texto anterior por transformación indirecta.

### 4.6 Humor y Sátira

El segundo campo de investigación pertinente para el proyecto actual es el de los estudios relacionados con el humor y la sátira. Como referente principal, se utilizará el texto Diccionario crítico de términos del humor y breve enciclopedia de la cultura humorística<sup>36</sup>, coordinado por Ana Beatriz Flores. En él encontramos una lista de términos y categorías que podemos utilizar para sistematizar y estandarizar el vocabulario utilizado sobre este tema. A continuación se presentará el listado de términos que funcionarán como glosario conceptual para el trabajo.

#### 4.6.1 Absurdo

El **absurdo** se entiende como una realidad alterna del ser humano. Utiliza expresiones verbales o escritas, así como representaciones, que evocan situaciones irreales, imposibles o incoherentes con relación a la cotidianeidad que se manifiesta de forma objetiva. Esta denominación también puede aplicarse a circunstancias que carecen de sentido y que no parecen tener una explicación congruente.

#### 4.6.2 Burlesco

El **burlesco** “es una modalidad cómica desmesurada que consiste en la imitación paródica de personas, costumbres, instituciones, valores, etc., convirtiéndolos en objeto de mofa ante los espectadores o lectores.

#### 4.6.3 Caricatura

Según el diccionario Gran Larousse, una **caricatura** es una “deformación grotesca de una persona por la exageración voluntaria, con intención satírica, de los rasgos característicos del rostro o de las proporciones del cuerpo”. Pero la caricatura puede abarcar o no estas características sin dejar de serlo. También es la interpretación de los rasgos psicológicos de un personaje y, a veces, la representación satírica de una costumbre, de una época o de un momento histórico.

---

<sup>36</sup> Ana Beatriz Flores (2014). *Diccionario crítico de términos del humor y breve enciclopedia de la cultura humorística argentina*. Córdoba, Argentina, Editorial Secretaría de Investigación, Ciencia y Técnica, ISBN 9789503311615.

#### 4.6.4 Chiste

Un **chiste** es una pequeña manifestación artística de carácter verbal que pretende suscitar la risa. En principio oral, se dirige a un grupo cerrado y suele expresarse en prosa. Trata de los acontecimientos y preocupaciones de la vida cotidiana.

#### 4.6.5 Dibujo animado

El **dibujo animado** es una de las vertientes del cine de animación. Estas películas surgieron a partir de un grupo de dibujos que se disponen fotográficamente sobre una cinta.

#### 4.6.6 Farsa

**Farsa**, en su significado moderno, es una breve composición teatral de intención cómica y satírica, destinada a un público popular.

#### 4.6.7 Grotesco

Lo **grotesco** está relacionado con la alteración de lo tradicionalmente estético y proporcionado. En consecuencia, viene a designar aquello que es extraño, ridículo, excéntrico, fantástico e irracional. Es una mezcla de animalización, caricatura, horror y también cierta indiferencia.

#### 4.6.8 Humor gráfico

Llamamos **humor gráfico** a toda expresión humorística que se manifiesta a través de una imagen. Si bien se trata de un arte antiguo, este tipo de humor cobra su forma actual a partir de la aparición de los medios masivos de comunicación, especialmente, la prensa. La retórica tal como la entendemos hoy refiere al vínculo entre lo dicho y el modo de decirlo, en el uso de estrategias textuales –figuras o tropos– tendientes a un efecto estético.

#### 4.6.9 Ironía

La **ironía** ata sus cabos a otras figuras, como la metáfora, la metonimia o el oxímoron, la antítesis o el lítote.

#### 4.6.10 Parodia

La **parodia** puede definirse como una forma y una manifestación humorística no exclusivamente literaria que produce risa. No es posible pensar en ella si no es en relación con dos textos que interactúan; uno de ellos está construido porque existe el otro. Por tales razones, definir una forma humorística en términos de parodia implica establecer una vinculación con una forma o manifestación anterior no paródica.

#### 4.6.11 Realismo grotesco

Según Bajtín (1994), el sistema de imágenes de la cultura cómica popular en todas sus manifestaciones se denomina **realismo grotesco**. Aquí predomina el principio de la vida material y corporal: imágenes del cuerpo, que aparecen bajo la forma universal de fiesta

utópica. Lo cósmico, lo corporal y lo social están ligados indisolublemente en una totalidad viviente e indivisible. Es un conjunto alegre y bienhechor.

#### 4.6.12 Ridículo

Según el diccionario de la Real Academia Española, **ridículo** es todo aquel o aquello “que por su rareza o extravagancia mueve o puede mover a risa”. El término viene del latín *ridere* (reír) y por lo tanto es una de las formas más usadas por el discurso del humor, ya que el ridículo es uno de sus principales sustentos y hay ejemplos en todo el folklore cómico o en los cuentos con animales. Quien hace el ridículo es torpe, es bobo o es inexperto y por esta razón merece ser engañado. En muchos de estos casos, la complicidad del receptor está con el engañador, aunque a veces el ridículo despierta no sólo la risa sino también la compasión.

#### 4.6.13 Sátira

La **sátira** es un recurso discursivo muy antiguo que utiliza el poder del humor para hacer crítica y denunciar. Tiende a ser didáctica, moralizadora y a utilizar el ridículo para evidenciar los defectos y los vicios patentes en la raza humana. También son habituales los recursos burlescos o lúdicos dentro de las distintas formas de expresión, en especial la literaria.

Todos los términos acá mencionados forman parte de la estrategia humorística utilizada en *Shrek*, sin embargo, los más presentes de acuerdo a los análisis realizados son **el grotesco, la parodia, la sátira, la burla y la caricatura**. Todos estos actúan en función de las relaciones transtextuales previamente mencionadas, y es de esa forma en que ambos campos del conocimiento hasta acá mencionados se retroalimentan y trabajan en función del humor en el film.

### 4.7 Análisis de estructura y construcción del héroe

El último campo de investigación en el que debemos centrarnos para destacar ciertos conceptos útiles es el del **análisis de estructura narrativa y construcción del héroe**.

#### 4.7.1 Funciones de Propp

En primer lugar, Vladímir Propp propone una **lista de funciones narrativas**<sup>37</sup>. Es una serie de 31 puntos recurrentes en todos los cuentos maravillosos populares. Aunque no todos ellos aparecen en todos los cuentos, su función básica a menudo permanece y el orden es prácticamente siempre el mismo. Las funciones son las siguientes:

---

<sup>37</sup> Propp V. (1928) *Morfología del cuento*. Akal, ISBN 8476000200.

#### **4.7.1.1 Alejamiento**

Uno de los miembros de la familia se aleja de la casa. Las formas habituales del alejamiento son: para ir a trabajar, al bosque, para dedicarse al comercio, a la guerra, para ocuparse de sus asuntos. La muerte de los padres representa una forma reforzada del alejamiento.

#### **4.7.1.2 Prohibición**

El héroe recibe una prohibición o advertencia. El cuento menciona, en general, primero el alejamiento y luego la prohibición aunque de hecho, los sucesos hayan ocurrido en el orden inverso. A veces, la prohibición aparece en forma de orden. Si se encarga a los hijos que vayan al campo o al bosque, la ejecución de esta orden tendrá las mismas consecuencias que la ruptura de la prohibición de ir al campo o al bosque.

#### **4.7.1.3 Transgresión**

El personaje olvida o desobedece la orden que le dieron. Aquí hace su entrada en el cuento un nuevo personaje: el agresor del protagonista (el malo). Su papel consiste en turbar la paz de la familia feliz, en provocar una desgracia, en hacer daño, en causar un perjuicio.

#### **4.7.1.4 Interrogatorio**

El villano necesita situarse bien antes de actuar, así que, a menudo disfrazado, pregunta a alguien para informarse del lugar.

#### **4.7.1.5 Información**

Alguien da al agresor la información que necesita para poder hacer daño a una persona o a sus propiedades. Muchas veces, inocentemente, es un miembro de la propia familia el que facilita los datos al villano. Otras veces es el mismo protagonista quien da esa información. A veces la información toma la forma de una imprudencia.

#### **4.7.1.6 Engaño**

El agresor del protagonista, o el malo, empieza tomando un aspecto distinto para apoderarse del protagonista o de sus bienes. Puede actuar por persuasión, utilizando elementos mágicos o a través de otros medios engañosos o violentos.

#### **4.7.1.7 Complicidad**

El protagonista se deja convencer por su agresor y ayuda a su enemigo a su pesar. Se advierte que si las prohibiciones son transgredidas siempre, las proposiciones engañosas, al contrario, siempre son aceptadas y ejecutadas.

#### **4.7.1.8 Fechoría**

El agresor daña o le causa perjuicios a un miembro de la familia. Esta función es extremadamente importante, porque es ella la que da al cuento su movimiento. Por esto pueden considerarse las siete primeras funciones como la parte preparatoria del cuento, mientras que la intriga va ligada al momento de la fechoría.

#### **4.7.1.9 Mediación**

Esta función hace aparecer en escena al héroe. La noticia de la injusticia corre por el lugar y llega a sus oídos. Propp diferencia dos tipos: el “héroe-buscador” y el “héroe-víctima”. El primero es el que, tras enterarse de la desgracia, acude en socorro de la víctima con el fin de ayudarla o rescatarla. El segundo tipo es el que recibe en sus propias carnes la fechoría.

#### **4.7.1.10 Aceptación**

En vista de la injusticia cometida, el protagonista decide tomar cartas en el asunto e intenta arreglar el daño causado.

#### **4.7.1.11 Partida**

El héroe se va de su casa. Un nuevo personaje entra en el cuento; se le puede llamar donante, o, con mayor precisión, proveedor. Habitualmente, el héroe lo encuentra por casualidad y recibe de él un medio (generalmente mágico) que le permite a continuación solucionar el daño sufrido, no sin antes ser sometido a ciertas acciones muy diversas que eventualmente le llevan a entrar en posesión de ese objeto.

#### **4.7.1.12 Prueba**

El héroe es sometido a una prueba. Antes de dar algo valioso, los donantes deben asegurarse de que quien lo pide, realmente, lo merece. Si el examinado pasa la prueba, queda confirmado que es el auténtico héroe.

#### **4.7.1.13 Reacción**

La reacción puede ser positiva o negativa. El héroe supera o falla la prueba. Son muchas las ocasiones en las que el protagonista debe superar no una, sino tres pruebas. Es como si le exigiera al héroe que demuestre que no aprueba el examen por casualidad, sino porque realmente sabe bien lo que hace.

#### **4.7.1.14 Recepción**

El héroe recibe el objeto mágico. Los objetos mágicos pueden ser: animales, objetos comunes, objetos que tienen propiedades mágicas o cualidades recibidas directamente. Propp afirma que, probablemente, ayudante y héroe son la misma cosa. Lo que el protagonista gana es una facultad que se añade a su personalidad. De esta forma, todas las ayudas que recibe el protagonista no caerían en el deus ex-machina aristotélico. Es decir, no es que alguien externo le resuelva los problemas, es él mismo el que tiene que aprender a salir de los apuros desarrollando su propia personalidad.

#### **4.7.1.15 Viaje**

El héroe es transportado, conducido o llevado cerca del lugar donde se halla el objeto de su búsqueda. El objeto de la búsqueda se encuentra en otro reino.

#### **4.7.1.16 Combate**

El héroe y el agresor se enfrentan a través de un combate violento o algún tipo de competencia.

#### **4.7.1.17 Marca**

Durante la batalla, el protagonista recibe una herida que deja una marca en su cuerpo.

#### **4.7.1.18 Victoria**

El villano es derrotado. El dragón es derrotado en la pelea, el protagonista gana la competición, el villano pierde el juego de cartas...

#### **4.7.1.19 Reparación**

La fechoría inicial es reparada o la carencia colmada. El héroe consigue el objetivo buscado, ya sea mediante la lucha o usando la astucia. A veces, a modo de venganza, usa las mismas argucias que usó el agresor cuando cometió el daño inicial. Algunas historias acaban aquí, pero otras continúan.

#### **4.7.1.20 Regreso**

El regreso se realiza por lo general de la misma forma que la llegada. A veces toma la forma de una huida.

#### **4.7.1.21 Persecución**

El héroe es perseguido. A veces, el villano adelanta al héroe y se queda en el camino, convertido en algo atrayente para poder atraparlo. El auténtico héroe no se deja engañar y no cae en la trampa. Su valentía es tan grande como su astucia.

#### **4.7.1.22 Socorro**

Alguien lo ayuda (generalmente un donante agradecido) o él mismo utiliza trucos para evitar ser alcanzado. En este momento, es muy frecuente que un personaje (habitualmente, uno o varios hermanos del héroe) le robe el valioso objeto, o vuelva a raptar a la persona liberada que le acompaña. Si ocurre esto, la historia se vuelve a repetir entera desde el punto 11. Propp denomina a este nuevo villano "falso-héroe", porque intentará hacer creer que fue él quien venció al dragón y liberó a la princesa. El hecho de que suela ser un familiar cercano del auténtico héroe podría ser debido a que, de esta forma, se refuerza la sensación de traición. A veces el falso-héroe intentó antes pasar las pruebas del donante; pero siempre fracasó.

#### **4.7.1.23 Llegada de Incógnito**

El protagonista llega al lugar donde se encuentra el falsohéroe. Para no ser reconocido, se disfraza y se hace pasar por un hombre común.

#### **4.7.1.24 Pretensiones Engañosas**

El falso-héroe afirma que fue él quien venció al dragón y liberó a la princesa, por lo que tiene derecho a casarse con ella y al trono.

#### **4.7.1.25 Tarea Difícil**

Se propone un prueba para demostrar la valía del héroe. Siempre que la realiza el falso-héroe (o el villano) fracasa.

#### **4.7.1.26 Tarea Cumplida**

El auténtico héroe supera con éxito el examen. Según Propp, lo que se exige en este examen no es una gran fuerza o habilidad, sino demostrar tener los dones “sobrehumanos” que solo los auténticos héroes poseen. Por eso, suele ser imprescindible la colaboración del auxiliar mágico para resolver la tarea.

#### **4.7.1.27 Reconocimiento**

El héroe es reconocido por la marca o regalo que recibió durante la batalla contra el villano.

#### **4.7.1.28 Exposición**

El villano es descubierto públicamente. En la mayoría de los casos esta función se halla unida a la precedente. A veces es el resultado de un fracaso ante la tarea que se debe realizar.

#### **4.7.1.29 Transfiguración**

El protagonista recibe una nueva apariencia gracias a la intervención mágica de su auxiliar.

#### **4.7.1.30 Castigo**

El falso-héroe es castigado, aunque a veces también vemos que es perdonado gracias a una postura benevolente.

#### **4.7.1.31 Matrimonio**

El héroe se casa y asciende al trono. Puede casarse, subir al trono, recibir la riqueza u objeto que andaba buscando desde el principio.

#### **4.7.2 Descripción de personajes**

Tanto Cassetti como Di Chio proponen la siguiente sistematización y clasificación de personajes y sus acciones dentro de una narración cinematográfica . Analizar al personaje en cuanto persona significa asumirlo como un individuo dotado de un perfil intelectual, emotivo y actitudinal así como de una gama propia de comportamientos, reacciones, gestos, etc.

Al analizar según el rol, se tienen en cuenta los géneros de gestos que asume el personaje y las clases de acciones que lleva a cabo. Aparece el personaje como un elemento codificado, se convierte en una parte que puntúa y sostiene la narración.



Personaje como actante: un elemento válido por el lugar que ocupa en la narración y la contribución que realiza para que ésta avance. En la dinámica narrativa sucede algo, le sucede a alguien, y alguien hace que suceda. Los acontecimientos se pueden dividir en dos grandes categorías dependiendo de la base del agente que los provoca.

Si se trata de un agente animado, se hablará de las acciones, si el agente es un factor ambiental o una colectividad anónima se habla de sucesos.

Los sucesos explicitan la presencia y la intervención de la naturaleza y de la sociedad humana. Todas estas definiciones me otorgan una base teórica sobre la cual podré construir mi análisis y sustentarlo de modo empírico en sus estudios.

Tanto Ligia Saniz Balderrama, como Casetti y Di Chio en *Cómo Analizar un Film*<sup>38</sup>, explican el esquema actancial según el modelo de Greimas que se reducía a seis funciones:

- El **sujeto** es el personaje que se mueve hacia el objeto para conquistarlo, actúa sobre él y sobre el mundo que lo rodea.
- El **objeto** es el punto de influencia de la acción del sujeto. Representa aquello hacia lo que hay que moverse.
- El **destinador** es quien determina la misión.
- El **destinatario** es el beneficiario del objeto.
- El **ayudante** ayuda al sujeto a superar las pruebas para conseguir el objeto deseado.
- El **oponente** se dedica a impedirlo.<sup>39</sup>

#### 4.7.3 Arco de transformación

Para finalizar, resta únicamente definir el concepto de **arco de transformación**: Creado por Linda Seger, establece que la transformación de un personaje puede ser extrema moviéndose a una posición opuesta, o simplemente puede moverse hacia una posición moderada.<sup>40</sup>

---

38 Casetti F, Di Chio F. (1991) *Cómo Analizar un Film*. Barcelona, Grupo Planeta (GBS), ISBN 8475096689.

39 Saniz Balderrama, Ligia. (2008). El esquema actancial explicado. *Punto Cero*, 13(16), 97.

40 Seger L. (1987) *Cómo convertir un buen guión en un guión excelente*. Michigan, Rialp, ISBN 8432127248.

## 5. Marco Metodológico

En este apartado se recogen los conceptos teóricos expuestos previamente y se explica el método de análisis que se utilizará posteriormente. Dicho análisis nos permitirá responder a las preguntas y a la hipótesis que formulamos inicialmente. Cabe aclarar que las categorías que componen los distintos análisis en este apartado no son excluyentes, por lo que más de una puede aplicar a cada unidad de análisis.

Revisemos brevemente la sinopsis del film.

La historia comienza como los cuentos de hadas: "Érase una vez una princesa que esperaba ser rescatada por su príncipe...". Por otro lado en un pantano muy lejano vivía un ogro cascarrabias llamado Shrek, cuya preciada soledad se ve imprevistamente convulsionada por molestos personajes de cuentos. Le aparecen ratones ciegos en la comida, un lobo grande y malo en la cama, tres cerditos que no tienen dónde ir, y muchos más, todos ellos expulsados de su reino por el malvado Lord Farquaad.

Decidido a devolverlos a su reino, y salvar el suyo de intrusos, Shrek hace un arreglo con Farquaad, y parte en rescate de la bella Princesa Fiona, con quien Farquaad se casará. En la misión lo acompaña un burro sabelotodo, que está dispuesto a hacer cualquier cosa por Shrek menos callarse la boca. Al llegar al castillo, Burro es el encargado de distraer a la dragona, quien se enamora de él. Shrek logra rescatar a la princesa y huyen dejando a la dragona triste. En el camino de regreso, Fiona y Shrek comienzan una amistad.

La princesa Fiona tiene un secreto, fue hechizada cuando era una niña, al caer la noche se convertía en ogra sólo el beso de su amor verdadero la haría tomar su verdadera forma.

El ogro va en busca de Lord Farquaad para entregarle a la princesa. Ella conoce a Lord Farquaad y se sorprende de su corta estatura y arrogante actitud. Shrek recupera las escrituras de su pantano para volver a vivir solo y Fiona acepta casarse con Lord Farquaad antes del anochecer para que no se de cuenta de su hechizo.

Shrek regresa a su pantano, el burro lo sigue y le comenta que no puede dejar que le quiten a Fiona, que debe luchar por su amor. Shrek decide ir por Fiona. Burro, inesperadamente llama a la dragona y vuelan a la iglesia donde se celebraba la boda. Al llegar, Shrek interrumpe y aclara todo, y sin importar las burlas de la gente, ellos se dan el beso de amor verdadero quedando así Fiona transformada en una ogra para siempre.<sup>41</sup>

---

41 Artículo de la Web "labutaca.net"

En el análisis nos propondremos responder las cuatro preguntas específicas de la investigación:

- ¿Cuáles son los recursos transtextuales presentes en la película *Shrek* (2001)<sup>42</sup>?
  - Esta pregunta se responde en el apartado 6.1
- ¿Cómo se utiliza la secuencia de presentación desde el punto de vista del humor y su efecto transgresor?
  - Esta pregunta se responde en el apartado 6.2
- ¿Cuáles de las funciones propuestas por Propp<sup>43</sup> sobre los cuentos maravillosos, están presentes en este film?
  - Esta pregunta se responde en el apartado 6.3
- ¿Qué tipo de categorización corresponde a cada personaje dentro del film, y cómo estos evolucionan a lo largo de la trama?
  - Esta pregunta se responde en el apartado 6.4

Como **unidades de análisis**, fueron seleccionadas trece escenas y secuencias de la película que funcionan como puntos de inflexión dentro de la estructura narrativa. Las escenas seleccionadas son las siguientes (junto a su código de tiempo correspondiente):

- Lectura inicial del cuento de hadas (00:00:40).
- Secuencia de presentación y títulos (00:01:30).
- La encarcelación de personajes mágicos (00:04:57).
- Los personajes mágicos en el pantano de Shrek (00:13:44).
- Escena donde Lord Farquaad selecciona a su princesa (00:18:30).
- Lucha dentro del castillo (00:23:00), Secuencia del enfrentamiento al dragón (00:31:56).
- Escena del rescate a la princesa en la torre (00:35:14).
- Fiona cantando junto a un pájaro (00:49:35).
- Escena en la que Shrek se ofende y aleja (01:05:00).
- Escena donde Shrek entiende la verdad y se disculpa (01:13:40).
- Escena del rescate en la boda (01:16:14).
- La transformación de Fiona, boda y celebración (01:19:50).

La secuencia de presentación del film, conformada por las siguientes unidades:

- Shrek usa el libro como papel higiénico (00:01:25).
- Shrek observa e idealiza su pantano (00:01:42).

---

<sup>42</sup> DreamWorks Animation, Pacific Data Images (PDI) (2001). *Shrek*.

<sup>43</sup> Propp V. (1928) *Morfología del cuento*. Akal, ISBN 8476000200.

- Shrek se baña con barro (00:01:50).
- Shrek se cepilla los dientes con insectos (00:02:06).
- Shrek rompe el espejo al sonreír (00:02:12).
- Shrek libera sus flatulencias dentro del agua (00:02:19).
- Shrek pinta carteles de “prohibido pasar” (00:02:37).
- Un grupo de campesinos planea atacar a Shrek (00:02:51).
- Shrek come ojos en la cena (00:02:58).
- Shrek enciende el fuego de la chimenea con un eructo (00:03:04).
- Shrek asusta a los campesinos y estos corren (00:03:48).

Estas escenas y secuencias son las más relevantes y representativas de la trama en su conjunto. Sin ellas, no es posible completar el arco narrativo de la narrativa general o los personajes en cuestión. Sin embargo, al observarlas en profundidad, es posible comprender con mayor exactitud y detalle cómo fueron construidas para generar los efectos deseados.

Estas unidades de análisis serán evaluadas teniendo en cuenta cuatro indicadores distintos, uno para cada pregunta. Estos son:

- Categoría de transtextualidad propuestas por G. Genette.
- Funciones recurrentes en los cuentos de hadas populares de V. Propp.
- Categorías del humor propuestas por el equipo de A.B. Flores.
- Tipo de actante del personaje Shrek según el modelo actancial propuesto por Greimas, Casetti y Di Chio.

Estos conceptos y sus valores posibles se pueden encontrar detallados en el apartado de Marco Teórico (Capítulo 4).



## 6. Análisis

### 6.1 Los recursos transtextuales

En primer lugar, buscamos responder a la pregunta referente a los recursos transtextuales presentes en las escenas seleccionadas de la película *Shrek* (2001).

En la siguiente tabla, podemos observar un análisis en el cual a cada una de estas escenas seleccionadas de la película se le asignó uno o más recursos transtextuales, tal como los define G. Genette en su libro *Palimpsestos*. Tras detectar un elemento potencialmente transtextual en cada una de las escenas, se comprueba a cuál de las categorías posibles se ajusta mejor, de ese modo se le asigna un valor dentro de la matriz de datos. El procedimiento consiste en verificar la definición de cada término y comprobar su validez en el funcionamiento de cada elemento seleccionado como unidad de análisis.

**Matriz 6.1.1**

Unidad de análisis	Categoría de transtextualidad propuestas por G. Genette
Escena de lectura inicial del cuento de hadas (00:00:40)	Hipertextualidad de función narrativa y metatextualidad.
Secuencia de presentación y títulos (00:01:30)	Hipertextualidad de función narrativa.
Escena de la encarcelación de personajes mágicos (00:04:57)	Hipertextualidad de personaje clásico e intertextualidad.
Escena de los personajes mágicos en el pantano de Shrek (00:13:44)	Hipertextualidad de personaje clásico.
Escena donde Lord Farquaad selecciona a su princesa (00:18:30)	Hipertextualidad de función narrativa y personaje clásico.
Escena de lucha dentro del castillo (00:23:00)	Hipertextualidad de función narrativa.
Secuencia del enfrentamiento al dragón (00:31:56)	Hipertextualidad de función narrativa.
Escena del rescate a la princesa en la torre (00:35:14)	Hipertextualidad de función narrativa.
Escena de Fiona cantando junto a un pájaro (00:49:35)	Hipertextualidad de función narrativa.
Escena del rescate en la boda (01:16:14)	Hipertextualidad de función narrativa.
Escena de la transformación de Fiona, boda y celebración (01:19:50)	Hipertextualidad de función narrativa y personaje clásico.

Aclaración: Se utiliza Hipertextualidad de función narrativa al haber elementos constitutivos relativos a la narración general e Hipertextualidad de personaje clásico al haber personajes de la literatura clásica presentes en pantalla.

Procederemos a explicar brevemente el motivo de la asignación puntual de cada recurso a las unidades de análisis.

En la **escena de lectura inicial del cuento de hadas (00:00:40)**, podemos encontrar tanto hipertextualidad de función narrativa como metatextualidad ya que se utiliza el recurso del libro de cuentos maravillosos que abre paso a la historia, tal como lo hacen películas como *La Bella Durmiente* (1959). Sin embargo, le asignamos estas funciones debido al modo en que se presenta: Shrek lee brevemente el cuento y posteriormente procede a arrancar sus páginas y utilizarlas como papel higiénico antes de salir de su letrina.

La **secuencia de presentación y títulos (00:01:30)** se construye nuevamente con hipertextualidad de función narrativa ya que se presenta al personaje principal del film como un asqueroso ogro que vive felizmente en un apestoso pantano. Esto se entiende como hipertextualidad debido a su inversión a las expectativas construidas en la audiencia luego de décadas consumiendo tramas donde el personaje principal era lo opuesto a los que se presentan en esta secuencia.

La **escena de la encarcelación de personajes mágicos (00:04:57)** se clasifica como hipertextualidad de personaje clásico e intertextualidad por la utilización de de personajes pertenecientes a la cultura popular que deben, en gran parte, su éxito a las películas producidas por Disney en el siglo XX.

En la **escena donde Lord Farquaad selecciona a su princesa (00:18:30)** podemos encontrar hipertextualidad de función narrativa y personaje clásico, particularmente en la presencia de personajes como el espejo mágico, la princesa Blancanieves o Cenicienta, y por el modo en que se presenta que nos recuerda más a un *reality-show* que a una película de cuento de hadas.

La **escena de lucha dentro del castillo (00:23:00)** se considera hipertextualidad de función narrativa por el modo humorístico en el que se lleva a cabo la acción con música popular de fondo y una coreografía reminiscente a una pelea de lucha libre.

La **secuencia del enfrentamiento al dragón (00:31:56)** podemos clasificarla simplemente como hipertextualidad de función narrativa por los comentarios humorísticos tanto de Shrek como Burro, y la reacción de la dragona al finalizar la escena.

La **escena del rescate a la princesa en la torre (00:35:14)** nuevamente es considerada como hipertextualidad de función narrativa por el modo en que Shrek rescata y sostiene a la princesa. Todo esto es una inversión del modo en que la audiencia esperaría que se llevara a cabo la acción. De hecho, la princesa específicamente describe lo que se espera de una escena de rescate en el siguiente diálogo:

Shrek -¡Despierta!  
FIONA- ¿Qué?  
Shrek- ¿Eres la princesa Fiona?  
FIONA- Sí, yo soy la princesa. En espera de un valiente caballero que me rescate.  
Shrek- Oh, qué lindo. Ahora vámonos.  
FIONA- Pero espere, señor caballero. Siendo éste nuestro primer encuentro. ¿No debería ser un maravilloso, romántico momento?  
Shrek-Sí. Lo siento, señorita. No hay tiempo.  
FIONA- ¿Qué está haciendo? Debería tomarme en sus brazos... salir por la ventana y descender hasta vuestro corcel.  
Shrek- Tuviste mucho tiempo para planear esto, ¿verdad?  
FIONA- Pero debemos atesorar este momento. Podría recitar un poema para mí. Una balada, un soneto, un cuento... -¡O algo!  
Shrek- Creo que no.

La **escena de Fiona cantando junto a un pájaro (00:49:35)** es una clara referencia a la película de Blancanieves producida por Walt Disney Animation Studios, en la que la princesa canta junto a los animales del bosque, es por esto que se denomina nuevamente hipertextualidad de función narrativa.

La **escena del rescate en la boda (01:16:14)** es hipertextualidad de función narrativa por el modo en que se rescata a la princesa y por el hecho de que el ogro está rescatando a la princesa del príncipe, exactamente lo opuesto a lo que narran los cuentos maravillosos tradicionales.

Finalmente, la **escena de la transformación de Fiona, boda y celebración (01:19:50)** es una clara referencia a la secuencia final de la película *La Bella y la Bestia*, donde la bestia utiliza el mismo efecto lumínico para convertirse en un bello príncipe y casarse con la princesa que siempre soñó. *Shrek* (2001) utiliza la misma estructura narrativa, e incluso efectos especiales, para contar la historia de modo invertido y transmitir un mensaje completamente alterno a la audiencia.

Al observar este análisis, podemos notar que la categoría **hipertextualidad** es el recurso transtextual más utilizado por los creadores del film, tanto en referencia a la función narrativa de los distintos elementos, como a los personajes de cuentos maravillosos. Recordamos que G. Genette define a la hipertextualidad como toda relación que une un texto B (“hipertexto”) a un texto anterior A (“hipotexto”); en el que se inserta de una manera que no es la del comentario, sino más bien, de una manera más profunda.

## 6.2 Las funciones narrativas

El análisis continúa en búsqueda de la respuesta a la pregunta postulada inicialmente respecto al uso de la inversión de ciertos elementos relativos a la narrativa heroica en general con fines cómicos. Esto se puede pensar en relación a las funciones narrativas expuestas por V. Propp en Morfología del cuento.

El procedimiento consiste en analizar la función narrativa de cada escena seleccionada y vincularla con alguna de las funciones de Propp en caso de ser posible.

### Matriz 6.2.1

Unidad de análisis	Funciones recurrentes en los cuentos maravillosos populares de V. Propp
Escena de la encarcelación de personajes mágicos (00:04:57)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Prohibición</li> </ul>
Escena de los personajes mágicos en el pantano de Shrek (00:13:44)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Prohibición</li> <li>• Transgresión</li> </ul>
Escena donde Lord Farquaad selecciona a su princesa (00:18:30)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Engaño</li> </ul>
Escena de lucha dentro del castillo (00:23:00)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Viaje</li> <li>• Lucha</li> </ul>
Secuencia del enfrentamiento al dragón (00:31:56)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Prueba</li> <li>• Lucha</li> </ul>
Escena del rescate a la princesa en la torre (00:35:14)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Enmienda</li> </ul>
Escena de Fiona cantando junto a un pájaro (00:49:35)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Regreso</li> </ul>
Escena en la que Shrek se ofende y aleja (01:05:00)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Reacción del héroe</li> <li>• Regreso</li> </ul>
Escena donde Shrek entiende la verdad y se disculpa (01:13:40)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Socorro</li> <li>• Regreso de incógnito</li> </ul>
Escena del rescate en la boda (01:16:14)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Desenmascaramiento</li> <li>• Victoria</li> <li>• Castigo</li> </ul>
Escena de la transformación de Fiona, boda y celebración (01:19:50)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Transfiguración</li> <li>• Boda</li> </ul>



Procederemos a explicar brevemente el motivo de la asignación puntual de cada función a las unidades de análisis.

La **escena de la encarcelación de personajes mágicos (00:04:57)** se relaciona a la función de prohibición debido al reciente decreto de Lord Farquaad respecto a la prohibición de personajes mágicos.

La **escena de los personajes mágicos en el pantano de Shrek (00:13:44)** muestra tanto prohibición como transgresión ya que los personajes fueron prohibidos, luego rescatados por Shrek y posteriormente estos transgreden sus propias reglas e ingresan a su propiedad. Empiezan a perderle el miedo al ogro a pesar de su horrendo físico.

La **escena donde Lord Farquaad selecciona a su princesa (00:18:30)** muestra engaño ya que se pretende evadir la tarea de llevar a cabo el rescate y se hace un trato con Shrek para que este haga el trabajo sucio.

La **escena de lucha dentro del castillo (00:23:00)** demuestra viaje y lucha ya que Shrek debe ser conducido a otro reino, donde se halla el objeto de su búsqueda, y luego se enfrenta en combate directo con el dragón.

La **secuencia del enfrentamiento al dragón (00:31:56)** muestra las funciones de prueba y lucha Shrek debe probar su valor frente la bestia.

La **escena del rescate a la princesa en la torre (00:35:14)** muestra enmienda ya que el conflicto inicial es reparado y la tarea comienza a llegar a buen destino.

La **escena de Fiona cantando junto a un pájaro (00:49:35)** se relaciona con la función de regreso ya que Shrek vuelve a casa victorioso.

En la **escena en la que Shrek se ofende y aleja (01:05:00)** vemos la reacción del héroe y nuevamente su regreso ya que Shrek supera la prueba y logra su objetivo pero este cambió, por lo que ya no puede ser feliz.

La **escena donde Shrek entiende la verdad y se disculpa (01:13:40)** muestra socorro y regreso de incógnito ya que Burro y la dragona rescatan a Shrek y este se dirige al reino sin ser reconocido.

La **escena del rescate en la boda (01:16:14)** muestra las funciones de desenmascaramiento, victoria y castigo, ya que el falso héroe queda en evidencia, el héroe derrota al antagonista y este es castigado (comido por un dragón). Finalmente, en la escena de la transformación de Fiona, boda y celebración (01:19:50) podemos encontrar transfiguración y boda, ya que esto es

literalmente lo que sucede en la escena: Fiona se transforma en ogro definitivamente y se lleva a cabo el matrimonio entre ambos.

### 6.3 Categorías del humor

La siguiente pregunta en cuestión es la relacionada a la estrategia humorística de la secuencia inicial de títulos. Para esto, usaremos las categorías del humor propuestas por el equipo de Ana Beatriz Flores en el libro Diccionario crítico de términos del humor y breve enciclopedia de la cultura humorística argentina. Más de un valor puede ser asignado a cada unidad, ya que muchos de ellos se superponen dentro de una misma unidad de análisis.

**Matriz 6.3.1**

Unidad de análisis	Categorías del humor propuestas por el equipo de Ana Beatriz Flores
Secuencia de títulos iniciales: Shrek usa el libro como papel higiénico.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Grotesco</li> <li>• Burla/Burlesco</li> <li>• Sátira</li> </ul>
Secuencia de títulos iniciales: Shrek observa e idealiza su pantano.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ridículo</li> <li>• Burla/Burlesco</li> </ul>
Secuencia de títulos iniciales: Shrek se baña con barro.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Grotesco</li> <li>• Caricatura</li> </ul>
Secuencia de títulos iniciales: Shrek se cepilla los dientes con insectos.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Grotesco</li> <li>• Caricatura</li> </ul>
Secuencia de títulos iniciales: Shrek rompe el espejo al sonreír.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ridículo</li> <li>• Humor gráfico</li> </ul>
Secuencia de títulos iniciales: Shrek libera sus flatulencias dentro del agua.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Grotesco</li> <li>• Caricatura</li> </ul>
Secuencia de títulos iniciales: Shrek pinta carteles de "Prohibido pasar".	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ridículo</li> <li>• Burla/Burlesco</li> </ul>
Secuencia de títulos iniciales: Shrek asusta a los campesinos y estos corren.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ridículo</li> <li>• Caricatura</li> <li>• Cómico (lo)</li> <li>• Sátira</li> </ul>

Encontramos que el momento en el que **Shrek usa el libro como papel higiénico** puede categorizarse como Grotesco, Burla/Burlesco y Sátira, ya que el papel higiénico muestra un humor escatológico que la película tratara constantemente, y por el efecto de relación directa a la escena original de La Bella Durmiente, donde se abre un libro para iniciar el relato. Sin embargo, Shrek usa las páginas de este cuento de hadas para limpiarse el trasero.

Cuando **Shrek observa e idealiza su pantano**, podemos pensar en categorías como Ridículo o Burla/Burlesco, ya que no frecuentamos personajes que idealicen de ese modo a un apestado pantano como aquel.

Cuando **Shrek se baña con barro**, lo categorizamos como Grotesco y Caricatura ya que está llevando a cabo tareas rutinarias matinales como las de cualquier otro personaje pero de un modo increíblemente repugnante, y de forma completamente natural.

El momento en el que **Shrek se cepilla los dientes con insectos** está relacionado al Grotesco y a la Caricatura ya que nuevamente son tareas rutinarias con un giro que lo hace repugnante para el espectador.

Cuando **Shrek rompe el espejo al sonreír** lo encontramos Ridículo y Humor gráfico, ya que es uno de los primeros gags visuales del film, concreto y simple para transmitir el mensaje de su fealdad.

Cuando **Shrek libera sus flatulencias dentro del agua**, volvemos a encontrarlo Grotesco y Caricatura por el placer que esto le genera, la forma en que se presenta en el film, y la reacción del protagonista.

Cuando **Shrek pinta carteles de “Prohibido pasar”** le asignamos Ridículo y Burla/Burlesco, ya que es otra inversión de lo normalmente esperado. Shrek es quien construye su propia mala reputación y quien desea más que nada quedarse solo en su pantano.

Finalmente, cuando **Shrek asusta a los campesinos y estos corren**, encontramos Ridículo, Caricatura, Cómico (lo), Sátira por el modo en que se presenta la escena. Shrek los burla, engaña y es más listo que ellos. Shrek es victorioso nuevamente y permanece en soledad.

## 6.4 Personajes del film

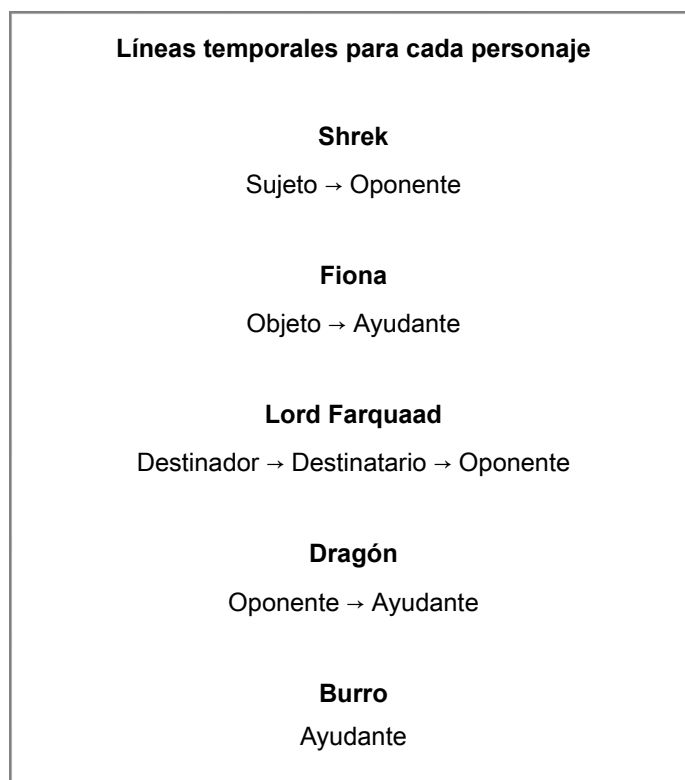
El siguiente objetivo es responder a la pregunta respecto a la categorización de actante correspondiente a cada personaje dentro del film. Se analiza a los personajes, ya no las escenas de la película. La dimensión de esta variable está indicada según las definiciones de sujeto, objeto, destinador, destinatario, ayudante y oponente, desarrolladas en el marco teórico.

El procedimiento consiste en analizar el lugar que ocupa el personaje en la narración y determinar su contribución para que esta avance. Más de un valor puede ser asignado a cada unidad, ya que muchos de ellos se superponen dentro de una misma unidad de análisis.

**Matriz 6.4.1**

Unidad de análisis	Tipo de actante según la categorización de Cassetti y Di Chio
Shrek (personaje).	<ul style="list-style-type: none"><li>• Sujeto</li><li>• Oponente</li></ul>
Fiona (personaje).	<ul style="list-style-type: none"><li>• Objeto</li><li>• Ayudante</li></ul>
Lord Farquaad (personaje).	<ul style="list-style-type: none"><li>• Destinador</li><li>• Destinatario</li><li>• Oponente</li></ul>
Dragón (personaje).	<ul style="list-style-type: none"><li>• Oponente</li><li>• Ayudante</li></ul>
Burro (personaje).	<ul style="list-style-type: none"><li>• Ayudante</li></ul>

### Matriz 6.4.2



A continuación explicaremos el modo en que se llevaron a cabo las matrices 6.4.1 y 6.4.2 para determinar el tipo de actante en cada personaje y momento en la historia.

El personaje de **Shrek** comienza siendo el sujeto en la trama para convertirse en oponente. Esto lo vemos ya que comienza el film con un objetivo propio y procede a convertirse en oponente al pretender evitar el objetivo propuesto por Lord Farquaad.

El personaje de **Fiona** comienza como el objeto a conquistar, tanto por Lord Farquaad como por Shrek, sin embargo rápidamente se convierte en ayudante al conocer a Shrek e intentar asistirlo en su misión por derrotar a Lord Farquaad.

El personaje de **Lord Farquaad** comienza como destinador al asignarse su misión a Shrek y como destinatario de la misma, una vez que han rescatado a la princesa. Posteriormente se convierte en oponente de Shrek cuando se descubre la verdad.

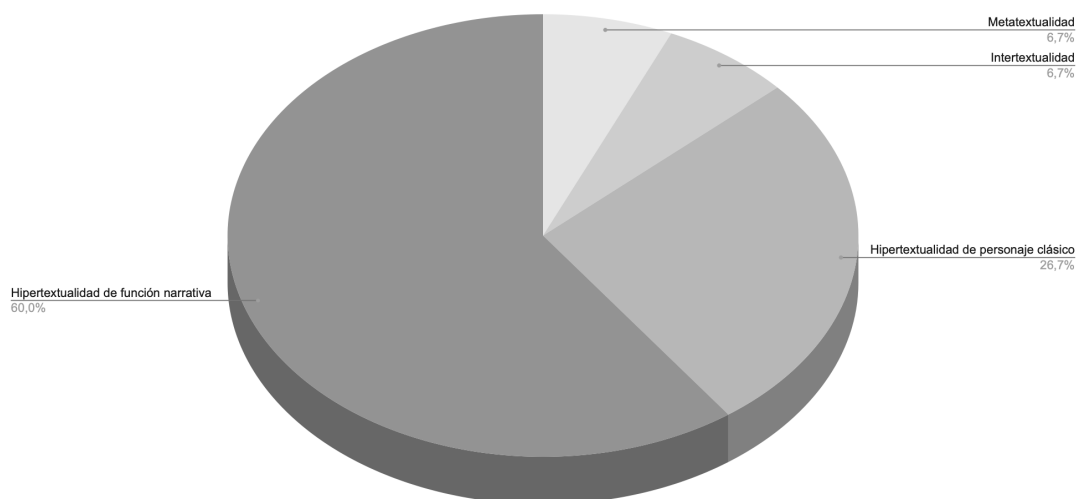
El personaje del **dragón** comienza como oponente a Shrek, Burro y a la princesa, pero se convierte en ayudante al enamorarse de Burro y asistir a Shrek en su misión final.

Para concluir, el personaje de **Burro** es permanentemente el ayudante de Shrek en sus varias misiones a lo largo de la película. También funciona como el principal personaje cómico o *comic relief* del film.

## 6.5 Posterior al análisis

Usaremos ahora la información recopilada en el estado de la cuestión, tomaremos los conceptos definidos en el marco teórico y sacaremos ciertas conclusiones del análisis realizado para responder las preguntas y los objetivos planteados inicialmente.

En primer lugar, realizamos un estudio respecto a la pregunta referente a los recursos transtextuales concretos presentes en la película *Shrek* (2001). De la matriz 6.1.1 podemos concluir que los recursos transtextuales utilizados en las escenas seleccionadas son frecuentes pero no muy variados. La hipertextualidad es el recurso transtextual más utilizado por un amplio margen (86,7%), en particular, la hipertextualidad de función narrativa (un 60% comparado con un 28,7% de la hipertextualidad de personaje clásico).



Podemos entonces responder a la pregunta planteada en el apartado 1.4.1 respecto a las relaciones transtextuales presentes en el film. La hipertextualidad se definía en el apartado 4.5.4 "como toda relación que une un texto B ("hipertexto") a un texto anterior A ("hipotexto"); en el que se inserta de una manera que no es la del comentario, sino más bien, de una manera más profunda". Esto es precisamente lo que presentamos como hipótesis en un principio: *Shrek* (2001) utiliza la hipertextualidad de dos modos confluyentes en el film.

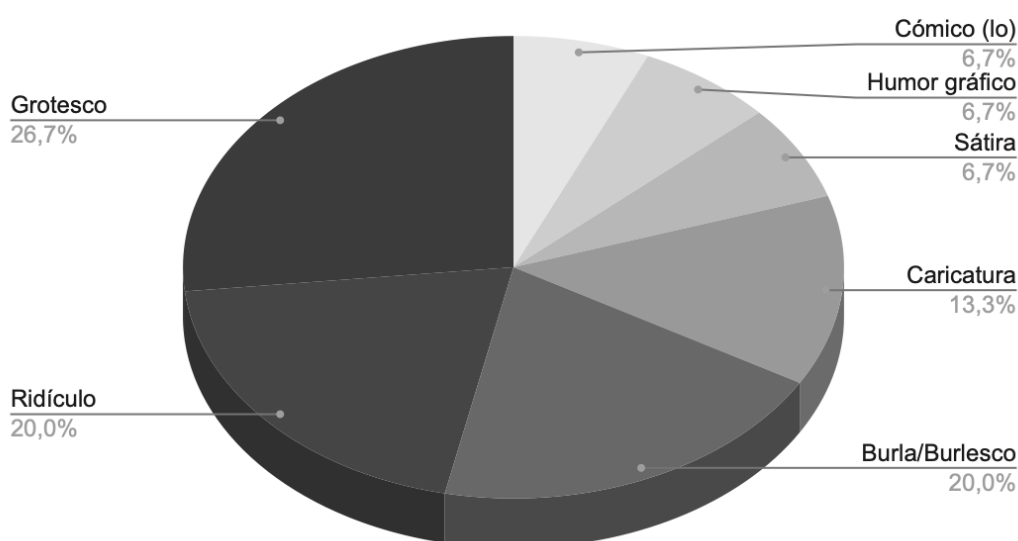
Por un lado, se presenta respecto a los personajes de cuentos maravillosos. Estos personajes tienen una gran importancia respecto a la creación del mundo en el que se desarrollan los hechos, sin embargo son recursos secundarios para el film y no se dirigen precisamente a la tematización que busca generar la película.

Por otro lado, la hipertextualidad en relación a la estructura clásica de cuentos maravillosos es lo que hace avanzar la trama y finalmente llegar al objetivo buscado.

Pasemos entonces al siguiente análisis reflejado en la matriz 6.2.1. En el apartado en cuestión se pretendió responder a la pregunta postulada respecto al uso de la inversión de ciertos elementos relativos a la narrativa heroica en general con fines cómicos. Acá nos encontramos con que al menos 14 de las funciones expuestas por Propp son utilizadas en las escenas seleccionadas del film *Shrek* (2001) del mismo modo que se utilizan en las tramas de los cuentos maravillosos y/o las películas de Walt Disney Animation Studios.

¿Qué conclusión podemos sacar de esto? Es evidente que la trama de *Shrek* (2001) utiliza la estructura clásica y no es en absoluto innovadora respecto al modo en que se presenta la historia y la evolución de los personajes. *Shrek* (2001) es una película que toma la estructura tradicional de los cuentos maravillosos (que utiliza también Walt Disney Animation Studios), y la invierte en su totalidad. La trama es similar y los hechos son opuestos. Por ejemplo, cuando el príncipe debe vencer al ogro para conquistar a la princesa, el ogro vence al príncipe y la princesa se convierte en ogro para quedarse felizmente a su lado en el pantano. Ambos elementos se sitúan en el mismo lugar en la estructura narrativa, pero *Shrek* (2001) invierte los hechos para transmitir su tesis final: el aspecto físico no es lo importante, y tampoco la apariencia o los modales.

Continuemos entonces con la matriz 6.3.1 en la que analizamos la secuencia inicial del film respecto a las categorías del humor que presentamos en el marco teórico. Nos propusimos responder a la pregunta relacionada a la estrategia humorística del film y los tipos de humor que se utilizan para ello.



Podemos observar que en orden de mayor a menor utilización, grotesco es la categoría humorística más utilizada con un 26,7% y ridículo la sigue con un 20,0%. Esto es algo que también esperábamos encontrarnos. Por un lado, el film utiliza el humor grotesco para generar la impresión de que Shrek es un personaje asqueroso, aterrador y repugnante (al igual que el libro original). Eso es evidente al observar el film sin entrar en mucho detalle.

El dato que debemos destacar es que ridículo sea la segunda categoría más presente en el film ya que esto respalda nuestra hipótesis de que el eje central de *Shrek* (2001) se enfoca en ridiculizar ciertas ideas y elementos que nosotros esperamos encontrarnos en cualquier cuento de hadas, o su adaptación cinematográfica. *Shrek* (2001) ridiculiza el cuento maravilloso por naturaleza, pero también nos hace notar (y rompe con) el pacto de lectura que inconscientemente espera la audiencia.

Por último, analizamos en las matrices 6.4.1 y 6.4.2 a los personajes principales del film. Este análisis nos permite concluir que los arcos de transformación referentes a los personajes son, nuevamente, consistentes con la estructura tradicional y clásica de contar una historia. Se invierten los roles pero permanecen siendo los mismos. Lord Farquaad tiene el arco de transformación propio de un ogro en cualquier cuento tradicional, y lo contrario sucede con el personaje de Shrek.



## 7. Conclusión

### 7.1 El centro de la cebolla

Procedamos entonces a responder las preguntas iniciales que permanecen pendientes, y a comprobar nuestra hipótesis inicial con los resultados obtenidos.

La polifonía textual está constantemente presente en el film. Ya sea por la inversión de la narrativa clásica como se explicó anteriormente, por el uso de los personajes de cuentos maravillosos o por el uso de ciertas referencias textuales a la cultura popular en el dialogo de los personajes del film. Todos estos usos de la polifonía textual, particularmente de la hipertextualidad como se retrata en las conclusiones del apartado 6.5, son en función de un efecto cómico, el cual eventualmente será en función de la temática de desidealización y ruptura de estereotipos maravillosos.

Por otro lado, podemos tomar la secuencia de títulos inicial del film para mencionar un efecto que se hará presente en la totalidad de la narrativa: la subversión. Entendemos por subversión al efecto de destrucción de la estabilidad respecto a algo establecido. En este caso, debemos remontarnos a finales del siglo XX, momento en el cual Walt Disney Animation Studios era el estudio cinematográfico de animación más prestigioso y exitoso a nivel mundial. La aparición de un estudio como Dreamworks y, más precisamente, el éxito comercial del film *Shrek* (2001), representó un acto de insurrección en la industria cinematográfica (particularmente dentro del género de la animación). El ataque no solo fue notable por sus números, sino por su directa referencia a los productos presentados por Disney. La escena inicial del film es un gran adelanto que funciona como un *racconto* del film, ya que anticipa la falta de respeto con la que se tratará a los cuentos maravillosos durante la siguiente hora y media de proyección.

### 7.2 La estrategia humorística

El objetivo central de este análisis es la reconstrucción de la estrategia humorística. ¿Cómo hace la película para hablar de lo que quiere hablar? ¿Qué elementos utiliza? ¿Qué camino decide transitar para llegar a destino? ¿Y cómo hace que sea interesante y atractivo para la audiencia?

Los guionistas del film deciden que el protagonista, el héroe de la historia será un ogro. El clásico villano, convertido en personaje central de la trama. Esto implica que el héroe tradicional, el príncipe, se convertirá en villano. La historia será muy similar a la de cualquier otro cuento maravilloso: el héroe debe rescatar a la princesa de un horrendo villano y conquistarla con la ayuda de sus compañeros. La princesa también deberá invertir su rol. Ya no puede ser la mujer pasiva que espera dulcemente ser rescatada del dragón. Será una mujer empoderada con habilidades en artes marciales y gustos sorprendentes para una dama tradicional. Su acompañante ya no será un fiel amigo o un hermoso caballo blanco, deberá ser

un molesto burro que nunca deja de hablar y cantar. Obviamente, la princesa no podrá quedarse con el príncipe. Tendrá que elegir ser fea para poder permanecer con el personaje más valiente y bondadoso de la historia, el repugnante ogro Shrek.

Al terminar de establecer la trama, debemos continuar con la creación del mundo donde habitarán estos personajes. Para eso se utilizarán personajes de cuentos maravillosos que la audiencia ya conoce y que otros estudios cinematográficos han representado antes con grandes éxitos. Estos personajes también serán utilizados de modos alternos a sus versiones originales. Serán torpes y las cosas no les saldrán tan bien como lo hicieron en sus historias clásicas.

Todas estas inversiones serán parte de una estrategia para generar un efecto cómico. Al fin y al cabo, *Shrek* (2001) es una comedia animada y debe generar risas en sus espectadores. La risa es posiblemente el instrumento más potente para transmitir una ideología o una idea. El humor genera confianza y respeto, derriba muros y transgrede instituciones milenarias. Pero ¿qué idea tan relevante puede ser transmitida con todas estas capas humorísticas?

En la hipótesis presentada en el apartado 1.2 se hacía mención a la tematización del film. La película efectivamente se propone reflexionar sobre la desidealización y la ruptura de los estereotipos del cuento maravilloso clásico. Subvierte tanto lo que esperamos de un cuento para niños, lo que imaginamos como un héroe o un villano, el rol de las mujeres en las relaciones sociales y cómo percibimos la belleza. “La apariencia física no es lo importante” es una idea que todos conocemos pero pocos logran representarla de este modo. No es algo que haya sido tratado ampliamente en la filmografía infantil del siglo XX y *Shrek* (2001) busca romper con esa tradición. En términos generales, lo humorístico o cómico está inseparablemente asociado con la desidealización.

¿Y entonces, por qué llegamos a esperar ciertas cosas de los cuentos maravillosos? Los cuentos maravillosos ya tienen en sí mismos un pacto de lectura. En todo cuento clásico maravilloso hay un príncipe hermoso que rescata a una bella princesa, y estos después viven felices para siempre. Esta idea es posteriormente adoptada, explotada y masificada por Walt Disney Animation Studios, sin embargo el pacto implícito existe mucho antes de su aparición.

Finalmente, tras haber analizado capa por capa, llegamos al centro de la cebolla. *Shrek* (2001) deja un enorme legado en múltiples terrenos, pero posiblemente el más importante sea haber logrado transmitir un mensaje tan poco común de un modo tan efectivo. Comparte, en ese sentido, una misma enseñanza con “El Principito” de Antoine de Saint-Exupéry: **“Lo esencial es invisible a los ojos”**.

Podemos ahora preguntarnos, ¿tendrá *Shrek* (2001) para las futuras generaciones, un peso similar al que tuvieron las versiones de los cuentos maravillosos hechas por Disney a lo largo del siglo XX?

## 8. Bibliografía

- Seger L. (1987) *Cómo convertir un buen guión en un guión excelente*. Michigan, Rialp, ISBN 8432127248.
- Casetti F, Di Chio F. (1991) *Cómo Analizar un Film*. Barcelona, Grupo Planeta (GBS), ISBN 8475096689.
- Propp V. (1928) *Morfología del cuento*. Akal, ISBN 8476000200.
- Genette G. (1982) *Palimpsestos: La literatura en segundo grado*. Madrid, Taurus, ISBN 2020061163.
- Enrique Anderson Imbert (1979). *Teoría y Técnica del Cuento*. Argentina, Editorial Ariel, ISBN 8434483890.
- Ana Beatriz Flores (2014). *Diccionario crítico de términos del humor y breve enciclopedia de la cultura humorística argentina*. Córdoba, Argentina, Editorial Secretaría de Investigación, Ciencia y Técnica, ISBN 9789503311615.
- Hutcheon L. (1985) *A Theory of Parody: The Teachings of Twentieth-Century Art Forms*. University of Illinois Press, ISBN 0252069382.
- Cooper J. C. (1983) *Cuentos de Hadas. Alegorías de los mundos internos*. Editorial Sirio, ISBN 8478082484.
- Bajtin M. (1975) *Teoría y Estética de la Novela*. España, Altea, Taurus, Alfaguara, S. A. ISBN 8430621946.
- Noriega J. L. S. (2000) *De la literatura al cine. Teoría y análisis de la adaptación*. Barcelona, Ediciones Paidós Ibérica, ISBN 8449308968.
- Fraticelli D. (2019) *El ocaso triunfal de los programas cómicos*. Ciudad Autónoma de Buenos Aires, Argentina, Editorial Teseo, ISBN 9877232162.
- Gómez, Lic. (2003). "Metalenguaje y otredad: posmodernidad en Shrek". *Revista Latina de Comunicación Social*, vol. 6, núm. 56, julio-diciembre, 2003, p. 1. Laboratorio de Tecnologías de la Información y Nuevos Análisis de Comunicación Social, Canarias, España. E-ISSN: 1138-5820.
- Martín, Á.P. (2019). *El monstruo reconvertido en héroe: La subversión de la figura del príncipe azul en Shrek*. Universidad de Salamanca. ISSN-e 1577-6921, N°. 36, 2019.
- Millán Barroso, P.J. (2003) *Shrek: Reflexiones contadas sobre la ficción y la parodia*. *Cauce: Revista Internacional de Filología, Comunicación y sus Didácticas*, ISSN 2603-8560, N° 26, 2003, págs. 231-260.
- Mínguez López, X. (2012). *Subversión e intertextualidad en la saga Shrek*. *Didáctica. Lengua Y Literatura*, 24, 249-262. E-ISSN 1988-2548.
- Xavier Mínguez López, Josep Ballester, Miquel Ángel Oltra (2004). *Intertextualidad y juego literario*. Universidad Católica de Valencia San Vicente Mártir. VIII Congreso Sociedad Española de Didáctica de la Lengua y la Literatura. La Habana, 5-9 de diciembre de 2004. Página 586.
- María, Sanz. (2006). *De Shrek al cuento simbólico*. *Trama y Fondo : Revista de Cultura*. 20.

- Jesús González Requena (2008). Clásico, Manierista, Postclásico. Universidad Complutense de Madrid España. CIC. Cuadernos de Información y Comunicación. ISSN: 1135-7991.
- Mijaíl M. Bajtín (1988). El Arte de la Palabra y La Cultura Popular de la Risa. Primera edición en «Alianza Universidad»: 1987 Primera edición en «Ensayo»: 1998. Tercera reimpresión: 2003. ISBN: 84-206-7907-0.
- Almeida Hernández, Alexandra Patricia. Consumo massmediático de la fealdad del dibujo animado cinematográfico Shrek. Quito, 2006, 167 p. Tesis (Maestría en Comunicación). Universidad Andina Simón Bolívar, Sede Ecuador. Área de Comunicación.
- Millán Barroso, Pedro Javier (2003). «Shrek: Reflexiones contadas sobre la ficción y la parodia». CAUCE, Revista de Filología y su Didáctica, núm. 26, pp. 231-260.
- Pardo Garcia, Pedro Javier (2005). «Beyond adaptation: Frankenstein's postmodern progeny» en Mireia Aragay (ed.), Books in motion: adaptation, intertextuality, authorship. Ámsterdam y Nueva York: Rodopi, pp. 223-42.
- Propp, Vladimir (1987). Las raíces históricas del cuento, (José Martín Arancibia [trad.]). Madrid: Fundamentos. Colofón, 2008. ISBN 789688670057.
- Rosen, Brenda (2009). The Mythical Creatures Bible. The Definitive Guide to Legendary Beings. Nueva York: Sterling.
- Furniss, Maureen (2007). Art in motion: animation aesthetics. United Kingdom, Eastleigh: John Libbey Publishing. 2008, ISBN 0861966635.
- Kirchheimer, Mónica Susana (2011). Problemas de lectura: lo infantil y lo adulto en la animación comercial contemporánea. Oficios terrestres, 27.
- Lenburg, Jeff (2009). The Encyclopedia of Animated Cartoons, Third Edition. New York: Infobase Publishing. ISBN 1282438980.
- Klein, Norman M. (1996). Seven Minutes: The Life and Death of the American Animated Cartoon. London & New York: Verso. ISBN 1859841503.
- Wells, P. (2002): Animation and America. Edimburgo: Edinburgh University Press. ISBN 1853312037.
- GÁMEZ, M.J (2007) Guía para ver y analizar Shrek, Valencia, Nau Llibres. ISBN13 9788476427408.
- KRISTEVA, J. (1978), Semiótica, Madrid, Editorial Fundamentos. ISBN 8424502523.
- MCQUILLAN, M., BYRNE, E. (2000): Deconstructing Disney. London, Pluto Press. ISBN 0745314511.
- MENDOZA, A. (2001). El intertexto lector. El espacio de encuentro de las aportaciones del texto con las del lector. Cuenca, Universidad de Castilla-La Mancha.
- (1991): «Compulsory reader response: the intertextual drive», en WORTON, M. y STILL, J. (1991). Intertextuality: Theories and practices. New York, Manchester University Press. Pp 56-78.
- THOMPSON, J.K. (2005) "Shrek, attractivism and appearance stereotypes: A make-ogre fairy tale, or happily ever after redux", PsycCRITIQUES, 50.3.

- VARJAL, P.M. (2010) “Shrek e a dessacralização dos contos de fadas” en II Congresso Internacional de Leitura e Literatura Infantil e Juvenil, Mayo 2010, Portoalegre, Brasil.
- Dijk, T. A. Van (1993), Texto y contexto. Semántica y pragmática en el discurso, Madrid, Cátedra. ISBN 0521516900.
- Field, S. (1995), El libro del guión: fundamentos de la escritura de guiones. Una guía paso a paso, desde la primera idea hasta el guión acabado, Madrid, Plot. ISBN 0440576474.
- Greimas, A. J. y Courtés, J. (1986), Semiótica. Diccionario razonado de la teoría del lenguaje, II, Madrid, Gredos. ISBN 8424908511.
- Martínez Fernández, J. E. (2001), La intertextualidad literaria, Madrid, Cátedra. ISBN 8437619017.
- Cyrulnik, Boris (2004), “La bella y las bestias”, en: Del gesto a la palabra. La etología de la comunicación en los seres vivos, España: Editorial Gedisa, pp. 38-45.
- Eco, Umberto (2010). Historia de la belleza, Barcelona: Debolsillo. ISBN 0307391051.
- Eco, Umberto (2011). Historia de la fealdad, Barcelona: Debolsillo. ISBN 849989271X.
- Kappler, Claude (1986), Monstruos, demonios y maravillas a fines de la Edad Media, Madrid: Akal. ISBN 8476001401.
- Zipes, Jack (2014), El irresistible cuento de hadas. Historia cultural y social de un género, Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica. ISBN 0691153388.
- Fernández Díez, Federico; Martínez Abadía, José. Manual básico del lenguaje y la narrativa audiovisual. Paidós. Barcelona, 1999. ISBN 8449306043.
- Santos, Myrna Wolff Brachmann dos, & Osório, Antônio Carlos do Nascimento. (2017). “Os ogros são como cebolas”: diferentes ofertas de subjetivação presentes na personagem Shrek. Pro-Posições, 28(1), 169-192.
- Lafarque, A. (2013). Shrek (2001). Litoral, (255), 212-213. Retrieved November 2, 2020.
- Caputi, J. (2007). Green Consciousness: Earth-Based Myth and Meaning in Shrek. Ethics and the Environment, 12(2), 23-44. Retrieved November 2, 2020.
- Jorgensen, J. (2007). A Wave of the Magic Wand: Fairy Godmothers in Contemporary American Media. Marvels & Tales, 21(2), 216-227. Retrieved November 2, 2020.
- Kelley, G. (2020). “The Joke’s on Us”: Deconstructing Metahumor. In Unruly Audience: Folk Interventions in Popular Media (pp. 164-188). University Press of Colorado.
- Mills, K. A. (2010). Shrek meets Vygotsky: Rethinking adolescents' multimodal literacy practices in schools. Journal of Adolescent & Adult Literacy, 54(1), 35-45.
- Summers, S. (2020). Why Is Shrek Funny?: DreamWorks and the Intertextual Gag. In DreamWorks Animation (pp. 33-64). Palgrave Macmillan, Cham.
- Guerrero Guadarrama Laura (2016) Catalejos. Revista sobre lectura, formación de lectores y literatura para niños. Vol. 1; No. 2, junio de 2016. ISSN: en trámite. (pp. 68-80).
- Rodríguez Almodóvar, Antonio. (2004). El texto infinito. Ensayos sobre el cuento popular. Madrid: Fundación Germán Sánchez Ruipérez.

- Icaza, M. (2007). Aprender del pasado para crear el futuro: las creaciones artísticas y el derecho de autor. El dominio público y los límites del derecho de autor.
- Saniz Balderrama, Ligia. (2008). El esquema actancial explicado. Punto Cero, 13(16), 97.
- López López Laura. (2021) Historia técnica de Disney: su influencia en la evolución estética del cine animado. Universidad de Sevilla.
- Bell, Brittany. (2015) "The 7 Eras of Disney Filmmaking. Disney Avenue, 13 Aug. 2015.
- LaPorte Nicole. (2010) The Men Who Would Be King: An Almost Epic Tale of Moguls, Movies, and a Company Called DreamWorks. Houghton Mifflin Harcourt.
- Pallant Chris. (2011) Demystifying Disney: A History of Disney Feature Animation. York Road, London. The Continuum International Publishing Group.



## 8.1 Filmografía

- DreamWorks Animation, Pacific Data Images (PDI) (2001). Shrek.
- Walt Disney Animation Studios, Walt Disney Productions (1959). Sleeping Beauty.
- Walt Disney Animation Studios, Silver Screen Partners IV (1991). Beauty and the Beast.

## 8.2 Ficha Técnica

- **Título:** *Shrek*.
- **Duración:** 97 minutos.
- **Año:** 2001.
- **Productora:** Dreamworks Pictures.
- **Distribuidora:** Dreamworks Home Entertainment.
- **Director:** Andrew Adamson y Vicky Jenson.
- **Guión:** Tedd Elliot, Terry Rossio, Joe Stillman y Roger S.H. Schulman.
- Basado en el libro de William Steig.