

SHREK: REFLEXIONES CONTADAS SOBRE LA FICCIÓN Y LA PARODIA

PEDRO JAVIER MILLÁN BARROSO
Grupo de investigación Literatura,
transtextualidad y nuevas tecnologías
Universidad Hispalense de Sevilla

RESUMEN

En correspondencia con la reflexión metadiscursiva del discurso cinematográfico, uno de los planteamientos creativos más recurrentes en los años de transición entre los siglos xx y xxi, la película *Shrek* recupera, para invertirlos, ciertos motivos arquetípicos que han definido tanto la tradición del cuento popular como sus más conocidas manifestaciones fílmicas. Ello genera, a nivel de historia y de discurso, una profunda reflexión en torno a los parámetros creativos que, en última instancia, pone de manifiesto las estrechas relaciones transtextuales, en el macrotexto cultural, que imbrican la herencia mítica y la tradición literaria con el discurso de las industrias culturales de la sociedad postmoderna.

PALABRAS CLAVE

Shrek, semiótica, pragmática, transtextualidad, cuento popular, novela, industrias culturales, cine, parodia, estética de la recepción, fantasía y realidad.

ABSTRACT

In relation with the metadiscursive reflection of the cinema discourse, one of the most recurrent creative approaches during the transitional years between the 20th and 21st centuries is recovered by the film *Shrek* to reverse certain archetypal motifs that define both the tradition of the popular short story and their most famous filmic expressions. Concerning the story and the discourse, a deep reflection around its creative parameters is generated. It, ultimately, shows how the close transtextual relations, in the cultural macrotext, make the mythical heritage and the literary tradition overlap with the discourse of the postmodern cultural industries.

KEY WORDS

Semiotics, pragmatics, transtextuality, popular short story, novel, cultural industries, cinema, parody, aesthetics of reception, fantasy and reality.

RÉSUMÉ

En rapport avec la réflexion métadiscursive du discours cinématographique, l'une des positions créatives les plus récurrentes pendant les années de transition entre le xxè. et le xxiè. siècles, le film *Shrek* recupère, pour les inverser, quelques-uns des motifs archétypiques qui ont défini aussi bien la tradition du conte populaire que ses manifestations cinématographiques les plus connues. Cela produit, au niveau de l'histoire et du discours, une réflexion profonde autor des paramètres créatifs qui, en dernière instance, met en relief les étroites realtions transtextuelles, dans le macrotexte culturel, qui imbriquent l'héritage mythique et la tradition littéraire avec le discours des industries culturelles de la société postmoderne.

MOTS-CLÉS

Shrek, sémiotique, pragmatique, transtextualité, conte populaire, roman, industries culturelles, cinéma, parodie, esthétique de la réception, fantasie et réalité.

Toda obra de arte, en aquel momento preciso en que deviene forma acabada y cerrada en su perfección de organismo exactamente calibrado, está abierta al menos a poder ser interpretada de diferentes maneras sin que su irreductible singularidad sea alterada. Gozar de una obra de arte deviene el poder darle una interpretación, una ejecución, el poder hacerla revivir en una perspectiva original.

Umberto Eco, *obra citada*

1. INTRODUCCIÓN

Estamos inmersos en la llamada sociedad de la información, donde la creación, flujo, entrecruzamiento e interdependencia de mensajes de toda naturaleza son claves constitutivas del funcionamiento del sistema socioeconómico. El progreso de las comunicaciones, en todas sus vertientes, trae consigo algunos conceptos esenciales del siglo xx: *industrias* culturales, *aldea global*... todos ellos confluyentes en el más polémico de los últimos años: *globalización*. Nos encontramos, en efecto, ante una sociedad de interrelaciones que se basan en el intercambio efectivo –significativo– de información, encuadrado este en procesos comunicativos susceptibles de análisis fundamentados desde diferentes perspectivas teóricas.

Una de ellas interpreta este devenir social según los planteamientos del análisis de los textos, entendidos tales, desde la poética del texto y la semiótica –donde se adscriben, entre otros, T. A. Van Dijk (1993) y I. M. Lotman (1982)–, como todo elemento que emite información –portador

de significado– y susceptible de ser interpretado por un receptor. Ello se entrelaza con el hecho de que el carácter globalizado de la sociedad de la información permite reconocer en ella complejos y determinantes fenómenos intertextuales, derivados del carácter macrotextual de la cultura. Sin pretender ahondar aquí en cuestiones bien conocidas, resulta obligado, al menos, remitir al concepto bajtiniano de *dialogismo*, a la concepción que J. Kristeva tiene de la cultura como *mosaico de textos*, a las nociones de *intertextualidad* de R. Barthes y M. Riffaterre, a la *transtextualidad* de G. Genette... En suma, al entendimiento de la cultura como una compleja red de textos que se entrecruzan, de tal manera que por cada uno atraviesan voces y ecos de otros muchos. La percepción de tales relaciones con mayor o menor densidad es un fenómeno lector, depende de una situación de lectura, según plantean diferentes estéticas de la recepción desde las aportaciones de Gadamer, H. R. Jauss, W. Iser, etcétera.

Todo lo dicho proporciona un útil marco teórico para analizar el texto cinematográfico *Shrek*¹ como relato construido a partir de la reinterpretación de algunas importantes claves del imaginario popular, comunes, por tanto, en mayor o menor grado y número, a un enorme universo de receptores. Así pues, un planteamiento semiótico-comparatista me permite entender *Shrek* como ejemplo antológico de construcción textual a partir de la recopilación, reinterpretación y coordinación de referentes anteriores y coetáneos –en buena parte procedentes de la tradición literaria– que convergen en un relato nuevo. En efecto, por esta película se entrecruzan múltiples claves constitutivas del cuento clásico, que se coordinan con otras procedentes de las industrias culturales –principalmente el cine, la música, la televisión y los videojuegos–, generando un guión cinematográfico que se ciñe a los parámetros constructivos esenciales del modelo comercial de Hollywood. Por tanto, será necesario dedicar algunas líneas a los conceptos que, en torno a la relación del lector con el texto, se han perfilado y aplicado a lo largo del siglo xx en el seno de la teoría literaria y, a partir de ella, de la narrativa fílmica.

Precisamente, por la deuda de *Shrek* con la tradición del cuento literario, resultará de suma utilidad tener también en cuenta las aportaciones de la teoría y del análisis formalista –paradigmas del formalismo ruso y sus cercanías, en particular el de V. Propp, y propuestas del neoformalismo francés–, sin omitir un breve acercamiento comparativo

¹ Andrew Adamson y Vicky Jenson (2001), Dreamworks.

a la novela para comprender los mecanismos narrativos de la singular película que me ocupa.

Se hace necesario considerar también la vertiente paródica que articula las claves semánticas de este relato, cuya interpretación no puede obviar los guiños irónicos, humorísticos, a veces de estirpe muy cervantina, mediante los que se conecta al lector con la tradición del cuento clásico.

Del mismo modo, deben tenerse en cuenta aportaciones teóricas fundamentales de la estética de la recepción acerca de las variables de lectura como elementos importantes para la construcción del sentido y, por tanto, factores básicos también en el entramado ficcional de los relatos.

2. CLAVES DE LO FICCIONAL COMO CONSTRUCCIÓN: OBRA-ESPEJO

La poesía es más filosófica y doctrinal que la Historia.
Aristóteles, *Poética*.

La cita aristotélica con que abro este epígrafe evoca el panorama de debate acerca de las nociones de verdad, falsedad y, en consecuencia, sobre las de realidad y ficción, que se viene planteando desde la filosofía clásica. Esas reflexiones darían lugar, entre otras, a las importantes consideraciones del siglo xx sobre el poder informativo –dar forma– de los medios de comunicación². Al estudiar las especulaciones del filósofo y dramaturgo griego en torno a la retórica y la poética, se comprende cómo la apelación a la emotividad del receptor es inherente tanto a la comunicación persuasiva como a la artística³ –inferimos, literatura u otras artes–. En este sentido, también relatar requiere crear vínculos emocionales entre los personajes y el receptor para que este, desligándose de sus coordenadas vitales cotidianas, se pueda involucrar en los mundos representados. Con esto, y siempre a partir de la interrelación autor-mensaje-receptor, se activa todo un sistema de construcción de la ficción donde interactúan conceptos como la verosimilitud, los *mundos posibles*, el *pacto de ficcionalidad*, etc... Conforme el receptor se aproxime al modelo ideal que marca el lector implícito, tal como a este lo concibe W. Iser (1988), se confirman los postulados de Aristóteles

² P. J. Millán Barroso (2002, CD-ROM) “Lara Croft en el paradigma transtextual de las Industrias Culturales”, en actas del *IX Simposio de Semiótica: “Mujer y medios de comunicación”*, Universidad de Sevilla, Sevilla.

³ Téngase en cuenta que distingo lo persuasivo de lo artístico con un fin aclarador, pero la compatibilidad de ambos conceptos define conocidas corrientes artísticas relacionadas, por ejemplo, con lo religioso o lo propagandístico.

acerca del poder sugestivo del mensaje. Así, la poesía –las artes– puede establecer mecanismos de pensamiento y modelos de mundo más poderosos que la misma historia –que Aristóteles emplea como ejemplo de objetividad–, pues, al apoyarse en lo emotivo, es capaz de penetrar en los mecanismos de pensamiento racional a través de procesos irracionales, involuntarios y camuflados por el carácter no referencial y subjetivo que en principio la define⁴. Ortega y Gasset emplea el concepto de *hermetismo* para referirse a esta capacidad de abstracción que nos permite abandonar nuestro mundo cotidiano y sumergirnos en el construido. Es el caso emblemático de don Quijote:

[...] él se enfrascó tanto en su lectura, que se le pasaban las noches leyendo de claro en claro, y los días de turbio en turbio; y así, del poco dormir y del mucho leer se le secó el cerebro de manera, que vino á perder el juicio.

Precisamente, la noción literaria de los *mundos posibles* se apoya en la supremacía funcional en los textos de la *verdad estética*, de la lógica y la coherencia textuales, sobre la *verdad ontológica*, tal como resume E. Anderson (1979, p. 12):

Apoyados en un mínimo de realidad, operamos con un máximo de fantasía. Con elementos reales inventamos un mundo irreal y, al revés, con elementos fantásticos inventamos un mundo verosímil.

Aristóteles ya reconocía que el poder sugestivo de los dramas residía en plantear cuestiones universales, compartidas por todos los espectadores: el amor, el odio, determinados valores... algo que hoy día se aplica sistemáticamente a los guiones cinematográficos convencionales para dosificar la tensión dramática⁵.

Así pues, todo lo comentado nos orienta hacia las teorías aperturistas de la interpretación textual, de las que Kant es un claro punto de inflexión. Precisamente, el relato *Shrek*, por su clara constitución en torno a la plurisignificación y reinterpretación de los mensajes, sirve de excelente ejemplo para esbozar los postulados kantianos, puesto que es ejemplo notorio de cómo una materia dada –la de los cuentos– se convierte en forma mental a través de lo construido por el emisor y lo

⁴ Lo verdadero y lo falso operan de formas diferentes en el discurso artístico y en la lógica proposicional, siendo conveniente atender, en el primero, a la noción kantiana del *juicio estético*.

⁵ Noción empleada genéricamente, a pesar de que no todo relato fílmico sea *drama*.

aportado por el receptor. Es decir, de la sensación vinculada al conocimiento pasamos a la intuición dependiente de la sensibilidad, a partir de lo cual surgen los conceptos del pensamiento formalizado. Esto significa que, hablemos de *Sbrek* o de cualquier otro texto, su estructura está compuesta por la interrelación de elementos que, a pesar de tener naturaleza distinta –intuiciones frente a conceptos–, dan lugar a una misma unidad sintética realizada en la imaginación productiva.

En otras palabras, los textos son creados a partir de referentes del contexto de producción, a los que se encadenan elementos imaginados, creados *ad hoc*, y que establecen un complejo mecanismo de imbricación con los parámetros concretos de cada contexto de recepción. Es el mecanismo de la llamada intertextualidad, en su sentido amplio, ese fenómeno que está en la base de la interpretación y por el cual el lector establece las conexiones semánticas de un texto dado con otros muchos de la cultura, en función de su personal competencia.

Ello ayudará a comprender los mecanismos de superposición de paradigmas creativos en *Sbrek*, respecto de la alteración e imbricado de modelos anteriores y actuales de nuestro macrotexto cultural. En términos generales, nos referiremos a la *re*-interpretación de pactos tradicionales para dar lugar, sobre ellos, a otros nuevos. Es una ampliación, pues, de los mundos posibles del relato.

2.1. *El pacto de ficcionalidad como llave de los mundos posibles*

Interpretar un relato artístico exige al lector que asuma el llamado pacto de ficcionalidad⁶ que tácitamente se le propone para que entre en el “juego” de la ficción. Así lo viene asumiendo la teoría literaria más representativa de las últimas décadas, desde donde se extrapola a la cinematográfica. Como se verá, la película *Sbrek* incluso hace de esa propuesta asunto del relato, es decir, la tematiza.

Porque construir la ficción no depende en exclusiva de los mecanismos que el narrador articula para el buen devenir de la historia, sino que estos, para su funcionamiento, permanecen en constante relación de interdependencia con la actitud más a menos receptiva del lector. Cuando él no acepta que se encuentra ante un relato donde le son mostradas situaciones ficcionales –distintas, aunque convergentes⁷ al mundo en que se desenvuelve– y, por tanto, no interpretables según

⁶ Véase, por ejemplo, P. Ricoeur (1999) y U. Eco (1981).

⁷ Convergencia que se especifica más adelante, cuando me refiero a los *horizontes de expectativas*.

los parámetros del mismo, entra en una dinámica comunicativa carente de *sintonía*. Considero que este término revela con claridad la idea que quiero exponer, pues indica la falta de concordancia entre los códigos de emisión y recepción. En este caso difieren los planteamientos del narrador y el lector, de modo que no se cierra adecuadamente el esquema de este singular proceso comunicativo.

Una de las claves para entender esta falta de sintonía se encuentra en el concepto de mundo posible, utilizado por la teoría literaria como consecuencia de su imbricación en un tejido cultural donde convergen conceptos filosóficos de Leibniz, de la lógica proposicional y de la física cuántica. El cuento, como el resto de géneros de ficción, plantea determinadas realidades alternativas que se apoyan en mayor o menor grado sobre los elementos referenciales del mundo empírico del receptor. El lector⁸ es entonces capaz de asumir la existencia de unos nuevos parámetros de realidad, tan objetivos como el libro que sostiene en sus manos –o la pantalla que contempla–, porque se someten a los propios criterios de veracidad que el mismo relato establece. El lector se adentra en una realidad gobernada por variables sustancialmente diversas a las de ese universo en que todavía no había superado su condición de puro receptor. En función de una infinita escala, los personajes, las tramas y situaciones, el tratamiento espaciotemporal... se corresponden en mayor o menor grado con la realidad primaria, y esta escala de equivalencias, por si no era ya compleja, depende a su vez de las experiencias del lector. Así, una misma situación o una tipología de personaje –por ejemplo– pueden resultar absolutamente novedosas para un lector determinado, mientras que otro resulta estar por completo familiarizado. Creo que no hace falta extenderse acerca de las decisivas consecuencias que ello tiene sobre la verosimilitud del relato.

Todo ello conduce a la noción de *horizontes de expectativas*, acuñada por H. R. Jauss, el padre de la estética de la recepción literaria, que tanta deuda tiene con las propuestas filosóficas de Gadamer. Me permito simplificar esa noción, dados los límites de este estudio.

Básicamente, se refiere al hecho de que, frente a un mismo texto, cada lector –o un mismo lector en diferentes actos de lectura– reconoce una serie de claves para la interpretación, y no otras. Asimismo, una misma clave –o conjunto de claves– es susceptible de ser com-

⁸ Con una finalidad práctica, considero desde este momento que solo será *lector* del relato ficcional aquel *receptor* que, habiendo asumido el pacto de ficcionalidad, se integra en los mundos posibles propuestos por el relato.

prendida de diversas maneras, si bien, como puntualiza Umberto Eco, dentro de unos límites. Y todo ello depende de una situación lectora. En metafórico resumen, los lectores encuentran en la obra un espejo como aquel de *La historia interminable* en el que Atreyu se miraba y encontraba su verdadero *yo*, porque el muchacho era la proyección de los deseos más profundos de su lector y, en su posterior encuentro, este afirma que Atreyu es exactamente como se había imaginado. Es decir, el lector –Bastian– ha dotado de complejidad, ha configurado, moldeado, redondeado... con respecto a su propio universo un signo –el personaje, Atreyu– al que el narrador solo había dotado de los elementos esenciales de coherencia interna con el relato. El resto es pura potencialidad al servicio del lector. Este, en su afortunado encuentro con el personaje, se asombra por la identidad que presenta respecto de cómo lo había imaginado. Por supuesto: Bastian es el creador último de Atreyu, y, cuando coinciden físicamente, se produce una absoluta sublimación de los horizontes de expectativas del lector.

En la misma línea, relacionemos el último concepto –los horizontes de expectativas– con los *lugares de indeterminación* (W. Iser, 1988), entendiendo estos como los huecos informativos del texto que el lector debe rellenar, los guiños de lo no dicho que ha de reconocer. Un gráfico símil de J. Lotman relaciona el texto con una tenue huella en la arena cuya orientación hemos de buscar. Así pues, cada relato –por limitarme a mi ámbito de estudio– emite un sinfín de señales que el lector, en función de sus competencias lectoras, interpreta de manera más o menos acorde con lo que U. Eco (1981), con la retórica, conviene en denominar *intentio auctoris*.

Del mismo modo, el emisor tiene en cuenta –al menos globalmente– estos aspectos que vengo comentando. A partir de ellos y de su engranaje, queda configurado un determinado modelo de *lector implícito* o conjunto de marcas textuales orientadoras –lo dicho y lo no dicho– y también un mecanismo de construcción de la ficción más o menos complejo, más o menos cargado de potencialidades y, en definitiva, más o menos exigente con el lector empírico ideal, ese lector modelo de U. Eco que posee la máxima competencia cultural para interpretar las estrategias del texto, es decir, para cooperar en la producción de sentido, pero sin alejarse de ciertos límites que el texto mismo configura a tal efecto. Porque, como bien se sabe, la teoría literaria, desde la segunda mitad del siglo xx, imbricada con el vasto marco teórico de la hermenéutica y la de la comunicación, ha venido reconociendo en el receptor –lector– una actividad cada vez más efectiva en el proceso

comunicativo. El resultado esencial es la progresiva activación, en dicho esquema, del elemento retroalimentación, que implica la necesidad y pertinencia de un agente interpretador activo: no hay comunicación sin recepción –dinámica–, lo que significa que conceptos como coautoría y plurisignificación adquieran especial importancia.

3. CONVERGENCIA EN *SHREK* DE LOS MODELOS FICCIONALES DEL CUENTO Y DE LA NOVELA

El heterogéneo, complejo universo ficcional de *Shrek*, positivamente configurado a partir de ciertas relaciones intertextuales con algunos asuntos, motivos y personajes de los cuentos tradicionales, se estructura compositivamente mediante estrategias provenientes no solo de ellos, sino también del otro género narrativo por antonomasia: la novela. Resulta aconsejable, por lo tanto, recordar en resumen breve las diferencias esenciales entre ambos, por más que sean bien sabidas, aunque las dimensiones del presente estudio apenas permitan esbozarlas. Ello ayudaría a reconocer la efectiva relación de simbiosis que se establece entre fórmulas de contar propias de uno y otro, que convergen en la película, la cual, como relato audiovisual que es, está necesariamente marcada además por sus específicas herramientas y condicionantes expresivos. Tales fórmulas convergentes tienen adheridas significaciones particulares que se vuelcan en esta breve odisea fílmica a partir de una peculiar interpretación de la cuentística tradicional. Con posterioridad me adentraré en lo referido al planteamiento de la ficción.

3.1. *La película Shrek: novela contada o cuento novelado*

Tal como explican E. Anderson (1979) y M. Baquero (1993), las primeras distinciones entre el cuento y la novela atendían sobre todo a cuestiones de extensión, oponiéndose la brevedad del primero a la amplitud de la segunda, aunque la existencia de grados intermedios, como la novela corta⁹, demuestra que las fronteras son muy difusas. Pero no debe restarse trascendencia a esta cuestión. Así, cuando nos referimos a la *densidad semántica* podemos afirmar que en la novela,

⁹ Las nomenclaturas por tamaño no pueden responder sino a parámetros arbitrarios, tal como el cine, por su parte, ha convenido llamar *cortometraje* a la pieza inferior a treinta minutos, *mediometraje* a la comprendida entre media y una hora y *largometraje* a la superior a sesenta minutos.

por su mayor flexibilidad de formato, es tendencia natural la ampliación de las concepciones del mundo, siendo posible la recreación en ideas, pensamientos, relaciones... que no tienen cabida en el formato del cuento. Este recurrirá a un proceso contrario, de condensación, mediante el cual se sintetizan esas concepciones en muy pocas páginas; de ahí que sea un género muy indicado para moralizar acerca de cuestiones socioculturales esenciales¹⁰.

En este sentido, *Shrek* es un relato que tiende al equilibrio entre ambas formas de representación. Por una parte, el tiempo narrativo se hace más pausado y permite observar los universos interiores de los personajes: sus ideas sobre el mundo, sus deseos, sus sentimientos... lo que constituye un tratamiento más acorde con el de la novela. Esto responde a una de las necesidades esenciales del guion cinematográfico clásico, que es dar a conocer los conflictos internos de los personajes para que el espectador establezca un vínculo emocional con estos (L. Seger, 2000). En cambio, existen otros momentos de la película en que el ritmo del relato se hace más ágil gracias a la técnica del resumen. Tales son los casos del viaje del ogro-héroe y su ayudante hacia el castillo de la princesa, o la fugacidad con que se soluciona la muerte del villano, a quien se le niega toda oportunidad de defenderse.

Aplicando la terminología narratológica del neoformalismo francés –*historia* frente a *discurso*¹¹–, se puede afirmar que, en términos generales, el relato que me ocupa acude a la técnica del resumen propia del cuento, de modo que los varios días que supone el desarrollo de la historia se someten a la hora y media del tiempo de discurso, tal como imponen las restricciones del formato cinematográfico comercial. Igual sucede si atendemos al nivel más concreto de las secuencias¹²

¹⁰ Véanse referencias a la densidad semántica del discurso artístico y su trascendencia social en Millán Barroso, P. J. (2003, CD-ROM), “*Pleasantville*: cine, discurso artístico y educación”, en *I Jornadas de cine y educación, Rollo 1. El valor del cine*, Sevilla, CSI-CSIF.

¹¹ A pesar de que estas oposiciones binarias están hoy superadas en la narratología, resultan especialmente útiles para mi único objetivo de plantear la esencia de la construcción ficcional en *Shrek*.

¹² Me refiero al término atendiendo a los criterios de la narrativa fílmica, es decir, como fragmentos de la trama con sus propios planteamientos, nudos y desenlaces, y que, por las relaciones causales que entre ellas se establecen, resulta un todo unitario o *trama*. Así, lo que en cine se llama por convención *subtramas* de los personajes, equivale a lo que algunos narratólogos literarios llaman *secuencias elementales*, que se articulan para configurar las *complejas*.

–como la del mencionado viaje–, pero también se recurre en *Shrek* a las escenas y alargamientos propios de la novela. Si lo primero ocurre en los acontecimientos de identidad durativa entre historia y discurso, como son los diálogos, en contadas ocasiones se alarga el tiempo discursivo para que supere al de la historia. Es el caso de la irónica ralentización de algunos momentos clave de la lucha de *Shrek* contra la dragona del castillo.

Si seguimos deshilvanando la madeja del cuento frente a la novela, comprenderemos que la difusión narrativa de esta se interrelaciona con lo disperso de sus tramas, hasta el punto de que la principal puede ser temporalmente relegada a un segundo plano para orientar la atención hacia cuestiones que en el cuento, por su densidad histórico-discursiva, serían tan secundarias como imposibles de tratar. Para favorecer la brevedad y concreción, el cuento está muy vinculado a tramas unitarias y condensadas que nunca pierden su protagonismo y se dirigen en línea recta hasta el desenlace.

Se produce, pues, una nueva mezcla de fórmulas narrativas en *Shrek*, ya que, como texto cinematográfico inmerso en el paradigma compositivo de Hollywood, presenta una estructura que parte de una trama principal –la del ogro– y sobre ella se apoya un reducido número de secundarias: las de la princesa, Lord Farquaad, el asno y el dragón, que son respectivamente tratadas con menor profundidad para no desviar nuestra atención respecto de la más importante. La función principal de Asno, por ejemplo, es la de ayudante del héroe, y muy pocas veces será tratado explícitamente como protagonista de su propia historia, de manera que, a pesar del apoyo sobre el hilvanado de subtramas, destaca el modelo compositivo del cuento por el predominio absoluto de la trama principal.

Los relatos breves, con sus peripecias únicas, suscitan en el lector una curiosidad instantánea que pronto se resuelve. Sin embargo, la novela se permite sostener nuestra intriga, siendo uno de los recursos el empleo de diversas subtramas que, al desarrollarse, se cruzan con la principal. En ellas, un personaje secundario respecto de la trama del héroe se erige en protagonista de la suya. El discurso cinematográfico llamado comercial suele emplear también esta lógica narrativa, pero sus estrictos parámetros de formato, ceñidos al éxito económico y, con ello, al metraje limitado –en torno a la hora y media–, impiden al guionista recrearse en las subtramas y solicitan de él fuertes núcleos dramáticos en el relato –puntos de giro–, más propios del cuento, donde no tiene

sentido todo aquel entramado de historias: de su tensión única esperamos la distensión temprana.

Todo lo dicho ha de engarzarse con que la novela suele tomar como una de sus claves significativas fundamentales el carácter de los personajes: el conocimiento de los paisajes interiores, en función de los cuales discurrirán coordinadas las tramas y las evoluciones psicológicas. Existe una relación directa entre los obstáculos que el personaje encuentra en la historia y el modo de afrontarlos y superarlos, según evolucione su carácter a lo largo de ella. En cambio, en el cuento predomina la función y el objetivo del personaje, de manera que apenas se ahonda en el interior del protagonista y tampoco hay lugar para conocer de manera expresa, marcada en el discurso, el aprendizaje derivado de sus peripecias. La historia se cierra inmediatamente, siendo a menudo necesario que el narrador extradiegético concrete el valor moral del relato –moraleja– o, simplemente, dé a conocer al lector las consecuencias del éxito o fracaso del héroe: *Y vivieron felices y comieron perdices*.

Sin embargo, el relato que me ocupa narra mediante un equilibrio entre lo novelado y lo contado, que combina la trascendencia significativa del personaje con la de sus funciones. Considerando el guion de modo muy resumido, puede afirmarse que, al avanzar la trama principal, se desplaza el predominio del interés por las peripecias y funciones de los protagonistas a favor de la entrada en sus universos personales, en un progreso donde los criterios que les hacen comportarse o decidir de una manera concreta se hacen cada vez más evidentes.

Digamos también, por otra parte, que los personajes de la novela son concebidos expresamente para ella, hechos a medida para una situación concreta, mientras que los del cuento responden a un repertorio de personajes arquetípicos –con funciones también convencionales– del que se toman los más adecuados y se introducen en situaciones concretas.

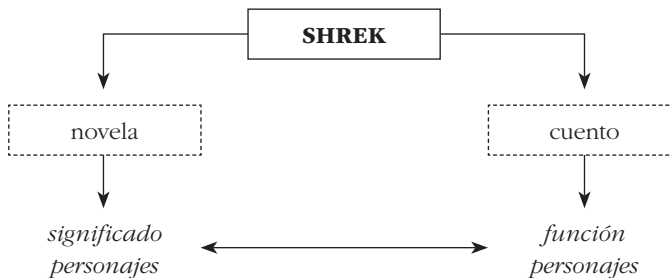


Figura 1. Relación novela-cuento en el tratamiento de los personajes de *Shrek*.

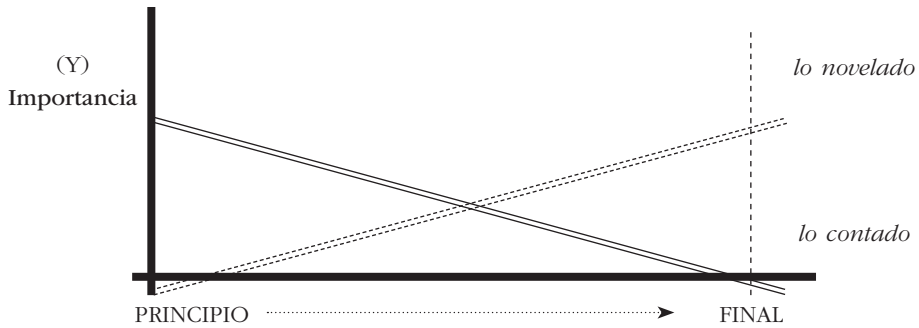


Figura 2. Evolución de lo novelado y lo contado en el guion de *Shrek*.

En virtud de las características de cada cuento, será o no necesaria la presencia del príncipe, el duende, el hada... tal como ocurre en *Shrek*, cuyo carácter inversor del género descansa en gran medida sobre la paralela inversión de las funciones arquetípicas y, con ello, de las cualidades de los personajes del cuento, como más adelante expondré. Por tanto, no es de extrañar que el papel de héroe corresponda a un ogro, Shrek, frente al curioso príncipe-antihéroe Lord Farquaad. Ahora bien, hablo de una serie de personajes que, extrapolando la terminología de U. Eco sobre los mundos posibles, diríase que han sido perfectamente *amueblados* para dar al relato una coherencia interna muy sólida. Es decir, las construcciones psicológicas, reveladas mediante las acciones de los personajes –gestos, actos, actitudes–, sus diálogos¹³, sus contextos espaciales, etc... responden a la concepción del relato concreto *Shrek*. Unos personajes así moldeados no tendrían sentido fuera de la clave paródica que del cuento clásico plantea esta película.

En cuanto al tiempo, la novela no suele ubicar sus relatos en períodos cerrados y tratados linealmente, sino que se permite dar un tratamiento amplio a las tramas mediante saltos temporales: resúmenes, retrospecciones, prospecciones, etc... El cuento, en cambio, tiende a desarrollar las tramas en intervalos concretos y cerrados, potenciando la linealidad-unicidad del relato. Un recurso muy útil para este fin es destacar el tiempo pretérito y remoto de los acontecimientos, de tal manera que la memoria del narrador apenas sea capaz de apreciar en

¹³ Algunos autores interesados en las teorías y técnicas de construcción de guiones cinematográficos comerciales, como Linda Seger (2000) o Syd Field (1995), suelen considerar las *acciones* y los *diálogos* como elementos independientes, si bien creo que el diálogo es en sí una acción.

su amplitud los posibles detalles y procesos que tuvieron lugar, por lo que ofrece la trama condensadamente, por medio de pinceladas esenciales. El aspecto perfectivo será, pues, el más adecuado para desarrollar el relato, aunque la mencionada lejanía de los acontecimientos tiende a representarse mediante fórmulas de introducción imperfectivas como *érase una vez* o *había una vez*. La novela, por su parte, gozará de una mayor libertad en el tratamiento temporal.

En este sentido, *Shrek* se debate entre la agilidad rítmica de los tiempos pretéritos asociados al cuento y el aspecto presencial, actual, que determina la representación visual del cine. El enorme poder descriptivo de las imágenes rellena los vacíos que la memoria del narrador había dejado, poniendo ante el espectador cada uno de los minúsculos detalles descriptivos. Es decir, lo que ocurrió en el pasado se trae al presente para ser narrado *tal como ocurrió*, desapareciendo la figura del *cuentista*¹⁴ como catalizador e intérprete de los hechos. Esto se refuerza con las músicas intra y extradiegéticas, que, sin adentrarme en su valor simbólico propio, refuerzan las acciones y ambientes para que aquellos huecos queden perfectamente definidos¹⁵.

El modo de narrar condensado, pincelado y de temporalidad distante da lugar en el cuento a un narrador omnisciente y omnipresente al que se someten los personajes. Es más, la relevancia del cuentista resulta fundamental en este género, pues el esquema condensado del relato le permite adaptar el modo de narrar los acontecimientos a sus gustos personales, inquietudes, experiencias... o a las del oyente-lector que en cada situación se le presente. Esa simbiosis entre los deseos del narrador y el oyente mediante el cuentista es fundamental en mi análisis, por ser una de las claves compositivas de *Shrek*. La novela, en cambio, otorga relieve al personaje¹⁶, quien debe desarrollar el devenir de la historia en que se desenvuelve. Ante esto, el modelo de narrador –omnisciente o no, intradieético o no...– es una cuestión que decide el autor.

Resumo lo expuesto hasta ahora en la tabla siguiente.

¹⁴ Entiéndase, desde ahora, el sujeto contador del cuento.

¹⁵ Lamentablemente, las incidencias significativas de la música en el discurso cinematográfico, y en el caso concreto de *Shrek*, son muy complejas y su descripción trascendería los límites del presente trabajo.

¹⁶ Recuérdense que algunos novelistas afirman que los personajes de sus relatos acaban *escapándose* de la voluntad creativa del autor.

		<i>Novela</i>	<i>Cuento</i>
INTERRELACIÓN	Extensión	Larga	Corto
	Densidad	Amplía concepciones del mundo	Condensa, sintetiza concepciones
	Trama	Dispersa	Unitaria, condensada
		(principal) Puede relegarse a segundo plano α más extensión	Siempre en primer plano α brevedad
	Tensión	Curiosidad sostenida, varias peripecias	Curiosidad instantánea, peripecia única
		Varias tensiones, o una imperfectiva, constante	Tensión única, que promete distensión inmediata.
	Tiempo / Lugar	Amplitud espacio-temporal	Historia desarrollada en momento y lugares más cerrados, concretos.
	Aspecto	Variable	Perfectivo: se destaca el tiempo pretérito del suceso.
	Personaje	Importancia de su carácter	Importancia de su función, objetivo
		Apreciamos evolución psicológica y sus consecuencias: lo espiamos, intimamos.	“Vistazo”: se aprecia cambio en personaje, pero se cierra la historia antes de apreciar las consecuencias prácticas.
Creado expresamente		Se introduce arquetipo preexistente, útil para la situación concreta.	
Narrador	Omnisciente o no	Personaje sujeto normalmente al narrador omnisciente	
	Relevancia del personaje	Relevancia del cuentista	

Figura 3. Diferencia básica entre novela y cuento.

Así pues, por su forma el cuento puede entenderse como un sistema abstraído para la representación sintetizada de los procesos y estructuras socioculturales más complejos en que nos desenvolvemos –contenido–, mostrando así diversos esquemas de valores, actitudes, sentimientos, funciones sociales, deseos... de carácter universal.

Por tanto, a pesar de que los cuentos suelen remitir a tiempos preteritos inalcanzables, existe en ellos una clara finalidad de simplificación didáctica de la realidad cotidiana presente. Con este acto de síntesis enlaza el ya expuesto recurso al reducido número de personajes, sobre los cuales recaen caracteres esenciales muy marcados, que producen relaciones de oposición dicotómica: *muy bueno* se enfrenta a *muy malo*, *guapo* a *feo*, *valiente* a *cobarde*. Se suprimen los grados intermedios en virtud de la representación esquemática de ciertos aspectos que la sociedad valora o rechaza en un momento dado.

Este planteamiento maniqueísta de los cuentos da lugar a que la estructura narrativa requiera pocos elementos, simplificándose con ello la red relacional de su sistema significativo, pero también dotándolo de una elevada capacidad de sugerencia. Asimismo, la escasez de componentes, generalmente arquetípicos, facilita en gran medida la *inversión* de piezas concretas –o de toda la estructura– con solo alterar algunos de ellos. Precisamente, el carácter simplificado de los personajes, las tramas, los ambientes, etc... y en términos de dicotomía permiten desarrollar un modelo compositivo opuesto desde el cual generar textos nuevos a partir de la inversión del canon, como expondré en mi referencia a los personajes de *Shrek*.

En la novela, por el contrario, la mayor complejidad psicológica de los personajes, del tratamiento espaciotemporal y de las tramas impiden, por su alejamiento de lo arquetípico, efectuar inversiones tan radicales y sencillas, ya que es un sistema infinitamente más complejo en número y variedad de elementos y relaciones –cantidad, tipo, grado...–.

Pero, lejos de modelos impermeables, resulta esencial considerar la novela y el cuento como totalidades, entidades expresivas distintas con sus propios mecanismos de sugestión, por lo que E. Anderson (1979) subraya la necesidad de evitar dicotomías arbitrarias entre el cuento y la novela, pues esta no es una suma de cuentos, ni siquiera una operación de deshilvanado del cuento compacto para obtener un relato de mayores dimensiones. Tampoco consideremos, por supuesto, el proceso contrario:

[...] nos parece un error; no por generalizado menos considerable, el ponderar a veces un cuento como novela en embrión. Si esto fuere así, podemos estar seguros de que el cuento no será bueno. El narrador no habrá acertado en la elección del tema (J. M. Baquero, 1993, p. 62).

Esta referencia al tema requiere ser matizada, ya que ambos géneros presentan una enorme variedad de ellos, como evidencian las recopi-

laciones de tantos escritores decimonónicos, comenzadas en Alemania por los hermanos Grimm con *Kinder-und Hausmärchen* (1812). Se iniciaba entonces la producción de cuentos literarios, como creaciones específicas que escapan del carácter tradicional de los populares, por lo que la cuestión ha de situarse, más bien, en observar la adecuación del tema a los hábitos más recurrentes en cada género.

Así pues, resumiendo lo expuesto en este epígrafe, un primer análisis sintáctico de la película *Shrek* desvela que en ella existe una importante labor de adaptación de lo contado y lo novelado al formato narrativo del cine, con una constante oscilación entre lo dicho y lo mostrado. El guión cinematográfico integra los dos en fecunda simbiosis

La flexibilidad y libertad compositiva que definiría la novela se con- juga con los elementos estereotípicos que, sobre historia y personajes, exige la síntesis narrativa del cuento, y ambos se adaptan a los modos de contar propios de un filme.

4. SHREK Y LA INVERSIÓN DEL MODELO COMPOSITIVO DEL CUENTO

La ironía es aquello que desmonta las ficciones del espíritu, del sentimiento para ver su mecanismo, aquello que hace que todo sea susceptible de desdoblarse en su contrario (como cuando debiendo tener a Don Quijote por el ser más ridículo, estemos admirándole tiernamente).

Alfredo Bryce

Los conceptos que he recordado, fundamentales para comprender el modo en que se construye la ficción, gozan de especial relevancia en el planteamiento de *Shrek*, relato en el que la inversión paródica de ciertos arquetipos esenciales del cuento popular implica que la noción de apertura se convierta en eje tanto creativo como de interpretación. Así pues, el lector implícito de esta película alude a un receptor empírico en cuya competencia u horizontes de expectativas se incluye el conocer las claves de los cuentos populares, pero también otras, muy vinculadas a las industrias culturales, como por ejemplo:

- Los modos compositivos de los llamados clásicos Disney, apoyados en permanentes cantos y coreografías y que, a su vez, han determinado en el imaginario popular el aspecto de múltiples personajes de cuento: Blancanieves, la Cenicienta, etcétera.
- Otras películas de gran éxito comercial, como *Matrix*, *Los inmortales* o el musical *Robin de los bosques* (1938) de Errol Flynn.
- Videjuegos, como *Tekken* o *Tomb Raider*.

Ello repercute en que los sentidos de esta película se dirijan a un espectador modelo que participe del macrotexto cultural occidental, sobre todo de las industrias culturales que en él operan, para reconocer la deconstrucción irónica de estereotipos, personajes y motivos, de cuentos tradicionales mediante una versión paródica. A la vez, apunta al fenómeno de intertextualidad como eje semántico y constructivo del relato *Shrek*, no solo por lo que tiene de parodia, sino también por convivir en este un sinfín de personajes fantásticos adaptados a las formas culturales de la actualidad –bailes, expresiones verbales, cantos, gestos...–.

4.1. *Modificación sintáctica del sistema. La inversión funcional de los arquetipos*

Considerado el esquematismo del cuento popular y habiendo reflexionado acerca de la síntesis de procedimientos narrativos que tiene lugar en *Shrek*, atenderé en las próximas líneas al tratamiento de los personajes y sus funciones en dicho relato, que se vertebra, como acabo de indicar, a partir de la inversión de los modelos compositivos tradicionales del cuento. Con ello puede desvelarse la evolución de los sujetos a lo largo del relato y el doble juego que a la vez afirma y niega el canon narrativo popular.

Respecto de las funciones que adoptan los protagonistas, se descubre, por una parte, una inversión en los arquetipos físicos del cuento según la cual el grotesco ogro no podría ser héroe, por ejemplo. Por otro lado, la plena correspondencia de aquellos con las acciones que les son tradicionalmente atribuidas a los personajes, lo que genera una trama donde algunos se plantean si aceptar o no el pacto de ficcionalidad propuesto por la historia en la que ellos mismos se hallan inmersos.

En efecto, los personajes de *Shrek* están concebidos a partir de la *inversión* de los arquetipos físicos y psicológicos que les serían atribuidos en los cuentos populares, con la correspondiente alteración funcional. Ello adquiere especial relevancia en sus conflictos internos: un ogro y un asno rechazados por prejuicios sociales, una princesa que se debate entre la belleza y la fealdad, un noble tirano a causa de su ridícula condición física... Pero presentar esta historia en formato de largo metraje permite profundizar en los personajes y contemplar sus evoluciones, superando las limitaciones del cuento a ese respecto y permitiendo comprender el enfrentamiento que existe entre el modelo arquetípico tradicional y el planteamiento paródico de *Shrek*.

Son dos las claves para que el procedimiento de inversión funcione en este relato y sea punto de partida para una interpretación apoyada en la parodia:

- Un lector implícito muy definido que requiere del lector implícito, como decía, una competencia bastante análoga en lo relativo a los arquetipos del cuento popular.
- Apoyo en el imaginario popular, a partir de citas y alusiones a textos relevantes de las industrias culturales, para ampliar y afianzar ese universo común de lectura.

Asimismo, la versatilidad comunicativa del lenguaje audiovisual de que se sirve nuestro relato permite una flexibilidad considerable en la combinación de formas expresivas verbales y no verbales, lo que facilita la vinculación antes mencionada de ciertos modos comunicativos de la novela y el cuento. La representación espacial –rasgos físicos de los personajes, escenarios...– permite una gran variedad de matices porque los signos visuales la resuelven instantáneamente, sin detrimento de la agilidad narrativa del cuento. Más aún, la asociación de canales y códigos –lo visual con lo sonoro, lo verbal con lo no verbal– constituye un importante recurso de representación paródica, ya que permite oponer fácilmente la concepción física de los personajes a sus acciones. No niego, por supuesto, que el lenguaje verbal permita dicha oposición, pero sí subrayo que, combinado con códigos no verbales –sonoros o visuales–, aquella yuxtaposición de mensajes contradictorios queda constantemente actualizada para el receptor. Como ejemplo, cabe mencionar la clara ruptura del canon popular cuando la hermosa y grácil princesa Fiona se enfrenta y vence sin ayuda a los Hombres alegres, ante los atónitos ojos de Shrek y Asno.

Todo lo dicho conduce a explicar el proceso de inversión del canon popular del cuento a partir de la interrelación entre la forma y la función de los personajes. Para ello es de utilidad la terminología que tanto se difundió desde la *Morfología del cuento*¹⁷ de V. Propp, y que es soporte de los modelos de análisis neoestructuralistas. Según acabo de perfilar, el modo en que se plantee la ficción depende, aunque no solo, de ciertos parámetros formales que al final darán lugar a las diversas distinciones entre géneros. Es decir, que el discurso narrativo ficcional, igual que el no ficcional, tiene su fundamento en el plano sintáctico, como punto

¹⁷ Aunque este volumen se refiere a los mecanismos narrativos del cuento popular ruso, sus términos son muy aplicables a los de otras tradiciones.

de partida para la representación de los mundos posibles, pero siendo su funcionamiento artístico de orden pragmático y semántico. Bajo este marco epistemológico, resumo a continuación las claves significativas de los principales personajes y acciones de *Shrek*.

- Las atribuciones físicas y las acciones del protagonista, **Shrek**, corresponden a las propias del arquetípico ogro villano, lo que en términos formalistas corresponde a la categoría actancial de oponente-traidor. Sin embargo, el avance de la historia hace que el ogro asuma y cumpla las funciones atribuidas al héroe, lo que confirma la inversión del arquetipo popular: un ogro heroico que, más allá de sus costumbres y aspecto grotescos, cumple con éxito el noble cometido tradicional de vencer al dragón y rescatar a la princesa. En cambio, su carencia inicial no es la necesidad de raptar a la grácil doncella, sino la de recuperar su ciénaga, donde se aísla de los injustos prejuicios humanos.

Las piezas musicales asociadas al ogro en la banda sonora, lejos del formato orquestal romántico tópicamente atribuido al héroe, responden al género punk-rock, y sus letras concuerdan perfectamente con la caracterización no convencional del personaje.

- **Asno**, el ayudante de Shrek, tampoco responde al modelo del noble y brioso corcel atribuido tradicionalmente al caballero. En consonancia, no desempeña su función respecto de las acciones del héroe –incluso complica la tarea de Shrek–, sino en el plano emocional. Consigue acceder al interior del ogro y ser su consejero, lo cual es determinante para el desenlace feliz de la historia.

Al mismo tiempo, considerando la interrupción de la boda con el villano como un segundo rescate de la princesa, el pollino se convierte en donante del objeto mágico: la dragona, sin la cual no hubiera sido posible el éxito final.

Al asno le son atribuidas alusiones musicales que toman como referencia el formato de canción adoptado por Disney en sus versiones cinematográficas de los cuentos populares, lo cual, respecto de la inversión paródica de las populares representaciones arquetípicas, explica que Shrek detenga los cánticos de su compañero.

- Por su parte, la princesa **Fiona** es en dos ocasiones la destinataria de la ayuda del héroe, a la vez que objeto del amor de éste. Como le sucede al ogro, rehúsa inicialmente renunciar a dicha función,

que sería la asumida por las princesas en la tradición popular, mostrando por ello una constante voluntad de honra y obligado amor hacia su caballero salvador. Sin embargo, a pesar de que el aspecto físico de Fiona no varía, durante el retorno a Duloc evidencia un cambio radical de ademanes y expresión verbal que contradice al modelo arquetípico de los cuentos, antes indiscutible. Ahora bien, al ser consciente del hechizo que la convierte en ogro cada noche, la confusión y el rechazo de Shrek determinan que la princesa se aferre de nuevo a su alta condición y asuma el destino de todas sus semejantes: casarse con un noble, a pesar de que en este caso ella no lo desea.

En lo relativo a esta heroína, la parodia del canon popular se refleja en el diálogo musical que entabla con un hermoso pájaro silvestre, cuya similitud con los que aparecen en *Blancanieves y los siete enanitos* (1937) no es casual. En esta ocasión, acompañar los cánticos de no tan delicada princesa desemboca en grotesco final.

Merece subrayarse cómo los modelos de mundo que encarnan inicialmente los protagonistas de *Shrek* evolucionan desde posiciones antagónicas hasta encontrar diversas coincidencias fundamentales en lo relativo a sus concepciones sobre la fantasía y la realidad, recordando los conocidos procesos de quijotización y sanchificación.

El ogro Shrek parte de un modelo de mundo que niega lo fantástico. Ello le impide entender los cuentos en términos ficcionales y aceptar el pacto de lectura que proponen. Desde la negación del mismo mundo en que se desenvuelve y con el que evita interactuar, se ve obligado a convertirse en el héroe protagonista de un cuento y acepta progresivamente el funcionamiento comunicativo del discurso ficcional en el que está irremediablemente integrado. En este proceso, la intuición de que la princesa solo puede estar encerrada *en lo más alto de la más alta torre*, se convierte en un claro punto de inflexión. El ogro no tarda en llegar a ser personaje de un mundo ficcional, de un mundo de fantasía con cuya propuesta lúdica él mismo no había sintonizado al principio del filme. Escéptico, no quiso aceptar el pacto de ficcionalidad. Despectivo, rompió el libro de cuentos que a su mirada se presentaba.

Fiona, en cambio, se muestra como una hermosa princesa –*La bella durmiente*– cuyo destino inexorable es aguardar a que un valeroso caballero la rescate de su encierro al besarla y, así, romper el

hechizo. Como en el caso de Don Quijote, apoya su universo sobre la estereotípica conducta que en los cuentos –y en las novelas de caballerías– corresponde a princesas y príncipes, esperando de su campeón una conducta acorde con los códigos caballerescos. Ello le impide comprender el rudo comportamiento de Shrek y hace que niegue la condición de caballero que en él había presumido antes de obligarle a descubrir el rostro que ocultaba bajo el yelmo. Esta actitud rígida contra el ogro, en la que lo formal supera arbitrariamente a lo funcional, no varía hasta que comprende los dolorosos e injustos prejuicios a los que el peculiar héroe se ve sometido.

Por su parte, Asno, como Sancho Panza, responde a un burlesco modelo de escudero y, también como él, tiene registro lingüístico popular, carácter asustadizo y una visión pragmática del mundo empírico que no le permite atribuir sentidos míticos a los *puntitos* de las estrellas. Evocando de nuevo a Don Quijote, será el ogro quien le invite a no dejarse llevar por las apariencias.

- En *Lord Farquaad* también tiene lugar una inversión del arquetipo correspondiente al noble en los cuentos populares, de modo que la hermosura, gallardía y valor del héroe son contradichos mediante la ridiculización de su aspecto físico y la actitud tan villana como deshonrosa. Ello convierte al personaje de casta noble en el antihéroe, aunque conserva la categoría de fuente del heroico viaje, como corresponde a las altas figuras de los cuentos.

Precisamente la inversión del canon estético asociado a los personajes de alta alcurnia convierte a Lord Farquaad en un acomplexado y obsesivo tirano cuyo firme deseo es construir y dominar el mundo perfecto que su sangre designa –el guiño orientador hacia bien conocido referente histórico es evidente–, reafirmando su valía gracias a las mentiras del atemorizado espejo mágico, que evita ser hecho trizas por el malvado personaje, como efectivamente sucede en *Blancanieves y los siete enanitos* cuando no sabe mentir a la madrastra. No en vano, el espejo se emplea como representación simbólica de un pueblo que, atemorizado, actúa según los designios del tirano para satisfacerlo.

Así pues, una ilustración musical del personaje basada en la combinación de voces corales e instrumentos de viento que el sinfonismo clásico del cine atribuye a los villanos parece ser el formato más adecuado.

- Finalmente, **la dragona** del castillo, a pesar de sus breves intervenciones, es otro personaje que logra evolucionar desde las connotaciones negativas atribuidas por los arquetipos

populares a estos seres míticos. Como el ogro, actúa en primer lugar según el designio de aniquilar a todo osado que irrumpa en el castillo para rescatar a la princesa, funcionando, pues, como oponente. Sin embargo, hace una excepción cuando Asno se percata de que la bestia es un dragón hembra: no lo mata, sino que se enamora de él. Con todo, el inicial fracaso en impedir el rescate la priva provisionalmente de funcionalidad lógica en el relato y deambulará hasta que Asno la transforme en objeto mágico y en ayudante del segundo rescate, es decir, en personaje clave de la aventura última sobre el amor de la pareja protagonista ogro-princesa.

Dicho de otro modo, este personaje carecerá de función y, por tanto, de utilidad narrativa en *Shrek*, hasta experimentar una inversión con respecto a su inicial y arquetípico papel de sanguinario dragón escupe-fuego, por lo que se entiende esa inversión como engranaje para integrar o reintegrar a los personajes en la historia.

Un instrumento fundamental para la configuración de mundos mediante la construcción de los personajes es la interdependencia entre su forma –caracterización física, lingüística, de actitudes...– y las acciones que determinan su función en el relato y, en definitiva, su papel en la historia. El proceso de inversión paródica en *Shrek* responde a este criterio también y afecta a las figuras más canónicas del cuento: un ogro heroico, un príncipe feo y villano... Por un lado, los personajes se rebelan contra los “roles” estereotípicos que los relatos populares les han asignado, procediéndose a una caracterización que abandona los modelos planos a favor de los personajes redondos y asociables, por

<i>Funciones</i>	<i>según tradición popular</i>	<i>inversión en Shrek</i>
Sujeto / Héroe	Noble (príncipe)	Shrek
Destinador	Noble (rey)	Lord Farquaad
Ayudante	Escudero y corcel	Asno
Objeto	Princesa	Fiona
Oponente	Ogro	Lord Farquaad

Figura 4. Cruces funcionales en Shrek, frente a tradición.

tanto, a formas de narración extensa, como la novela o los formatos medio y largo del mismo guion cinematográfico.

El hecho de que, como sucede en *Shrek*, uno de los modelos fundamentales de la inversión consista en un claro alejamiento respecto del arquetipo que a cada personaje correspondería en el cuento clásico, según E. Anderson, es posible gracias a la libertad interpretativa y creativa de que goza el cuentista, quien adapta el relato tradicional a su propio universo. En la película que me ocupa, esto se formaliza en un verdadero entretejido de personajes extraídos de la cuentística popular. Son un coro de cautivos cuyo obligado éxodo no ha de llevarlos a la libertad, sino al recinto donde el poder del dictador los confinó: la ciénaga del ogro. La dimensión semántica del discurso y de la historia se adensa con claras alusiones al universo empírico de nuestros días, desde los campos de refugiados a las pistas de aterrizaje y a los concursos de la televisión.

Así pues, conviene resumir que la parodia implica una transgresión semántica y esta se apoya, además de en otros factores, en la inversión tanto funcional como formal del personaje. *Shrek* es un texto modélico en este punto.

4.2. *Consideraciones pragmáticas en torno a la inversión del arquetipo en Shrek*

Al principio de este apartado planteaba la oportunidad de considerar el carácter hipertextual de *Shrek* a partir de su intensa y explícita imbricación en el macrotexto cultural occidental, fenómeno de índole pragmática que conduce a la conveniencia de proponer una serie de claves orientadoras de la interpretación. Me refiero aquí a las que considero más relevantes, siempre vinculadas también con el nivel funcional ya comentado.

En efecto, una vez perfiladas las modificaciones sintácticas que operan en *Shrek*, conviene abordar alguna peculiaridad pragmática y semántica de esta peculiar historia que no repite ni plagia, sino que reinterpreta, mediante irónica parodia y con un enunciado teñido de humor, los modelos más canónicos del cuento, y también adapta a su gusto cierto imaginario popular occidental.

En este aspecto, se hace imprescindible subrayar que, pese a ser la inversión el más importante de sus soportes compositivos y estilísticos, *Shrek* no deja de recoger estereotipos del cuento como las hadas madrinas o el lobo feroz.

Utilizando la terminología de G. Genette (1991), *Shrek* es un hipertexto que integra y entrecruza una serie de hipotextos mediante citas, alusiones y otras referencias. Generalmente se sirve de las famosas representaciones que Disney desarrolló sobre los personajes de los cuentos populares y decimonónicos –*Los tres cerditos*, *Peter Pan*, *Blancanieves*, *Pinocho*, *Cenicienta*, *El flautista de Hammelin*...– pero también hay signos representativos de otros éxitos cinematográficos, indicadores de una minuciosa selección previa, como la reproducción del desplazamiento circular en *The Matrix* (2001), la coreografía musical del *Robin Hood* representado por Errol Flynn (1931), el vuelo sobre Fujur, el dragón de la suerte, en la versión fílmica de *La historia interminable* (1984) o la espectacular ruptura de vidrieras cuando, en el primer capítulo de *Los inmortales* (1986), se deshace el encantamiento del protagonista mientras pide ser mortal como los demás.

También las canciones que integran la banda sonora responden al concepto de cita, e incluso algunos fragmentos de los diálogos reproducen textualmente los de otras películas, como el “buenos días, princesa” que Asno toma espontáneamente del célebre saludo de Guido en *La vida es bella* (1997).

Así, aunque exista inversión de los arquetipos de los personajes, interpretar *Shrek* desvela que el sistema de relaciones del texto genérico no contradice al paradigma del cuento popular, sino que establece una doble relación, de superposición y de dependencia, respecto de su estructura. Porque, aunque selecciona e invierte ciertas claves de los hipotextos, el hipertexto *Shrek* se cierra como una sólida apología de los cuentos, según veremos.

5. LA HERENCIA MÍTICO-LITERARIA COMO EJE CONCEPTUAL

El futuro tiene muchos nombres. Para los débiles es lo inalcanzable. Para los temerosos, lo desconocido. Para los valientes es la oportunidad.
 Víctor Hugo

5.1. A pesar de que la dimensión mítica tiene que ver también con la vertiente pragmática e intertextual de *Shrek*, su peso en el relato hace que merezca algunas consideraciones particulares.

En efecto, el carácter reinterpretativo de *Shrek* se apoya en uno de los grandes mitos de nuestra cultura, el de la bella y la bestia, que informa numerosísimos textos de la tradición literaria y artística en general. Este mito tiende estrechos lazos emocionales entre el texto y sus receptores. Además, los personajes protagonistas de *Nuestra Señora de París*,

Esmeralda y Cuasimodo, convirtieron la romántica obra de Víctor Hugo (1831) en uno de sus principales referentes en el imaginario colectivo, con la consiguiente influencia en posteriores reformulaciones.

En *Shrek* el ogro encarna la bestia, es decir, la figura cuyo aspecto monstruoso y grotesco desencadena un profundo temor y rechazo entre sus vecinos. Dada la interrelación entre los códigos estéticos y los éticos, fealdad y maldad son conceptos habitualmente asociados en los personajes villanos, lo que es correspondido por Shrek con una fuerte hostilidad hacia la convivencia y cualquier forma de comunicación afectiva con los demás. La repentina obligación de compartir su ciénaga con una multitud genera, pues, el conflicto inicial o en términos de S. Field (1995), el mecanismo detonante de la historia.

Sin embargo, a lo largo del guion se dan guiños al espectador que le anuncian el posterior desenmascaramiento de la sentimentalidad del héroe, de sus conflictos íntimos. La afirmación *los ogros somos como las cebollas* plantea en Shrek una personalidad compleja, “redonda”, que terminará por revelárenos teñida de una ternura insólita en los ogros canónicos y que enlazará directamente con el debate sobre el binomio apariencia-realidad planteado en el relato.

La misma doble dimensión del héroe es representada a través del simbolismo de los espacios topográficos, siendo la ciénaga del ogro, oculta en la espesura del bosque, el lugar en que prevalecen semánticamente la grotesca fealdad y la voluntad de aislamiento, mientras que la noche estrellada al borde de un sugerente cerro y junto a una cálida hoguera es el marco en donde el ogro advierte a su compañero, tras atribuir significaciones míticas a las estrellas según su tradición, de que *las cosas no son lo que aparentan*, para luego confesar el porqué de su retiro social: *no me conocen y se atreven a juzgarme*.

El mito de la bella y la bestia plantea también la imposibilidad del amor por razones tan estéticas como sociales, pudiendo hoy, incluso, interpretarse desde la perspectiva de las diferencias raciales. Hermosa princesa y engendro plebeyo son incompatibles, mientras que el estamento nobiliario del grotesco Lord Farquaad sí permite la boda con la bella Fiona. Por ello resulta comprensible la voluntad de aislamiento del ogro, hartado de ser juzgado desde los valores canónicos humanos, que son en la obra los socialmente dominantes.

En paralelo, la princesa Fiona encarna estéticamente la figura de la bella, si bien un antiguo hechizo transforma su cuerpo, durante las noches, en el de una ogresa. Esa dualidad es la representación física del contraste que también define su personalidad, hecha tanto de canónica

delicadeza como de actitudes y lenguaje que la desdican. No obstante, la bondad que le permite desprenderse de prejuicios y enamorarse del ogro es el atributo dominante en ella por ser, ante todo, una princesa.

5.2. *¿Sabes?, Asno. A veces las cosas son más de lo que aparentan*

Asimismo, esta sentencia, que pronuncia el ogro Shrek en aquella escena de la noche estrellada, sirve como eslabón entre cuanto he comentado sobre el mito de la bella y la bestia y algunos planteamientos fundamentales del *Quijote* presentes en el relato que analizo, en donde se percibe una profunda impronta cervantina, empezando por la misma concepción paródica. Porque, según resume J. C. Mainer,

Cualquiera sabe que uno de los inolvidables secretos del autor del Quijote es su irreprimible tendencia a la parodia en los estilos representativos: toda la descripción del héroe en el primer capítulo rebota contra la retórica usual de las narraciones heroicas (2000, p. 108).

Pero, además, el gran soporte semántico de *Shrek* consiste precisamente en plantear a su manera ese problema de tan antiguas raíces y objeto de análisis preferente de la pragmática estética: el de los límites de la realidad y, por lo tanto, el de los de la ficción y sus conexos: apariencia y fantasía. Es decir, el problema que Cervantes noveló con marca imperecedera y que tanto la novela de nuestro tiempo como el cine vuelven a hacer suyo.

La película *Shrek*, a pesar de su firme apoyo compositivo en ciertos arquetipos del cuento popular, toma como punto de partida la negación de los universos fantásticos. Así, al comenzar el relato, un ogro –todavía no heroico– rechaza la historia de un cuento porque la lee en clave no ficcional. No sintoniza con la propuesta lúdico-estética de aceptar como verdadero el universo de la ficción dentro de sus propios límites. Shrek se enfrenta a la obra en términos de verdadero-falso respecto de su mundo empírico, mostrando una confusión entre lo verosímil y lo verdadero, que le impide reconocer el pacto de ficcionalidad que el cuento le ha propuesto y, en consecuencia, aceptarlo. A este respecto, la letrina del ogro constituye un espacio cargado de un profundo valor simbólico relativo a lo no ficcional, por ser tanto lugar de la inicial negación del cuento como refugio para el posterior desengaño amoroso sufrido por el héroe.

El debate acerca del funcionamiento de lo ficcional como empíricamente real es otro de los pilares de sentido, ligado al anterior, en este relato. No solo se plantea a partir de una clara herencia concep-

tual cervantina, sino que, además, se sirve de un simbolismo espacial en ocasiones claramente alusivo al *Quijote*: el molino de viento como lugar de indeterminación entre lo cierto y lo confuso. En él comprende Fiona que debe decantarse por una de sus dos facetas –ogro o princesa–. No hay en el cuento personaje más noble que la doncella a quien encarna bajo la luz del sol, pero solo su fealdad nocturna puede concederle el verdadero amor, por lo que sacrificar su alta condición en favor de la felicidad junto al ogro sella definitivamente la inversión funcional y formal.

Soy una princesa, y ¿dónde se ha visto una princesa con este aspecto?

En cambio, de este mismo proceso nace el malentendido que devuelve a Shrek a su inicial escepticismo y voluntad de aislamiento para permanecer en el *statu quo* que los cuentos populares atribuyen a los ogros:

Sólo soy un ogro y ella, una princesa.

La cuestión de la certeza frente a la incertidumbre queda resuelta, pues, desde una perspectiva subjetivista enfrentada a los modelos establecidos del cuento y que, en última instancia, recuerda dos nociones complementarias, propuestas por Cervantes a lo largo de toda su novela cumbre, como son la negación de lo cerrado-absoluto, patente en la inversión funcional antes estudiada, y la indeterminación de los límites entre la verdad y la fantasía.

A consecuencia de ello, es lícito entender el relato *Shrek* como afirmación de que el carácter ficcional de los personajes no depende de su correspondencia con el modelo arquetípico tradicionalmente establecido, sino de un correcto funcionamiento en el relato. Es decir, más allá de lo formal, la ficcionalidad es una cuestión directamente dependiente de la correspondencia entre el personaje y su función en la historia, asunto que obliga recordar la noción de coherencia interna del relato.

Así pues, todo lo dicho indica que *Shrek* no niega el discurso fantástico de los cuentos, sino que, por el contrario, parodiándolo lo reivindica también, porque, más allá de las transgresiones formales y funcionales inherentes, apuesta por la fantasía como forma de conocimiento y por la narración tradicional –por el cuento– como su vehículo, ahora que está en peligro de ser desplazado por otros discursos, generalmente más unidos a las industrias culturales, que tanto determinan en el imaginario colectivo actual. Si realidad y ficción no tienen fronteras firmes, si apariencias –como la de un ogro– encubren realidades tras las múltiples

capas de cebolla, el texto *Shrek* también parece negar al principio lo que al final termina enaltecendo: la verdad de la fantasía.

Y vivieron feos y comieron perdices.

SHREK: FICHA TÉCNICA ESENCIAL

Título: Shrek.

Duración: 97 minutos.

Año: 2001.

Productora: Dreamworks Pictures.

Distribuidora: Dreamworks Home Entertainment.

Director: Andrew Adamson y Vicky Jenson.

Guion: Tedd Elliot, Terry Rossio, Joe Stillman y Roger S.H. Schulman.

Basado en el libro de William Steig.

BIBLIOGRAFÍA FUNDAMENTAL

- ANDERSON IMBERT, E. (1979), *Teoría y técnica del cuento*, Buenos Aires, Marymar Ediciones S.A.
- BAJTIN, M. (1989), "Rabelais y Gogol. El arte de la palabra y la cultura popular de la risa", en *Teoría y estética de la novela*, Madrid, Taurus.
- BAQUERO GOYANES, M. [1993 (1ª ed. 1988)], *¿Qué es la novela? ¿Qué es el cuento?*, Murcia, Secretariado de Publicaciones de la Universidad de Murcia.
- BRUNER, J. (2001), *Realidad mental y mundos posibles. Los actos de la imaginación que dan sentido a la experiencia*, Barcelona, Gedisa.
- CHATMAN, S. B. (1990), *Historia y discurso: estructura narrativa de la novela y el cine*, Madrid, Taurus.
- COLÓN, C.; LOMBARDO, M.; INFANTE, F. (1997), *Historia y teoría de la música en el cine: presencias afectivas*, Sevilla, Alfar.
- DIJK, T. A. Van (1993), *texto y contexto. Semántica y pragmática en el discurso*, Madrid, Cátedra.
- ECO, U. (1981), *Lector in fabula*, Barcelona, Lumen.
- , (1992), *Los límites de la interpretación*, Barcelona, Lumen.
- , (1998), *Obra abierta*, Barcelona, Lumen.
- FIELD, S. (1995), *El libro del guion: fundamentos de la escritura de guiones. Una guía paso a paso, desde la primera idea hasta el guion acabado*, Madrid, Plot.
- GENETTE, G. (1989), *Palimpsestos: la literatura en segundo grado*, Madrid, Taurus.
- , (1991), *Ficción y dicción*, Barcelona, Lumen.
- GREIMAS, A. J. (1987), *Semántica estructural: investigación metodológica*, Madrid, Gredos.
- GREIMAS, A. J. y COURTÉS, J. (1986), *Semiótica. Diccionario razonado de la teoría del lenguaje, II*, Madrid, Gredos.

- HORKHEIMER, M. y ADORNO, T. (1971), *Dialéctica del iluminismo*, Buenos Aires, Sur.
- ISER, W. (1988), *El acto de leer; teoría del efecto estético*, Madrid, Taurus.
- KAYSER, W. (1976), *Interpretación y análisis de la obra literaria*, Madrid, Gredos.
- LOTMAN, I. M. (1982), *La estructura del texto artístico*, Madrid, Istmo.
- MAINER, J. C. (2000), *La escritura desatada. El mundo de las novelas*, Madrid, Temas de Hoy.
- MARTÍN, M. (1992), *El lenguaje del cine*, Barcelona, Gedisa.
- MARTÍNEZ BONATI, F. (1992), *La ficción narrativa (Su lógica y ontología)*, Murcia, Publicaciones de la Universidad.
- MARTÍNEZ FERNÁNDEZ, J. E. (2001), *La intertextualidad literaria*, Madrid, Cátedra.
- MAYORAL, J. A. (ed.) (1987), *Estética de la recepción*, Madrid, Arco-libros.
- PERKINS, W. F. (1990), *El lenguaje del cine*, Madrid, Fundamentos.
- ROMAGERA I RAMIRÓ, J. (1991), *El lenguaje cinematográfico. Gramática, géneros, estilos y materiales*, Madrid, Latorre.
- SÁNCHEZ NORIEGA, J. R. y URRUTIA, J. (2000), *De la literatura al cine: teoría y análisis de la adaptación*, Barcelona, Paidós.
- VILLANUEVA, D. (1992), *Teorías del realismo literario*, Madrid, Instituto de España, Espasa Calpe.
- POZUELO YVANCOS, J. M. (1993), *Poética de la ficción*, Madrid, Síntesis.
- PROPP, V. (2000), *Morfología del cuento*, Madrid, Fundamentos.
- RICOEUR, P. (1999), *Historia y narratividad*, Barcelona, Paidós e ICE de la Universidad Autónoma de Barcelona.
- SEGER, L. (2000), *Cómo crear personajes inolvidables*, Paidós, Odín.

FILMOGRAFÍA DE REFERENCIA

- Bella durmiente, La* (The sleeping beauty, 1959, EE. UU.), VV. AA., Walt Disney Company Iberia, S.L.
- Blancanieves y los siete enanitos* (Snow White and the seven dwarfs, 1937, EE. UU.), VV. AA., Walt Disney Home Video.
- Cenicienta, La* (Cinderella, 1957, EE. UU.), VV. AA., Walt Disney Home Video.
- The Matrix* (The Matrix, 1999, EE. UU.), WACHOWSKY, A. y WACHOWSKY, L., Warner Sogefilms S.A.
- Los inmortales* (Highlander, 1986, EE. UU.), MULCAHY, R., Universal Pictures Spain.
- Willow* (Willow, 1988, EE. UU.), HOWARD, R., Columbia TriStar Home Video.
- Historia interminable, La* (Die unendliche Geschichte, 1984, Alemania), PETERSEN, W., Warner Home Video.
- Robin de los bosques* (The adventures of Robin Hood, 1938, EE.UU.), CURTIZ, M. y KEIGHLEY, W., Warner Home Video, S.A.
- Vida es bella, La* (La vita è bella, 1997, Italia), BENIGNI, R., Laurenfilms, S.A.