



UNIVERSIDAD MAYOR
para espíritus emprendedores

Shrek: Explorando la ruptura narrativa en los cuentos de hadas cinematográficos

Alumno/a: Alejandra Castro y Chanttal Guerra

Profesor/a guía: Juan Pablo Silva

Facultad de Ciencias Sociales y Artes, Escuela de Animación Digital, Universidad Mayor

Santiago, Chile

2023

ÍNDICE

Resumen	2
Abstract.....	2
Introducción	3
1.1 Roles de Propp.....	5
1.2 Los arquetipos según Carl Jung.....	5
3.1 Arquetipos y roles en las películas de Disney.	11
3.2 Comparación Shrek vs Disney	13
4. Conclusiones.....	15
Bibliografía.....	16

Resumen

En este ensayo se exponen los resultados de nuestra investigación, cuyo objetivo general consiste en analizar la manera en que la película *Shrek* (primera de la saga, en mayor medida) presenta o no una ruptura en el modo en que han sido narrados los cuentos de hadas en el cine. Cabe señalar que, para explorar esta interrogante nos basamos en estudios previos que se han realizado, en relación a los roles y arquetipos de personalidad de reconocidos autores como Vladimir Propp y Carl Jung, respectivamente; a fin de examinar a los personajes más relevantes en la película *Shrek*. Estas nociones nos permitieron abordar las diversas rupturas narrativas que resultan posibles de detectar en las películas de animación que se analizaron en este trabajo.

Palabras clave: Arquetipo, Roles, Shrek, Cuentos de Hada, Disney, Vladimir Propp.

Abstract

This essay presents the results of our research, the general objective is to analyze the way how the film *Shrek* (the first of the saga, to a greater extent) presents or not a break in the way in which the fairy tales have been narrated on the big screen. It should be noted that, to

explore this question, we base ourselves on previous studies that have been carried out in relation to the roles and personality archetypes of recognized authors such as Vladimir Propp and Carl Jung, respectively; in order to examine the most relevant characters in the movie Shrek. These notions allowed us to address the various narrative ruptures that can be detected in the animated films analyzed in this work.

Keywords: Archetype, Role, Shrek, Fairytale, Disney, Vladimir Propp

Introducción

Las películas basadas en los cuentos de hadas o cuentos maravillosos, como menciona Vladimir Propp (1987) han estado presentes durante varias generaciones que han crecido a su lado, en diferentes formatos o incluso historias. Esto lo podemos asociar a que esta clase de película toma como referencia a cuentos o animaciones relacionadas a estos mismos relatos, con la intención de darle un nuevo estilo visual y narrativo a una misma historia. Ahora bien, el análisis hecho por Propp le permitió definir la estructura básica de los cuentos y que se ha trasladado a las producciones audiovisuales. En la *Morfología del cuento*, Propp propone esferas de acción en los personajes que hacen referencia al viaje que realiza el héroe en el transcurso de la historia. Propp las enumera en 7 esferas de acción asociadas a los arquetipos en los cuentos de hadas.

En este sentido, para entender mejor el concepto de arquetipo podemos definir este término según la psicología de Carl Jung (2002) como un modelo, el cual, una vez hecho se puede imitar, reproducirse o copiarse, tomando en cuenta que al ser creado ya es un modelo “perfecto”, razón por la cual se suele utilizar bastante en el área narrativa a la hora de crear historias o personajes.

Otro concepto importante para la realización de esta investigación lo constituye el término de “intertextualidad”, el cual nos permite explorar las diferentes maneras en que una obra se relaciona con otra anterior, a la cual hace referencia (Genette, 1989).

Nuestra investigación se centrará en el análisis y reflexión de la película *Shrek* de 2001, centrándose en sus personajes, comenzando por examinar más a fondo con respecto a sus arquetipos y el viaje que recorren los personajes, el cual podemos asociar con el “viaje del héroe”. “Una historia arquetípica crea entornos y personajes tan poco habituales que nuestra mirada se deleita con cada detalle, mientras la narración revela conflictos tan humanos que viajan de cultura en cultura” (McKee, 2008, p.18). Sin embargo, los cuentos fantásticos tradicionales tienen la suficiente libertad para poder innovar sin la necesidad de caer en un cliché.

La importancia de hablar sobre este tema es para mostrar como *Shrek* destaca entre varias películas de su misma índole, al no ser solo una simple parodia a los cuentos de hadas de Disney, sino que va más allá, en el cómo maneja la construcción de su mundo y narración, para llevarlo a una historia bien construida que no se siente repetitiva. Con todo esto se llegó a una pregunta para realizar una investigación más a fondo del tema: ¿De qué modo la película de *Shrek* realiza una ruptura en la cinematografía de los cuentos de hadas?

El objetivo general de esta investigación consiste en analizar cómo la película *Shrek* utiliza los roles y arquetipos, para observar si se realiza una ruptura en el modo en el que suelen contarse en las películas de cuentos de hadas. Para lograr ahondar más en este propósito realizaremos inicialmente una inspección de los arquetipos existentes en la película *Shrek*, analizaremos más en detalle los roles que cumplen dentro de la película o el apoyo que dan en la narrativa, según como lo menciona Vladimir Propp en la metodología del cuento, junto a los arquetipos de Jung quienes los ven desde un punto más psicológico y en conjunto al viaje del héroe, escrito por Joseph Campbell (1990). A continuación, vamos a caracterizar a los personajes de *Shrek* más destacables, considerando su propósito en la historia y cómo actúan, para, finalmente, realizar un análisis comparativo entre estos personajes y sus arquetipos. En este sentido, examinaremos si rompen estos modelos, si adoptan algunos aspectos de ellos o los siguen tal y como fueron descritos. Concluiremos reflexionando acerca de si *Shrek* significó realmente una diferencia en la construcción de los personajes, dentro de lo establecido en los cuentos de hadas.

Gran parte de los cuentos de hadas manejan una estructura narrativa común que se repite en los filmes, al menos en el mundo del cine en la animación, Sin embargo, creemos que se puede plantear el cómo la película *Shrek* podría haber creado una ruptura en la cinematografía de los cuentos de hada. Usualmente las investigaciones de *Shrek* se concentran en el hecho de que esta película busca ser una parodia a los cuentos de hada, pero también se hace interesante verlo desde otro punto de vista más allá de una “parodia”, pensando en que este filme busca sacar más provecho de sus personajes sin caer en los clichés comunes de este tipo de historias.

1. Arquetipos en los cuentos de hadas.

Crear el guion para una historia dramática no es tan sencillo; resulta preciso considerar la construcción de escenas, el desarrollo de personajes y cómo se desenvuelven en el mundo de la ficción. El modelo actancial explicado de Saniz, L. (2008) explica conceptualmente un modelo que se utiliza para visualizar las principales fuerzas del drama y su rol en la acción. Define a los personajes como actores que siguen un rol ya determinado, el cual es progresivo

junto con la acción. Estos actores pueden cumplir con diferentes funciones dentro de la historia, ya sea por una fuerza mayor, fuerza externa o debido a su propia evolución, de manera independiente de cuál sea el motivo que obliga al personaje a experimentar un cambio y avanzar.

1.1 Roles de Propp

Propp, V. (1987) estudió las estructuras de los cuentos de hadas e identificó en estos patrones repetitivos, logrando identificar 7 roles a los que identifica en *esferas de acción*. Estos roles pueden ir variando a en los personajes ya que pueden ocupar diferentes roles o un mismo rol puede ser interpretado por varios personajes. Estos roles son: 1) El agresor (personaje malvado, quien lucha contra el héroe); 2) El donante (Proveedor, quien prepara la transmisión del objeto mágico a disposición del héroe); 3) El Auxiliar (ayuda al héroe); 4) La princesa (quien pide socorro, el héroe va en su búsqueda) y el padre (quien realiza la petición de una tarea difícil); 5) El mandatario (quien envía al héroe en una misión); 6) El Héroe (efectúa la partida, enfrenta las tareas difíciles, siendo el personaje con más presencia); 7) El falso-héroe (Usurpador, se antepone al héroe). Con esto, Propp identifica en los cuentos a siete personajes que pueden cumplir con diferentes acciones. (p.91)

Este tipo de estructura podemos verlas seguidamente en películas de todo tipo, ya sea Live action, animación 2D o en Stop Motion. En géneros del cine como el western o el drama de época, se podría decir que se basan en estos roles plenamente, hasta sentir que somos engañados si no están presentes. Es una tendencia que existe y explica que la teoría de Propp es frecuente e importante en el cine, se necesita un héroe fuerte con el cual interactuar y un villano que genere conflicto y tensión. Crear una película que contenga personajes que ocupen estos roles, significa que la audiencia podrá reconocer de inmediato su propósito en la historia, lo que permite que la trama y los personajes se desarrollen con más libertad (Sampson, 2015).

Propp, V. también señala que cada uno de estos personajes tiene una forma particular y típica para entrar en escena. Las reconoce en los cuentos de hadas: el malvado suele aparecer de manera repentina y desaparecer o no aparece hasta el final, ya que es el personaje a quien debe encontrar el héroe. El detonante se puede encontrar de forma casual. El auxiliar aparece como un tipo de regalo que presta ayuda. El héroe, el falso-héroe, la princesa y el mandatario suelen aparecer desde el inicio.

1.2 Los arquetipos según Carl Jung

¿Qué son los arquetipos? Jung, C. (1959), propone un modelo el cual está ya definido y el cual se puede imitar, copiar o reproducirlo, con el propósito de ser usado como un prototipo.

Necesitamos saber más de ello antes de comenzar a describir los tipos de arquetipos que fueron mencionados por Vladimir Propp en la *Morfología del cuento*. Propp realizó una investigación en la cual reunió varios cuentos de hada y los fragmentó para realizar una comparación entre las estructuras narrativas, donde mencionó que todas las estructuras entre estos tipos de cuentos eran similares entre sí, además concluyó que el actuar de ciertos personajes también era muy similar. Considerando todo esto estableció las treinta y una funciones dentro de los cuentos, que ya fueron mencionadas.

Podemos tomar en cuenta que para la inspección de arquetipos contamos, por un lado, con los roles de Propp que abordan a los personajes desde un punto más de la mano de la estructura narrativa, mientras que, por otro lado, tenemos a Carl Jung, con su punto de vista dirigido más a lo psicológico, tal como lo expone en su libro Jung, C. (1959, 2009). *Los arquetipos y lo inconsciente colectivo*. 2009 (1ra. Ed.) Argentina. Paidós. Considerando este trabajo de Jung, también podemos mencionar que hay doce arquetipos que fueron ya definidos por él, quien clasifica a los personajes según su carácter innato y las personalidades junto a los roles que los caracterizan. Él propuso estos arquetipos que aparecen frecuentemente en los cuentos de hadas, viéndolos desde un punto mucho más psicológico. Estos arquetipos logran entregar la facilidad de poder asociar personajes con uno o dos arquetipos y determinar los roles de cada personalidad. Para continuar a partir de esto, se hará una mención a cada uno de los doce arquetipos y sus cualidades;

1. **El inocente:** Es representado por ser un personaje que tiene una fe y confianza casi completa por el mundo que lo rodea, presenta, por, sobre todo, una actitud que es positiva pero despreocupada al mismo tiempo, respecto a su entorno. Contiene una debilidad que destaca bastante entre todos y es el exceso de confianza en los demás.
2. **El Amigo:** El amigo muestra una virtud que logra caracterizarse entre los roles, que consiste en su capacidad de socializar y crear vínculos que trascienden en el tiempo. Suele tener también una amplia apertura mental a diversos temas que pueden aparecer, pero, a la vez, cuenta con una debilidad y esta suele ser que puede llegar a ser un poco cínico con el motivo de caerle bien a todos. Su miedo consiste en que todos lo hagan a un lado y acabe solo, por decir así tiene un miedo al rechazo social.
3. **El Héroe:** Este arquetipo en particular se identifica bastante bien por los principios de fuerza y valor que enseña. El objetivo principal que cumple el héroe es el de proteger a los débiles y, en general, ayudar a los demás. El mayor miedo que posee este arquetipo es el de ser visto como una persona débil, incapaz o miedosa.
4. **El Cuidador:** Este arquetipo suele caracterizarse por su preocupación por el resto de las personas. Usualmente se le ve más relacionado al amigo; son personajes que logran empatizar y sentir compasión por los demás como sus características principales, pero su desventaja es que esto puede ser explotado por otras personas.
5. **El Amante:** Este personaje tiene una aparición bastante frecuente. Una de sus características viene a ser que presenta una armonía y equilibrio con quienes comparte espacio. Suele ser una persona empática y que muestra el aprecio que tiene por los

demás, pero también pueden llegar a ser complacientes a un punto en que dejan de lado sus deseos por poner los deseos de los demás encima.

6. **El Bufón:** El humor de estos personajes es único, siempre logran entretener a los demás y todos disfrutan de su tiempo en compañía de este personaje. Busca siempre utilizar su don en volver el entorno mucho más positivo. Por otro lado, el bufón es un personaje que oculta su verdadero rostro por detrás de sus bromas y padece el miedo constante de que la gente lo descubra.
7. **El Explorador:** El objetivo del explorador consiste en experimentar la mayor cantidad de aventuras posibles dentro de su vida. Su miedo constante es quedar atrapado o tener que verse obligado a conformarse. Podemos ver en este personaje debilidades como la incapacidad de aferrarse a alguien o algo.
8. **El Rebelde:** El Rebelde es un personaje que ve algo dentro de la sociedad o el mundo que no funciona bien y su propósito es intentar cambiarlo, pero una de sus preocupaciones es ser incapaz de lograr realizar un cambio y llega a un punto donde se obsesiona con su meta y puede llegar muy lejos con solo cumplir su objetivo.
9. **El Sabio:** Este personaje valora ideas por sobre todo lo demás, suele sentirse frustrado usualmente por no tener todos los conocimientos del mundo. Son personajes con una buena capacidad de escucha, buscan como una de sus metas usar la sabiduría e inteligencia para entender el mundo y con esto poder enseñarles a las demás personas. Generalmente le cuesta tomar decisiones porque cree nunca tener la información suficiente.
10. **El Mago:** El mago, por su lado, es un personaje bastante carismático y que manifiesta una creencia verdadera en sus ideas, razón por la que busca compartirlas con más gente. Puede ver los hechos y a las personas desde un punto de vista diferente a otros personajes, como por ejemplo el sabio; utilizar su percepción y la filosofía. Este personaje busca entender las leyes fundamentales del universo, pero esto mismo puede traerle consecuencias negativas que no deseaba.
11. **El Gobernante:** El gobernante es quien disfruta de tener el poder y control de todos. Suele tener una visión bastante clara de cómo actuar en ciertas situaciones, cree que sus decisiones son las más adecuadas para su comunidad, pero puede llegar a sentirse frustrado si los demás creen que sus visiones no son las mejores o, más bien, no las comparten. Siempre busca la prosperidad, tanto de la comunidad como la de su familia; su mayor miedo es caer en el caos o ser derrocado.
12. **El Creador:** Es un tipo de arquetipo destinado a crear algo que aún no existe. No le gusta consumir lo ya existente, sino que disfruta de crear su propio entretenimiento. Estos arquetipos suelen ser artistas o músicos, quieren crear obras que tengan un valor duradero en el tiempo y temen caer en lo cotidiano en lugar de realizar algo importante.

2. Caracterización de los personajes en Shrek.

Ros, N. (2007) resume la película de *Shrek* como el típico esquema de los cuentos clásicos-infantiles: se presenta a un héroe que emprende una búsqueda para rescatar a la princesa de las garras de un dragón, liberar a un pueblo de un tirano que lo oprime y poder finalmente casarse con la princesa (p. 1). De esta forma, podemos contar la historia a rasgos generales. Aun así, cuando analizamos cómo está construida, podemos constatar que esta historia realmente no corresponde al típico cuento de hadas.

El personaje de **Shrek** ocupa el rol del héroe, siguiendo la clasificación de Propp. Siente un llamado a la aventura que en un principio rechaza y aun así se ve obligado a ser partícipe, siendo el héroe protagonista del cuento. Se ve en la necesidad de realizar una *búsqueda* para conseguir que sus terrenos sean devueltos. Sigue las exigencias del detonante, en este caso de Lord Farquaad para encontrar a la princesa de la cual se enamora. Realiza un *enfrentamiento* con el “dragón” para rescatarla de la torre y consigue salvar a la *princesa* con quien finalmente se une en matrimonio.

De acuerdo con la conceptualización de Jung, Shrek estaría correspondiendo a dos arquetipos: el principal es el del **héroe**, tanto por su construcción, la valentía que posee y los lazos que va formando; con la princesa (el amante); con Burro (el inocente; el cuidador); etc. Además, posee debilidades típicas de este arquetipo, ya que, en este caso, Shrek se ve afectado por cómo lo ven los demás y teme que se descubra esa debilidad. El segundo arquetipo con el que se puede clasificar a este personaje es el de **rebelde**, ya que desde un principio podemos ver que Shrek rechaza ser partícipe como uno de los personajes de cuentos de hadas y al ver que todos estos personajes invaden su hogar, decide emprender una búsqueda para recuperarlo, llegando a extremos de ir a pelear a la torre del dragón para lograr este objetivo.

Continuando, presentamos al personaje de **Fiona**, representada como una doncella en apuros encerrada en un castillo a la espera de su príncipe azul que la rescate. Por ese lado, podemos notar que Fiona cumple con el rol de doncella, según los roles actorales propuestos por Vladimir Propp, debido a que, desde su presentación, se nos muestra como una princesa que debe ser rescatada por el héroe y nadie más que él la puede sacar de esta torre. Sin embargo, generalmente salvar a la doncella es el último paso que se nos muestra en los cuentos de hada. Fiona, por su lado, acompaña a Shrek en su aventura de vuelta con Lord Farquaad y durante este transcurso de tiempo, por varias situaciones de peligro donde ambos acaban apoyándose mutuamente, para más tarde enamorarse.

Pasando a la psicología de los arquetipos de Jung, Fiona se relaciona directamente al rol del amante, debido a que se nos enseña que Fiona realmente trae armonía al grupo que se armó entre Shrek y el burro. Ella se une a apoyar a estos dos personajes en el transcurso de la historia. En este sentido, no se puede olvidar que Fiona y Shrek acaban enamorados el uno del otro; además de ello, Fiona, si bien se muestra como una persona capaz de valerse por sí misma, también nos deja ver que sufre de una gran inseguridad. También podemos ver cómo

deja sus prioridades de lado: en lugar de luchar por su vida o seguir sus deseos se muestra cómo complace las órdenes de Farquaad al irse con él y casarse. Más tarde, al transformarse en ogresa y con la irrupción de Shrek, ella toma las riendas de su vida y decide qué hacer.

Seguimos con uno de los personajes más icónicos para analizar, el brillante corcel que acompaña al héroe en su aventura, **Burro**. Y tal como incluso lo dice su nombre, no es un corcel en brillante armadura, sino que tenemos en cambio a un simpático asno. El personaje de Burro hace referencia e igualmente parodia a los majestuosos caballos que cabalgan los héroes en las historias.

Siguiendo con la clasificación de Propp, Burro cumple con la función de ser el auxiliar: ayuda al desplazamiento del héroe en su aventura, acompañando a Shrek cuando pierde su hogar y guiándolo para llegar a su destino. Es un personaje que puede socorrer en situaciones de peligro, lo cual se aprecia cuando llega con la dragona para ayudar a Shrek quien se encontraba en aprietos. Además, es quien aporta en la transfiguración del héroe, siendo capaz de comprenderlo cuando se siente vulnerable y siendo su consejero cuando necesita apoyo; en este caso, cuando escucha como Shrek habla de cómo se siente al ser rechazado por los demás. Además de darle ese empujón final para ir a recatar a Fiona.

Burro puede cumplir con varios de los arquetipos psicológicos de Jung. El más destacado y con el que se nos presenta por primera vez es el de Bufón, al ser este un personaje que logra entretener a los demás con su energía positiva. Esto se aprecia claramente en la relación que establece en un inicio con Shrek, mostrando un gran contraste entre ambos, contrapuestas totalmente sus personalidades (amargado vs feliz). Pero, por otro lado, Burro también sufre la recriminación de la gente que lo rodea, siendo rechazado por los humanos, aspecto que facilita que él pueda empatizar con Shrek. Aquí es donde se nos revela el arquetipo del cuidador, siendo un personaje que puede empatizar y ayudar al protagonista.

Pasando a uno de los personajes más relevantes dentro de la película, vemos a **Lord Farquaad**, a quien, si bien desde el principio se presenta como una amenaza para el resto en la película, también causa gracia por su actitud. Este personaje asume el rol de agresor dentro de los roles presentados por Propp, debido a que en un principio realiza una prohibición para el héroe al tomar el pantano de Shrek y enviar a todas las criaturas mágicas ahí, interrumpiendo la tranquilidad del hogar del héroe. Más adelante termina volviéndose una especie de aliado con el héroe por medio de un trato que beneficiará a ambos. Más adelante, le arrebató al héroe su doncella para casarse él con ella. Por el mismo lado, se nos muestra también a Farquaad de forma cómica, por su tamaño y algunas frases que utiliza.

Siguiendo los arquetipos conocidos podemos asociar a Farquaad con el de gobernante. Inicialmente porque este maneja un reino el cual lo venera solo a él, no podemos saber cómo es como gobernante, pero sí la película nos deja en claro que él mantiene a todo el pueblo bajo su control y todos obedecen lo que él pide. Sin embargo, también podemos ver que este personaje pone los intereses propios por sobre los del resto, debido a que él fue

quien organizó un torneo para enviar a un caballero a por Fiona en lugar de ir él mismo, también considerando que escoge a Fiona como esposa principalmente por su belleza, lo que también puede dar a mostrar que no le importaba si ella quería casarse con él o no, solo le importaba conseguir lo que él deseaba.

El personaje de **la dragona, a su vez**, es uno que, si bien no aparece toda la película, si asume un rol destacable dentro de esta. Su presentación comienza cuando este personaje aparece resguardando la torre donde Fiona se encontraba; podría considerarse como “el último obstáculo” para llegar a Fiona en el camino de Shrek. Este personaje es un agresor, pero al mismo tiempo una prueba en el camino del héroe que nos presenta Propp. Para conseguir “el objeto mágico” que busca el héroe tiene que pasar por este obstáculo para conseguirlo y es el propósito y la función de la dragona dentro de la película. Para llegar a Fiona primero tiene que derrotarla a ella.

Ahora, si buscamos caracterizar a este personaje utilizando los arquetipos propuestos por Jung, resulta un poco difícil de realizar, sin embargo, actúa como una especie de cuidador hacia Fiona, ya que la dragona se dedica a protegerla de todo quien aparezca desde el exterior. También podemos notar que este personaje no era tan malo como lo hacían parecer: al final de la película se muestra a la criatura como una aliada del héroe al interrumpir y comer a Farquaad antes de que pudiera seguir molestando a Shrek y Fiona. Podemos asociarla también al arquetipo del amante, pero esta vez de una forma más sutil, siendo que ella se convierte en la pareja del amigo del héroe.

Entre personajes destacados de los cuentos de hadas y que no puede faltar en este análisis, tenemos el **hada madrina** en *Shrek 2* (2004), siendo uno de los personajes más emblemáticos de la franquicia de *Shrek*, actuando como el antagonista principal de esta película. Este personaje toma como referencia al hada madrina de los cuentos de hadas, un mago con una poderosa magia que presta ayuda a las princesas cuando están pasando por alguna crisis, ya sea interna o externa. Principalmente, este personaje es una parodia al hada madrina de Disney en la *Cenicienta* (1950). En esta película el hada hace aparición para ayudar y consolar a Cenicienta, le otorga un carruaje y un nuevo vestido, para presentarse en el baile. Escena icónica que hace aparición nuevamente en *Shrek 2*, pero, esta vez, vemos a un hada madrina con mayor presencia a quien no le importan realmente los sentimientos de la princesa, le hace entrega de un carruaje con un sexy conductor y prácticamente la quiere obligar a encontrar a su príncipe ideal.

El hada madrina de *Shrek* cumple con la función del agresor o malvado, siguiendo con lo que dice Propp. Este personaje no es como la clásica y benevolente hada que actúa para ayudar a otros, ella lo hace únicamente para su beneficio propio. Busca erradicar a Shrek para conseguir que su hijo, llamado Encantador consiga el trono, *fechoría* que cumple engañando y manipulando a Shrek para enviarlo lejos de sus planes. Llega a tener dos enfrentamientos con él, el primero cuando su plan es descubierto en la taberna y el segundo cuando *Shrek*, el héroe, la va a enfrentar directamente en el castillo. Incluso se ven envueltos en un momento de persecución, donde ella actúa para evitar que su plan sea revelado,

enviando a los soldados del reino, finalmente logra capturar a Shrek a quien encierra en la cárcel, injustificadamente.

Siguiendo con Jung, el hada madrina puede cumplir con dos arquetipos: el de mago y el de gobernante. El de mago es porque ella se presenta como un personaje muy carismático desde el principio, es alguien manipulador que sabe incluso cómo usar las desgracias para su propio beneficio. Esto última queda de manifiesto cuando piensa en un plan inmediato cuando una de sus pociones fue robada, actuando al instante. El segundo arquetipo, gobernante, es porque ella es alguien a quien le gusta tener el poder de controlar todo, tiene claras sus ideas y objetivos. Busca que Encantador se convierta en rey, para tener control sobre el reino a través de él; para ello, hará lo necesario para cumplir con su objetivo.

3. Análisis de la ruptura narrativa en relación a los cuentos de hadas tradicionales.

3.1 Arquetipos y roles en las películas de Disney.

En un inicio, Walt Disney basó la mayoría de sus filmes en los cuentos de hadas tradicionales. Esto sucedió desde el estreno de su largometraje animado *Blancanieves y los Siete Enanos* (1937), el cual tuvo un gran éxito de taquilla, recaudando hasta 418 millones USD. A continuación, de este, siguieron otras películas como *Pinocho* (1940), *Fantasia* (1940), *Dumbo* (1941), entre otras. Películas que, a pesar de ser recordadas como grandes filmes, no tuvieron el mismo éxito que *Blancanieves*, por lo cual Walt Disney tomó la decisión de volver a su origen y retornó al tópico de “una muchacha en problemas” y fue de este modo que volvió a estar en la cima con el éxito obtenido con el estreno de *La Cenicienta* (1950), película que recaudó 542,4 millones USD. Desde entonces, se constata cómo Disney mantuvo el concepto de la niña vs el mundo (Perkins, 2005).

Ahora bien, las películas que incorporan este concepto en concreto de la niña vs el mundo resultan ser, en su mayoría, historias con protagonistas femeninas, pueblerinas que se convierten en princesas o que ya nacieron en la realeza. En sus largometrajes, Walt Disney rescató la estructura básica de los cuentos para la construcción de estas historias. Para examinar más en detalle cómo fue realizada esta elaboración desde un punto de vista del arquetipo y los roles, nos basaremos en el análisis de Propp a los cuentos tradicionales.

La mayoría de las películas centradas en la figura de una princesa reúnen varios de los arquetipos clásicos de un cuento; por una parte, encontramos a protagonistas que sufren en silencio por el abuso de sus parientes, pero que aun así mantienen su inocencia y bondad, viviendo en su mundo de fantasía, soñando con encontrar el amor verdadero. Los antagonistas suelen ser familiares que efectúan el abuso, de manera psicológica y física en algunos casos; como la madrastra cruel y las hermanastras abusadoras en *Cenicienta*; la reina malvada que quiere acabar con la vida de su hijastra en *Blanca Nieves y los Siete Enanos*.

Dentro de los personajes que ha desarrollado Disney a lo largo de los años, podemos identificar varios de los arquetipos tratados por Jung, en conjunto a los roles propuestos por Propp. Ambos –arquetipos y roles- se han repetido y Walt Disney ha utilizado la misma fórmula para muchas de sus películas, específicamente aquellas que tratan sobre protagonistas soñadoras. En este sentido, si analizamos los filmes como *Blancanieves* o *La Bella Durmiente*, notamos de inmediato acciones que se repiten: mujeres criadas con humildad, quienes se enamoran del apuesto príncipe con quien se unen en matrimonio al final de la historia y acaban con la típica frase del “vivieron felices por siempre”. Esta construcción corresponde al arquetipo clásico de la princesa, cumpliendo con la mayoría de las acciones que realiza este rol. Por otro lado, podemos apreciar cómo estos personajes representan el arquetipo clásico del amante; son figuras que necesitan ser rescatadas, no presentan una construcción dramática compleja, nunca llegan a enfrentarse al villano directamente y acaban en matrimonio con el héroe.

No obstante, existen casos donde la princesa de Disney asume un rol más heroico, tal como sucede con la Cenicienta, en tanto no es el príncipe quien va en su ayuda, sino que son sus *aliados* quienes acaban por salvar a la protagonista del encierro. Además, son ellos quienes la apoyan cuando está pasando por alguna dificultad. Otro caso sería uno más excepcional, para el cual podemos mencionar a Mulán que, si bien no es directamente una princesa, es considerada una princesa para Disney, incluso sin poseer un título nobiliario. Mulán es un ejemplo a tener en cuenta, en tanto ella directamente se enfrentó contra su antagonista, lo cual acaba en una pelea de vida o muerte. Aquí resulta posible observar que Mulán recibió ayuda de sus aliados, luchó y salvó a un imperio completo. Conviene enfatizar que en esta película tampoco existe el rol principesco masculino, incluso podríamos decir que esta función es asumida por completo por la protagonista, quien cumple con el rol del héroe de su historia. Por otro lado, hay princesas que también podemos considerar, pero aun así en su mayoría, si bien son protagonistas, no viven un enfrentamiento tan directo con sus antagonistas.

Así mismo, en las películas de las princesas los personajes enemigos representan la sombra en cada historia, pero de una manera clásica, dado que en su mayoría todos los personajes son representados como figuras llenas de maldad y que solo portan intenciones maliciosas hacia el/la protagonista, conspirando siempre en su contra, manteniéndose en su rol en todo momento. En algunos casos excepcionales, llegan a cumplir otros roles, tales como el falso héroe, es decir, se trata de personajes que inicialmente creemos que son el héroe, pero luego se nos revela que son en realidad el villano. Tales casos ocurren, por ejemplo, con personajes como Hans en *Frozen* (2013), Madame Gothel en *Enredados* (2010) y Jafar en *Aladín* (1992). También sucede lo mismo con el arquetipo, es decir, son personajes rebeldes que harán lo necesario para cumplir su objetivo, con actos maliciosos y que van en contra del sistema.

En general, los personajes de Disney, específicamente de películas centradas en princesas, los roles y arquetipos no suelen excederse tanto del molde, sin embargo, pueden existir excepciones, en las cuales las princesas pueden salirse un poco de este, como hemos mencionado anteriormente. Son personajes que podemos identificar de manera fácil, ya sea por su actitud, sus acciones o su vestimenta. Al usar este tipo de construcción, los escritores son capaces de crear personajes que la audiencia pueda reconocer sin complejidad. El villano, como rol cinematográfico, parte de una concepción maniquea: En la historia existen los buenos y malos y ambos bandos son claramente identificables, tanto desde el punto de vista físico como actitudinal. En la vida real este tipo de distinciones no son tan fáciles, pero los tópicos y los estereotipos son frecuentes en el cine y el caso del villano no iba a ser menos: un malo no solo tiene que serlo, sino parecerlo. Y para parecerlo existe una serie de características recurrentes (Jiménez citado en Monleón, 2022). Uno de los elementos significativos vinculado con la estética, siendo figuras de autoridad que dan la sensación de pertenecer a la clase alta, aunque no sea así.

3.2 Comparación Shrek vs Disney

Considerando la información que se ha recopilado hasta ahora, tanto acerca de cómo han sido llevado los cuentos tradicionales a las películas en Disney, sosteniéndonos del análisis que realizó Propp, podemos afirmar que la estructura narrativa ha sido similar en la mayoría de estas películas, constituyendo una versión más extendida del cuento tradicional, incorporando personajes arquetípicos. Esto último observando el caso de las princesas, quienes son personajes que cumplen un rol ya determinado y que acatan plenamente el arquetipo que se les ha atribuido, esto es, personajes encantadores, a quienes fácilmente podemos identificar por sus atributos, vestimentas y personalidades. Ahora, ¿cómo funciona este modelo en *Shrek*?

En las películas Disney y en *Shrek* podemos reconocer roles y arquetipos recurrentes dentro de las películas de este tipo, salvo que mientras estos arquetipos se repiten en las películas de Disney, en *Shrek* se utilizan con un poco más de variedad en sus personajes. Si realizamos, en este sentido, una comparación entre las princesas Disney y Fiona, en general en las películas de princesas estas son asociadas al arquetipo del amante y el inocente, siempre se muestran como personas agraciadas y aunque no tengan ropa prolija, aun así, dan la sensación de elegancia, además de que se nos enseña que estas princesas siempre mantienen fe y esperanza en el futuro, en conseguir un amor fantástico y quien las ame. A diferencia de ellas, está Fiona, quien, si bien también cumple con el rol del amante y, además, el rol de la doncella también cumple con el arquetipo del explorador, aunque sea mucho más mínimo, ya que se nos muestra que ella disfruta de su travesía con Shrek y el Burro de vuelta a la casa donde se encontrarían con Farquaad. Durante este trayecto, se nos muestra que Fiona, a pesar de verse como una persona agraciada, también enseña su lado más

“desaliñado”, en tanto nos muestra que es glotona, eructa sin vergüenza e incluso es muy capaz a la hora de luchar; tiene habilidades que no vemos usualmente, tales como sus habilidades al pelear; todo esto se configura de manera opuesta al rol que cumplen las princesas de Disney tradicionales, al ser un poco más secundarias. “El arquetipo de princesa no está basado en la parte positiva de la feminidad, sino también en la negativa, sin embargo, en las películas de Disney se ve muy poco esta relación negativa” (Herrera, 2022, p.49). Podemos apreciar que, tal como expone la cita, Fiona nos enseña ambos lados del arquetipo típico de las princesas, el cual Disney desequilibra al enseñar más su lado positivo y aminorar su negatividad, lo que hace sentir a Fiona más humana y provoca que se sienta mayor empatía con ella.

Las princesas constituyen un elemento importante en las películas de Disney, son presentadas como hijas únicas, su destino es alejarse del hogar, encontrar aventuras, saber que pueden tener un mejor futuro y ser la heroína en algún momento de la historia. “La princesa simboliza lo femenino, lo receptivo y pasivo, el Yin” (Bernardo citado en Herrera, 2022, p. 48). En la película *Shrek* podemos presenciar como el ogro al mismo tiempo es héroe y protagonista dentro de esta, pero si bien las princesas son protagonistas, son sus aliados quienes cumplen con el rol del héroe. Podemos ver que, aunque Fiona cae en el arquetipo de princesa, al mismo tiempo también cumple con el del héroe, lo cual se demuestra en su carácter y comportamiento, al interactuar con Shrek, al poder enfrentarse a él y rescatarlo cuando está en peligro. Considerando estos aspectos, podemos constatar entonces que, tanto en Disney como *Shrek*, sucede la misma situación en la cual la princesa llega a tomar un rol más heroico, siendo un personaje que puede alterar tanto su función en la historia como en el arquetipo.

Por otro lado, la representación arquetípica del aliado en Disney, generalmente se asocia a los animales parlantes en películas de princesas, siendo acompañantes de estas mismas. Algunos pueden ser animales, hadas madrinas o amigos que les indican qué o no hacer, además de sentir una profunda admiración por este personaje. Funciona como la figura arquetípica que socorre en encuentros peligrosos al héroe, llegando a estar presente durante toda la travesía, quien además se ríe de los chistes y es quien no abandona al héroe. A veces se puede ver reacio a seguir las decisiones de este, pero seguirá a su lado en cada paso que dé para guiarlo e ir señalando el lado racional, corrigiendo y a la vez apoyando al héroe. En Disney, implica también el deseo y la necesidad. Un ejemplo de esto sería el hada madrina en *Cenicienta*, quien observa más allá de lo que quiere y le da elementos mágicos que puedan servirle de apoyo para salir del sufrimiento que vive día a día con su madrastra (Herrera, 2022, p. 49). En *Shrek*, a la vez, este arquetipo se puede ver claramente reflejado en Burro, quien sigue a Shrek durante toda la travesía que él realiza, lo socorre en situaciones de peligro, le ayuda a ver la verdad sobre las cosas, guiándolo para hacer el bien. Funciona además como el animal parlante que da compañía y soporte, misma situación que ocurre con las princesas en Disney, haciendo que Burro cumpla con todas las actitudes de un aliado.

En cuanto a cómo son retratados los villanos en Disney, como lo habíamos visto anteriormente, pero analizándolos internamente, podemos encontrar que estos personajes tienen un trasfondo más hacia la obsesión por querer cumplir con algún capricho u objetivo.

De este modo, llegan a actuar de manera violenta, a tal punto de querer dañar al resto. Podemos identificar fácilmente que esto, verdaderamente, también ocurre con el antagonista en *Shrek*, quien es un villano que cumple tanto con su rol y arquetipo. La razón de lo anterior es que, a causa de él, el protagonista tiene un objetivo, obliga a Shrek a salir del pantano, le da una misión de buscar a la princesa de quien se enamora. Además, podemos observar que incluso en su psique es un tipo de tirano pasivo, lo cual se aprecia en la forma en que trata a sus súbditos, haciéndolos combatir para realizar una tarea, conducido por su obsesión de convertirse en rey. Además, quiere erradicar a todas las criaturas de los cuentos de hadas, lo cual lo convierte en un genocida, de igual forma. Considerando estos aspectos, podemos afirmar que Lord Farquaad “es la representación de la sombra arquetípica, la que contiene la esencia de la maldad arquetípica que acompaña al genocida, asesino y despiadado, es la que se encarga de mostrarse como el adversario en los cuentos” (Sabater citado en Herrera, 2022, p.48).

4. Conclusiones.

Al iniciar este ensayo, partimos con la hipótesis de que *Shrek* representaba una ruptura narrativa con respecto a los cuentos de hadas adaptados por Disney. Sin embargo, a medida que avanzamos en el desarrollo, nos encontramos cuestionando esta idea. Nos dimos cuenta de que no podemos considerarlo como una ruptura. En lugar de romper con el género, *Shrek* nos invita a reflexionar sobre la importancia de mantener la esencia de los cuentos de hadas mientras se exploran nuevas perspectivas. Cabe destacar que la familiaridad que nos entrega la película de *Shrek* está relacionada a la características y estructuras propias de los cuentos de hadas, lo cual también provoca que realicemos una comparativa entre las películas de Disney que están principalmente basadas en cuentos y este filme. En este sentido, la narrativa de *Shrek* se convierte en una oportunidad para examinar cómo los cuentos de hadas pueden evolucionar y adaptarse a los tiempos modernos, sin perder su magia y encanto originales.

En Disney, lo que sucedió es que, al modificar los personajes de los cuentos, se tomó como base la esencia de las historias y se crearon narrativas que buscaban una mayor autenticidad, viéndose esto en el documental “The Making Of Cinderella” (Perkins, 2005). En este proceso, se dieron cuenta de que los personajes necesitaban experimentar transformaciones significativas a lo largo de su historia para resultar más realistas y emocionalmente resonantes. Así, los personajes de Disney llegaron a cumplir más de un rol en la trama, desafiando los arquetipos tradicionales, pero paso que siguió utilizando el mismo prototipo en todas sus películas representadas por princesas.

La particularidad de *Shrek* es que, aunque utiliza la misma construcción de las princesas y héroes de los filmes clásicos de Disney varía más en los arquetipos y en roles, ya que se deconstruye de las películas de Disney. En este sentido, en términos de coherencia en la trama, resulta necesario que en toda historia los personajes experimenten algún tipo de

transformación, tanto interna como externa, ya que de esta manera resultan personajes complejos (y no planos), más interesantes para la eventual audiencia, en tanto se ve cómo van madurando. Este es el caso de las princesas en Disney, quienes pasan de ser pueblerinas comunes a seres que sueñan con algo mejor, para lo cual luchan, se enamoran y cambian. En *Shrek* ocurre la misma trayectoria: los personajes se aventuran, sueñan, también esperando que todo mejore, conocen el amor y cambian. Cabe destacar que si bien podemos notar que la estructura narrativa y los roles mantienen una igualdad en cuanto a las películas de cuentos de hadas, son los personajes lo que hacen de *Shrek* una película más peculiar, tomando en cuenta que sus personajes si bien son iguales en roles estos no necesariamente se mantienen estrictamente en un mismo molde, sino que van variando en el transcurso de su trama, tomando roles extras aunque sea por solo un pequeño momento dentro del film, esto hace ver que los personajes de *Shrek* no se quedan estancados como un "robot" repitiendo exactamente al pie de la letra lo que corresponde a sus arquetipos, sino que también adhiere nuevos para mostrar mayor dinamismo.

En definitiva, los arquetipos y roles desempeñan un papel relevante en la creación de personajes dentro de los cuentos de hadas. De hecho, su presencia es fundamental para mantener la esencia misma de estos relatos. Sin embargo, esto no implica que estemos limitados a seguirlos al pie de la letra. Existe la posibilidad de jugar con estos arquetipos y roles, otorgándoles una dinamicidad que se refleje en las personalidades de los personajes. De esta manera, podemos encontrar un equilibrio entre la tradición y la innovación, permitiendo que los cuentos de hadas evolucionen y se adapten a nuestro contexto actual.

Bibliografía

Campbell, J. (2003). *The hero's journey*. New York, EE. UU: New World Library.

Castillo, G. (2005). *Príncipe y hada vs. Ogro y Asno: Diferentes formas de presentar los arquetipos cinematográficos*. (Tesis de grado). Universidad Católica de Andrés Bello, Caracas, Venezuela

Genette, G. (1989). *Palimpsestos. La literatura en segundo grado*. Madrid, Taurus.

Herrera, I. (2022). *Feminidad y masculinidad a partir de la integración de arquetipos femeninos y masculinos en los personajes de las películas de Disney*. (Tesis de grado). Pontificia universidad católica del Ecuador, Quito, Ecuador.

Jung, C. G. Jung, C. G. (1970). *Arquetipos e inconsciente colectivo*. Barcelona, Paidós.

McKee, R. (2002). *El guion*. Barcelona. España: Alba Editorial, s.l.u

Millán, P. (2007). *Shrek: Reflexiones contadas sobre la ficción y la parodia* (Tesis de pregrado). Universidad Hispalense de Sevilla, Andalucía, España.

Monleón, V. (2022) La construcción de la villana en películas clásicas de Disney. *Revista de Estudios en Sociedad, Artes y Gestión Cultural* 7 (6): 7-37. Valencia: Univeritat de Valencia. <https://dx.doi.org/10.17561/rte.extra6.6509>

Perkins, L. (productor y director) (2005) *From Rags to Riches: The Making of Cinderella* [Cinta cinematográfica]. EU.: The Walt Disney Company.

Ros, N. (2007). El film: *Shrek*: una posibilidad desde la educación artística para trabajar en la formación docente la lectura de la identidad y los valores. *Revista Iberoamericana de Educación*. 44 (06). Buenos Aires. Universidad Nacional del centro de la Provincia. <https://rieoei.org/historico/deloslectores/1984Ros.pdf>

Sampson, R. (Febrero del 2015). *Debate: Propp's Character Conventions In Modern Film*. Film Inquiry. Recuperado en junio 2023 de <https://www.filminquiry.com/character-conventions-propp/>

Saniz, L. (2008). *El esquema actancial explicado* (Tesis de maestría). Universidad Católica Boliviana de San Pablo, Cochabamba, Bolivia.

Wulansari, M. (2018). *The Dramatis Personae Disney's Beauty and the Beast fairy tale based on Vladimir Propp's theory*. (Tesis de grado). Universidad Diponegoro, Semarang, Indonesia

SOLO USO ACADÉMICO