

Metalinguaje y otredad: posmodernidad en Shrek

Lic. Ángel Pablo Cano Gómez ©

Licenciado en Comunicación Audiovisual y doctorando de la Universidad Católica de Murcia (UCAM)

APcano@pdi.ucam.edu

En este artículo se estudia la obra cinematográfica 'Shrek' atendiendo a los conceptos particulares de metalinguaje, otredad y a la posmodernidad en general. Así, siguiendo las indicaciones para el análisis de los autores italianos Casetti y di Chio, se descompone la obra y se analiza en el diálogo que establece con el espectador teniendo en cuenta la dialéctica que permite la transtextualidad. El lenguaje audiovisual, los términos de la narrativa, la posmodernidad y la semiótica dan forma al tejido de estudio de este análisis.

Resulta curioso y satisfactorio el visionado de determinadas películas estadounidenses que lejos de la estandarización industrial a la que se ve sometido el cine que tiene allí su origen, consiguen resultados sorprendes ante un espectador que percibe la narración deleitado por los resortes de la historia que se le muestra.

Es el caso de la película de animación 'Shrek'^[1], de la productora Dreamworks, donde el juego diseñado sobre su argumento, el conocimiento del espectador y los propios aspectos de la narración, consiguen un resultado asombroso en cuanto a metalinguaje propio de la obra, induciendo a que el espectador reflexione y se vea sorprendido en todo momento por los giros que constantemente adquiere su argumento. El filme que contó para su realización con la colaboración de prestigiosos animadores como el ex-gran hombre de la Disney, Jeffrey Katzenberg, plantea una dialéctica con el espectador cuyos resultados nos planteamos analizar aquí.

La película

Shrek es una historia configurada desde los mismos esquemas de los cuentos infantiles. Desde este punto de vista, el protagonista debe rescatar a la princesa del dragón que la tiene presa, vencer al tirano que oprime al pueblo, casarse finalmente con la chica y, por lo tanto, conseguir el trono.

Desde esta perspectiva, el cuento es en su determinación una definición ideal de estructura tal y como el formalista Vladimir Propp describió en su estudios de los cuentos clásicos. Sin embargo, si bien la forma se construye sobre este esquema tan conocido por la mente de cualquier espectador, existen variaciones de todo tipo que trasladan el plano de significado a otra dimensión distinta.

El protagonista, el héroe que rescata a la princesa, no es el sujeto varonil y musculoso de las películas que desarrollan este tema, sino un horrible troll de aspecto fiero que vive en un lugar nauseabundo. La dama, la delicada princesa a la que hay que rescatar, eructa y se pelea como un terrible salteador de caminos. Y el corcel vigoroso sobre el que cabalgan los enamorados es un burro charlatán.

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

El espectáculo de la nueva era: distanciamiento irónico y traslado a la actualidad

El análisis del filme sitúa al espectador ante una historia que tiene los principios básicos del cuento. Sin embargo, desde el inicio de la historia y en una progresión constante hasta el mismo final, 'Shrek' incluye en sus imágenes una gran variedad de elementos que no pertenecen en modo alguno a este tipo de historias, al menos en el sentido estricto del relato.

En el encuentro entre el protagonista de la historia y su futuro compañero de viaje –el burro–, éste comienza a hablar con el ogro haciéndole comentarios descriptivos sobre todo lo que pueden ver a su alrededor. Al llegar a la charca, introduce términos como "pedrusco de diseño", "un buen decorador", "genio decorando", o "bajo presupuesto".

Como puede comprobarse, el lenguaje del asno hace referencia a conceptos que sólo pueden entenderse dentro de un marco conceptual de la actualidad. Sin olvidar además la forma de hablar de los personajes –sobre todo del asno–, caracterizado con formas y dialectos de jergas contemporáneas, con inclusión de palabras como "tronco", "colega", "tío", propias de una conversación de calle, informal, de la sociedad actual.

Esta misma característica del habla y los términos utilizados, se desarrolla con otros elementos de la historia. En el apartado referido al castillo de Farquaad, a la ciudad de

Duloc, con su aparcamiento perfectamente organizado –incluso con una división por zonas bien establecida- al que el burro se refiere como “el parking de Lancelot”, su entrada de parque de atracciones, los mecanismos de los puestos de información que son capaces de hacer fotografías, los actores con máscaras que sirven para animar a los visitantes, los altavoces instalados, las papeleras, las tiendas de recuerdos...un auténtico parque temático. Pero, además de la utilización de un lenguaje y una caracterización específica, en ciertos momentos que introducen características de la actualidad en una historia que se desarrolla en la edad feudal, existen también acciones resueltas con una forma de actuar totalmente contemporánea. El episodio en el que el ogro se enfrenta a los caballeros del torneo organizado por Farquaad, no se lleva a cabo según las reglas de la caballería medieval, compitiendo sobre caballos lanza en mano y al galope, sino dentro de un ring de lucha libre en el que Shrek derrota a sus contrincantes empleando las técnicas más depuradas de este deporte, incluso haciendo referencias explícitas a lo que tiene de espectáculo con la interacción del propio público, sobre todo cuando una señora se levanta y le grita al protagonista que golpee a su contrincante con la silla. Al terminar con todos sus oponentes, Shrek camina al centro de la pista y adopta los mismos gestos de expresión corporal que un conocido luchador de este tipo de espectáculo: Hulk Hogan.

Las criaturas de los cuentos se organizan en la charca construyendo una auténtica pista de aterrizaje para las hechiceras que vuelan utilizando su escoba, incluso con enanos que dan señales de llegada y despegue, se le cuenta a Shrek la situación a la que les ha llevado Farquaad por medio de una “orden de desahucio”, la princesa que más le gusta a éste es elegida en un auténtico juego de comparaciones entre candidatas desarrollado por el espejo mágico que bien podría ser un auténtico concurso de televisión donde el público –los soldados que acompañan al soberano y concursante- ayudan a decantarse por Fiona, el torneo y la boda se realizan con regidores que muestran al público lo que deben hacer en cada momento –aplaudir, exclamar, reír,...-, el banquete del gobernante se organiza con un encargo a un catering,... la lista de elementos extraídos de la actualidad es casi interminable, y afecta a diferentes niveles de la narración:

- Al lenguaje empleado, habla y la terminología.
- A las acciones resueltas como si se desarrollaran hoy día.
- A los elementos de decorados y escenarios.

Con la imbricación de todos ellos, la historia que sigue un trazado de cuento clásico se traslada a la actualidad a través de la inclusión de elementos y acciones que en nada tienen que ver con el contexto en el que parece que se inscribe.

La participación de elementos de una época reciente en un escenario medieval permite al espectador recibir guiños continuos sobre conceptos que se llenan de ironía. No debe pasarnos desapercibido a esta altura que uno de los principales artífices de la película es el citado Jeffrey Katzenberg, del que se dice es responsable el parecido físico del príncipe de Duloc con su antiguo jefe en la Disney, productora que además es objeto de crítica en aspectos de diferente índole, como en sus parques de atracciones, o en sus mismas producciones –recordemos que cuando el burro parece que va a entonar una canción con un tema sobre la amistad el ogro lo hace callar como si fuera algo ridículo, que la princesa acaba con los pajaritos que son acompañantes típicos de cualquier protagonista de las películas de esta factoría o que le da una paliza a su Robin Hook-.

No terminan aquí las funciones de esta construcción. La obra de animación logra poner al descubierto la estructura sobre la que se construye y reflexionar sobre este concepto y estructura. En esta función metalingüística, el espectador se plantea los resortes de una historia que ha quedado al descubierto, se da cuenta de cómo funciona la narración y se plantea la validez de los argumentos clásicos donde el héroe es valiente y la princesa es hermosa. Shrek es una entrada en una nueva concepción de la sociedad, donde los valores se diluyen y adquieren una nueva esencia: la llegada de la posmodernidad.

Dinámica del lenguaje

El término de lenguaje audiovisual viene definido por Federico Martínez Díez y José Martínez Abadía (1999, pág. 21) como una convención, que “surge del esfuerzo por elaborar mensajes audiovisuales valiéndose de los medios técnicos de captación y reproducción existentes”ⁱⁱⁱ.

El mensaje final del texto analizado tiene una gran importancia cifrada en los propios recursos utilizados para codificarlo. Recordemos en este punto las reflexiones y el método delimitado por Francesco Casetti y Federico Di Chio (1998, pág 17) respecto al análisis fílmico: “un conjunto de operaciones aplicadas sobre un objeto determinado y consistente en su descomposición y en su sucesiva recomposición, con el fin de identificar mejor los componentes, la arquitectura, los movimientos, la dinámica, etc: en una palabra, los principios de construcción y el funcionamiento”ⁱⁱⁱ.

'Shrek' media gran parte del contenido de su significación en los propios resortes del lenguaje audiovisual, en varios niveles de significación:

- Ruptura del mecanismo de percepción de lo real. La lectura tradicional de obras cinematográficas se traduce en un espectador que accede como un voyeur a la escena que se desarrolla. Accede a la acción como un protagonista invisible capaz de encontrar siempre el mejor punto de vista y ofrecer así un testimonio de la "realidad". Para dar consistencia a este efecto se utiliza una planificación alejada de planos que puedan crear sensaciones extrañas, que rompan la continuidad del espacio y el tiempo – congelando la imagen por ejemplo -, que hagan implícitos los mecanismos de registro de la imagen –algo que tiene lugar si un personaje mira directamente a la cámara- o reflexionen sobre la capacidad del lenguaje de forma tácita. En este texto, el manejo de la imagen está condicionado a las circunstancias específicas de la escena, contribuyendo a transmitir en cada momento el sentido global de ésta pero, al mismo tiempo, rompiendo con los principios de realidad, lo que trasladar al espectador desde la posición del testigo ocular a la de un participante más activo en su pensamiento con la conciencia de un lenguaje que se manifiesta, que reflexiona sobre sí mismo. En la escena final de la película, cuando el protagonista se dirige a besar a la princesa, aparta con su mano la cámara, con lo cual es espectador aparece como un testigo de todo el filme a través del dispositivo de registro. Está manifestándose dentro de la obra, como un personaje más del que se es consciente de su existencia.

- Referencia en la utilización de los códigos fotográficos a otros textos conocidos. Así, la historia no sólo reproduce un mecanismo de filmación concreto, un modo de hacer propio, sino que también hace reflexionar al receptor sobre la relación con otros textos que conoce y a los que alude.

De esta forma, dejando al margen la escena citada más arriba donde se presenta la película que nos introduce al mundo de la fantasía y el texto tradicional que Shrek arranca del libro, se desarrolla un episodio en el que los dueños de seres fantásticos los entregan a los guardias a cambio de una recompensa. El burro, inicia una escapada tras su intento de salir volando con los polvos mágicos de campanilla, y es perseguido por los guardias. Cuando se adentra corriendo en el bosque, la imagen se filma identificando el plano con el propio punto de vista del personaje que escapa. Este modo de filmación se produce de forma idéntica a la escena registrada de la misma índole en una de las películas de la saga de 'La Guerra de las Galaxias: El retorno del Jedi'^{iv}. En este caso, como en el filme que ocupa este análisis, la cámara se sitúa adoptando la visión del protagonista mientras escapa por el bosque de la Guardia Imperial. Luke Skywalker y sus compañeros –sobre vehículos de motor en la obra de George Lucas- realizan peligrosos movimientos entre los árboles idénticos al que el burro ejecuta saltando por encima de una roca, moviéndose a gran velocidad por debajo de un tronco o esquivando un árbol en un movimiento curvo y en el que se inclina hacia la derecha. La referencia es, en este caso, evidente.

Otra de las escenas que pueden vincularse a filmes conocidos por la memoria del espectador tiene lugar en el rescate de la princesa. En este caso, Shrek, el asno y la princesa Fiona escapan del castillo mientras el dragón les lanza una gran bola de fuego. Para relatar este suceso, la cámara adopta una planificación frontal a los personajes y se produce un movimiento de ralentización en el que la ruptura del tiempo subraya el movimiento de los personajes e incrementa la tensión en el espectador. El camino, la cámara lenta, la salida de una gran puerta con el fuego detrás persiguiendo a los protagonistas, recuerda a la película de acción 'Arma letal 2'^v, en la que los personajes protagonistas –en este caso dos policías- salen de un edificio del que estalla una bomba con la misma composición de imágenes y en un movimiento de cámara similar.

Sin cambiar todavía de escena, los tres personajes saltan sobre un viejo puente de madera que se quema de un extremo partiéndose por la mitad. Colgados de la zona más alejada del castillo, quedan suspendidos en el aire, agarrados a los tablones del puente que se desmorona. Esta situación es una cita de la película de Steven Spielberg, 'Indiana Jones y el templo maldito'^{vi}, en la que los protagonistas quedan –perseguidos por sus enemigos- en la misma forma, posición y contexto que Shrek y sus compañeros.

La mañana en la que los tres personajes despiertan tras su primera noche juntos, comienza con el saludo del asno: "Buenos días, princesa". En este caso, el recurso por el que el que se mencionan otros filmes que pertenecen ya por su trascendencia a la memoria colectiva no se refiere tanto a la propia imagen, sino más bien a los códigos sonoros. Con esta frase, el burro parafrasea directamente al protagonista de 'La vida es bella'^{vii}, Guido (Roberto Benigni), que utilizaba esta expresión para saludar a la mujer de la que estaba enamorado. El tono alegre del saludo es el mismo en ambas manifestaciones cinematográficas.

En el camino de retorno al condado del Lord Farquaad, los tres protagonistas se encuentran con la banda de cuatrerros de Robin Hood. Después del número musical de este personaje y su pandilla, la princesa –hastada del acoso- comienza a pelear contra toda la banda. Su forma de moverse recuerda a varias mujeres que participan como coprotagonistas en otras películas de acción. Por un lado, los puñetazos rápidos y compactos son los mismos que Milla Jovovich emplea para derrotar a los soldados mercenarios en 'El quinto elemento' ^{viii[viii]}. Después, en las combinaciones que utiliza para derrotar a los hombres alegres finales adquiere la destreza de la protagonista de 'Matrix' ^{ix[ix]}. A este último aspecto contribuye una vez más el modo de filmación utilizado, con una imagen congelada y un movimiento alrededor del personaje suspendido en el aire: el bullet-time.

Otra de las referencias a otras historias bien conocidas se desarrolla al final de la película, cuando el hombre de jengibre, caracterizado como el hijo menor de la familia pobre que protagoniza 'Cuento de Navidad' ^{x[x]} –sobre todo por la cojera que manifiestan ambos personajes- exclama la misma frase con la que éste finaliza la obra: "y que Dios nos bendiga a todos".

Metalinguaje

Para indagar en los entresijos de la obra cinematográfica, abordamos el filme atendiendo al criterio de análisis establecido por los autores italianos Francesco Casetti y Federico Di chio (1998), estableciendo así una lectura fragmentada sobre el texto audiovisual en general, y sobre personajes, tiempo y escenario de forma particular. Mediante este método de trabajo, encontramos en los códigos de representación una función doble:

- Metalinguaje. Los elementos de registro se hacen evidentes ante un espectador que sabe que la cámara rota alrededor de un personaje por ejemplo, o que éste mira hacia el objetivo de la misma rompiendo el recurso de transparencia que relega al que contempla la escena a su papel de boyeur ante la historia. La imagen hace partícipe al observador en el marco de registro, lo engloba al tiempo que muestra de forma casi literal su intervención como recurso narrativo evidente y manifiesto.

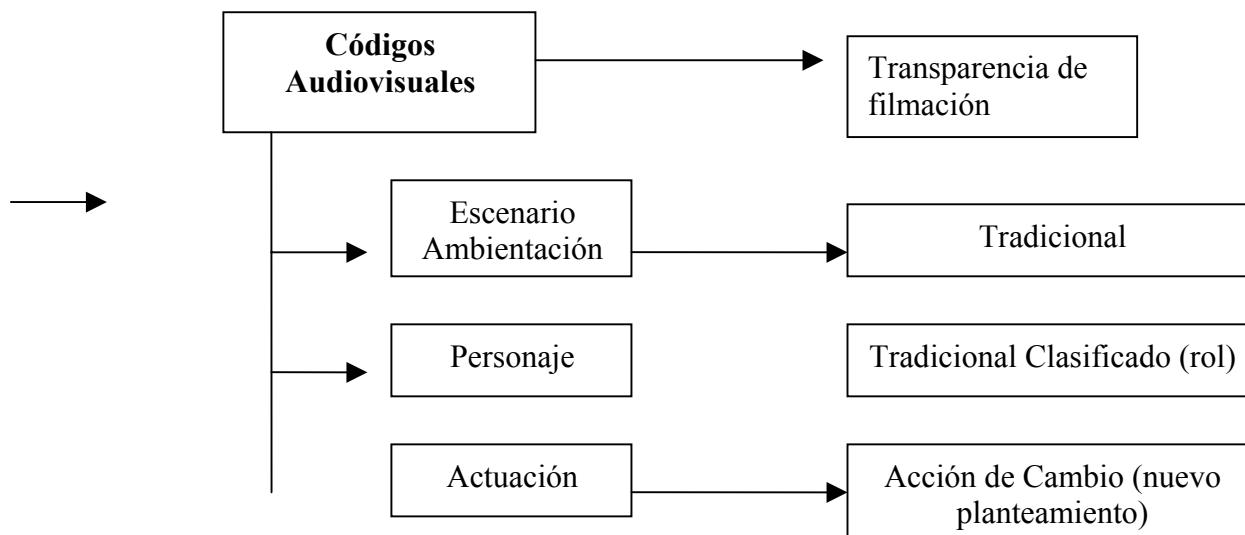
- Respeto al modo de filmación de la narración tradicional. Es este caso, los códigos del discurso atienden a fórmulas clásicas y conocidas adoptando su modo de registro y su forma de expresión.

Es en esta segunda función destacada tras el análisis donde se encuentra una de las principales claves de interpretación de la película: las imágenes del Otro. Respecto a este recurso, Juan Martín Prada (2001) indica que "no pretende producir una transcripción mecánica del original, una copia sino, más bien, llega a realizar lo propuesto por Borges en su obra 'Pierre Menard, Autor del Quijote': proponer páginas que coincidieran con las de Cervantes, continuar siendo Pierre Menard y llegar a Don Quijote a través de la experiencia de Pierre Menard, permitiéndose, como Menard variantes de naturaleza formal y psicológica".

El discurso de la obra analizada tiene, de igual forma, la función de recrear esta misma tradición del cuento clásico y realizar variaciones al mismo tiempo en escenas concretas. La recreación permite exponer al espectador a un nuevo nivel de sentido, es decir, el lenguaje audiovisual prepara psicológicamente propiciando un estado de recuerdo con la memoria del que lo contempla, haciéndole recordar y dar la impresión de que se trata de nuevo de la escena que ya conoce por su experiencia con otros textos. Sin embargo, cuando el lenguaje está desarrollándose de respetando los principios de la tradición clásica narrativa cinematográfica, se produce una variación de sentido sobre la acción que espera el espectador debido al contexto que le ha preparado el lenguaje.

CAMBIO

OTREDAD



De esta forma, el proceso final permite hacer revivir la experiencia en un escenario conocido de otros relatos –el bosque o el castillo de esta película se reconstruyen tomando las características generales de estos edificios en los cuentos clásicos-, de una misma forma relatada –mediante los mismos códigos del discurso audiovisual- con un significado diferente en la acción del personaje protagonista.

De esta forma, el espectador es engañado gracias a los elementos que van haciendo alusión a su propia memoria con otros textos, y el resultado final diferente que proviene de la nueva forma de actuar, distinta a la que sus expectativas han despertado. Existe una nueva experiencia, una re-interpretación de motivos.

Martín Prada (2001) habla de este mismo cambio en la “aproximación al lenguaje del Otro”, rompiendo con este recurso la lógica de identidad en la que ser significa ser determinado. Así se logra combinar el reflejo de lo no idéntico en el significado de los códigos del discurso con los elementos de la Otredad que se ponen de manifiesto.

El primer efecto que consigue es el de sorprender al espectador, utilizando un giro en el desarrollo natural que se espera del argumento, de forma consecuente al desarrollo apropiado de un guión que debe incrementar de forma constante la atención, haciéndole sugerir premisas que lo llevan a adelantar acontecimientos que luego se manifiestan de una forma totalmente inesperada. En este nivel de pensamiento acerca del guión se sitúan autores como F. Vanoye^{xi[xi]} o Linda Seger^{xii[xii]}.

Pero, además, supone como señala Martín Prada (2001, opág 61) citando a Baudrillard, un “distanciamiento irónico”, respecto al sistema que se critica. La simulación queda determinada como si se planteara realmente una aceptación tácita de las normas y roles de la tradición, quedándose sin embargo todo fuera de la norma en el proceso final, al producirse una regeneración de significados. El signo, significado y connotación quedan relegados a la cita, a la referencia y al propio estereotipo como un modo de reflexión, como una consecuencia de esa ironía obtenida en la actitud crítica y distanciada.

Desde esa forma de determinar la historia, se encuentra el distanciamiento irónico y la nueva forma de revivir viejos esquemas de relatos que permiten hablar del concepto de pastiche de la posmodernidad desarrollado en autores como Frederic Jameson (1999)^{xiii[xiii]}.

La imitación de los esquemas de filmación de otras películas, la incorporación de rasgos propios de la actualidad sobre un contexto de sociedad feudal, la reinterpretación de los esquemas de definición de los personajes y la relación determinada entre los tipos y su comportamiento permiten hablar de una nueva experiencia de visualización del cuento clásico.

'Shrek' facilita al espectador la experiencia del goce en la revisión efectuada a los viejos los roles que aparecen fruto de la relación del propio espectador con otros cuentos e historias – intertextualidad-. Desde la aproximación posmoderna, el distanciamiento crítico facilitado por un código fílmico similar y que en ocasiones reitera los modos de clichés conocidos –otras películas imitadas-, junto a la determinación de los personajes por un aspecto que los encuadra en un modo de ser y actuar concreto, facilita en un primer lugar volver al goce de repetir viejas estructuras de experiencias culturales propias del adulto que contempla la película –nótese en ese caso, por ejemplo, el modo de arrancar la página del protagonista al principio de la película, que está imitando la narración a través de libros que se abren para contar la historia que contienen-. Poner ejemplos.

Sin embargo, mediante la utilización de esos mismos recursos, se obtiene una nueva forma de experimentar esos valores. Así, desde la perspectiva crítica y la ironía, el rol desempeñado por los personajes en la historia es sometido a un juicio en el que quedan en entredicho los fundamentos sobre los que se sustenta.

Un valor –el heroísmo por ejemplo- sustentado por un rol concreto –el personaje que representa a un héroe- es revisado en su contenido, que en el devenir de la tradición hasta la actualidad ha implicado también la adquisición de una apariencia externa concreta que termina convirtiéndose en condición sine qua non para desempeñar el papel de héroe.

El contenido inicial del valor –la valentía- fue contaminado poco a poco por la propia apariencia de los que lo representaban en otras historias haciendo que su físico entorpeciera el reconocimiento de este principio en el imaginario colectivo, y trasladando el valor físico de la apariencia del héroe de texto en texto a través de la intertextualidad.

Al revivir sobre un mismo espacio y mediante un mismo código del lenguaje este concepto, se desliga de los contextos que se le han ido agregando desde su significado original, para vaciarlo de contenido y llevarlo finalmente a su condición primera, a los rasgos verdaderamente significativos.

El héroe que debe ser valiente en el nivel de la significación y hermoso en el nivel de la representación, se desliga de este último eslabón para volver a representar únicamente la capacidad de su contenido. Se vuelve a dotar de su sentido fundamental.

Así ocurre también con la representación de la princesa, majestuosa, bella, solemne y noble. Sus valores de contenido se contaminan con un estereotipo de belleza que le debe ser propio. No existen las princesas feas. Sin embargo, este papel –literalmente interpretado por la princesa en sus arreglos de vestido cuando es rescatada o en su conocimiento de lo que debe desarrollarse a continuación según la tradición del cuento clásico- es separado de la importancia de su nobleza, de su belleza interior. La princesa acaba siendo finalmente un ogro, pero mantiene las mismas cualidades que la han caracterizado desde el principio: sigue siendo un miembro de la realeza, aunque sea físicamente fea.

Conclusiones

Es fundamental que nos refiramos en primer lugar a la intertextualidad de la obra, que aporta al espectador la capacidad de realizar una nueva lectura sobre los roles y significados existentes en las narraciones tradicionales referidas al cuento clásico. La película se nutre en un primer momento de las formas que adoptan aquellas obras que le preceden, estableciendo de esta forma un pacto interpretativo con el espectador que encuentra en el esquema clásico la primera forma de descodificar el mensaje de la película.

El intratexto ha facilitado un primer esquema de interpretación, pero se observa que su desarrollo va a ser diferente desde el mismo comienzo del filme. El nivel al que pertenece el narrador se une con la propia diégesis de lo narrado cuando el protagonista desgarró la página del libro que se lee, como hace la película con la interpretación tradicional: arrancarla y darle un nuevo sentido. La historia es por su argumento la de tantos otros libros de cuento: una princesa, un caballero andante, un dragón, un final en boda. 'Shrek' acaba finalmente desarrollándose conforme a este argumento, como el mismo libro que rompe cuenta esta historia, pero la concepción de los personajes es llevada al margen de una tradición clásica.

El lenguaje cinematográfico empleado contribuye en gran medida a esta nueva concepción. En primer lugar, permitiendo reflexionar sobre los mismos mecanismos de registro, lo que induce al espectador en la evidencia de sus manifestaciones a ser consciente de encontrarse ante una historia que está siendo narrada, ante unos personajes que interpretan un papel. No es una narración transparente que anula el sentido de relato haciendo partícipe al espectador, es una ficción de la que éste es testigo. Pero, además, el lenguaje imita otros textos presentes en el imaginario colectivo: películas a las que hace una mención explícita con la inclusión de las mismas frases de su diálogo en el guión, imitando los modos de filmar, las situaciones de los personajes, permitiendo de esta forma revivir la experiencia de obras de gran éxito que además están en la línea del dueño de la misma productora de 'Shrek', Steven Spielberg o de George Lucas.

El espacio –con el lenguaje– contribuye también a la creación de un contexto específico propio del cuento clásico. En el lugar se adivinan los escenarios donde transitan los personajes del cuento, lo que permite al espectador desarrollar a partir del recuerdo del resto de textos que conoce adoptar una variable de interpretación válida para este tipo de relato, por lo que la sorpresa en los cambios y la revisión de los roles será de esta forma más efectiva.

El recurso de revivir una obra realizando una mención explícita de la misma se encuentra en las mismas características desde las que la posmodernidad habla del pastiche y la otredad. La ironía implícita en el modo de hacer permite un distanciamiento crítico desde el que se reviven experiencias que al ser conocidas y diferenciadas son reflexionadas, analizadas y sometidas a revisión.

El protagonista adopta en los comienzos rasgos propios de los que Lipovetsky (1986) reconoce en el individuo posmoderno. El ogro determina su vida por un nihilismo constante que evita que nadie se acerque a su charca y lo moleste, que le crea un mundo al margen de una sociedad en la que no encaja por sus valores. Sin embargo, este individualista se ve abocado a la acción debido a la pérdida de dominio sobre su mundo, como el posmodernista –en su habitación individual– pierde los privilegios que le permiten vivir si la sociedad con la que no termina de encajar sufre una crisis. Por ello, se introduce en el sistema para devolverlo a su estado original, al mismo tiempo que mediante el transcurso de su acción se ve involucrado en la sociedad a la que finalmente, mediante el matrimonio, acaba perteneciendo y es aclamado –aceptado– por el resto de integrantes.

Con todos estos recursos, se establece una revisión de los roles y estereotipos tradicionales. Linda Seger (2000, pág 169) se refiere a éste último concepto como: "el retrato continuo de un grupo de personas que poseen el mismo conjunto de características limitadas"^{xiv}[xiv]. Estas características son puestas en entredicho desde ese distanciamiento irónico al que se aludía. El rol, la determinación de un valor que originalmente tiene una concepción fundamental en el significado, asume con la puesta en pantalla desde la tradición la apariencia externa de representación de aquellos que lo interpretan, dotándolo así de un sentido que tiene más relación con lo físico que con el verdadero significado. La interpretación de sentido realizada desde este filme permite que un personaje alejado de la apariencia requerida para ser un héroe por ejemplo, o una princesa, desarrolle el sentido original del valor que representa desligando al rol de la banalidad de la apariencia. El rol se vacía de sentido desde una perspectiva posmoderna que lo somete a juicio para volver a adquirir su significado pleno, el que tenía patente en su mismo origen. Gracias a esto, un ogro es capaz de desarrollar la concepción del héroe americano por antonomasia de la misma forma en la que se describe para personajes como los que interpreta Humphrey Bogart, en la tradición cifrada por Casetti y di Chio (1999, pág 182).

La actualidad –implícita en los recursos propios de la sociedad contemporánea que son incluidos en la obra– es así un marco de referencia al que poder trasladar esta revisión de valores desde la concepción de su apariencia. El mismo mensaje que Disney transmite en 'La bella y la bestia', (la belleza está en el interior), es también tema argumental de 'Shrek', pero más por la actuación y el valor de los personajes que por una mención explícita en una canción. Y, en un marco de contemporaneidad, fácilmente trasladable a nuestra propia época.

La interconexión de géneros diferentes que tanta relación tiene con un modo de hacer posmoderno y sus pastiches, encuentra otro marco de referencia en la obra y su relación con otra forma de expresar –el teatro– en el número musical desarrollado por Robin Hood y sus hombres alegres. Cuando son llamados por su jefe, todos los integrantes de la banda se ponen en sus puestos, se preparan, mueven los arbustos que parecen elementos de un escenario, de atrezzo, para desarrollar el número musical perfectamente coordinado y filmado desde una perspectiva frontal en referencia a los códigos fotográficos, imitando de este modo la perspectiva del punto de vista del espectador desde un patio de butacas al

contemplar una obra de teatro. La mezcla de géneros en la metadiscursividad es así evidente.

Otro de los aspectos destacables de la obra hace referencia a la ironía constante con otra forma de hacer películas de animación: la productora de Walt Disney. Como se muestra en el primer apartado de este documento, no es muy buena la relación de los creadores de 'Shrek' con esta otra factoría, a la que ridiculizan de diversas formas en la película. Así, la candidez que muestran las princesas que protagonizan sus obras es motivo de burla con Fiona y su escena con un pájaro que muere, las canciones características de sus producciones son anuladas por Shrek que hace callar al burro porque no soporta esta forma de cantar constantemente, e incluso se hacen referencias explícitas a la propia Disneylandia en Duloc, convertido en un parque de atracciones donde impera la ley del orden y se expulsa a lo que es diferente. Todas las formas que caracterizan a la empresa de Walt Disney en sus películas y parques temáticos son burlados y puestos en ridículo.

'Shrek' es, finalmente, un argumento tradicional que utiliza perfectamente los recursos propios de la narración y los códigos del lenguaje audiovisual para que el espectador realice un ejercicio de reflexión desde el que se trivializa la importancia de la apariencia y se traslada los valores representados en el rol desde la perspectiva posmoderna a una nueva dimensión en la que se encuentra con sus mismos orígenes.

Notas

ⁱ[i] 'Shrek' (Shrek, 2000), de Andrew Adamson, Vicky Jenson y Scott Marshall

ⁱⁱⁱ[iii] Fernández Díez, Federico; Martínez Abadía, José. Manual básico del lenguaje y la narrativa audiovisual. Paidós. Barcelona, 1999.

ⁱⁱⁱ[iii] Casetti, Francesco; di Chio, Federico. Cómo analizar un filme. Editorial Paidós. 1998.

^{iv}[iv] "El retorno del Jedi" (Return of the Jedi, 1977), de George Lucas.

^v[v] "Arma letal 2" (Lethal weapon 2, 1993) de Joel Silver

^{vi}[vi] "Indiana Jones y el templo maldito", (Indiana Jones and the Temple of Doom, 1984), de Steven Spielberg

^{vii}[vii] "La vida es bella" (La vita è bella, 1998) de Roberto Benigni

^{viii}[viii] "El quinto elemento" (The Fifth Element, 1997), de Luc Besson

^{ix}[ix] "Matrix" (The Matrix, 1999) de Andy y Larry Wachowski

^x[x] Un cuento tradicional que también se lleva a la pantalla por la factoría Disney ("Una navidad con Mickey")

Prada Martín, Juan. La apropiación posmoderna. Arte, práctica apropiacionista y teoría de la posmodernidad. Editorial Fundamentos. Madrid, 2001.

^{xi}[xi] Vanote, Francis. Guiones modelo y modelos de guión. Editorial Paidós. Barcelona, 1996.

^{xii}[xii] Seger, Linda. Cómo convertir un buen guión en un guión magnífico. Editorial Paidós. Barcelona, 1991.

^{xiii}[xiii] Jameson, Frederic. El giro cultural. Editorial Manantial. Buenos Aires, 1999.

^{xiv}[xiv] Seger, Linda. Cómo crear personajes inolvidables. Editorial Paidós. Barcelona, 2000. Página 169.

FORMA DE CITAR ESTE TRABAJO DE LATINA EN BIBLIOGRAFÍAS:

Nombre del autor, 2003; título del texto, en Revista Latina de Comunicación Social, número 56, de julio-diciembre de 2003, La Laguna (Tenerife), en la siguiente dirección telemática (URL):

<http://www.ull.es/publicaciones/latina/20035633cano.htm>

Revista Latina de Comunicación Social

La Laguna (Tenerife) – julio-diciembre de 2003 - año 6º - número 56

D.L.: TF - 135 - 98 / ISSN: 1138 - 5820

<http://www.ull.es/publicaciones/latina/20035633cano.htm>
