

**EL MONSTRUO RECONVERTIDO EN HÉROE: LA SUBVERSIÓN DE LA FIGURA
DEL PRÍNCIPE AZUL EN *SHREK***

Ángela Palacios Martín

(Universidad de Salamanca)

angelapalaciosmartin@gmail.com

**THE MONSTER TURNED INTO HERO: THE SUBVERSION OF PRINCE
CHARMING FIGURE IN *SHREK***

Fecha de recepción: 13-4-2018 / Fecha de aceptación: 2-1-2019

RESUMEN:

La película de animación digital *Shrek* (2001), dirigida por Andrew Adamson y Vicky Jenson, supuso toda una innovación en la industria de la animación cinematográfica. El hecho de recurrir a la estructura típica de los cuentos de hadas para subvertirlos y desmontar toda una serie de tópicos generando una visión paródica de todo este universo es, sin duda, la clave de su éxito. Sin embargo, la principal subversión la encontramos en quien se acaba erigiendo como el héroe de la película: Shrek, un ogro ermitaño que se define a sí mismo como monstruo porque es lo que la sociedad le ha hecho creer. No obstante, la realidad es bien distinta, porque el ogro vive pacíficamente en su ciénaga sin hacer daño a nadie y solo hace uso del papel de monstruo que le han otorgado para divertirse y defenderse de los intrusos. Este personaje se ve empujado a asumir el papel más opuesto a su naturaleza: el de caballero-príncipe que ha de emprender una misión para rescatar a una princesa. A raíz de este cometido, el supuesto monstruo irá asumiendo progresivamente su nuevo rol como héroe, hasta el punto de triunfar allí donde ningún príncipe lo ha conseguido.

Palabras clave: Shrek; cuentos de hadas; cine; subversión; príncipe azul.

ABSTRACT:

The digital animation film *Shrek* (2001), directed by Andrew Adamson and Vicky Jenson was very innovative in the industry of animation. There is no doubt that its success is due to the fact that the plot revolves around the typical fairytale structure in order to subvert and take apart a whole series of clichés generating a parodic vision of this universe. Nevertheless, the main subversion is found in the character who ends up being the hero of the movie: Shrek, a hermit ogre who defines himself as monster because it is what society thinks of him. But the truth is quite the contrary because the ogre lives peacefully in his swamp without hurting anyone and just makes use of his role of monster for having fun and defending himself from intruders. This character is forced to take over the most opposite role against his nature: the role of knight-prince who has to undertake a mission in order to rescue a princess. As a result, the supposed monster will be assuming his new role as hero progressively, to the point of achieving success where no prince has.

KEYWORDS: Shrek; fairytales; cinema; subversion; Prince Charming.

1. INTRODUCCIÓN

La película de animación digital *Shrek* irrumpió en el panorama cinematográfico a mediados del año 2001, convirtiéndose en todo un éxito entre público y crítica, hasta el punto de generar en los años subsiguientes a su estreno tres secuelas, cuatro cortometrajes, un *spin-off* e incluso un musical¹. La clave de este triunfo radica sin duda en el hecho de recurrir a la estructura típica de los cuentos de hadas para subvertirlos y desmontar toda una serie de tópicos generando una visión paródica de todo este universo. Teniendo esto en cuenta, parece lógico que, con frecuencia, se

¹ Las películas que completan la saga y que no son objeto de este análisis son: *Shrek 2* (2004), *Shrek the Third* (2007), *Shrek Forever After* (2010). Los cortometrajes son: *Shrek: Scared Shrekless* (2010), *Shrek: Donkey's Christmas Shrektacular* (2010), *Shrek: Thriller Night* (2011), *Shrek: The Pig Who Cried Werewolf* (2011). El *spin-off*, *Puss in Boots* (2011), se centra en el personaje del Gato con botas, secundario habitual a partir de la segunda película. El musical de la película, *Shrek The Musical*, se estrenó en 2008 en Broadway.

haya señalado a *Shrek* como una parodia de las películas de los estudios Disney —cuyas versiones de cuentos de hadas clásicos forman parte del imaginario colectivo de la sociedad actual—, uno de sus principales competidores en la industria de la animación. Si bien es cierto que existe una clara intertextualidad de los textos fílmicos de Disney en la película de Dreamworks, para encontrar la idea primigenia que puso en marcha este proyecto hay que remontarse una década antes del estreno de la película.

En 1990 vio la luz el cuento infantil *Shrek!*, escrito e ilustrado por William Steig —dibujante habitual en la revista *New Yorker*, que en la última etapa de su vida se dedicó al terreno de la literatura infantil—. En este libro se narra la historia de Shrek, un ogro al que sus padres expulsan del hogar para que vaya a sembrar el pánico por el mundo. Durante su viaje, una bruja le augura que se casará con una princesa, así que decide perseguir su destino en busca de la misma. A lo largo de su aventura derrota a un dragón y se encuentra con un burro, que también forma parte de la profecía y es el que le guía hasta el castillo donde se encuentra la princesa. Una vez allí, ha de enfrentarse a un caballero que custodia la fortaleza, al que derrota con facilidad —puesto que el ogro posee la habilidad de «escupir llamas a noventa y un metros de distancia» (Steig, 2012: 3)—. Finalmente, llega a su meta y halla a «la princesa más maravillosamente fea de todo el planeta» (Steig, 2012: 26), a quien descubre como su alma gemela y con la que se acaba desposando.

Aunque la película presenta varios cambios con respecto al cuento original, derivados en su mayor parte del proceso de ampliación de la historia y de la introducción de nuevos elementos, sí se encuentran en el texto literario ciertas bases sobre las que se construye la película, siendo la principal la que «establece que el ogro, lejos de ser el clásico villano, es el héroe de la historia» (Gámez Fuentes, 2007: 8).

2. SHREK, EL MONSTRUO RECONVERTIDO EN HÉROE

En el universo de los cuentos de hadas, el ogro ha tenido un tratamiento marginal, posicionándose con frecuencia como el antagonista de la historia y uno de los obstáculos para la felicidad de los protagonistas. Las principales características con las que se suele identificar a esta criatura son su gran tamaño, sus brotes de ira y,

sobre todo, su espeluznante afición gastronómica: comer carne humana, especialmente de niños (Rosen, 2009: 215).

En oposición, se alza la figura popularmente conocida como *príncipe azul* —un joven de alta alcurnia, apuesto, valiente y de modales corteses— quien frecuentemente se acaba erigiendo como el héroe del relato, por su condición de restaurador del orden al llevar a cabo la misión de rescatar a la princesa y desposarla. En *Shrek* se pretende un alejamiento de este personaje tipo desde el mismo inicio de la película, en el que ya se introduce el tono paródico que será una constante a lo largo de la misma. El film abre con la voz en *off* del ogro narrando el clásico cuento de hadas en el que una doncella, encerrada en un castillo custodiado por un dragón y presa de un encantamiento, aguarda a ser liberada del mismo. Cuando Shrek llega al final del cuento, en el que se explica que solo con un beso de amor verdadero —a cargo del valeroso caballero (que se muestra en la ilustración de la escena)— la joven podrá alcanzar un final feliz, el ogro, escéptico, realiza el siguiente comentario: «like that's ever gonna happen» (Adamson y Jenson, 2001). A continuación, arranca la página en la que precisamente aparece el mencionado salvador y da a intuir al espectador que la usa como papel higiénico. Sin embargo, a pesar de este rechazo inicial, conforme avanza la película, será el propio Shrek —cuya condición de ogro le convierte en la imagen más opuesta a lo que soñaría una princesa— quien ocupe el lugar habitualmente destinado al príncipe en las historias, erigiéndose como héroe salvador de la doncella en apuros.

Shrek se nos presenta como un ogro ermitaño que vive apaciblemente en su ciénaga, aislado del resto del mundo. Él se ve a sí mismo como un monstruo porque es lo que la sociedad en la que vive —alienada por todo tipo de leyendas y rumores sobre las atrocidades que cometen los ogros— le ha hecho creer. Este hecho queda evidenciado en varias ocasiones como cuando contempla su reflejo en un espejo fragmentado (Fig. 1.), o pinta su autorretrato en los carteles que disuaden de acercarse a su hogar acompañado del lema «beware ogre» (Fig. 2.) —esta imagen es casi idéntica a la que aparece en los edictos que ofrecen una recompensa por su captura—.



Fig. 1.

Fig. 2.

Sin embargo, donde mejor se aprecia esta distorsionada concepción de sí mismo es en la escena en la que una multitud armada con antorchas y horcas — emulando las persecuciones de monstruos propias de las películas clásicas de terror²— se presenta en su ciénaga para apresarle y él, fiel a su papel de ogro, les asusta y, a continuación, actuando cual apuntador de una obra de teatro, les indica que han de salir huyendo despavoridos. De hecho, en esta secuencia, —y en general, en la primera parte de la película—, Shrek da la sensación de estar interpretando el papel de monstruo, como resignado a cumplir con el rol que injustamente se le ha adjudicado solo por el hecho de ser diferente. Pero, a pesar de ello, en el fondo es consciente de que está lejos de serlo y que únicamente se está viendo juzgado por su apariencia. Este aspecto se refleja en sus conversaciones con su compañero de aventuras, Asno, en las que el protagonista le informa de que los ogros son más complejos de lo que la gente cree al compararlos con las cebollas y sus capas, ilustrando su idea de que «sometimes things are more than they appear» (Adamson y Jenson, 2001). Por tanto, existe una dualidad en la percepción que él tiene de sí mismo: se ve como un monstruo, pero sabe que ese no es el término que le define, que en su interior hay mucho más y que su fealdad externa contrasta con su belleza interior.

No obstante, lo que nunca llega a considerarse Shrek es un héroe, etiqueta que resultaría difícil adjudicarle al comienzo de la película, ya que el protagonista en principio se ampara en su carácter asocial y en su falta de empatía con respecto a los que le rodean. A pesar de ello, progresivamente, y casi de manera accidental, a lo largo del film el ogro se irá perfilando poco a poco como el verdadero héroe de la historia.

² Este cliché deriva de la adaptación de *Frankenstein* que James Whale llevó a cabo en 1931, película que introdujo éste y otros nuevos elementos ausentes en la novela original de Mary Shelley y que pasarían a formar parte de la concepción cinematográfica del mito (Pardo García, 2005: 224-225). Asimismo, este tópico aparece también en *Beauty and the Beast* (1991) de Walt Disney Pictures, uno de los textos fílmicos que *Shrek* toma como referencia.

2. 1. Defensor de las criaturas de los cuentos

La acción de la película transcurre en un mundo en el que las criaturas de los cuentos de hadas son perseguidas y expulsadas de sus hogares por orden de lord Farquaad, un príncipe tirano que quiere limpiar su reino de lo que él considera seres «anormales»³. En este clima de intolerancia, Shrek se cruza en su camino con Asno, un burro al que libra de forma accidental de sus perseguidores y que termina convirtiéndose en su compañero de aventuras, a pesar de las reticencias del ogro.

El personaje de Asno, aunque se perfila como el escudero del héroe, acaba subvirtiendo este rol, pues más que ayudar, la mayoría de las veces dificulta la tarea del protagonista. Además de suponer un contrapunto cómico al carácter taciturno del ogro, funciona como «su inquisidor psicológico ya que es quien obliga a Shrek a enfrentarse a sus conflictos e inseguridades» (Gámez Fuentes, 2007: 75).

Sin embargo, no es Asno el único personaje del que Shrek se erige defensor accidentalmente, puesto que las criaturas de los cuentos, desterradas de sus hogares, se ven obligadas a instalarse en la ciénaga del protagonista. Ante esta invasión, el ogro reacciona con enfado, anunciando a los seres que irá en busca del causante de sus desdichas para que les devuelva a sus hogares y él pueda recuperar su tranquilidad. Esta acción le convierte en un héroe para las criaturas de los cuentos, que ven por fin como alguien es capaz de plantar cara al villano y luchar por ellos y por sus derechos.

Es también significativo señalar cómo la introducción de esta serie de personajes —entre los que se encuentran Pinocho, el lobo feroz, los tres cerditos, Blancanieves, los siete enanitos, etc.— funciona a menudo como fuente de humor, ya que al formar parte del imaginario colectivo, son figuras identificables por el público y objetivos fácilmente parodiables.

2. 2. Vencedor de un torneo de caballeros

Tras la invasión de su ciénaga por parte de los personajes de cuento, Shrek es un ogro con una misión: recuperar su hogar. Por lo tanto, acompañado de Asno, se encamina a Duloc, donde se halla la fortaleza de lord Farquaad. Una vez allí, irrumpe en un torneo que el príncipe está celebrando entre sus caballeros para designar a un

³ La expulsión de los personajes de cuentos de hadas de sus lugares de origen también ha sido tratada en otras ficciones como la serie de cómics *Fables* (2002) de Bill Willingham —en la que se ven obligados a vivir exiliados en Nueva York tras la invasión de sus tierras por un misterioso enemigo, «El Adversario»— y la serie de televisión del canal ABC, *Once Upon a Time* (2011) —en la que los personajes, víctimas de una maldición provocada por la madrastra de Blancanieves han sido privados de sus recuerdos y recluidos en un pueblo del mundo real llamado Storybrook—.

elegido que vaya a rescatar a la princesa con la que pretende casarse para poder ser rey. Ante la aparición del ogro, Farquaad cambia las reglas del torneo y dicta que aquel que de muerte al monstruo será el que emprenda la misión. Shrek los vence a todos, luchando sin galanterías, ni armas, tan solo con la fuerza y habilidades propias de su especie, convirtiéndose involuntariamente en el mejor candidato para ir en busca de la princesa —condición que se le impone para devolverle su ciénaga—.

Esta escena supone el primer encuentro entre el héroe en potencia y el villano de la historia, Lord Farquaad. Este personaje es una clara contraposición de Shrek, ya que se muestra como un falso príncipe azul,⁴ que no solo rompe con este estereotipo por estar físicamente alejado del prototipo —se trata de un hombre pomposo, de corta estatura y posee unas facciones carentes de atractivo—, sino que además se presenta como un déspota intolerante y ambicioso que, como se ha señalado antes, ha desterrado a todas las criaturas mágicas de su reino por considerarlas un crimen contra la naturaleza. El contraste entre ambos personajes se subraya aún más con la banda sonora que acompaña a la introducción de cada uno de ellos. Mientras que Shrek aparece por primera vez ante el espectador al ritmo de una canción de rock — *All Star*, de *Smash Mouth*— cuya letra «concuera perfectamente con la caracterización no convencional del personaje» (Millán Barroso: 2003, 250), la entrada de Farquaad a escena es orquestada por «una música solemne de tambores y órgano» (Gámez Fuentes, 2007: 41) en consonancia con su paso militar y el contexto regio que le rodea. Asimismo, su voluntad de rescatar —o hacer rescatar, para ser más exactos— a la princesa Fiona y casarse con ella no tiene nada que ver con el amor, sino más bien con un requisito que ha de cumplir para poder ser rey⁵. No obstante, a pesar de su papel de antihéroe, este personaje «conserva la categoría de fuente del heroico viaje, como corresponde a las altas figuras de los cuentos» (Millán Barroso, 2003: 252), ya que, como estamos comprobando, todos los momentos heroicos de Shrek —y especialmente, el que se tratará a continuación— son consecuencia de las acciones de lord Farquaad.

2.3. Paladín de la princesa

⁴ La figura del príncipe azul (*Prince Charming*, en inglés) como personaje aparece a partir de la segunda película de la saga y se perfila como una clara antítesis de Shrek: un hombre narcisista que posee belleza exterior y fealdad interior. Se encuentra frustrado y es ridiculizado constantemente porque Shrek ha usurpado su papel de héroe salvador de la princesa y, cegado por sus ansias de venganza y su afán de protagonismo, acaba convirtiéndose en el villano de la historia para intentar recuperar lo que cree que le pertenece por derecho.

⁵ Más tarde, se descubrirá como la princesa utiliza a lord Farquaad en los mismos términos, puesto que lo único que pretende al desposarse con él es romper el hechizo al que se halla sometida.

El siguiente momento de la película en el que Shrek vuelve a posicionarse como héroe es al llevar a cabo la misión prototípica, no solo de los cuentos de hadas, sino de los grandes héroes: rescatar a la princesa del castillo custodiado por un dragón en el que se halla prisionera⁶. A raíz de esto, es interesante señalar lo que dice Propp (1987: 55) con respecto a las mujeres recluidas en los cuentos, puesto que al parecer es frecuente que éstas se conviertan en las futuras esposas de los héroes. En *Shrek*, todo parece apuntar en principio a que Fiona se desposará con lord Farquaad porque es el príncipe y quien ha mandado en su busca precisamente con el fin del matrimonio. Sin embargo, quien realmente la ha rescatado es Shrek, convirtiéndose por tanto y sin pretenderlo con sus acciones, en el futuro esposo de la princesa.

La secuencia del rescate resulta además clave fundamentalmente por dos razones. Por un lado, es la parte del film en el que más se incide en la oposición entre las figuras del ogro y del príncipe azul, mientras que por otra, se hace uso de las convenciones de los cuentos de hadas para ridiculizarlas y caracterizar a los personajes, especialmente al héroe y la heroína de la historia. Ambos parten de creencias contrarias con respecto a los cuentos —Shrek es escéptico, mientras que Fiona se muestra creyente— para acabar adoptando, en cierto modo, la perspectiva del otro.

Oposición entre ogro y príncipe azul

Shrek vuelve a demostrar, al igual que en el torneo, ser mejor que los supuestos caballeros de verdad, al triunfar allí donde ellos no lo consiguieron, como demuestran los esqueletos calcinados que Asno y él se encuentran a su paso. A pesar de que se atavía con restos de las armaduras de los caídos y llega a empuñar una espada, no usa las armas de manera convencional para dar muerte al dragón, sino que en vez de la fuerza bruta usa su astucia para impedir que les persiga. Él cumple con su misión, pero no actúa en principio como se esperaría de un caballero, porque no lo es, es un ogro y tiene su propia forma de hacer las cosas, hecho que no desmerece su condición de héroe. Esto queda muy bien ilustrado en una de las conversaciones entre Shrek y la princesa Fiona:

FIONA: You didn't slay the dragon?
SHREK: It's on my "to-do" list. Now c'mon!

⁶ Por lo tanto, en esta escena, y a su humilde manera, Shrek se equipara con héroes legendarios de la talla de Perseo, San Jorge, Tristán, Sigfrido, Beowulf, etc.

FIONA: But this isn't right! You're meant to charge in, sword drawn, banner flying! That's what all the other knights did.
SHREK (indicating a knight skeleton): Yeah, right before they burst into flame.
[...]
FIONA: What kind of knight are you?
SHREK: One of a kind.
(Adamson y Jenson, 2001)

El contraste entre ogro y caballero también se recalca visualmente en la escena en la que Shrek se encuentra dentro de la habitación de la princesa y se acerca para despertarla (Fig. 3.). Decorando una de las paredes de la habitación se aprecia un tapiz en el que aparece la imagen prototípica del caballero andante.



Fig. 3. Shrek se aproxima a la princesa para despertarla

El ogro, vestido con partes de armadura, grande, feo y sucio no podría diferenciarse más de la imagen idílica representada en la tela que muestra a un caballero vestido completamente de armadura, montando un espléndido corcel y ondeando su estandarte.

Convenciones de los cuentos de hadas

El caballero del tapiz también nos remite al cuento que aparecía al comienzo de la película y del que Shrek se mofaba. Sin embargo, ahora hace uso de esa información para encontrar a la princesa, ya que, cuando Asno le pregunta por el paradero de la misma, él no duda en responder: «The princess will be up the stairs in the highest room, in the tallest tower» (Adamson y Jenson, 2001) sometiéndose, a pesar de su inicial escepticismo, a las convenciones de los cuentos de hadas. Y, en efecto, éstas le ayudarán a alcanzar su objetivo.

La princesa, en cambio, tiene una visión distinta a la de Shrek con respecto a las reglas de conducta extraídas de los cuentos. Ella en principio cree que siguiendo estas normas y aguardando pacientemente a su valiente salvador conseguirá su final

feliz. De hecho, el personaje de Fiona parece cumplir, en apariencia, con el estereotipo de princesa: su belleza⁷, sus modales, su aparente delicadeza nos remiten a ello. Sin embargo, el espectador no tarda en descubrir que es todo lo contrario. Fiona es una princesa pragmática, una falsa Bella Durmiente, que se finge dormida cuando su salvador aparece, únicamente porque cree que siguiendo las convenciones dictadas en los cuentos de hadas podrá ser rescatada, romper su hechizo y tener un final feliz. Por lo tanto, «contrary to Disney's damsels in distress, Fiona embraces the rules consciously» (Márquez Pérez: 2003, 284) y, ante la llegada del que cree que es el caballero que va a rescatarla, coge un ramo de flores entre las manos —imitando a la Bella Durmiente de Walt Disney— e incluso pone sus labios en posición de besar⁸.

Normalmente, las princesas en los cuentos suelen ser personajes pasivos, totalmente dependientes de un príncipe que las salve y de sentido a su vida. Este estereotipo también es desmontado por Fiona, que se erige como un personaje activo, una princesa guerrera capaz de defenderse por sí misma, «demostrando su independencia en la fuerza física con respecto al género masculino» (Martín Nuñez, 2009: 16). Esta cualidad de Fiona se pone de manifiesto cuando realiza una exhibición de artes marciales —deudoras de películas de acción como *The Matrix* (1999), *Charlie's Angels* (2000) o *Tigre y Dragón* (2000)— para derrotar a Robin Hood y su banda. Esta idea se verá aún más reforzada en la película que cierra la saga de las aventuras del ogro —*Shrek Forever After*— en la que se presenta una realidad alternativa en la que Shrek no habría existido, y como consecuencia de su ausencia, es la propia princesa quien se rescata a sí misma. Incluso, en los momentos en los que Fiona parece asemejarse a las princesas de Disney, «the parallelism only serves to bring them more separate» (Márquez Pérez, 2003: 285). Así ocurre, por ejemplo, en la escena en la que mantiene un diálogo musical con un pájaro —una clara alusión a *Snow White and the Seven Dwarfs* (1937)—, solo que en esta ocasión, la canción termina con la muerte del pájaro por intentar medir su voz con la de la princesa.

2.4. El amor verdadero que rompe el hechizo

⁷ Los rasgos de Fiona remiten al ideal de mujer típico de los prerrafaelistas: cabello largo y de tono cobrizo, tez blanca y rasgos delicados. El pelo largo suele ser un rasgo común entre las princesas de cuento y tradicionalmente se interpreta como un signo de belleza femenina. De acuerdo con Vladimir Propp, «Los largos cabellos [...] confieren a la princesa una fascinación especial» (Propp, 1987: 54).

⁸ En este sentido, la actitud de Fiona recuerda al siguiente microrrelato del escritor Marco Denevi en el que se parodia el motivo del beso en los cuentos de hadas:

«La Bella Durmiente cierra los ojos pero no duerme. Está esperando al Príncipe. Y cuando lo oye acercarse simula un sueño todavía más profundo. Nadie se lo ha dicho pero ella lo sabe. Sabe que ningún príncipe pasa junto a una mujer que tenga los ojos bien abiertos» (Denevi, 1973: 215).

Una vez rescatada la princesa y abandonado el castillo, las aventuras del héroe y la heroína siguen su curso, siendo éstas esenciales para el devenir de la historia puesto que «representan la búsqueda de la otra mitad, de la fuerza complementaria mediante la cual se consigue el equilibrio, la armonía y todo lo indispensable para *vivir por siempre feliz*» (Cooper, 2004: 93). En su viaje de regreso, los protagonistas se internan en otra convención de los cuentos: el bosque, que, de acuerdo con Vladimir Propp (1987: 77) «constituye por regla general, una barrera que retiene al héroe». Es en este entorno, que ocupa prácticamente todo el viaje de regreso, donde se produce el enamoramiento entre el ogro y la princesa, que dejan sus diferencias a un lado y empiezan poco a poco a ser conscientes de lo que les une. La banda sonora vuelve a adquirir bastante protagonismo en esta parte de la historia, pues se suceden tres canciones románticas que ilustran los distintos estadios de la relación entre Shrek y Fiona, siendo especialmente relevante *My Beloved Monster*, del grupo Eels. La letra de esta canción de rock —género musical vinculado anteriormente a Shrek en la película— alude a una relación amorosa entre un humano y un monstruo femenino, subrayando lo que el espectador está visionando, a la vez que crea una aparente confusión de roles que cobrará más sentido cuando poco después se desvele el secreto de Fiona: su maldición la transforma en ogresa por las noches y solo un beso de amor verdadero podrá devolverle su verdadera forma.

Por otro lado, la historia de amor entre ogro y princesa supone una reinterpretación del mito de la Bella y la Bestia. Este mito, que hunde sus raíces en la literatura francesa del siglo XVIII y cuyo texto original es obra de Gabrielle-Suzanne Barbot de Villeneuve, cuenta la historia de un príncipe transformado en Bestia por una maldición, y que no recuperará su verdadero aspecto humano hasta que una joven virgen le demuestre su afecto. Sin embargo, la versión más conocida en la actualidad es la que llevó a cabo la factoría Disney en 1991 —*Beauty and the Beast*— y que es, además, la película que sirve como hipotexto a *Shrek* para realizar su subversión. En este caso, la maldición no recae sobre el príncipe, sino sobre la princesa, siendo este motivo el que provoca la demora de los personajes en el bosque, y el que facilita que los dos protagonistas acaben juntos al tener en común su condición de ogros. Asimismo, mientras que en la película de Disney la Bestia se vuelve más refinada y civilizada por el contacto con Bella, en *Shrek* ocurre precisamente lo contrario, ya que Fiona no duda en abandonar sus modales y buenas maneras ante la presencia del

ogro llegando a eructar, hacer uso de la violencia e incluso a degustar ratas de campo.

El final de la historia original también se verá subvertido en la película cuando la princesa, al romperse el hechizo, pierda su apariencia humana para adquirir su verdadera y definitiva forma: la de ogresa. Por lo tanto, mientras que en la película de Disney la belleza física triunfa al final —a pesar del *leitmotif* de que ésta se encuentra en el interior—, «in *Shrek* that assertion is ultimately respected and reinforced with a final message of self-acceptance» (Márquez Pérez, 2003: 285).

En última instancia, Shrek, fiel a su papel de héroe, desenmascara al falso príncipe, sacando a la luz sus verdaderas motivaciones para casarse con Fiona —ser coronado rey— y se posiciona como el único capaz de hacerse valedor del amor de la princesa, sincerándose con ella y demostrándole que la ama incondicionalmente. Como prueba de ello, logra el objetivo final: poner fin al encantamiento y desposarse con ella, asumiendo definitivamente el lugar y el papel destinado en principio al príncipe azul.

3. CONCLUSIÓN

Es interesante observar cómo de una pequeña semilla de apenas treinta páginas ha germinado no solo una película, sino todo un universo fílmico, sustentado en la sencilla pero efectiva idea de que la condición de monstruo no determina el papel que éste puede desempeñar en una historia.

Shrek se adscribe a dos de las tendencias más extendidas en las ficciones actuales. Por un lado, se posiciona como una reescritura de cuentos de hadas, en la que los personajes se alejan de los patrones marcados por la tradición y empiezan a crear los suyos propios. Mientras que, por otro, sigue la línea de muchas ficciones de género fantástico actuales, en las que se produce una humanización del monstruo —de hecho, en la película los protagonistas ofrecen unos rasgos físicos más dulcificados y una personalidad más bondadosa que en el cuento original, de cara a una mayor aceptación por parte del público—. Esta humanización supone una evolución del rol que el monstruo habitualmente desempeña en la historia, puesto que pasa de ser considerado el villano a posicionarse como héroe, un título con el que nunca acabará de estar del todo cómodo —como demuestra la ambigüedad moral a menudo presente

en este tipo de personajes—, pero que sin embargo acabará desempeñando con gran éxito.

BIBLIOGRAFÍA

- Adamson, Andrew y Vicky Jenson (dir.) (2001). *Shrek*. EE.UU.: DreamWorks.
- Cooper, J. C. (2004): *Cuentos de hadas. Alegorías de los Mundos Internos*. Barcelona: Sirio.
- Denevi, Marco (1973). «La Bella durmiente del bosque y el príncipe» en *Antología precoz*. Santiago de Chile: Editorial Universitaria.
- Gámez Fuentes, María José (2007): *Guía para ver y analizar Shrek*. Valencia: Nau Llibres.
- Márquez Pérez, Aída (2003). «*Shrek: The Animated Fairytale Princess Re-invented*», en Ignacio M. Palacios Martínez (ed.), *Fifty Years of English Studies in Spain (1952-2002)*. Santiago de Compostela: Universidad de Santiago de Compostela, pp. 281-286.
- Martín Nuñez, Marta (2009). «Las cuatro identidades de Fiona». *L'Atalante, Revista de estudios cinematográficos*, núm. 8, pp.12-19.
- Millán Barroso, Pedro Javier (2003). «*Shrek: Reflexiones contadas sobre la ficción y la parodia*». *CAUCE, Revista de Filología y su Didáctica*, núm. 26, pp. 231-260.
- Pardo Garcia, Pedro Javier (2005). «Beyond adaptation: Frankenstein's postmodern progeny» en Mireia Aragay (ed.), *Books in motion: adaptation, intertextuality, authorship*. Ámsterdam y Nueva York: Rodopi, pp. 223-42.
- Propp, Vladimir (1987). *Las raíces históricas del cuento*, (José Martín Arancibia [trad.]). Madrid: Fundamentos.
- Rosen, Brenda (2009). *The Mythical Creatures Bible. The Definitive Guide to Legendary Beings*. Nueva York: Sterling.
- Steig, William (2012): *iShrek!* (Elena del Amo [trad.]). Barcelona: Libros del Zorro Rojo.