



**UNIVERSIDAD CATÓLICA ANDRÉS BELLO  
FACULTAD DE HUMANIDADES Y EDUCACIÓN  
ESCUELA DE COMUNICACIÓN SOCIAL  
MENCIÓN ARTES AUDIOVISUALES  
"TRABAJO DE GRADO"**

**PRÍNCIPE Y HADA VS. OGRO Y ASNO: DIFERENTES FORMAS  
DE PRESENTAR LOS ARQUETIPOS CINEMATOGRAFICOS**

**TESISTA: GABRIELA A. CASTILLO F.**

**TUTOR: ELISA MARTÍNEZ**

**CARACAS, SEPTIEMBRE DE 2005**

## INTRODUCCIÓN

El cine se ha caracterizado por contar historias completas, con inicio, desenlace y final, narradas por personajes diversos: buenos, malos, bellas, feos, muy gordos o muy flacos... Pero son siempre personas que nos transmiten emociones y que permanecen en la memoria porque simplemente llamaron nuestra atención.

Esto es mucho más evidente cuando nos referimos a películas de dibujos animados. Los personajes que le dan vida a un cuento tienen que tener encanto para que el público, y especialmente los niños, principales espectadores de este tipo de filmografía, se identifiquen con ellos, y los hagan sus grandes héroes o los temibles e inolvidables villanos.

Por décadas, se ha arraigado en las niñas el sueño de convertirse en la princesa que espera a que su príncipe azul la rescate del castillo en el que está encerrada por la maldad. Los niños, durante sus juegos, se convierten en los guerreros que luchan contra todo para obtener un tesoro y ganarse el amor de la bella doncella.

Los personajes de los cuentos tradicionales que han sido modelo, poseen ciertamente diferencias en cuanto a su forma o apariencia, sin embargo no son tan disímiles en el contenido, haciendo énfasis en lo que se conoce como arquetipos.

La historia clásica de Walt Disney, "*La Bella Durmiente*", producida en 1959, es ejemplo claro de esta tradición: una princesa encantadora es víctima de un cruel hechizo que la mantiene dormida esperando el beso de un apuesto príncipe. Por supuesto, los protagonistas tienen que vencer la malicia de una poderosa y fea hechicera.

Por otro lado, en el año 2001, Dreamworks Production estrenó “*Shrek*”, una película de dibujos animados que se desliga de lo que se tenía acostumbrado al público, y que sorpresivamente se convierte en éxito de taquillas. Se trata de la historia de un ogro que rescata por accidente a una princesa que termina siendo igualmente ogro.

La esencia de la historia es la misma, una película de dibujos animados en la que los personajes viven una historia superficialmente nada nueva, pero la construcción de estos personajes resulta opuesta a lo que se podría llamar tradición. De hecho, el grande, verde, gordo, sucio y feo ogro, desea en todo momento mantenerse alejado de los felices y bellos personajes de películas como Blanca Nieves, Bambi, Los Tres Cochinitos, Hansen y Gretel o Pinocho.

El héroe, el mentor, la doncella, los guardianes del umbral, la sombra, etc., están presentes en ambas narraciones fílmicas, pero al intervenir con formas distintas podrían traer consigo otro significado.

Por ello, analizar la construcción de los personajes y sus roles en las historias resulta un objetivo interesante. Parece importante tratar de identificar los elementos que de cierta manera cambiarían la sustancia de un cuento, simplemente porque se le da otro matiz en apariencia a los personajes que actúan. Esto contribuye a otorgarle a las personas interesadas en trabajar en la elaboración de narraciones cinematográficas inéditas, un mayor conocimiento sobre construcción de personajes.

En las páginas siguientes se identifican las diferencias de forma que hacen de “*La Bella Durmiente*” y “*Shrek*” dos cuentos pericados, pero narrados por personajes que podrían parecer opuestos.

El estudio basado en una matriz semiótica original, que integra las propuestas de tres importantes autores como Ferdinand De Saussure, Tadeusz Kowzan y

Christopher Vogler, se dirige a la construcción y presentación de personajes en dos producciones de dibujos animados, realizadas en los Estados Unidos por los estudios Disney y Dreamworks: “*La Bella Durmiente*” (1959), y “*Shrek*” (2001), respectivamente. Ambos films en versiones originales y traducidos al español.

Por supuesto, el análisis se hace con la segmentación de las películas en secuencias de acción. Así mismo, la matriz semiótica se aplica a cuatro personajes por historia, correspondiéndose con los roles de protagonistas, aliado o mejor amigo y villano.

La construcción de personajes que narren una historia determinada y la lleven a un público que la sigue hasta su final, no es un proceso nuevo en la elaboración de un guión cinematográfico. Sin embargo, se intenta con el presente trabajo conceder a los escritores o guionistas un mayor número de herramientas, que les permitan afianzar en la memoria del público personajes perdurables en la filmografía.

## **CAP. 1: CREACIÓN DE PERSONAJES CINEMATOGRAFICOS**

Las historias y relatos de diferentes géneros han acompañado al hombre en la construcción de sociedades. Seguramente en las civilizaciones antiguas existía lo que hoy se conoce como chisme, porque siempre se ha sentido la necesidad de narrar o describir cosas que hacemos, que nos pasan o que ocurren en nuestro entorno.

Sin embargo, no siempre se han tratado de hechos reales que afectaron de algún modo a alguien específicamente. Muchas veces se han creado historias fantásticas con la finalidad de entretener a un número determinado de espectadores. De esta necesidad de comunicación y entretenimiento que tiene el hombre como ser individual y social, han surgido un sin número de narraciones, entre ellas,

1. los mitos y leyendas, entendidos como relatos en los que se utiliza como base algún hecho histórico de una región, pero en los que se distorsionan las realidades para hacer fantásticas aventuras,
2. los cuentos, que se definen como relatos breves que el autor trabaja desde su imaginación para crear historias irreales,
3. las novelas, con una mayor extensión que la de los cuentos, pero basadas, igualmente, en descripciones y narraciones de acciones fingidas, y
4. las películas, que no son obras literarias sino imágenes en movimiento que cuentan una historia, de algo o de alguien, durante un tiempo determinado.

Así, a pesar de tratarse de contenidos y géneros distintos, encontramos entre los tipos de narración mencionados un aspecto importante que comparten: todos esos

productos, de la sociedad, de la literatura o de la cinematografía, tratan historias y/o acciones de personajes. Es decir, reales o imaginarios, humanos o personificados, son actores que realizan acciones para conseguir o evitar algo, que puede ser otro personaje o una situación. Los personajes son los que llevan la historia, los que la desarrollan y la sufren, con todo y sus consecuencias.

### **1.1 ¿Cómo surge la idea?**

En todo proceso creativo el autor, sea pintor, escritor, guionista, etc., parte de una idea básica sobre algo que le gustaría trabajar porque le llama la atención. En el caso específico del guionista cinematográfico, la idea es una especie de enunciado elemental en el que se describe, de forma resumida y consistente, la trama de una película. En este enunciado es muy importante que el guionista ya tenga una noción de quién será, al menos, el protagonista de su historia.

El guionista, como creador, no es sólo la persona que escribe la historia, sino es quien le da vida a los personajes con características únicas. Por ello, es muy difícil identificar el momento específico en el que el autor piensa en la historia y, aparte, el momento en el que comienza a construir un personaje. Generalmente, ambos procesos vienen de la mano, porque los hechos se imaginan con alguien que los ejecuta y los sufre.

Entonces, la idea de una historia cinematográfica y sus personajes surge de una inquietud del que escribe, esto por encima de que su idea parezca semejante a una película ya realizada. Joseph Campbell (1959) convalida esta fuente cuando asegura que existe una "...sugestión de que nos queda por experimentar algo más que lo que podrá ser nunca sabido o contado." (p.11)

El proceso de creación es un acto muy personal, y aún cuando se desarrollan ciertas ideas con un grupo de trabajo, lo que resulta es una mezcla de experiencias de los guionistas, por supuesto con un hilo conductor. Esto es así, porque nadie sabe más de la idea que uno mismo; como lo dijo Campbell (1959) "...cada uno de nosotros tiene su panteón de sueños, privado, inadvertido, rudimentario pero que obra en secreto" (p.12), del que se extrae la mejor materia prima para contar algo nuevo.

Sin embargo, no siempre se relatan historias que le hayan pasado al guionista. Las anécdotas de familiares y amigos también pueden ser una película. Pero cuando el autor decide convertir esos sucesos en cine, tiene que investigar a profundidad los hechos y hacer preguntas a su fuente para obtener el material necesario de su historia. Así mismo, debe observar minuciosamente los comportamientos, actitudes y respuestas de quienes vivieron el hecho, todo esto con la finalidad de realizar los primeros bocetos de quienes se convertirán en los personajes. (Linda Seger, 2000)

## **1.2 Personificar al personaje**

Toda la información recabada desde el momento en que surge la idea de una película o de uno de sus personajes, sirve para que el guionista caracterice y personifique con propiedad a quienes llevan la historia, bien sean individuos de carne y hueso o sean animaciones. Lo importante es humanizar a los personajes con la esencia que los haga coherentes (Seger, 2000), para que el público se acerque a ellos, sienta sus necesidades y se involucre con sus conflictos.

Sin duda, la mejor manera de crear este nexo es dándole a los personajes características físicas, racionales y emocionales de seres humanos. Es decir, que cada uno se trabaje a profundidad para lograr, por encima de todo, la credibilidad de los personajes y, por consiguiente, de la historia completa.

Buscamos personas cuyas características nos resulten familiares. Así que una vez creamos un personaje acertado, entonces el arte consiste en intentar conservarlo fresco y actual y en mantener al mismo tiempo todos esos detalles y emociones coherentes y específicos que tranquilizan al público. (Gill en Seger, 2000; p. 39)

Uno de los métodos que facilita esta labor es lo que Linda Seger (2000) llama historia de fondo, que no es más que una especie de biografía y perfil que el guionista hace de los personajes de su historia, con la finalidad de conocerlos, relacionarlos con la narración fílmica y entender las actitudes y decisiones que tomen ante una situación.

Según Seger (2000), la historia de fondo podría incluir información relacionada con:

- Fisiología: edad, sexo, apariencia, defectos físicos, etc.
- Sociología: educación, profesión, religión, pasatiempos.
- Psicología: valores morales, ambiciones, temperamento, complejos, personalidad (extrovertida o introvertida).

Así mismo, es necesario e importante que cada personaje, y especialmente los protagónicos, posean móviles claros que lo lleven a ejecutar ciertas acciones en un momento determinado. Es decir, sus objetivos externos e internos deben ser fáciles de entender, para identificar con mayor precisión el conflicto que guía la historia.

### 1.2.1 La importancia de la fisiología

Al ser el cine un medio eminentemente visual, lo primero que el público percibe son las formas plasmadas en la pantalla. La primera impresión que se tiene de los personajes proviene del físico, más allá de la personalidad, actitud e intención. Por

ello, es importante a la hora de crear personajes, tener claro lo que se desea expresar desde el primer momento, ya que existen diversos métodos de construcción de personajes, pero lo irrelevante es la intención del autor para que la representación de quien guía la historia pueda considerarse real.

Frecuentemente uno de los primeros pasos en la creación consiste en la visualización de la forma que tendrá el personaje, porque los rasgos de personalidad suelen coincidir con un aspecto físico: sexo, edad, tez de la piel, vestimenta, etc., ya que el guionista prefiere conectar directamente el mundo interior del personaje con lo que refleja.

Otras veces, se puede crear a un personaje partiendo de alguna característica física que lo afecta, y por la cual se comporta de cierta manera. Linda Seger (2000) asegura que un rasgo específico, bien desarrollado, puede llegar a definir por completo a un personaje. “Sin embargo, al crear estos trucos característicos de los personajes se corre un cierto peligro... En lugar de proporcionar información nueva, resultan confusos y restrictivos y acaban por convertir al personaje en una caricatura.” (p. 119)

Por otro lado, también se puede desligar la apariencia física de los personajes de su mundo interior. De hecho, actualmente, es frecuente esta tendencia. El aspecto corporal se divorcia de los rasgos de personalidad, lo que resulta sorprendente para la audiencia porque se rompen los paradigmas, y las inferencias en cuanto a personalidad resultan ser erróneas.

### 1.2.2 Un mundo interior lo hace verosímil

Por encima de las características físicas y la naturaleza de los personajes, estos son personas en un sentido emocional. Al poseer motivos que impulsan sus acciones

se les otorgan inmediatamente sentimientos hacia sus metas y hacia los otros personajes de la historia cinematográfica.

Sin embargo, las emociones son solo un rasgo de personalidad que humanizan al personaje. También es necesario tomar en cuenta, y agregar, actitudes y valores que se irán mostrando por medio de lo que hace.

Estos tres componentes son los esenciales para construir al personaje verosímil del que se ha hablado, porque se le trata como una persona con padecimientos, lo que contribuye a la identificación del público. Barry Morrow asegura en Seger (2000), que las emociones, actitudes y valores ayudan a entender quiénes son los personajes y por qué actúan de cierta manera.

Así mismo, estos elementos contribuyen a dar respuestas creíbles y personalizadas a los estímulos, porque los personajes pueden tener motivos similares, pero sus comportamientos, si están contruidos como individuos, siempre serán distintos, tal como ocurre en la vida real.

Otro rasgo que profundiza la personalidad es lo que llama Linda Seger (2000) detalles. Esto se refiere a los pormenores en el comportamiento que caracterizan a un personaje en particular. Por ejemplo, la pulcritud, el miedo a la oscuridad, el gusto por los deportes extremos; son datos que, a pesar de no parecer pertinentes en la biografía del personaje, le dan antecedentes y encaminan sus acciones.

Todos estos componentes deben estar conectados entre sí para que el personaje viva y actúe en una dirección, detrás de sus objetivos y metas. Y la mejor forma que tiene el guionista de saber si es creíble, si posee una personalidad integral, es recurriendo a la propia experiencia, porque como persona que ha interactuado con otras, está en condiciones de saber si el individuo que creó puede existir y actuar, de forma coherente, como lo ha determinado.

### 1.3 Apoyo de los personajes secundarios

En la vida real las personas están en continuo contacto con los demás, incluyendo los seres queridos que son más próximos que el compañero del autobús o la cajera del supermercado. Igualmente sucede con los personajes en las historias cinematográficas, porque, aunque existen películas sobre la vida solitaria de alguien, en algún momento se hace referencia a un familiar, amigo o a la persona amada.

Los personajes que acompañan a la figura que protagoniza la narración son los denominados secundarios. Ellos se crean con la finalidad de dar un contexto y una interacción con el personaje principal. Por supuesto, cada personaje secundario debe tener además un objetivo específico por el cual participa en la historia, ya que no sirve introducir personajes sin sentido, que no contribuyen en nada al desarrollo de lo que se está contando.

Al igual que los personajes principales, los secundarios deben pasar por un proceso de creación en el que se le den características físicas y emocionales. El hecho de que sean “secundarios” no significa que sean poco profundos o que no estén bien caracterizados.

Por el contrario, resulta interesante crear personajes bien definidos, que apoyen al protagonista o que representen un obstáculo para alcanzar su meta. Además, no sólo la relación con el personaje principal es lo que debe prevalecer, también es importante considerar las relaciones con los demás personajes secundarios, sobre todo cuando existen contrastes de personalidad.

Por ello, para Linda Seger (2000), “La incorporación de personajes secundarios a una historia amplía su paleta de colores” (p.109), ellos agregan profundidad, color y textura.

## **CAP. 2: ARQUETIPOS EN LA CONSTRUCCIÓN DE PERSONAJES CINEMATOGRAFICOS**

La comunicación verbal es una de las facultades que los seres humanos han desarrollado a lo largo de la historia para hacerse entender y para obtener lo que desean. Por ello, los idiomas cuentan con un sin número de palabras, las lenguas con otro tanto que le dan identidad a regiones geográficas específicas, y hasta el habla cotidiano cuenta con conceptos que marcan, por ejemplo, una brecha generacional.

Sin embargo, la categorización de los animales, los vegetales, la ropa, los libros, etc., ayuda a que la comunicación sea efectiva cuando se desea transmitir una idea con pocas palabras. Así, si vamos a una tienda y pedimos un jean negro, el vendedor sabrá inmediatamente cuál es el tipo de tela solicitado y lo encontrará sin problema.

El sociólogo Anthony Giddens (1995) asegura que “todo pensamiento implica categorías por medio de las cuales clasificamos nuestra experiencia” (p. 292), y el proceso cinematográfico no escapa de ello. En la escritura, tratamiento y producción de un guión, con frecuencia se utilizan términos que encierran a un grupo de personajes que comparten ciertas características físicas y/o emocionales; cualidades que además son conocidas y entendidas por la audiencia, como por ejemplo el héroe, el villano, la niña rica, el mafioso, etc.

Pero la categorización de personajes en el cine no sólo se refiere a un ahorro de palabras. Los estudiosos del séptimo arte y de la creación de personajes conceptualizaron cada grupo como un arquetipo, que trae consigo un estilo de vida, un comportamiento y una carga afectiva que utilizan los cineastas para desarrollar las historias y crear relaciones entre los personajes y el público.

## 2.1 ¿Qué es un arquetipo?

Un arquetipo es un patrón antiguo que las personas usan para clasificar y diferenciar a otro grupo de personas, comportamientos, personalidades o relaciones. Cada arquetipo tiene características definidas que ubican a los individuos en un concepto concreto, porque pertenece al dominio colectivo.

En la cinematografía es recurrente la creación de personajes que comparten cualidades arquetípicas, es decir, cuerpos y conductas que parecen extraídos de un recetario de personajes: el protagonista alto, fornido, buen mozo, humilde y romántico, versus el villano viejo, calvo, gordo, egoísta e insensible.

Generalmente cuando se utiliza el término existe una tendencia a darle un significado negativo, porque los arquetipos se asocian con una disminución del pensamiento individual; es como si la flojera intelectual le ganara la batalla a la creatividad, por lo que es más fácil tomar el camino de lo ya establecido, las categorizaciones.

Sin embargo, los creadores de la filmografía utilizan estas predefiniciones para conectar a un público numeroso con personajes que poseen características reconocibles, y que están cargados de lo que Carl Jung (1984) llama “valor afectivo” (p.153). Es decir, los personajes arquetípicos ya están bien establecidos en la consciencia del público, y además representan un sin número de emociones y actitudes de la realidad.

Es por esto que Christopher Vogler (1998) asegura que el guionista debe tener conciencia del poder y del rol que poseen los arquetipos dentro de una película, para poder escribir una historia sólida narrada por personajes construidos sobre una base creíble.

Así mismo, es importante tener claro que en la realidad las personas no son sólo blancas o negras, altas o bajas, buenas o malas; existen colores y estaturas intermedias, al igual que situaciones que estimulan comportamientos diferentes. Sin embargo, las categorías sencillas y extremas encierran una gama de elementos explotables por el escritor, que debe manejar el volumen que desea darle a una característica específica para definir a sus personajes.

Del manejo de los diferentes arquetipos, se puede construir un personaje novedoso, sin base en la realidad. Y esto es factible cuando se enfatiza en la idea de que los arquetipos no son sólo formas físicas, y que un personaje puede hacer uso de varios de ellos para cumplir con una función dramática y causar un efecto específico en algún momento de la película. (Vogler, 1998)

## **2.2 Los arquetipos de la cinematografía**

Son muchos los autores que categorizan a los personajes de las películas cinematográficas según cualidades específicas. Sin embargo, no son sólo características físicas o personalidades lo que importa, también los roles dentro de la trama y las relaciones que existen con los protagonistas pueden representar arquetipos interesantes, ya que se repiten de una u otra manera en las películas aunque con diferentes formas.

En este rasgo se basa la categorización arquetípica de Vogler (1998), que en su libro *The writer's journey* explica la función de siete tipos de personajes en el desarrollo dramático de la historia. El autor señala con claridad, que los arquetipos estudiados por él, no son los únicos en la filmografía, pero resaltan porque son los que en su mayoría se encuentran presentes en las películas. Así mismo, Vogler (1998) señala que los arquetipos no vienen dados por un personaje, sino por patrones que él puede usar como máscaras para jugar un papel determinado.

### 2.2.1 Héroe

A pesar de que las historias cinematográficas tienen muchas formas de ser contadas, es muy frecuente encontrar a un protagonista que desarrolla un momento de su vida frente a la audiencia, y que interactúa con otros personajes que varían su importancia, según el rol que cumplen y su aporte al desenvolvimiento de la película.

Este personaje protagónico que tiene la misión de proteger y servir a los otros, es el arquetipo que Vogler (1998) denomina “Héroe”. Sin embargo, no se trata tan solo de una figura que ejecuta acciones determinadas; el héroe es una combinación de actitudes, comportamientos y pensamientos que conforman un tipo de personalidad. Tan es así, que además de corresponderle este arquetipo la mayoría de las veces al protagonista, cualquier personaje dentro de la historia puede adoptar comportamientos heroicos en algún momento de la narración cinematográfica.

Según Vogler (1998), este arquetipo cumple con dos funciones básicas: una función psicológica y una función dramática integrada por varios aspectos.

a) Función psicológica: la creación de un arquetipo denominado héroe tiene como objetivo darle al personaje una identidad propia que lo haga diferente del resto de la gente, para así justificar el hecho de que se invierta un tiempo determinado en contar su historia. Por ello, en ocasiones las narraciones cinematográficas dedican un fragmento al proceso de separación del héroe de su hogar o de su familia, para hacer evidente la necesidad del personaje de cambiar algo en la vida que ha llevado hasta ese momento.

Así mismo, el arquetipo resulta de la integración de muchas cualidades o partes de la personalidad, que se combinan para formar lo que se conoce como mundo interior.

b) Función dramática: además de poseer una justificación psicológica, el héroe cumple con un rol que satisface la necesidad de saber cuáles son los argumentos de la selección de ese personaje, y no de otro, para representar el arquetipo. Por ejemplo, dentro de sus objetivos dramáticos, Vogler (1998) menciona la identificación de la audiencia, es decir, la construcción del personaje con cualidades mixtas y universales, que le permitan al público reflejar una parte de sí en el arquetipo, y además lograr la admiración de los espectadores para que quieran ser como él, y para que se conecten emocionalmente con sus padecimientos. Sin embargo, es importante que los héroes representen características reales, y que además el guionista considere los vicios, imperfecciones y debilidades para otorgarle credibilidad al personaje, incluyendo conflictos que deba superar para alcanzar sus metas, como ocurre comúnmente en la vida de las personas.

Otra función importante del héroe es evolucionar con cada obstáculo que se le presenta para lograr lo que desea. Si el personaje comienza la historia de una forma A y la termina de una forma E, quiere decir que tuvo que atravesar varios momentos que significaron cambios importantes en su recorrido y de los cuales aprendió. Por esta razón, Vogler (1998) mantiene esta función como una de las guías más importantes para saber quién es realmente el protagonista de la película, ya que basta con preguntarse cuál es el personaje que más creció en el transcurso de la historia.

Sin embargo, crecer no solamente significa asimilar los hechos, sino actuar a favor de lo que el héroe desea, por esto es el arquetipo que generalmente más actúa en la narración. Por supuesto no siempre el personaje está ejecutando acciones, existen guiones en los que el héroe sólo asume el control de su destino en el momento decisivo de la historia, tomando riesgos y responsabilidades.

Otra función dramática del héroe es la facultad del personaje de dar algo valioso en beneficio de los demás, sacrificando sus intereses y hasta su propia vida.

Es por ello que el sacrificio es irrelevante en este arquetipo para Vogler (1998), porque en ocasiones puede llegar a ser “la verdadera máscara de un héroe.” (p. 38)

Igualmente, la constante confrontación del personaje con la muerte es un elemento que no se le escapa a los creadores de historias cinematográficas. Y no sólo se trata de la muerte física, si no de las desilusiones que afectan al héroe y que pueden lograr un fallecimiento simbólico, del cual debe renacer en la búsqueda de sus objetivos.

Por otro lado, al ser el héroe un arquetipo que puede expresar una energía, es capaz de ser representado por diferentes tipos de personajes: héroes solitarios que realizan acciones determinadas por alguna rebeldía contra la sociedad, o anti-héroes a los que las circunstancias los obligan a servirle a los demás, pero que poseen características opuestas a lo que se está acostumbrado.

### 2.2.2 Mentor

Los protagonistas de una narración cinematográfica no están solos en su largo viaje; es muy frecuente que existan otros personajes que, con diferentes funciones, enriquecen la historia y la vida del héroe de una u otra forma. Uno de los arquetipos más resaltantes que ayuda al personaje principal en su evolución, es el que Vogler (1998) llama “Mentor”.

El mentor está definido como aquella figura que usualmente acompaña y entrena al héroe física, intelectual o emocionalmente, para que pueda enfrentarse a los obstáculos que se le presentarán mientras alcanza sus objetivos.

El arquetipo del mentor es igualmente una energía que puede ser representada por diversos personajes en momentos específicos de la historia. Sin embargo, resulta

fácil ejemplificar personajes específicos en la cinematografía que acompañan al héroe en su travesía: el hada madrina de *La Cenicienta*, el Oráculo en la trilogía *Matrix*, o el imponente mago Gandalf en *El Señor de los Anillos*.

a) Función psicológica: el arquetipo cinematográfico que representa el mentor posee cualidades que le podrían resultar paternas al héroe, porque es un personaje muy cercano que actúa en ocasiones como consciencia del protagonista, y lo guía durante su viaje. Es por ello que algunos escritores utilizan este recurso creando un rechazo emocional del héroe hacia el mentor, porque el modelo de padres que tuvo no fue el apropiado.

Así mismo, el mentor conecta al héroe con las demás cosas, porque lo ayuda a encontrar la vía para alcanzar sus más altas aspiraciones y lo forma para sobrevivir en la vida.

b) Función dramática: como se mencionó anteriormente, una de las funciones más importantes del héroe es aprender de lo que se le presenta en el camino para evolucionar en la historia; sin embargo, debe haber alguien que lo enseñe, y esta tarea es una de las fundamentales de la figura del mentor. Por supuesto, Vogler (1998) enfatiza que el aprendizaje puede ser bidireccional, tal como sucede entre profesores y alumnos.

Por otro lado, el mentor suele proveer al héroe de objetos materiales que le servirán en un momento determinado, de talento para realizar una actividad específica, o de información que puede usar en el futuro. Sin embargo, Vladimir Propp asegura en Vogler (1998) que esto ocurre generalmente cuando el héroe se ha ganado por aprendizaje, sacrificio o compromiso la ayuda de este personaje. Se trata de una especie de prueba que el mentor realiza para saber si el protagonista es merecedor de su colaboración.

Así mismo, el mentor cumple con dos roles muy importantes al actuar como conciencia del protagonista y motivarlo en aquellos momentos en que pierde la ecuanimidad, por los problemas o sentimientos encontrados durante el desarrollo de la película. El héroe no debe ser perfecto, por lo que puede cometer errores en su viaje y actuar con rebeldía, es por ello que en ese momento el mentor debe regresarlo a la realidad y darle razones para seguir en la aventura.

Por otro lado, es necesario recordar que el mentor es un arquetipo que puede ser adaptado a cualquier figura dentro de la historia, por lo que todo personaje que guíe al héroe en algún instante asume este rol. De allí que el mentor puede tener varias formas: aquel que engaña al héroe y al público para lograr sus objetivos oscuros; aquel cómico personaje que de una manera sarcástica orienta al héroe y lo empuja en su camino; el libro familiar que contiene las claves para solucionar problemas; o aquella fuerza interna que estimula al héroe a comportarse de una manera específica.

### 2.2.3 Guardián del umbral

Cuando se crea una historia para ser contada en el cine, se construye un viaje que lleve al héroe de un lugar a otro, sin decir ello que el protagonista tenga necesariamente que desplazarse físicamente, más bien se habla de una transformación de cualquier tipo. Sin embargo, el camino en este viaje no debe ser simple y monótono; los escritores construyen obstáculos custodiados por guardianes que el héroe debe vencer de alguna manera para poder seguir.

El arquetipo que actúa como agente de seguridad de un elemento importante en la historia, es el que Vogler (1998) denomina “Guardián del Umbral”. Usualmente no se trata del villano o antagonista de la historia, sino de inconvenientes o vigilantes que se ubican estratégicamente, interfiriendo en las metas del protagonista.

a) Función psicológica: el arquetipo del guardián del umbral representa los demonios internos que poseen las personas, como las limitaciones, dependencias, vicios, neurosis o miedos emocionales, que hacen más difícil la consumación de un cambio o del progreso cuando es propuesto.

b) Función dramática: como aporte a una narración cinematográfica, el guardián del umbral tiene la finalidad de evaluar al héroe, como si se tratara de una prueba que debe resolver para pasar al próximo nivel. De hecho, el guardián puede representar la puerta que lo conduce a un elemento importante en la historia, es decir, a algo de poder. Todo aquello que temporalmente bloquee la ruta del protagonista asume este arquetipo.

Por su parte, el héroe tiene varias formas de enfrentarse al guardián: puede correr, atacarlo directamente o tratar de convertirlo en su aliado para enfrentar al enemigo. Sin embargo, más allá de ello, el héroe puede aprender de la estrategia del guardián para camuflajearse y llegar al villano o enfrentar a otros guardianes del umbral. Lo importante es que él reconozca el arquetipo y sepa usar esa energía a su favor.

#### 2.2.4 Heraldo

Frecuentemente, al comienzo de una película, el héroe lleva una vida normal y tranquila hasta que algo o alguien le anuncia que se aproxima un cambio significativo. Este es el rol del “Heraldo”, traer consigo una información o un motivo que impulsa al protagonista a aventurarse en algo nuevo.

Hablando específicamente de estructura cinematográfica, el heraldo es aquello que rompe con la cotidianidad en el primer acto, que suele ser de presentación de los

personajes y del problema, y lleva directamente al segundo acto, es decir al desarrollo del conflicto.

Según Vogler (1998), la persona, información o condición que representa este arquetipo provoca un giro irreversible en la balanceada vida del héroe, por lo que nada volverá a ser igual después de su aparición.

a) Función psicológica: el heraldo es el arquetipo que le comunica a un personaje la necesidad de cambiar algo inevitablemente. Por supuesto, no sólo se trata de una persona, puede ser también una fuerza interna, un sueño o una idea, que le dice al héroe que está listo para la transformación.

b) Función dramática: todo personaje necesita algo que lo impulse a mover la historia; por ello el heraldo es tan importante. Sin embargo, también resalta la tarea que posee de mostrarle a la audiencia el por qué el personaje hace lo que hace, y le aclara que la aventura está próxima. Así, una llamada, una carta, o una corta conversación puede llenar de motivos a los personajes y al público.

El arquetipo del heraldo puede ser empleado por el villano de la historia para envolver al héroe y lograr el enfrentamiento, puede ser mensajero de fuerzas benéficas que llamen al héroe a una aventura positiva, o se puede tratar de energías neutras, como el mentor o el guardián del umbral, que le dan información al héroe para que acepte el desafío.

#### 2.2.5 Shapeshifter (metamórfico)

En las películas, como en la vida real, los personajes no siempre representan personalidades sinceras o claras en sus metas. Sin embargo, en el cine, estas

características tienen un nombre, y específicamente se relacionan con otro arquetipo: “Shapeshifter”.

La personalidad o el humor de un personaje que representa este arquetipo suele variar a medida que transcurre la historia, y a medida que los demás personajes y el público se van acercando a él.

Generalmente el shapeshifter es del sexo opuesto al del héroe, esto porque nunca termina de entender exactamente el pensamiento de este personaje, tal como suele suceder entre las parejas de la vida real. La sinceridad del shapeshifter suele estar siempre en tela de juicio.

a) Función psicológica: la figura del shapeshifter tiene que ver con los conceptos hechos por Jung (1984) de ánima y ánimus: cada mujer tiene en su mundo interior una cualidad o energía masculina, mientras que el hombre posee la misma fuerza pero femenina. Esto trae como consecuencia una constante contradicción en lo que se desea y en cómo se llega a ello, pero también conlleva el balance necesario en la psicología de los personajes.

Sin embargo, los personajes deben poseer alguna meta clara, por lo que suelen reprimir su lado opuesto; pero no por siempre, porque existen situaciones en las que la contra-cara aparece como el arquetipo del shapeshifter.

b) Función dramática: Vogler (1998) justifica la participación de esta energía en el cine, otorgándole valores de duda y suspenso; es decir, el shapeshifter ayuda a mantener la intriga de la trama y, por lo tanto, el interés del público.

Muchas veces, los cambios que hace este arquetipo son exteriorizados con un corte de cabello, la forma de vestir, de hablar o comportarse, y pueden relacionarse con una verdadera transformación del personaje; sin embargo, también puede ser un

truco para confundir al héroe. Por ello, el shapeshifter puede ser una fuerza buena o mala según la historia, e igualmente puede ser asumido por cualquier personaje debido a las necesidades dramáticas.

### 2.2.6 Sombra

Los personajes cinematográficos poseen un lado oscuro lleno de aquellos sentimientos y emociones que no expresa o realiza por alguna razón. No siempre esta energía es mala, pero por lo general es representada por las figuras de los villanos, antagonistas o enemigos. A este arquetipo se le conoce como “Sombra” Vogler (1998).

Los diferentes tipos de sombra tienen funciones distintas en las películas. Por ejemplo, el villano puede odiar a muerte al héroe, pero el antagonista sólo difiere de él en algunas cosas, por lo que dirige en otra dirección los medios para alcanzar sus objetivos.

a) Función psicológica: si el guardián del umbral representa en una película la neurosis de un personaje, la sombra se relaciona con la psicosis y con la fuerte represión de los sentimientos. Vogler (1998) asegura que esta energía es más destructiva si se mantiene desconocida para el personaje.

b) Función dramática: la función principal de la sombra dentro de la trama de un film, es retar al héroe y crear un conflicto, bien sea interno en cada personaje o entre ellos. Es importante resaltar que mientras mayor es el desafío que la sombra le hace al protagonista de la historia, mayor es la fuerza que debe emplear este para vencerlo, por lo que utiliza lo mejor de sí.

### 2.2.7 Bufón

El “Bufón” es el arquetipo que representa, desde una perspectiva cómica, el deseo de cambiar. Generalmente, todos los personajes en algún momento tratan de ver el lado gracioso de su conflicto, por más grave que sea.

a) Función psicológica: en *The writer’s journey*, Vogler (1998) asegura que el bufón es un arquetipo que está en contra del equilibrio y la seriedad con que se tratan las cosas. Por ello su presencia es importante cuando se trata de dar una perspectiva nueva de los hechos y las circunstancias.

Así mismo, este personaje es capaz de “traer a la tierra” el ego del héroe y de los demás personajes, ya que como se comentó al comienzo del capítulo, el protagonista suele sentirse especial con respecto al resto de las personas.

b) Función dramática: el bufón puede ser un aliado del héroe o de la sombra, lo importante es que le ofrezca a los personajes y al público momentos relajantes y agradables, con la finalidad de refrescar la historia y de realimentar el interés de la audiencia que puede perderse por agotamiento.

### **CAP. 3: DREAMWORKS Y DISNEY PRODUCTORAS CINEMATOGRAFICAS**

Como ya se mencionó en capítulos anteriores, los cuentos son una forma de transmitir valores, ideas y creencias entre generaciones, de una forma agradable y entendible para diferentes públicos. Por supuesto, cada sociedad tiene dentro de su patrimonio un repertorio propio que lo identifica, y en el cual se reflejan sus rasgos característicos.

Sin embargo, no es nueva la tendencia de adaptar los cuentos, literarios o coloquiales, a guiones que puedan narrar la misma historia pero con imágenes y sonidos. Es precisamente esto lo que han hecho durante décadas las productoras para realizar sus películas. De hecho, uno de los mayores mercados que tiene como tradición adaptar cuentos y hacer tantas versiones audiovisuales de él como se pueda, es el de las animaciones.

Una de las casas productoras que ha llevado la vanguardia en dibujos animados es la fundada por el dibujante, productor y director Walt Disney. El creador del ratón más famoso del mundo, *Mickey*, fue el pionero en crear ilustraciones de personajes singulares para narrar los famosos cuentos de hadas que fascinan a toda clase de público, porque siempre supo mantener la intriga y la ilusión hasta el final.

Las películas creadas por la compañía Disney han tenido una trascendencia mundial; son reconocidas en diferentes idiomas, porque tratan de hechos universales llenos de magia y color que todos comprenden. Además, la singularidad de los personajes le ha dado a la compañía la versatilidad necesaria para contar, una y otra vez, la misma historia de fondo, pero con actores distintos que se ganan el corazón de la audiencia.

Así como excelentes films de dibujos animados, la compañía Disney supo trabajar desde sus inicios la publicidad para que sus personajes se convirtieran en íconos de los cinco continentes. Las películas transmitían emociones a las personas, que, al salir del cine, deseaban llevarse a su casa el peluche del pato *Donald* o la bella muñeca de *Blanca Nieves*.

Más adelante, en 1952, Walt Disney fundó WED Enterprise, la compañía encargada de diseñar lo que hoy se conoce como uno de los complejos de parques temáticos más imponente: Disneyland.

Definitivamente el ritmo de esta compañía productora no ha descendido con el transcurso de los años, y las películas de la casa siguen manteniendo el sello original de su creador. Sin embargo, ya no es Disney la única industria de dibujos animados. En 1994, Steven Spielberg, Jeffrey Katzenberg y David Geffen crean DreamWorks SKG, una compañía de entretenimiento que trabajaría con varios mercados: cine, televisión, música, etc.

Una de las divisiones de la compañía es DreamWorks Animation, creada para desarrollar y producir películas con altas cualidades de animación generadas por computadora. La compañía ha utilizado tecnología bastante avanzada para crear personajes animados y escenografías con efectos especiales, que le dan realismo a lo que se ve en pantalla.

DreamWorks Animation ha tenido éxito con sus películas. En el 2001 lanzó al mercado la primera parte de “*Shrek*”, la cual ganó un premio de la Academia como mejor film animado.

Actualmente, la competencia por ganar al público es cada vez más reñida. Ya no solo bastan los cuentos de princesas, hadas madrinas y dragones; ahora es

necesaria cualquier herramienta que aumente las ganancias en la taquilla, incluyendo la tecnología en la pantalla y el humor en la creación de los guiones y personajes.

### 3.1 El clásico “*La Bella Durmiente*”

Charles Perrault fue un escritor francés del siglo XVII, que se entregó a la literatura durante los últimos veinte años de su vida. Los cuentos de Perrault son una de las principales fuentes de historias para las compañías de dibujos animados. Entre los escritos más conocidos de este autor se encuentran *El Gato con Botas*, *Cenicienta*, *Pulgarcito*, *La Caperucita Roja* y *La Bella Durmiente*.

Esta última es una de las historias más explotadas por la cinematografía, y se ha convertido en una leyenda de varias culturas en el mundo: la bella princesa que espera dormida en su lecho el primer beso de amor de su príncipe azul.

“*La Bella Durmiente*” es la historia de la princesa Aurora que, al momento de su presentación al reino, siendo una pequeña bebé, es encantada por un hada maligna que la condena a muerte cuando, al cumplir los 16 años, se pinchara el dedo con el huso de una rueca.

Por supuesto, en el reino había también hadas madrinas, y fue una de ellas la que redujo el hechizo para que la princesa no muriera, sino que permaneciera dormida hasta que recibiera su primer beso de amor. Sin embargo, la buena intención del hada madrina no bastó; el rey Estefan ordenó quemar todas las ruecas del reino, y aprobó la idea de las hadas de llevarse a la princesa Aurora fuera del castillo, hasta que cumpliera los 16 años y pasara el peligro del maleficio.

Así Aurora creció como una campesina, sin conocer la verdad sobre su identidad. Pero a pesar del esfuerzo hecho por todos los que la querían, el hada

Maléfica encontró el momento para ejecutar su hechizo, y antes de que se ocultara el sol, el día de su cumpleaños, la princesa se pinchó el dedo con una rueca. De inmediato cayó dormida.

Por ello, las hadas madrinas tomaron la decisión de dormir a todo el reino hasta que la princesa despertara de su letargo, y así evitar el dolor del rey Estefan y su esposa. Lo que ellas no sabían es que el amor verdadero de Aurora sería el príncipe de otro reino, quien después de luchar a muerte con la hechicera, llega a la habitación de Aurora y la besa, rompiendo definitivamente el maleficio.

En ese momento la princesa queda prendada de su príncipe azul, todos en el reino despiertan y celebran la buena ventura de la hija del rey Estefan.

### **3.2 La historia del ogro verde: “*Shrek*”**

Una de las películas más taquilleras de los últimos cinco años, tiene que ver con un ogro verde, grande y sucio. Probablemente decir esto hace un par de décadas hubiese resultado poco creíble, porque las audiencias estaban acostumbradas a cuentos similares al descrito de “*La Bella Durmiente*”; por el contrario, los ogros pertenecían a las historias, pero como los seres malos contra los que tenía que luchar el protagonista para rescatar a su bella doncella.

Shrek es el típico monstruo grande y feo que vive solo en un pantano y que es capaz de asustar a todo aquel que intente intrrometerse en su territorio. Sin embargo, no es tan malo como parece, si no hubiese terminado comiéndose a Burro, un asno que lo molesta en su casa, pero que termina siendo su aventurero amigo.

Todo comienza cuando Lord Farquaad ordena a sus guardias acabar con los personajes de todos los cuentos de hadas. Es así como Pinocho, Blanca Nieves y los

Siete Enanitos, Los Tres Cochinitos, el Lobo Feroz, y otros personajes, invaden el pantano donde habita el temible ogro. Entre los invasores se encuentra a la cabeza el molesto Burro, quien convence a Shrek de enfrentar a Farquaad para que deje retornar a los personajes a sus cuentos, y así desalojar el pantano.

Cuando el ogro va a hablar con el pequeño Lord, accidentalmente gana un concurso que realizaban caballeros del reino para rescatar a la princesa Fiona, que se encuentra secuestrada por el temible Dragón en un castillo lejano. Cuando Shrek le hace su petición a Farquaad, él lo chantajea y le dice que le regresará su pantano si rescata a su amada princesa.

Así Shrek emprende la travesía con su “noble corcel”, Burro. Enfrenta al Dragón y rescata a Fiona. Sorprendida por la fea apariencia de su defensor, la princesa emprende el camino de regreso al reino con Shrek y Burro, todo por conocer a Lord Farquaad y casarse con él.

Sin embargo, Fiona debe evitar que cualquier persona la vea después de la puesta del sol, momento en el que se convierte en un ogro igual que Shrek, ya que está encantada desde pequeña, y el maleficio se romperá cuando la bese su verdadero amor, por lo que ella adoptará definitivamente la forma que éste tenga.

Durante su regreso al reino, Fiona y Shrek se enamoran, pero Lord Farquaad logra separarlos hasta que el ogro toma la decisión de luchar por el amor de su vida. Así se aventura al reino en el momento de la boda, interrumpiéndola y declarándole su amor a la princesa Fiona.

Cuando la besa, durante la puesta del sol, la chica toma la forma de un ogro, y es cuando todos se dan cuenta de su verdadera identidad. La primera parte de la película “*Shrek*” también cuenta con un final feliz, aunque un tanto diferente a lo que el público está acostumbrado con los clásicos de dibujos animados.

## OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN

### Objetivo general

Identificar los elementos semióticos que rompen con los arquetipos tradicionales en las películas clásicas de dibujos animados, utilizando dos producciones infantiles: “*Shrek*” y “*La Bella Durmiente*”.

### Objetivos específicos

1. Definir la existencia de arquetipos en las películas infantiles de dibujos animados según los roles de los personajes.
2. Diseñar una matriz semiótica para el estudio de personajes de dibujos animados.
3. Comparar los personajes principales de la película “*Shrek*”, con los personajes principales de la película “*La Bella Durmiente*”.
4. Comparar la trama de la película de dibujos “*Shrek*”, con la trama del clásico Disney “*La Bella Durmiente*”.
5. Identificar la posible existencia de una nueva tendencia en la creación de personajes en las producciones de dibujos animados.

#### CAP. 4: LOS PERSONAJES TAMBIÉN SON SIGNOS

Cuando un guionista cinematográfico tiene una idea en su mente para hacer una película, visualiza en primera instancia, a algo o a alguien que realiza una acción, que a su vez desencadena otras actividades. Esos personajes que le dan vida a lo imaginado por el escritor, están contruidos deliberadamente para representar determinadas características físicas, morales, éticas, etc. La intención es siempre transmitir una esencia al público, sin importar el género del film o la trama que se desarrolla.

A lo largo de la historia cinematográfica, muchos personajes han logrado arraigarse en la cultura de las audiencias, algunos por sus cualidades específicas y únicas, otros por parecerse a los primeros. Es así, como calificar de *Terminator* a un hombre corpulento en la calle, no resulta un código extraño entre las personas; de hecho, el fantástico robot futurista ha llegado a convertirse en una categoría que alberga a otros personajes similares.

Entonces, además de las funciones ya descritas que poseen los personajes dentro de la estructura dramática de una película, es posible añadirle una más, vinculada directamente con la semiótica básica expuesta por Ferdinand De Saussure.

El epicentro de lo dicho tiene su lógica cuando se habla de personajes que *representan*, contruidos para evocar determinados valores, conductas, personalidades y aspectos que relacionan a los espectadores con los personajes que llevan la historia. Es decir, cada personaje constituye un *signo* completo, con un significado individual que le otorga su presencia en el film, y con un significado que se relaciona con los demás personajes, de lo que se extrae el arquetipo que interpreta.

Estos signos cinematográficos obviamente no son naturales; ellos son producto de la experiencia y el aprendizaje continuo de las sociedades. Los guionistas codifican a los personajes con elementos convencionales que el público conoce, bien sea por la trayectoria arquetípica de estas cualidades, o por la carga significativa que conlleva su existencia en la trama.

#### **4.1 Composición diádica de cada personaje**

En la teoría semiótica más simple, se concibe al signo como un ente conformado por dos unidades prácticamente indivisibles: el significante y el significado. Al significante se le atribuye la forma en la que se presenta el signo, lo eminentemente material según Cobley y Jansz (1997), mientras que el significado es el concepto al que se refiere, lo que representa.

La relación entre los dos componentes es tan estrecha, que se hace común ver al signo con su significante y su significado, como “una moneda con sus dos caras”; ambos son complementarios e interdependientes.

Además, a pesar de ser Saussure el primer semiólogo en definir el significante y el significado, otros teóricos como Roland Barthes, Louis Hjelmslev y Christian Metz reconocieron la importancia de identificar los elementos del signo para el análisis de contenidos gráficos. Para ellos, también fue obvia la existencia de la expresión (significante) y el contenido (significado).

Si se sintetiza lo expuesto hasta ahora, encontramos que cada personaje cinematográfico es un signo completo, con un significante que se expresa por medio de su forma física y su apariencia, y un significado relacionado con su función dentro del film, lo que anteriormente se conceptualizó como arquetipo.

Por ello, es fundamental, y así se ha hecho saber, la necesidad de explorar el perfil de cada personaje con exactitud, ya que con ellos se expresan significados trascendentes que pueden crear afinidad o rechazo en el público, todo dependiendo de la intención con la que son creados.

Formar a un personaje alto, rubio, fuerte, elegante, simpático y galán, representa probablemente a un individuo buen mozo y exitoso; mientras que los rellenitos, bajitos y calvos, por lo general son los mejores amigos del protagonista. Esto resulta gracias a las convenciones formadas por la tradición, algo a lo que estamos acostumbrados como espectadores del séptimo arte.

Entonces es clara la relación: las dos caras de la moneda en un personaje también existen, son su apariencia física como la forma significativa, y su función dentro de la estructura dramática, lo que se conoce como arquetipo según Vogler (1998).

#### **4.2 Significante y significado enriquecidos con Kowzan y Vogler**

Ya no cabe duda de que los personajes cinematográficos están contruidos con la finalidad de transmitir mensajes, no sólo con las acciones y actividades que realizan y padecen, sino también con lo que son físicamente y con el lugar que ocupan en la historia.

Sin embargo, resulta apropiado desarrollar un poco más a profundidad el significante y significado de un signo, esto con la intención de hacer palpables determinados elementos que permitan analizar a los personajes fílmicos desde una perspectiva semiológica.

En primer lugar se debe tratar lo que los espectadores perciben al sentarse en las butacas: la forma visual. Ya se explicó que las figuras utilizadas por los creadores para expresar algo significativo reciben el nombre de significante; sin embargo, es necesario puntualizar algunos parámetros que hagan posible el estudio y la comparación de diferentes significantes, especialmente cuando se trata de personajes cinematográficos.

Tadeusz Kowzan, en Talens, Romera, Tordera y Hernández (1983), uno de los más importantes autores que analiza la semiología en el teatro, señala que los signos empleados en las artes escénicas y la cinematografía son artificiales, es decir, "...Son consecuencia de un proceso voluntario,...creados con premeditación,..." (p. 34)

Si el proceso de creación es entonces organizado con una intención determinada, el escritor debe armar los personajes como si se tratasen de un rompecabezas; ellos deben encontrar cada pieza, en este caso características físicas y determinadas actitudes, para darle forma a un individuo fílmico.

Kowzan en Talens et al. (1983) explica con detenimiento cuáles son los parámetros que se deben considerar a la hora de representar una historia, desde la adaptación de los actores para convertirse en los personajes, hasta la recreación de los ambientes en los que se llevan a cabo las acciones. Por supuesto, para los fines de la investigación, se explicarán a continuación únicamente las cualidades expuestas por este autor, relacionadas con la morfología de los personajes.

a) La palabra: este elemento no tiene mayor significado que el referido por sí mismo; se trata de las palabras pronunciadas por los personajes durante la representación cinematográfica. (Tadeusz Kowzan en Talens et al., 1983)

Sin embargo, es relevante señalar que además la palabra trae consigo significados cuando se analiza el ritmo o la métrica que trae consigo, ya que esas

características pueden estar relacionadas con una carga emocional o de humor del personaje en un momento determinado de la trama.

b) El tono: según Kowzan en Talens et al. (1983), esta característica es suplementaria de la palabra, ya que se refiere a la entonación, la altura de los sonidos, el timbre y la modulación con la que se pronuncia. “Hay que colocar así mismo dentro de este sistema de signos lo que llamamos el acento...” (p. 39)

c) La mímica del rostro: las formas expresivas que adopta el rostro durante el pronunciamiento de la palabra, son casi naturales; sin embargo, la mímica también es utilizada para otorgar mayor significado a lo que dicen los personajes, bien sea ratificando lo dicho o contradiciéndolo. Como señala Kowzan en Talens et al. (1983), la mímica del rostro puede transmitir emociones, sentimientos y sensaciones.

d) El gesto: a pesar de ser el lenguaje la manera más efectiva de expresar el pensamiento y los sentimientos, los gestos corporales también contribuyen con este fin, de hecho de una forma más rica y flexible, ya que los gestos son movimientos o actitudes adoptadas por las manos, los brazos, las piernas o el cuerpo entero, y que los creadores utilizan para formar a sus personajes.

e) El movimiento: tiene que ver con las formas de desplazamiento de los personajes, y además con los movimientos colectivos entre ellos. Por ejemplo, “...Dar pasos hacia atrás puede ser signo de reverencia exigida por el protocolo, de timidez, de desconfianza...” (Kowzan en Talens et al., 1983, p. 41)

f) El maquillaje: una de las funciones más importantes del maquillaje de los personajes, es su contribución en la creación de los arquetipos; se dice esto porque ayuda a formar la fisonomía del personaje.

g) El peinado: el peinado puede resultar un elemento aparte del maquillaje y el vestuario, ya que en sí puede ser un signo cargado de significado, sobre todo cuando a través de él se transmite un estilo.

h) El traje: el vestuario, según señala Kowzan en Talens et al. (1983), es una de las características más externas del personaje, sin embargo, es una de las que más dice sobre su edad, su sexo, su clase social, su religión, el tiempo histórico en el que vive, sus gustos, su carácter y hasta su estado financiero.

Las cualidades expuestas añaden valor al significante del signo diádico propuesto por Ferdinand De Saussure, constituyendo factores que lo desarrollan con mayor precisión y que facilitan su análisis.

Ahora bien, el signo diádico, en este caso el personaje, se refiere también al significado, que queda perfectamente desglosado si se le equipara a los arquetipos ya expuestos.

El significado consiste en el contenido del signo, lo que representa. Por ello, cuando se habla de personajes cinematográficos es necesario buscar el significado en el rol que cada uno desempeña a lo largo de la trama, es decir, cuál arquetipo simboliza a medida que se desarrolla la estructura dramática.

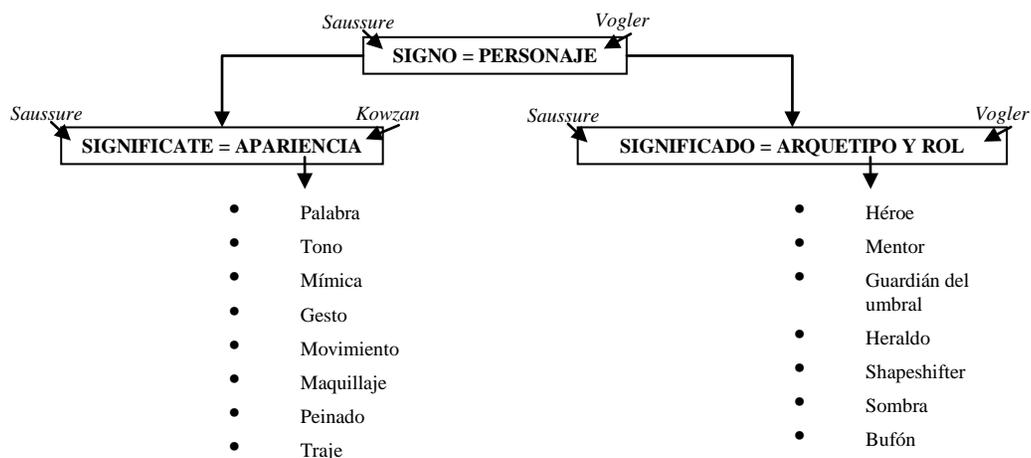
De este modo, las propuestas de Tadeusz Kowzan y Christopher Vogler aportan parámetros de análisis a la teoría básica de la semiología clásica. Entonces, los personajes cinematográficos cumplen a cabalidad con las tres características de un signo: poseen forma física (significante), se refieren a un contenido (significado), y son reconocidos por el público.

### 4.3 Modelo de análisis compuesto por tres autores

Con todo lo dicho anteriormente, resulta factible la construcción de un modelo de análisis que permita llevar a cabo los objetivos de la investigación, comparando elementos concretos, presentes en diferentes personajes, para encontrar similitudes y diferencias en cuanto a la forma y el contenido que los conforma.

Tomando los factores más relevantes de las teorías de Saussure, Kowzan y Vogler, se extrae lo siguiente: el signo representa o hace referencia a algo diferente de sí mismo, lo que denominamos significado, esto por medio de una forma física o significante que implica los elementos utilizados para conformarlo. Así mismo, los personajes cinematográficos son entidades creadas para cumplir una función en la trama de la película que conocemos como arquetipo, y que físicamente son formados con unas características que se adecuan a lo que se quiere expresar con su apariencia.

Es más fácil visualizar la relación en el esquema que se expone a continuación:



El anterior es el método empleado en capítulos posteriores para concretar la comparación entre algunos personajes de las películas de dibujos animados “*La Bella*

*Durmiente*” y “*Shrek*”, y poder identificar así la posible existencia de una nueva tendencia en la creación de personajes cinematográficos en este género.

## **CAP. 5: SELECCIÓN DE VARIABLES PARA LA INVESTIGACIÓN**

En páginas anteriores se ha tratado de mostrar y describir algunos elementos importantes en diversas áreas de la cinematografía: creación de personajes, teoría de los arquetipos y desglose de cada uno, significado y significante en relación con los personajes, etc.

Sin embargo, el objetivo de éste trabajo investigativo es identificar una nueva tendencia en la aplicación actual de dichos elementos para la creación de películas de dibujos animados. Por ello, es pertinente seleccionar una muestra de los factores descritos, con la intención de hacer un análisis exhaustivo que facilite la comparación entre el clásico de Walt Disney, “*La Bella Durmiente*”, y la versión del ogro DreamWorks “*Shrek*”.

### **5.1 Arquetipos de “*La Bella Durmiente*” y “*Shrek*”**

Ya se ha referido en estas páginas a la existencia de arquetipos en las películas cinematográficas, como modelos o patrones que se repiten en la creación y presentación de los personajes que llevan la historia.

Según la teoría expuesta por el guionista Christopher Vogler (1998), existen siete arquetipos dentro de los cuales se pueden ubicar a los personajes de un film, todos ya descritos en el apartado 2.2. Sin embargo, por fines prácticos, se han seleccionado únicamente cuatro de estos estándares para la aplicación del modelo analítico; es decir, el estudio es realizado a ocho personajes en total, ya que se trabaja con los mismos arquetipos en cada una de las películas de dibujos animados: “*La Bella Durmiente*” y “*Shrek*”.

Es importante resaltar que para efectos de la metodología, los cuatro arquetipos seleccionados en el análisis se corresponden con cuatro personajes específicos de cada historia; dejando así de lado la acepción de arquetipo que se refiere a un rol asumido por cualquier personaje en un momento determinado del film.

### 5.1.1 Héroe

Clasificar a un personaje determinado como el héroe de la historia generalmente resulta fácil, porque este rol lo asume el protagonista, el personaje del que se habla. Entonces, en la producción cinematográfica de la casa productora DreamWorks, no resulta difícil aseverar que el arquetipo del héroe lo representa Shrek.

Sin embargo, no basta ser el propietario de la historia contada para asumir este rol; es necesario, igualmente, poseer aptitudes y actitudes de fortaleza, sacrificio, lucha, etc. Es por ello que, en el caso de *“La Bella Durmiente”*, es apropiado seleccionar al príncipe Felipe como héroe, a pesar de que la historia narrada es la de la princesa Aurora.

La selección de estos personajes como ejecutores directos del arquetipo del héroe es pertinente, porque ellos comparten características que permiten aplicar las mismas variables del modelo analítico: ambos pertenecen al sexo masculino, tienen comportamientos firmemente marcados y, además, poseen una misión dentro de la historia.

### 5.1.2 Mentor

En las películas seleccionadas la función definida del mentor es claramente evidente en personajes como Burro en “*Shrek*”, y las hadas madrinas de “*La Bella Durmiente*”: Flora, Fauna y Primavera.

Estos personajes acompañan a los protagonistas durante toda la historia, son sus amigos, consejeros, compañeros de luchas, penas y alegrías, y hasta resultan sus protectores.

En “*Shrek*” el rol es ejercido por un sólo personaje: un asno parlanchín con acento mexicano. Por su parte, el clásico Disney cuenta con una versión de este arquetipo integrada por tres hadas madrinas, que representan, cada una, alguna característica propia del mentor. Por ello, el rol de las hadas se analizará como un ente conformado por tres partes, sin hacer un estudio por separado de las tres, ya que para la aplicación del modelo semiótico diseñado no resulta relevante.

### 5.1.3 Heraldo

A pesar de que el heraldo es un arquetipo que Vogler define como aquello que cambia la vida normal y rutinaria del héroe, y que generalmente es lo que marca el paso del primer acto al segundo, en cuanto a estructura dramática, es conveniente en este caso hacer uso del rol como el motivo que tienen los protagonistas para realizar las acciones a lo largo de la película.

En la historia del ogro verde, la razón para que Shrek realice una larga travesía con la intención de rescatar a la princesa Fiona, es simplemente que le devuelvan el pantano en el que habita. Sin embargo, la princesa representa el motivo que tiene

Shrek para realizar sus acciones, mientras lo del pantano queda en un segundo plano en su vida.

En el caso del príncipe Felipe, la vida le cambia cuando conoce a Aurora. El amor que siente por ella a primera vista lo mueve a enfrentarse a los maleficios que rodean a la princesa, con la intención de rescatarla para poder estar juntos.

Como se puede observar el amor representado en las princesas de las historias, Fiona y Aurora, llevan consigo la función del heraldo; por ello son seleccionadas para el análisis como ejecutantes de este rol, ya que son la motivación de nuestros héroes en las dos historias de dibujos animados.

#### 5.1.4 Sombra

El arquetipo de la sombra está representado en “*La Bella Durmiente*” por el hada Maléfica. Esta mujer utiliza su poder para perjudicar la vida de la princesa Aurora, en un gesto de venganza hacia sus padres. En este caso, Maléfica es el típico personaje villano de la historia, que no descansa siempre y cuando pueda lograr la infidelidad de otros personajes, especialmente de los protagonistas.

Por otra parte, Lord Farquaad es el personaje que, desde el comienzo de la historia, representa un obstáculo para Shrek. No es un personaje extremadamente malo como las brujas de otros cuentos de hadas, pero se relaciona con esa fuerza negativa que el héroe tiene que superar para alcanzar sus deseos.

Maléfica y Lord Farquaad son los responsables de los conflictos dentro de las tramas de las dos películas seleccionadas; ellos y sus acciones significan desafíos para los héroes.

## 5.2 Secuencias cinematográficas para el análisis

El promedio de duración de las películas cinematográficas es de noventa minutos; por supuesto existen excepciones. Los films de dibujos animados mantienen generalmente esta característica, ya que en esos minutos se incluyen escenas de su vida, aquellas con relación directa a la trama, y otras tantas que sirven de refuerzo en la descripción de los personajes.

En este sentido, no todas las secuencias son relevantes a la hora de mostrar y/o analizar un film; generalmente son aquellas que si se suprimen de la trama no afectan la esencia de la historia, o el objetivo que se desea alcanzar.

El modelo analítico diseñado con los aportes de Ferdinand De Saussure, Tadeusz Kowzan y Christopher Vogler, no requiere del análisis exhaustivo de la totalidad de las películas seleccionadas: “*Shrek*” y “*La Bella Durmiente*”. Por ello, es necesaria la elección de secuencias que aporten información sobre los personajes que representan los arquetipos seleccionados, y además sobre las historias contadas.

### 5.2.1 Presentación de los personajes arquetípicos

Las historias cinematográficas en su mayoría cuentan con tres momentos característicos en la estructura de sus tramas. Christopher Vogler (1998) las denomina actos: el primero es el que presenta a los personajes, dice quiénes son, por lo que están pasando, cómo es su vida normal, etc. En el segundo acto se presenta el conflicto que da pie al desarrollo de la narración; en esta etapa el personaje vive una serie de eventos y realiza acciones importantes que contribuyen a alcanzar sus objetivos. Y por último, en el tercer acto, los conflictos de los personajes son resueltos, dejando en ellos una secuela que se transforma en algún tipo de crecimiento personal.

Cada una de estas etapas que permiten distinguir la evolución del personaje son apropiadas para el análisis, ya que el aporte de las secuencias que integran estos tres momentos dramáticos, no solo es desde la perspectiva de la apariencia, lo que en páginas anteriores definimos como el significante; sino que también permiten identificar cómo los arquetipos de cada personaje se van afianzando con el transcurrir del film.

Con este propósito se seleccionan, a continuación, algunas de las secuencias de las películas “*Shrek*” y “*La Bella Durmiente*”. En la siguiente tabla se indica un número asignado, en orden creciente según el desarrollo de la trama, a cada secuencia, personajes que intervienen, la descripción de las acciones o actividades que en ellas ocurren, y el time-count.

Es importante tener en cuenta que la información presente en las siguientes tablas, es utilizada para el análisis exclusivo de los personajes, sus apariencias y sus arquetipos.

“La Bella Durmiente”, (1959).

Nº DE SECUENCIA	PERSONAJES PRESENTES	DESCRIPCIÓN	TIME-COUNT
1	Rey Estefan, reina, princesa Aurora (bebé), rey Humberto, príncipe Felipe (niño), Flora, Fauna, Primavera, Maléfica.	El rey Estefan y la reina presentan en sociedad a su hija, la princesa Aurora. Uno de los invitados especiales a la ceremonia es el rey Humberto, quien lleva a su hijo, el príncipe Felipe, a conocer a su futura esposa, la pequeña princesita. Las tres hadas madrinas, Flora, Fauna y Primavera, le otorgan tres dones a la niña. Aparece Maléfica por sorpresa, quien en venganza maldice a la princesa Aurora.	D: 3’ 57” H: 9’ 21”
2	Maléfica, Sirvientes.	Maléfica le ordena a su fiel sirviente, encontrar a la princesa Aurora para que se lleve a cabo la maldición.	D: 15’ 47” H: 17’ 36”

N° DE SECUENCIA	PERSONAJES PRESENTES	DESCRIPCIÓN	TIME-COUNT
3	Primavera, Flora, Fauna, Aurora.	Las tres hadas le preparan una sorpresa a Aurora por su décimo sexto cumpleaños. Por lo que la mandan al bosque a buscar fresas.	D: 18' 00" H: 19' 10"
4	Aurora, Felipe.	Aurora canta y baila en el bosque. Felipe oye la voz a lo lejos y comienza a buscarla.	D: 22' 29" H: 24' 57"
5	Aurora, Felipe.	Felipe encuentra a Aurora en el bosque. Cantan y bailan juntos. Surge inmediatamente entre ambos el amor.	D: 29' 30" H: 32' 56"
6	Aurora, Flora Fauna, Primavera.	Aurora regresa a la cabaña feliz y le cuenta a las hadas sobre el chico que conoció. Ellas le dicen la verdad sobre su origen. Aurora se entera de que es una princesa y que está comprometida en matrimonio, rompe a llorar.	D: 37' 28" H: 39' 30"

<b>N° DE SECUENCIA</b>	<b>PERSONAJES PRESENTES</b>	<b>DESCRIPCIÓN</b>	<b>TIME-COUNT</b>
7	Rey Humberto, Felipe.	Felipe regresa al reino y le cuenta a su papá que se enamoró de una campesina que conoció en el bosque.	D: 44' 15" H: 45' 51"
8	Maléfica, Felipe.	Maléfica espera en la cabaña del bosque a Felipe. Sus sirvientes lo amarran y se lo llevan al castillo embrujado.	D: 56' 27" H: 57' 55"
9	Flora, Fauna, Primavera, Felipe, Maléfica, Aurora.	Flora, Fauna y Primavera ayudan a Felipe a escapar del castillo. El príncipe se enfrenta a Maléfica y la vence. Felipe llega al castillo donde duerme Aurora y le da su primer beso de amor. Ella despierta feliz al ver a su enamorado Felipe.	D: 1: 04' 40" H: 1: 11' 36"

“*Shrek*”, (2001).

Nº DE SECUENCIA	PERSONAJES PRESENTES	DESCRIPCIÓN	TIME-COUNT
1	Shrek, Cazadores.	Shrek realiza sus actividades diarias mientras se presentan los créditos. Un grupo de cazadores trata de acabar con el ogro, pero Shrek los asusta.	D: 1' 32" H: 4' 54"
2	Burro, Guardias, Shrek.	Burro escapa de los guardias que lo quieren capturar. Conoce a Shrek quien lo defiende sin querer. Burro lo persigue hasta el pantano sin parar de hablar. Quiere ser amigo de Shrek.	D: 6' 15" H: 10' 33"
3	Lord Farquaad, Hombre de Jengibre, Espejo Mágico.	Farquaad interroga a la galleta para saber dónde están los personajes de los cuentos de hadas. El Espejo Mágico le enseña tres opciones de esposa. Farquaad escoge a Fiona, con quien se debe casar para ser rey.	D: 15' 58" H: 20' 09"

N° DE SECUENCIA	PERSONAJES PRESENTES	DESCRIPCIÓN	TIME-COUNT
4	Lord Farquaad, Shrek, Burro.	Shrek entra a la plaza donde se realiza una competencia para encontrar al caballero que rescatará a la princesa Fiona. El ogro gana y pacta con Farquaad la devolución de su pantano a cambio de traer de regreso a su futura esposa.	D: 22' 41" H: 26' 17"
5	Burro, Shrek, Dragón, princesa Fiona.	Burro y Shrek llegan al castillo donde se encuentra presa Fiona. Luchan con el Dragón y rescatan a la princesa. Ella conoce a sus dos héroes, y se decepciona por no ser lo que esperaba.	D: 31' 53" H: 43' 32"
6	Burro, Shrek, Fiona	Fiona comienza a sentirse a gusto en el bosque junto a Shrek y a Burro. Entonces la princesa y el ogro hacen las paces.	D: 49' 12" H: 51' 18"

<b>N° DE SECUENCIA</b>	<b>PERSONAJES PRESENTES</b>	<b>DESCRIPCIÓN</b>	<b>TIME-COUNT</b>
7	Fiona, Robin Hood.	Fiona aplica técnicas de artes marciales para librarse de Robin Hood y su pandilla.	D: 52' 37" H: 53' 20"
8	Fiona, Shrek, Burro.	Fiona y Shrek comienzan a vivir su romance.	D: 55' 36" H: 56' 47"
9	Burro, Fiona.	Burro descubre el secreto de la princesa Fiona. Ella posee un maleficio que la convierte en ogro al ocultarse el sol. Fiona quedará libre con el beso de su verdadero amor.	D: 1: 01' 20" H: 1: 03' 45"
10	Lord Farquaad, Shrek, Fiona, Burro.	La princesa Fiona conoce a Lord Farquaad y se va con él al castillo de la ciudad de DuLoc. Shrek está molesto y se deshace de Burro para regresar solo a su pantano.	D: 1: 06' 37" H: 1: 11' 24"

<b>Nº DE SECUENCIA</b>	<b>PERSONAJES PRESENTES</b>	<b>DESCRIPCIÓN</b>	<b>TIME-COUNT</b>
11	Sacerdote, Fiona, Lord Farquaad, Burro, Shrek, Dragón,	Shrek interrumpe la boda de la princesa Fiona y Lord Farquaad, con ayuda de Burro y el Dragón. La princesa se transforma en ogro. Shrek le declara su amor a Fiona y ella le corresponde.	D: 1: 14' 54" H: 1: 20' 54"

### 5.2.2 Puntos fuertes de las tramas

Las películas de dibujos animados también están construidas con la intención de mostrarle al público un momento determinado de la vida de los personajes, que resulte interesante por algún motivo. Dedicar noventa minutos a la rutina de tal o cual arquetipo no llama la atención, ya que por lo general lo atrayente del film es acompañar al personaje durante el conflicto que se le presenta y ser testigos de cómo lo resuelve.

Por ello, las estructuras dramáticas deben planificarse entorno a las tres etapas o actos mencionados en líneas anteriores: presentación, conflicto-desarrollo y resolución. Con la esencia de esos momentos, se logra contar la historia de uno o varios personajes de la forma más clásica y sencilla posible.

Estos puntos fuertes de la trama son vitales en el análisis para la investigación, porque eso permitirá estudiar lo que se quiere narrar sobre los personajes arquetípicos ya seleccionados.

A continuación, se muestra la selección de secuencias de *“La Bella Durmiente”* y *“Shrek”*, a partir de las cuales se hace el estudio para comparar sus tramas. De igual manera se incorpora la información referente a los personajes presentes en dichas secuencias, una breve descripción de lo que ocurre en la historia, y el time-count para su fácil ubicación.

Las secuencias de las películas seleccionadas en este apartado, sólo serán utilizadas en el análisis comparativo correspondiente a la estructura dramática, trama e historia de los films; es decir, pertenecen a un estudio diferente al de los arquetipos, ya que con esta elección se busca cubrir objetivos específicos distintos.

“La Bella Durmiente”, (1959).

Nº DE SECUENCIA	PERSONAJES PRESENTES	DESCRIPCIÓN	TIME-COUNT
1	Narrador.	El libro de cuentos se abre. El narrador lee sobre el nacimiento de la princesa Aurora, y la felicidad que hay en el reino por tal acontecimiento.	D: 01' 40" H: 02' 50"
2	Rey Estefan, reina, princesa Aurora (bebé), rey Humberto, príncipe Felipe (niño), Flora, Fauna, Primavera, Maléfica.	El rey Estefan presenta en sociedad a su hija, la princesa Aurora. Uno de los invitados especiales a la ceremonia es el rey Humberto, quien lleva a su hijo, el príncipe Felipe, a conocer a su futura esposa, la pequeña princesita. Las tres hadas madrinas, Flora, Fauna y Primavera, le otorgan tres dones a la niña. Aparece Maléfica por sorpresa, quien en venganza maldice a la princesa Aurora.	D: 03' 56" H: 10' 15"

<b>N° DE SECUENCIA</b>	<b>PERSONAJES PRESENTES</b>	<b>DESCRIPCIÓN</b>	<b>TIME-COUNT</b>
3	Narrador.	El libro de cuentos dice que ya pasaron 16 años del día en que Maléfica maldijo a la princesa Aurora. Sin embargo aún no se ha cumplido la maldición.	D: 15' 11" H: 15' 41"
4	Narrador, Aurora.	La princesa Aurora creció en el bosque con sus tres hadas madrinas, esto con la finalidad de que no se cumpliera la maldición que la persigue desde su nacimiento.	D: 17' 39" H: 18' 04"
5	Aurora, príncipe Felipe.	Aurora está en el bosque y se encuentra con el príncipe Felipe. Ambos comparten una canción y se enamoran.	D: 29' 30" H: 32' 21"
6	Princesa Aurora, Flora, Fauna, Primavera, Maléfica.	Aurora regresa al castillo porque ya sabe que es princesa. Maléfica aprovecha un descuido de las hadas, hipnotiza a la princesa y logra que se pinche el dedo.	D: 47' 30" H: 51' 40"

<b>N° DE SECUENCIA</b>	<b>PERSONAJES PRESENTES</b>	<b>DESCRIPCIÓN</b>	<b>TIME-COUNT</b>
7	Príncipe Felipe, Maléfica.	Maléfica espera en la cabaña del bosque a Felipe. Sus sirvientes lo amarran y se lo llevan al castillo embrujado.	D: 56' 27" H: 57' 55"
8	Flora, Fauna, Primavera, Felipe, Maléfica, Aurora.	Flora, Fauna y Primavera ayudan a Felipe a escapar del castillo. El príncipe se enfrenta a Maléfica y la vence. Felipe llega al castillo donde duerme Aurora y le da su primer beso de amor. Ella despierta feliz al ver a su enamorado Felipe.	D: 1: 04' 40" H: 1: 11' 36"
9	Felipe, Aurora.	Los príncipes enamorados bailan por primera vez. El libro de cuentos de hadas se cierra, aclarando que la historia ha llegado a su final.	D: 1: 14' 27" H: 1: 14' 57"

“*Shrek*”, (2001).

Nº DE SECUENCIA	PERSONAJES PRESENTES	DESCRIPCIÓN	TIME-COUNT
1	Narrador (Shrek).	El libro de cuentos se abre. El narrador lee sobre una hermosa princesa encerrada en la torre de un castillo. Ella posee un hechizo que se romperá con el primer beso de amor. El narrador rompe la página y se burla de la ridícula historia.	D: 00' 36" H: 01' 31"
2	Shrek, Burro, los personajes de cuentos de hadas (Pinocho, los Tres Cochinitos, el Lobo Feroz, Hadas Madrinas, Blanca Nieves y los Siete Enanitos, etc.)	Los personajes de los cuentos de hadas invaden el pantano de Shrek buscando protección. El ogro se molesta porque irrumpen su privacidad y decide hablar con Lord Farquaad, para que deje regresar a los personajes a sus cuentos y le permitan vivir en paz.	D: 11' 40" H: 15' 38"

<b>N° DE SECUENCIA</b>	<b>PERSONAJES PRESENTES</b>	<b>DESCRIPCIÓN</b>	<b>TIME-COUNT</b>
3	Lord Farquaad, Espejo Mágico.	El Espejo Mágico le enseña a Lord Farquaad tres opciones de esposa. Él escoge a Fiona, para casarse y ser rey.	D: 17' 33" H: 20' 09"
4	Lord Farquaad, Shrek, Burro.	Shrek entra a la plaza donde se realiza una competencia para encontrar al caballero que rescatará a la princesa Fiona. El ogro gana y pacta con Farquaad la devolución de su pantano, a cambio de traer de regreso a su futura esposa.	D: 22' 41" H: 26' 17"
5	Burro, Shrek, Dragón, princesa Fiona.	Burro y Shrek llegan al castillo donde se encuentra presa Fiona. Luchan con el Dragón y rescatan a la princesa. Ella conoce a sus dos héroes, y se decepciona por no ser lo que esperaba.	D: 31' 53" H: 43' 32"

N° DE SECUENCIA	PERSONAJES PRESENTES	DESCRIPCIÓN	TIME-COUNT
6	Fiona, Shrek, Burro.	Fiona y Shrek comienzan a vivir su romance.	D: 55' 36" H: 56' 47"
7	Burro, Fiona.	Burro descubre que le princesa Fiona tiene una maldición: se convierte en ogro al ocultarse el sol; quedará libre con el beso de su verdadero amor.	D: 1: 01' 20" H: 1: 03' 45"
8	Lord Farquaad, Shrek, Fiona, Burro.	La princesa Fiona conoce a Lord Farquaad y se va con él al castillo de la ciudad de DuLoc. Shrek está molesto y se deshace de Burro para regresar solo a su pantano.	D: 1: 06' 37" H: 1: 11' 24"
9	Sacerdote, Fiona, Lord Farquaad, Burro, Shrek, Dragón,	Shrek interrumpe la boda de la princesa Fiona y Lord Farquaad, con ayuda de Burro y el Dragón. La princesa se transforma en ogro. Shrek le declara su amor a Fiona, y ella le corresponde. Shrek y	D: 1: 14' 54" H: 1: 22' 57"

		Fiona se casan en medio de una gran fiesta en la que participan todos los personajes de los cuentos de hadas. Los esposos se van en una carroza, mientras el narrador cierra el libro de cuentos asegurando que “vivieron feos para siempre”	
--	--	--	--

## **CAP. 6 IDENTIFICACIÓN DE ELEMENTOS SEMIÓTICOS. APLICACIÓN DEL MODELO**

En capítulos anteriores se mencionaron y explicaron diferentes factores que afectan la construcción de personajes. Además de ello, se enriquecieron teorías expuestas por importantes autores en estructuras dramáticas para cine, con el modelo semiótico más básico de la materia.

Está claro que los que llevan las películas cinematográficas son los personajes, y por ello es necesario construirlos cuidadosamente, basándose en el significado que se les quiere dar, tanto con su presencia como con su función en la historia.

Un modelo de análisis fue propuesto para la investigación. Así mismo se seleccionaron ocho personajes, cuatro de cada película de dibujos animados, y una variedad de secuencias que permitirán la identificación y explicación de las variables.

Los siguientes apartados contienen la información detallada de cada arquetipo, siguiendo los parámetros del significado y del significante. Recordemos que para efectos del análisis, cada personaje es un signo diádico según lo revelado por Ferdinand De Saussure; por ello, la identificación de las variables se hace por separado a cada arquetipo.

Así mismo, se realiza un viaje más delicado por las estructuras dramáticas de “*La Bella Durmiente*” y “*Shrek*”, con el fin de tener la información necesaria para realizar posteriormente el análisis comparativo de las tramas.

## 6.1 Decodificación de los personajes

Los héroes, mentores, heraldos y sombras de las películas de dibujos animados seleccionadas, poseen de forma individual un significante y un significado que los definen y les otorgan explícitamente su función en las historias. A continuación la identificación de cada uno.

### 6.1.1 El héroe

*Príncipe Felipe. “La Bella Durmiente”, (1959).*

<b>SIGNIFICANTE</b>	
<b>Palabra</b>	El príncipe Felipe cuenta con una amplia educación. La construcción de las frases que dice poseen un vocabulario propio de un caballero. Utiliza palabras elocuentes y directas en cualquier momento de la película, sin importar la situación que está viviendo.
<b>Tono</b>	El príncipe Felipe posee una voz aguda, juvenil y a la vez masculina, que expresa su corta edad pero que le permite, así mismo, cantar con buen gusto y estilo. Modula las palabras que menciona desde la primera letra hasta la última. Su entonación resulta siempre muy sobria, y a pesar de sus estados de ánimo, mantiene el tono de un caballero.
<b>Mímica del rostro</b>	Las formas del rostro de Felipe expresan sus emociones y sentimientos en las secuencias, sin embargo, no son exageradas. El príncipe puede demostrar amor y ternura en su primer encuentro con Aurora, pero no con gestos sobreactuados. Así mismo, en los momentos de conflicto y

	enfrentamiento, Felipe muestra angustia, pero siempre con un matiz de sobriedad que no deja lugar a la exageración.
<b>Gesto</b>	El príncipe Felipe es un joven elegante que se mantiene todo el tiempo erguido de forma natural. Sus gestos corporales son delicados cuando se encuentra con su amada Aurora, por ejemplo. Pero también son firmes y directos a la hora de luchar contra Maléfica convertida en dragón.
<b>Movimiento</b>	A los gestos y las mímicas de Felipe, se suman los movimientos que guardan relación directa con su estatus de caballero y monarca. Su desplazamiento por los escenarios demuestra actitud, decisión e ímpetu, pero también delicadeza y nobleza, esto último cuando baila, en el bosque y en el castillo, con su amada princesa Aurora.
<b>Maquillaje</b>	Felipe no posee maquillaje alguno, al menos que se desligue a su tonalidad de piel. Lo que sí resulta evidente es la frescura de su rostro, siempre de aspecto lozano y juvenil.
<b>Peinado</b>	A través del peinado del príncipe Felipe no se expresa más allá de su naturaleza, es decir, es un caballero bien arreglado, con un corte varonil y un peinado sencillo, que ratifica su buen aspecto.
<b>Traje</b>	El vestuario de Felipe en la película es el típico de un caballero del siglo XIV. Utiliza una especie de maya ajustada como pantalón, una camisa manga larga, y unas botas. Su vestuario es siempre oscuro, entre los colores negros y azul marino. Ahora bien, un detalle a destacar es que siempre posee una capa roja, esto como símbolo quizás de su caballería.

**SIGNIFICADO**

El príncipe Felipe es uno de los protagonistas de *“La Bella Durmiente”*, de Disney. Representa con su rol la función arquetípica del héroe. Es un caballero, calificativo que ya dice mucho de él; es elegante, amable, simpático, valiente, arriesgado, decidido y sacrificado. No le importa enfrentarse contra el mal para rescatar a su amada. Fue capaz de identificar el amor a primera vista y luchar por él para alcanzar la felicidad.

*Shrek*. “*Shrek*”, (2001).

<b>SIGNIFICANTE</b>	
<b>Palabra</b>	Shrek utiliza palabras coloquiales para expresarse. A pesar de ser un personaje perteneciente a una historia que recrea el medioevo, su lenguaje es moderno, se podría decir que del siglo XXI. Sus palabras no son de caballero, sino de un plebeyo cualquiera oriundo de cualquier metrópolis, es decir, está al corriente con las palabras y expresiones de moda.
<b>Tono</b>	La voz de Shrek no es tan aguda como la de un hombre, es más bien juvenil, pero un tanto ronca, lo que hace más temible su rugido. La entonación de sus palabras deja percibir un pequeño acento mexicano, no tan exagerado como el de su compañero Burro, pero sí se identifica el origen, añadiéndole a ello palabras que utiliza propias de ese gentilicio.
<b>Mímica del rostro</b>	La gestualidad del rostro del gran ogro verde ayuda a reafirmar esa predisposición. Shrek refleja con sus muecas sus intenciones, pensamientos, emociones e intenciones; además es un elemento fundamental al comienzo de la película, cuando queda asentado que es un monstruo que ruge con fuerza para asustar a los aldeanos. Por otra parte, con su rostro, Shrek deja ver también la ilusión y el amor hacia la princesa Fiona o el fastidio que le causa escuchar hablar a Burro todo el tiempo.
<b>Gesto</b>	Los gestos corporales de Shrek no resultan muy relevantes, parecen ser los de un personaje cualquiera que los utiliza para reafirmar lo que dice. Sin embargo, hay que hacer mención a la velocidad con la que mueve sus brazos, por ejemplo; Shrek es grande y pesado, por lo que no parece tan ágil con sus

	<p>extremidades. Por otro lado, un gesto que sí resulta bastante expresivo es el movimiento de sus orejas: no es exagerado, sin embargo el ogro las mueve de manera distinta dependiendo de sus emociones, ellas reflejan, de una forma bastante sutil, cuando Shrek está molesto, contento, triste o aburrido.</p>
<b>Movimiento</b>	<p>A pesar de poseer momentos en el film en los que Shrek necesita de agilidad y destreza, sus características físicas no le permiten movimientos rápidos y ligeros. Es un ogro más grande que cualquier humano, alto y gordo, de grandes manos y pies, pesado, por lo que sus movimientos van al ritmo que su cuerpo lo permite. No se quiere decir con esto que aparente ser un personaje perezoso, sino que sus desplazamientos demuestran las dimensiones corporales del personaje.</p>
<b>Maquillaje</b>	<p>Shrek no posee un maquillaje especial, lo que se observa en su rostro son manchones de tierra, como polvo pegado a la cara. Así mismo, sus manos y uñas largas están llenas de polvo.</p>
<b>Peinado</b>	<p>El personaje protagónico de la película “<i>Shrek</i>”, no tiene cabello. Luce una calva redondeada, decorada con pecas claras.</p>
<b>Traje</b>	<p>La vestimenta de Shrek es la típica de un aldeano de la época medieval. Posee unas zapatillas marrones, unos pantalones del mismo color pero más claros, una camisa blanca manga larga atada en la cintura, y un pequeño chaleco encima. Ahora bien, el aspecto más importante de vestuario del ogro, es que está sucio: por ejemplo, la camisa no parece blanca de la cantidad de polvo que posee.</p>

**SIGNIFICADO**

“Shrek” significa “monstruo” en yiddish, y exactamente eso lo que se quiere transmitir con la primera impresión. El protagonista de esta película de dibujos animados es un ogro grande, gordo, calvo, sucio y de color verde. A pesar de su temible fama, Shrek se queda en asustar a los humanos, pero nunca le ha hecho daño a nadie, ni siquiera a Burro que lo molesta tanto. Parece no sentir miedo de nada; es un personaje valiente que lucha por mantener lo que quiere, por eso acepta el reto y rescata a la princesa Fiona, para él sólo se trata de una aventura que le devolverá su hogar. Al transcurrir la película, el ogro deja ver su lado sensible, hasta se permite tener amigos y enamorarse de la bella princesa Fiona. Shrek es el personaje protagónico, de hecho la película lleva su nombre; además representa el arquetipo del héroe, aunque en apariencia se podría decir lo contrario. Por lo general, los ogros grandes y feos se relacionan con personajes sombríos que representan diferentes tipos de maldad, o por otro lado, son utilizados como los compañeros acomplejados de los bellos y perfectos héroes. Sin embargo, en este caso, el arquetipo se mantiene en cuanto a significado, es decir, lo que se desea transmitir con el rol que ejerce Shrek, aún siendo diferente y poco usual la forma que adopta el personaje en esta película de dibujos animados.

### 6.1.2 El heraldo

*Princesa Aurora. “La Bella Durmiente”, (1959).*

<b>SIGNIFICANTE</b>	
<b>Palabra</b>	Aurora es una princesa que tuvo que crecer como campesina, sin saber su origen. A pesar de ello, es una chica educada, que utiliza un lenguaje de doncella en toda la película. Sus palabras son adecuadas, así como las construcciones gramaticales con las que se expresa. Su vocabulario no parece verse afectado por su crianza en el bosque.
<b>Tono</b>	La princesa Aurora recibió un presente cuando era bebé: una de sus hadas madrinas le otorgó una melodiosa voz. Esta cualidad hace agradable oír hablar a la princesa, y mucho más agradable resulta oír la cantar. Además de ello, la chica le otorga a su habla una entonación muy simpática y llena de dulzura.
<b>Mímica del rostro</b>	Así como ocurre con el príncipe Felipe, la mímica de Aurora es siempre muy delicada y sutil. La chica no exagera sus emociones, sin embargo utiliza las expresiones para afianzar lo que siente: cuando está contenta, no para de sonreír; y por el contrario, cuando entristece no disimula su dolor.
<b>Gesto</b>	Los gestos corporales de Aurora están en perfecta sintonía con su calidez, su dulzura y su ternura. La chica es muy sutil con los movimientos de sus manos, sus brazos y su cuerpo entero, de hecho al momento de compartir con los animales en el bosque, o en el instante que se pincha el dedo con la rueca.

<b>Movimiento</b>	Los movimientos de la princesa son suaves y delicados, de hecho, su desplazamiento es cálido, pausado pero con decisión. Siempre se mueve con un ritmo específico, más aún en los momentos de felicidad que están acompañados con bailes.
<b>Maquillaje</b>	Aurora no posee un maquillaje excesivo, quizás con la intención de hacerla una muchacha sencilla y de una belleza natural inminente. Lo que es observable es el tono rojo de sus labios, probablemente esto con la intención de hacer saber que Aurora es una chica joven e inocente, pero de igual manera es una mujer con toques de sensualidad y madurez. Otro detalle significativo es la perfección de sus pestañas, que le dejan ver unos hermosos ojos azules, y le añaden a su rostro otro toque de elegancia y cuidado.
<b>Peinado</b>	La princesa Aurora posee una hermosa, larga y abundante cabellera rubia, con suaves ondas que le otorgan a la chica naturalidad. Lo usa todo el tiempo suelto. Cuando aurora lleva una vida de campesina, posee un pequeño cintillo decorativo; ahora bien, cuando descubre que es una princesa, lo único que adorna su cabeza es una pequeña tiara.
<b>Traje</b>	Aurora creció en el bosque como una campesina, por lo que su ropa al inicio de la película lleva el estilo plebeyo. Un traje sencillo pero delicado, que le permite mostrar su belleza. Una camisa ajustada de color pastel; sobre eso, un corsé negro, y además una falda color uva. Aurora durante su vida campesina está todo el tiempo descalza, como símbolo de libertad. Ahora bien, Aurora como princesa hace gala de su belleza con un vestido muy elegante que le regalaron las hadas madrinas por su cumpleaños. Es un traje largo, de

	<p>manga larga, ceñido al cuerpo de la cintura hacia arriba; recuerda los vestidos usados por la nobleza en la época medieval. Ahora bien, por la discusión entre dos hadas madrinas, el vestido cambia continuamente de color entre rosa y azul.</p>
<p><b>SIGNIFICADO</b></p>	
<p>La princesa Aurora comparte el rol protagónico con el príncipe Felipe. Por la maldición que recibió al nacer, tuvo que crecer en el bosque, alejada de sus padres y de la vida de monarca que le correspondía. Sin embargo, por su vocabulario, su forma de expresarse y de ser, muestra una excelente educación. Es una chica sencilla, de una dulzura infinita, querida por los seres que la rodean, bondadosa y humilde, a la que le importa más el amor verdadero que la posición adquirida al enterarse de que es una princesa. Se clasifica con el arquetipo del heraldo, porque ella simboliza el amor del príncipe Felipe, que lo motiva a enfrentarse a su padre, el rey Humberto, y a Maléfica.</p>	

*Princesa Fiona. "Shrek", (2001).*

<b>SIGNIFICANTE</b>	
<b>Palabra</b>	Fiona es una princesa educada como tal, por lo tanto su lenguaje expresa un elevado nivel de cultura. Cuando aparece en escena, utiliza conjugaciones de la época de caballería española, pero luego cambia su actitud de frágil doncella y adapta su vocabulario a lo cotidiano. Cuando se molesta no le importa utilizar cualquier tipo de palabras, siempre y cuando los demás personajes la entiendan.
<b>Tono</b>	El tono que utiliza Fiona para hablar es muy dulce y cálido, de hecho tiene una voz melodiosa y agradable. Su entonación en la mayoría de los casos es neutra, a menos que esté disgustada por algo, entonces explota y comienza a gritar con autoridad; llega a ser tan imponente con su tono, que hasta Shrek, grande y fuerte, se asusta.
<b>Mímica del rostro</b>	Las muecas de la princesa Fiona no significan nada más allá de la ratificación de sus emociones, pensamientos y expresiones. No son mímicas exageradas, sino más bien las propias de una princesa.
<b>Gesto</b>	Los movimientos corporales de Fiona son delicados y sutiles cuando es conveniente. Sin embargo, pueden transformarse en gestos rudos cuando la ocasión lo amerita; por ejemplo, cuando tiene que defenderse en el bosque de Robin Hood, o cuando lucha contra Shrek al darse cuenta de que este es un ogro.

<b>Movimiento</b>	Los desplazamientos en escena de la princesa se corresponden con su estilo: una hermosa damisela perteneciente a la nobleza. Normalmente es una chica delicada que se mueve con suavidad. Aunque lo más importante de sus movimientos lo deja ver el personaje de la princesa Fiona cuando aplica las artes marciales para defenderse de Robin Hood.
<b>Maquillaje</b>	Fiona no carga en su rostro un maquillaje imponente, de hecho ni se nota. Su rostro se deja ver al natural, mientras sus labios poseen un color rosa pastel bastante sutil, casi imperceptible.
<b>Peinado</b>	La princesa posee un brillante cabello color rojo ladrillo; es largo y lo lleva recogido con una crineja, que comienza con una coleta verde y termina con otra igual. En la base de la cabeza, Fiona, lleva siempre una pequeña tiara como símbolo de su nobleza, que cambia por una pequeña corona de flores cuando se viste de novia para casarse con Lord Farquaad.
<b>Traje</b>	Fiona vista un vestido largo, verde, con toques en dorado. Es manga larga y posee un escote en el pecho. No es un vestido fino y elegante de princesa, pero sí un vestuario de diario de una doncella. El traje termina antes de llegar a los pies, por lo que se deja ver unas modestas zapatillas verdes. Ahora bien, el vestido de novia que Fiona utiliza hacia el final de la película es del mismo estilo: un poco más largo y blanco con detalles rosados.
<b>SIGNIFICADO</b>	
La princesa Fiona es una doncella atrapada en lo alto de la torre de un castillo, custodiada por un dragón, que espera, pacientemente, al noble caballero que la rescate, la enamore y la convierta finalmente en su esposa. Sin embargo, el destino no la complace, su héroe salvador resulta ser un maloliente ogro. El	

detalle le afecta al principio, pero luego se acostumbra a la idea de que conocerá a su príncipe, y se permite ser a sí misma más natural. Lo que realmente sorprende de su forma de ser, es en lo imperativa que se puede transformar, y ni hablar de sus habilidades en las artes marciales, algo poco común entre princesas. Fiona es sencilla, amable, dulce y sincera, sin embargo guarda un terrible secreto: al anochecer se transforma en un ogro como Shrek, esto por efecto de un maleficio, del que se librerá con el primer beso de amor. Fiona representa al heraldo porque es la motivación de Shrek para realizar sus acciones, sobretodo cuando descubre sus sentimientos y se da cuenta de que está enamorado de ella.

### 6.1.3 El mentor

*Hadas Madrinas. “La Bella Durmiente”, (1959).*

<b>SIGNIFICANTE</b>	
<b>Palabra</b>	Las palabras pronunciadas por las hadas reflejan su buena educación y su cortesía. Parecen mujeres delicadas que emplean el mejor lenguaje de nobleza para dirigirse a otros personajes. Sin embargo, si es necesario extraer un rasgo característico de la palabra de las hadas, se puede decir que siempre buscan la forma de expresar sabiduría.
<b>Tono</b>	Las voces de las hadas tienen relación con mujeres maduras y de mucha experiencia. Poseen una excelente modulación, lo que permite captar a qué se refieren. Por otra parte, las hadas utilizan la entonación de sus palabras para dirigir sus intenciones, ya que son los personajes con mayores obligaciones en la historia; por ello, deben conferir amor, ternura, seguridad, determinación, valentía e inspiración, sobre todo a los personajes protagónicos.
<b>Mímica del rostro</b>	Estos personajes no disimulan sus emociones y sentimientos; apoyan lo que dicen y lo que hacen con expresiones de su rostro. No ocultan su felicidad, su preocupación o su ira, pero cada una de ellas tiene una peculiaridad. Por ejemplo Flora, expresa mucha sabiduría con las mímicas que acompañan sus palabras; Fauna es muy ecuánime, tal vez por eso sea la que menos variedad tiene en cuanto a mímicas; sin embargo Primavera es la más expresiva. Quizás por ser la más temperamental, expresa todo lo que siente con diversas muecas en su cara.

<b>Gesto</b>	El gesto más importante de la hadas madrinas es el movimiento de sus manos. Ellas están acostumbradas a hacer magia con sus varitas, lo que les otorga una suavidad especial en los desplazamientos que con los brazos tengan que hacer, aún cuando no poseen sus varitas mágicas.
<b>Movimiento</b>	Al ser las hadas madrinas tres personajes que están todo el tiempo juntas, llevan un ritmo entre sí que marca sus movimientos. Al igual que los otros arquetipos, las hadas se desplazan con delicadeza y sin rudeza, pero en la mayoría de los casos, los movimientos de una los complementa la otra, como en una coreografía, además, siempre se desplazan en la misma dirección.
<b>Maquillaje</b>	Las hadas muestran su rostro de la forma más natural posible. No se nota ningún toque de maquillaje que las haga realzar. Por supuesto, las pestañas de las hadas son perfectamente rizadas, lo que permite observar claramente sus emociones en sus ojos, pero sin ninguna exageración.
<b>Peinado</b>	Las tres hadas poseen sombreros de punta en la cabeza, y además de ello, llevan el cabello totalmente recogido. Cuando se transforman en campesinas, cambian el sombrero por unas pañoletas para cubrir sus cabellos recogidos.
<b>Traje</b>	Flora, Fauna y Primavera utilizan unos vestidos de armador, largos, de manga, muy elegantes. Las tres llevan sombreros puntiagudos que atan a sus cabezas con unos pañuelos. Cada una posee sobre el vestido un chal. Cada una posee una tonalidad bien definida: Flora tiende hacia los colores rosados y rojos; Fauna se combina con diferentes tonalidades de verde; mientras que Primavera prefiere el azul. Un implemento del vestuario que identifica a estos personajes,

	<p>son las varitas mágicas con las que realizan sus hechizos. Cuando las tres hadas deciden vivir como campesinas en el bosque, transforman sus vestidos largos en vestimenta de aldeanas de la época medieval. Ya no llevan puestos trajes finos, sino faldas y camisas más modestas, con un chalequillo encima, y en vez de sombrero, una pequeña pañoleta sobre sus cabezas. Eso sí, cada una conserva su estilo y los colores que las identifican.</p>
<b>SIGNIFICADO</b>	
<p>Flora, Fauna y Primavera son las tres hadas madrinas del reino. Por supuesto, son personas de confianza para el rey Estefan y su esposa, por lo que son invitadas a la ceremonia de presentación de la pequeña Aurora. Ellas están destinadas a cuidar y proteger a la princesa, por ello le otorgan tres dones, uno de ellos, le salvará la vida. Las hadas crían y educan a Aurora durante dieciséis años, tratan de cuidarla sobre todas las cosas para que sea feliz. Sin embargo, no se rinden cuando su misión se ve perdida por el hechizo de Maléfica, y se convierten en los mentores del príncipe Felipe cuando no le queda alternativa, y tiene que enfrentarse a la maldad para rescatar a su amada Aurora. A pesar de que son tres personajes con rasgos distintivos, cada una forma una parte del arquetipo del mentor: Flora es una mujer muy sabia que busca soluciones racionales empleando su experiencia. Fauna es la ecuánime del grupo, la que está en el medio de las discusiones entre las otras dos. Por último, Primavera es la expresiva y rebelde, la que no esconde sus emociones, es testaruda y persistente, por eso Flora trata siempre de contenerla.</p>	

*Burro. "Shrek", (2001).*

<b>SIGNIFICANTE</b>	
<b>Palabra</b>	Burro es un personaje que representa lo coloquial en cuanto a lenguaje se refiere. Utiliza las palabras para expresarse con franqueza, sin pensar en los efectos que esto puede tener en los demás. Es un animal del bosque, que no entiende diferencias entre las palabras bien dichas y las que no lo son.
<b>Tono</b>	La entonación con la que Burro habla siempre lleva consigo una carga emotiva o una intención. Él es un animal bastante enérgico, cualidad que refleja claramente en lo rápido que habla. Además es el personaje que mayor acento mexicano posee, no sólo en el ritmo de su hablar, sino también en la forma de llamar las cosas y las emociones. Tampoco posee una modulación excesivamente marcada, es decir, si fuera un humano, sería fácil reconocerlo entre la plebe.
<b>Mímica del rostro</b>	Los burros no hablan en la vida real, y en los cuentos de hadas son contados los casos; por ello Burro debe aprovechar al máximo sus recursos gestuales para expresar todas las cosas que un humano puede dejar saber por medio de su cuerpo. El rostro de este singular asno es muy flexible, y con él es capaz de expresarlo todo.
<b>Gesto</b>	La gestualidad con partes del cuerpo no es muy importante en un personaje como Burro. El asno anda en cuatro patas, no posee manos, pies o dedos, así que utiliza sus patas para saltar de emoción, o cuando lo considera necesario.

<b>Movimiento</b>	El movimiento en Burro es una característica que no se puede pasar por alto. Su desplazamiento por la escena logra molestar a otros personajes, porque es hiperactivo, impaciente, enérgico y alegre, así que la mayoría de las veces está saltando de un lugar a otro para llamar la atención.
<b>Maquillaje</b>	Como los animales, burro no posee maquillaje alguno. Es un asno, con pelaje en todo su cuerpo que varía en tonos de grises y negro.
<b>Peinado</b>	Igual que con el maquillaje, Burro no posee un peinado, únicamente tiene una pequeña cresta de pelos negros en el medio de sus orejas.
<b>Traje</b>	Burro es un animal, no posee ropaje alguno. Su cuerpo está cubierto de pelos grises y negros.
<b>SIGNIFICADO</b>	
<p>Burro es un animal parlanchín que puede llegar a molestar por no guardar silencio nunca, ni siquiera en los casos de real peligro. Sin embargo, ese defecto se convierte en una de sus características más fascinantes: siempre tiene algo que decir. Es simpático, amigable y muy fiel, siempre dispuesto a acompañar a Shrek, su mejor amigo a pesar que el ogro no lo sabe. Burro es el personaje divertido de la película, aquel que hace reír sólo con su presencia. Parece mexicano, por lo menos por el acento y las palabras que utiliza: “¿De veras?”. Representa el arquetipo del mentor por ser el fiel compañero de Shrek, por ser su ayuda, su compañía y su consejero; pero mucho más importante que todo lo anterior, Burro es quien le hace dar cuenta a Shrek de que el amor de su vida existe, y que debe luchar por ella hasta el final.</p>	

#### 6.1.4 La sombra

*Maléfica. “La Bella Durmiente”, (1959).*

<b>SIGNIFICANTE</b>	
<b>Palabra</b>	Maléfica no escapa del estilo lenguaje utilizado por otros personajes de “ <i>La Bella Durmiente</i> ”. Utiliza palabras reflejo de una buena educación en el círculo de la nobleza. Ciertamente así, que hasta sus maleficios, trampas y malicias son mencionadas por la bruja con la mayor clase.
<b>Tono</b>	Por supuesto, el tono de Maléfica es específicamente imponente; ella, con su forma de hablar, debe demostrar su fuerza y hacer sentir su maldad. Eleva el tono de su voz cuando siente desesperación porque algo no le ha salido bien. Sin embargo, la mayoría de las veces su entonación demuestra confianza y firmeza, para que no quepa duda del alcance de su maldad.
<b>Mímica del rostro</b>	Es una mujer que utiliza las expresiones de su rostro para acentuar su conducta, quizás en esto ayude mucho el maquillaje. Sin embargo, la fuerza de sus mímicas está en la satisfacción que se nota cuando hace mal, en su risa maquiavélica, o en su amargura cuando los protagonistas de la historia se salen con la suya.
<b>Gesto</b>	Los gestos corporales más importantes de Maléfica, son los que realiza cuando utiliza su báculo para hacer maldades. Son los movimientos envolventes de las brujas cuando realizan un hechizo, eso sí, con mucho estilo y acentuando cada gesto, ya que ellos traen consigo algún elemento importante para el desarrollo de la trama.

<b>Movimiento</b>	Los desplazamientos de Maléfica durante la narración cinematográfica, no son de gran importancia. No es un personaje que se mueva en escena, de hecho, sus apariciones más resaltantes, son por medio de nubes de colores que le hacen aparecer, como una auténtica hechicera.
<b>Maquillaje</b>	El maquillaje en el rostro de Maléfica ayuda a ratificar la imponente y crueldad del personaje. Es una mujer de cara alargada, la cual utiliza las cejas perfectamente definidas para acentuar su mirada. Sus parpados poseen sombra de color violeta, que combina con su vestimenta. Sus labios están bien marcados con una pintura rojo carmín. Otro toque importante de maquillaje en Maléfica son sus largas uñas del mismo color de sus labios, un toque de cuidado.
<b>Peinado</b>	Maléfica usa en la cabeza dos cuernos que recuerdan los de un toro. Son negros y largos, tapan completamente su cabellera. Están tan perfectamente colocados que se pierden como parte del peinado, pasando a ser parte del cuerpo de la malvada bruja.
<b>Traje</b>	La temible hechicera utiliza un vestido largo, como una túnica negra que la cubre desde el cuello hasta los pies. Es de color negro, con unos toques de violeta, del mismo color con el que tiene maquillados los ojos. Un implemento del traje muy importante, es el báculo que lleva a todas partes, con el que realiza sus maleficios.
<b>SIGNIFICADO</b>	
Maléfica es la malvada de <i>“La Bella Durmiente”</i> . Una mujer delgada, alta y muy estilizada. De fina y cuidada vestimenta. Parece ser un personaje importante en el reino porque la respetan, y todos saben que su poder tiene grandes alcances. Maléfica es envidiosa y además parece contar con una elevada autoestima, por	

eso cree que se merece todo. Esa es su razón fundamental para desgraciar la vida de la princesa Aurora desde su nacimiento. La malvada hechicera representa las fuerzas oscuras que los protagonistas deben superar para alcanzar el final feliz anhelado. Por ello, Maléfica se relaciona directamente con el arquetipo de la sombra, siendo en este caso igualmente el personaje antagónico.

*Lord Farquaad. "Shrek", (2001).*

<b>SIGNIFICANTE</b>	
<b>Palabra</b>	Farquaad es un caballero de la nobleza. Sus palabras demuestran conocimiento y cultura, es decir, se expresa como un hombre importante que está apunto de ser rey. Sus palabras son siempre directas y están enfocadas a proferir lo que desea.
<b>Tono</b>	La entonación que más utiliza Lord Farquaad hace referencia a su conducta imponente y altanera; no acepta críticas o sugerencias, y eso lo deja claro cuando emite una orden. Su voz es aguda y ronca, se podría decir que propia de un hombre maduro. Su forma de hablar y su modulación son siempre correctas, propias de un monarca.
<b>Mímica del rostro</b>	Farquaad posee un rostro bastante varonil, es de cara cuadrada, ojos grandes y redondos, nariz perfilada y quijada pronunciada. Ya con sus rasgos físicos expresa sus intenciones, así que no tiene que exagerar para dar a conocer lo que desea. Las mímicas de Lord Farquaad son particulares, porque no expresan emociones o sentimientos, sino simplemente sus anhelos y metas.
<b>Gesto</b>	El heredero a la corona del pueblo de DuLoc, utiliza los brazos y las manos para gesticular cuando habla. En la mayoría de los casos tiene gestos amplios, que abarcan espacio y magnitud, por supuesto de una forma natural, sin excesos.
<b>Movimiento</b>	Lord Farquaad no tiene importantes desplazamientos a lo largo de la película. En la mayoría de los casos está parado observando, esperando o imponiendo algo. Su más larga travesía la realiza a caballo, así que el movimiento en este

	personaje es un rasgo distintivo pero por su ausencia.
<b>Maquillaje</b>	El maquillaje que resalta en el rostro de Farquaad, es el de la sombra oscura de una barba poblada, que le aparece desde las patillas del cabello hasta la barbilla. Es un elemento resaltante de su virilidad y hombría.
<b>Peinado</b>	Lord Farquaad posee un cabello negro azabache, brillante y abundante. Lo lleva largo por el cuello, como los caballeros del siglo XIV, con un corte redondeado que le da forma a una discreta pollina.
<b>Traje</b>	El vestuario del próximo rey representa la nobleza y las monarquías de la edad media. Trajes abombados en el pecho, con pantalones un poco más ajustados y siempre cubriendo los brazos; guantes en colores combinados con la vestimenta, y botas finas cubriendo los pies. Cuando se desarrollan días corrientes en la película, el traje de Lord Farquaad es de color rojo, con mangas y pantalón gris plomo, detalles dorados, un sombrero redondo y una capa roja que prende del cuello de su traje. Cuando el monarca decide encontrarse con su futura esposa, la princesa Fiona, deja lucir una brillante armadura plateada. Mientras que el día de su boda, mantiene el estilo de su vestimenta pero de color blanco y detalles dorados.
<b>SIGNIFICADO</b>	
Lord Farquaad posee elementos opuestos a los típicos villanos de las películas de dibujos animados. Es un hombre elegante y de buena presencia, buen mozo, pulcro y cuidado, con una voz gruesa y atractiva, pero con un defecto que lo acompleja y que marca el fundamento de sus acciones: es pequeño de estatura, parece un niño. Esa característica hace que Lord Farquaad sienta la necesidad de imperar en DuLoc, un pueblo hermoso y perfecto, de grandes plazas y edificios, todo lo contrario a lo que es el monarca. Sin embargo, el tamaño no es lo único	

que le falta a Farquaad, él necesita también contraer matrimonio con una princesa para convertirse en rey. Por ello, se molesta en buscar la forma de rescatar a la princesa Fiona del dragón que la custodia en un castillo, pero no realiza ningún sacrificio por salvarla, para él es una encomienda más que puede realizar cualquiera en su nombre. Lord Farquaad es la sombra porque representa el obstáculo más importante que debe superar Shrek, para alcanzar su felicidad.

## 6.2 Estructura dramática de las películas

Las películas cinematográficas en su mayoría están estructuradas según un modelo, que asegura el desarrollo detallado de un momento específico de la vida de los personajes. Christopher Vogler (1998) desglosa una de las metodologías más comunes: la estructura dramática en tres actos.

Cada una de estas etapas se subdivide en otras más específicas, de fácil reconocimiento en el film. A continuación se aplica el modelo de tres actos a las películas seleccionadas para la investigación. Sin embargo, no se explica cada una de las clasificaciones hechas por Vogler (1998), sino que se identifican las secuencias ya seleccionadas para el estudio de las tramas, con los momentos específicos de cada acto.

### 6.2.1 “La Bella Durmiente”

Una de las primeras historias producidas por los estudios Disney, comienza como un clásico cuento extraído de un libro. Por medio del recurso del narrador que lee sobre el nacimiento de una princesa, se presenta el *mundo ordinario* de los personajes. En la primera secuencia queda establecido quién es quién y cuál es la historia que se va a contar.

Después de saber la base del cuento y quién es una de sus protagonistas, se profundiza un poco más en otros personajes, como el príncipe Felipe y las tres hadas madrinas; así mismo se manifiesta el conflicto que deben superar los protagonistas para lograr ser felices. En “*La Bella Durmiente*” la *llamada a la aventura* es clara cuando Maléfica se presenta en el castillo del rey Estefan y condena a muerte a la pequeña Aurora, sin embargo se deja ver un rayo de esperanza cuando Primavera, una

de las hadas madrinas, suaviza el hechizo para que la princesa no muera y pueda ser rescatada por el hombre destinado a ser su verdadero amor.

La estructura dramática cuenta con una importante transición entre el primer acto y el segundo. Esto sucede cuando el narrador, que lee el cuento, nos dice que Aurora creció en el bosque como una campesina, y que al día de su decimosexto cumpleaños aún el hechizo de maléfica no se había hecho realidad.

La primera clasificación del segundo acto, el *test de aliados y enemigos*, se presenta cuando Aurora, sin saber que es una princesa, conoce al príncipe Felipe, comparte con él en el bosque y quedan enamorados al instante. Mientras que Maléfica sabe que no le queda mucho tiempo para realizar su maleficio y se apura en encontrar a la hija del rey Estefan.

La *ordalía suprema* es descrita por Vogler (1998) como el momento en el que los protagonistas se enfrentan a sus miedos, donde parece que todo está perdido para ellos y el romance se ve frustrado. Esta situación se observa claramente en “*La Bella Durmiente*” cuando Aurora regresa al castillo porque ya sabe que es una princesa, y está muy triste al creer que no volverá a ver al chico que conoció en el bosque.

Así mismo, la *ordalía* se extiende con el momento que Maléfica aprovecha un descuido de las hadas madrinas, y logra que Aurora se pinche el dedo con el huso de una rueca. Luego, la hechicera llega a la cabaña donde la princesa había citado al príncipe Felipe, lo espera, y lo sorprende, ordenándoles a sus sirvientes que lo amarren y se lo lleven al castillo de las tinieblas.

Sin embargo, siempre existe una esperanza. En el tercer acto se desarrolla la *resurrección o clímax*, que es el momento de mayor decisión por parte del héroe, porque debe enfrentar el conflicto para seguir su camino y alcanzar sus metas. Así Felipe escapa de la prisión de Maléfica con ayuda de las tres hadas madrinas, enfrenta

a la hechicera del mal, la vence y llega apurado al castillo del rey Estefan para rescatar a su amada: la princesa Aurora, que yace en su lecho dormida profundamente.

El final del *clímax* lleva consigo una transformación que se evidencia cuando Felipe besa a Aurora y la despierta de su letargo. Ese es el momento en el que se fija la unión entre los enamorados que están destinados a vivir felices para siempre.

Sin embargo, no es ese el fin de la película. Los príncipes bailan su primer vals sobre las nubes, como símbolo de tranquilidad y felicidad; entonces se cierra el libro de cuentos de hadas indicando que acabó la historia de “*La Bella Durmiente*”.

#### 6.2.2 “Shrek”

El *mundo ordinario* de Shrek lo presenta el mismo personaje cuando lee un cuento de hadas de un libro. El ogro parece convencido de la historia, hasta que llega al momento en el que la princesa espera el beso de su verdadero amor, entonces Shrek se ríe con tono de burla y rompe la página; aquí se muestra que el protagonista no tiene ilusión, y mucho menos cree en las finales felices.

Tal vez por ello, Shrek prefiere vivir alejado de cualquier persona o ciudad. Para él resulta una invasión que los personajes de los cuentos de hadas lleguen a su pantano huyendo de los guardias de Lord Farquaad, entonces acepta el *llamado a la aventura* y decide hablar con el próximo monarca del pueblo de DuLoc para recuperar su intimidad.

Por otro lado, ese mismo momento del primer acto sacude a Lord Farquaad cuando el Espejo Mágico le presenta a las tres candidatas a esposa. Para el pequeño

noble, la princesa Fiona se convierte en el camino para llegar a ser rey por lo que toma la decisión de rescatarla, aunque no personalmente.

Antes de pasar al segundo acto, Shrek pasa por la etapa de *cruzar el primer umbral*. El ogro se enfrenta a los caballeros convocados por Lord Farquaad y los vence, entonces el monarca le propone un trato: debe rescatar a la princesa Fiona del dragón que la tiene prisionera en la torre de un castillo, y él le devolverá el pantano donde el ogro ha vivido hasta entonces. El hecho de que el héroe acepte el reto marca el destino de la historia, ya que su vida no volverá a ser la misma.

El segundo acto de esta película cuenta con uno de los momentos más emocionantes. La *ordalía suprema* es clara en la emocionante secuencia en la que se desarrolla el rescate de la princesa Fiona. Shrek entra al castillo y se enfrenta como un valiente caballero al temible dragón, entonces llega a la torre y se lleva a la que más adelante se convertirá en su amada. Por supuesto, en este acto heroico Shrek no está solo, su parlanchín amigo Burro lo acompaña y ayuda todo el tiempo.

Por el éxito con que realizó su misión, el ogro recibe su *recompensa*, que no tiene nada que ver con el retorno a su pantano, más bien es algo que ni sospechaba: mientras regresa a DuLoc con la princesa Fiona, conoce el lado humano de la doncella y se da cuenta de que es alguien especial; lo mismo le ocurre a la dama con el ogro, por lo que el camino de vuelta al pueblo les permite enamorarse profundamente.

El tercer acto está marcado por la etapa denominada por Vogler (1998) como el *camino de vuelta*, que no tiene que ver con el héroe de la historia, sino con la Princesa Fiona que guarda un gran secreto. La doncella fue embrujada y al ocultarse el sol se convierte en ogro. Burro descubre la transformación de la princesa, lo que le da un giro inesperado a la historia, porque, bajo esa forma, es posible el amor entre

los protagonistas. Sin embargo, el nuevo conflicto surge cuando reaparece Lord Farquaad, quien se lleva a la princesa Fiona a DuLoc para hacerla su esposa.

Es entonces cuando Shrek toma fuerza y llega a la *resurrección*: decide impedir la boda y declararle su amor a la princesa Fiona. Lord Farquaad trata de impedir la unión entre los ogros, porque su matrimonio le concederá la corona de rey, pero mucho no puede hacer frente al dragón que tenía prisionera a Fiona, que ahora es aliado de Shrek y Burro.

El ogro se da cuenta del secreto que perturbaba a la princesa, quien deja su forma humana definitivamente al recibir el beso de su verdadero amor. La historia culmina con la boda de Shrek y Fiona, en medio de una gran fiesta a la que están invitados todos los personajes de los cuentos de hadas. Mucha alegría los embarga, por lo que bailan y cantan mientras los recién casados se alejan en su carroza. El libro de cuentos de cierra finalizando la narración con el “Vivieron feos para siempre, fin”.

## CAP. 7 ANÁLISIS DE RESULTADOS

Una vez seleccionados cuatro de los siete arquetipos que existen en la construcción de personajes cinematográficos según el guionista Christopher Vogler (1998), y elegidas las secuencias de las películas “*La Bella Durmiente*” y “*Shrek*”, se procedió a la aplicación del modelo analítico y desglose de las variables.

Ya se han identificado las características de cada personaje, así como las estructuras dramáticas de los films de dibujos animados. Sin embargo, para cumplir con los objetivos propuestos por la investigación, resulta necesario realizar a continuación la comparación analítica de los elementos iguales. Es decir, es fundamental identificar las semejanzas y diferencias encontradas entre los héroes, los heraldos, los mentores y las sombras de “*La Bella Durmiente*” y “*Shrek*”; así mismo, resulta importante la comparación de las estructuras dramáticas y las tramas de ambas películas.

### 7.1 Contraste entre los arquetipos

#### 7.1.1 El héroe

El príncipe Felipe y Shrek son personajes varoniles que viven en la época medieval. El primero es un monarca, caballero por naturaleza, bien presentado, aseado, buen mozo y de una excelente educación. Por el contrario, el segundo es un ogro grande, corpulento, de piel color verde, dientes manchados y de vestimenta sucia y rota; sabe hablar perfectamente, pero no se expresa con un vocabulario educado, sino más bien cotidiano y trivial.

Felipe es hijo del rey Humberto, condición que le otorga una serie de beneficios propios de la nobleza del siglo XIV. Shrek vive en la misma época, pero es un “monstruo” que habita un pantano en el bosque, con costumbres propias de un ogro pero también con la influencia aldeana.

A pesar de sus diferencias físicas y de estilos, ambos son los personajes principales de las películas de dibujos animados seleccionadas. Por cosas del destino, tienen una misión que cumplir, que además les traerá una de las más importantes recompensas que pueden esperar: el amor de sus doncellas.

Cuando se les presenta el reto de enfrentarse a los arquetipos de la sombra, Felipe y Shrek no vacilan. Cada uno a su manera hace frente al conflicto, convencido de que la felicidad que desea lo espera. Ambos personajes poseen cualidades de valentía, coraje, decisión, sensibilidad y sacrificio, características fundamentales en la descripción que del arquetipo del héroe hace el autor Christopher Vogler (1998).

Así mismo, el príncipe Felipe y el ogro Shrek son personajes ejemplares que rompen con los moldes de la cotidianidad y que necesitan de la narración cinematográfica para que sus vidas sean contadas. Son caracteres específicos y de fácil identificación, que le dan sentido a lo que se está contando.

Estos héroes, a pesar de pertenecer a la ficción y poseer características poco reales, en sus aspectos humanos representan sentimientos, emociones, intenciones y tienen metas que están al alcance del público, lo que hace factible la compenetración de la audiencia con los hechos, favorables y desfavorables, que le ocurren a los protagonistas de las dos películas de cuentos de hadas: el buen mozo y caballero príncipe Felipe, y el tierno ogro llamado Shrek.

### 7.1.2 El heraldo

Los personajes que representan este arquetipo en las películas “*La Bella Durmiente*” y “*Shrek*”, son dos bellas princesas que tienen muchas características en común.

Aurora es una doncella física y espiritualmente hermosa, dulce, sencilla y humilde, a pesar de proceder de la nobleza. Mantiene buenas relaciones con las personas que la rodean, que además le tienen una alta estima por considerarla valiosa.

Por su parte, Fiona es igualmente bella. Su relación con otros personajes no es posible antes de ser rescatada, porque la mantienen aislada como prisionera en la torre de un castillo. Sin embargo, cuando interactúa con Shrek y con Burro aflora su personalidad. Al principio parece una chica sencilla pero malcriada, convencida de que la vida que le espera al ser rescatada será perfecta. Por eso, para ella resulta desagradable darse cuenta de que quien la salva no es un apuesto príncipe, sino un brusco ogro. Pero con el transcurrir de la película, Fiona se permite ser más natural, y deja ver una personalidad sencilla, humilde, dulce y amorosa.

Las princesas Aurora y Fiona son parecidas en cuanto a la delicadeza que representan por tratarse de sensibles doncellas a quienes es necesario proteger. Sin embargo, Fiona posee una característica que sorprende: es capaz de defenderse físicamente por medio de las artes marciales, y además puede ser fuerte e imponente cuando necesita hacerle entender a otros personajes lo que desea.

Por otro parte, además de la belleza y las emociones, Aurora y Fiona requieren del amor para librarse de terribles maleficios que las condenan y no les permiten ser felices. Su primer beso les concederá la libertad definitiva y el estilo de vida tranquilo y anhelado.

Ambas princesas representan el arquetipo del heraldo porque definitivamente son el motivo que tienen los héroes para realizar sus acciones y enfrentarse a las fuerzas del mal.

Por medio del amor que el príncipe Felipe y Shrek sienten hacia Aurora y Fiona, respectivamente, se le otorga sentido a las historias, y se les dice a los héroes que hay una aventura que los espera con cierto riesgo, travesía que deben afrontar y que les cambiará la vida definitivamente. Después de que los protagonistas siguen a sus heraldos, no hay vuelta atrás.

### 7.1.3 El mentor

Este arquetipo lo representa aquel personaje que acompaña y guía al héroe en sus acciones para alcanzar sus objetivos. El mentor es el mejor amigo o el protector de los protagonistas.

En las películas seleccionadas las tres hadas madrinas, Flora, Fauna y Primavera, y el asno llamado Burro, son los personajes que ejercen esas funciones. En *“La Bella Durmiente”* las hadas simbolizan la figura materna que Aurora necesitó durante los primeros dieciséis años de su vida, cuando se la llevaron a vivir en el bosque para escapar del hechizo de Maléfica.

Por otra parte, Burro se convierte a la fuerza en el mejor amigo y fiel compañero de Shrek. De hecho, sin querer, el ogro se ve cada vez más invadido por el asno que no para de hablar y de seguirlo.

A pesar que cada uno de estos personajes comparten funciones similares, tanto las hadas como Burro, desempeñan una característica con más ahínco: Flora, Fauna y Primavera se relacionan más con la protección de la princesa Aurora y el príncipe

Felipe; mientras que el parlanchín asno ayuda a Shrek a descubrir cualidades humanas que el ogro no sabía que existían.

Ahora bien, la marcada diferencia entre estos personajes que representan al mentor, está presente específicamente en el significante, es decir la apariencia.

Las tres hadas madrinas son señoras cultas y de gran sabiduría en el reino. Son mujeres nobles, delicadas, sencillas y decididas, capaces de ayudar y apoyar a todo aquel que no desee hacerles mal a los protagonistas. Poseen vestidos de colores vivos, están siempre arregladas y además son muy educadas al momento de expresarse.

Por el contrario, Burro es un animal que no usa ningún detalle de vestido o peinado, como es normal en un ser del bosque. Es noble y sencillo, pero puede llegar a molestar en exceso con sus largos discursos. Tiene comentarios sobre todo, y si por casualidad no sabe sobre algo, no para de preguntar. No es un animal educado, su vocabulario es cotidiano y además posee un acento mexicano bastante marcado, lo que le otorga un toque de genio y simpatía en la versión doblada al español de la película “*Shrek*”.

#### 7.1.4 La sombra

Las fuerzas negativas de las películas de dibujos animados, “*La Bella Durmiente*” y “*Shrek*”, poseen características, medios y objetivos diferentes. Sin embargo, comparten la cualidad más importante de este arquetipo: representan el conflicto que los protagonistas deben afrontar y superar para lograr sus sueños y metas.

La sombra de la película producida por los estudios Disney en 1959, es una mujer, un hada del mal cuyo nombre ya es indicio de lo que puede realizar: Maléfica.

Todos en el reino se aterrorizan con sólo saber sobre su presencia, además están claros de que su magia es difícil de superar.

Físicamente es una mujer imponente, alta y esbelta, siempre vestida de negro y con un maquillaje fuerte, adecuado perfectamente a su personalidad. Si existiese una monarquía del bien y del mal, Maléfica sería definitivamente la reina de la oscuridad, con todas las características que eso conllevaría. Es una dama educada, cuya expresión refleja un alto nivel de cultura, además cuenta con determinación e inteligencia, características que utiliza para hacerles la vida difícil a los protagonistas.

Por su parte, Lord Farquaad no tiene la intención de perturbar al maloliente ogro en “*Shrek*”. Sin embargo, su avaricia y su complejo lo llevan a buscar la esposa perfecta para convertirse en rey. Farquaad representa muy bien su título nobiliario, es un hombre culto e igualmente inteligente, que utiliza su poder para doblegar al pueblo de DuLoc. A pesar de que su maldad no es tan explícita como la de Maléfica, Lord Farquaad es evidentemente el mayor obstáculo que debe superar Shrek para recuperar su pantano y, luego, para permanecer al lado de Fiona.

Con diferentes formas y estrategias, Maléfica y Farquaad no permiten que los héroes y los heraldos logren con facilidad sus objetivos, por lo que en la última etapa de las tramas desaparecen para darle paso al final feliz.

## **7.2 Comparación de las estructuras dramáticas**

Para comenzar con el análisis de las estructuras que nos presentan “*La Bella Durmiente*” y “*Shrek*”, es necesario establecer claramente los estilos a los que hace referencia cada pieza cinematográfica.

Ambas obras son ejemplares del género romántico, son historias de amor en las que los personajes se mueven para lograr la felicidad al lado de sus seres queridos. El drama se hace presente con los obstáculos que deben superar los personajes protagónicos para lograr sus metas. Sin embargo, la película producida por los estudios DreamWorks en 2001, añade un género más que marca definitivamente la diferencia con el clásico Disney: “*Shrek*” es una sátira cómica de las historias clásicas que han servido para inspirar los films de dibujos animados desde su existencia.

En la película del ogro, participan la gran mayoría de los personajes que guían los cuentos de hadas tradicionales: Pinocho, Blanca Nieves y los Siete Enanitos, Los tres Cochinitos, Caperucita Roja, La Cenicienta, etc. Cada uno hace su aparición como habitante de la ciudad de DuLoc, de hecho, parecen ciudadanos afectados por las decisiones del monarca. Obviamente este elemento le otorga comicidad y originalidad a la película.

En cuanto a las estructuras dramáticas presentadas en tres actos y siguiendo las etapas de Christopher Vogler (1998), ambas obras se relacionan tanto en sus semejanzas como en sus divergencias.

“*La Bella Durmiente*” y “*Shrek*” comienzan con la lectura que un narrador, al que sólo se le oye la voz, hace de un libro de cuentos de hadas. Por medio de este recurso se da a conocer la esencia de la historia que se va a contar y se presenta el *mundo ordinario* de algunos personajes. En la segunda película llega el momento en que los espectadores se dan cuenta de que el narrador es Shrek, porque el personaje se ríe en tono de burla cuando lee que una princesa espera que un príncipe la rescate y la haga su feliz esposa. En este momento se establece la dirección de cada film: la película Disney es un clásico extraído de un cuento de Charles Perrault, mientras que la historia del ogro trae consigo la versión cómica de clásicos similares.

A los personajes de las películas seleccionadas se les presenta una ocasión que, para bien y para mal, les cambia la rutina y los planes. *La llamada a la aventura* es una etapa en el primer acto que se hace presente en el romance y la comedia. Mientras en “*La Bella Durmiente*” se relaciona con el momento en que la princesa Aurora recibe la maldición de Maléfica, en “*Shrek*” dos personajes viven este momento: para el ogro un cambio radical es la invasión de los personajes de los cuentos de hadas a su pantano, y para Lord Farquaad la posibilidad de convertirse en rey casándose con una princesa cambia su destino. Estos acontecimientos hacen que los personajes tengan que cambiar lo que tenían pensado hacer en sus vidas.

Además de ello, en “*Shrek*” se desarrolla la etapa de *cruzar el primer umbral*, que es una especie de refuerzo que le dice al héroe que después de ese día su vida no volverá a ser igual. Esto sucede cuando el ogro acepta la oferta de Lord Farquaad de rescatar a la princesa Fiona a cambio de la propiedad del pantano.

Por otra parte, en “*La Bella Durmiente*” el segundo acto comienza con la prueba de *aliados y enemigos*. La voz del narrador ubica a la audiencia en el día del cumpleaños número diez y seis de la princesa Aurora; así mismo aclara que hasta ese momento la maldición no se ha llevado a cabo. Entonces la princesa conoce el amor del príncipe Felipe, quien en un instante se convierte en su motivo para vivir. Maléfica por su parte comienza a desesperarse porque sólo le quedan horas para cumplir con su hechizo.

Ahora bien, la *ordalía final* como punto cumbre de las historias está presente en las dos narraciones cinematográficas, sin embargo, representa significados opuestos. En el clásico Disney la ordalía se describe en el momento en que Aurora se pincha el dedo con el huso de una rueca y queda profundamente dormida esperando el beso de su amado, mientras el príncipe Felipe es secuestrado por Maléfica; por otra parte, en la sátira del ogro verde, este momento se desarrolla con el rescate que Shrek hace de la princesa Fiona en compañía de su fiel y fastidioso nuevo amigo, Burro.

Es por ello que los significados de estas etapas tienen consigo destinos diferentes: mientras para “*La Bella Durmiente*” resulta la fatalidad, en “*Shrek*” es el momento de máxima expresión heroica del ogro.

Quizás por esta razón, en la estructura dramática de la historia DreamWorks existen dos etapas que se vinculan directamente con el exitoso rescate de la princesa. La primera es la *recompensa*: Shrek recibe un beneficio por salvar a Fiona, y es que en el camino de vuelta a DuLoc se enamora de ella. La segunda etapa es el *camino de vuelta* que hace que la historia no siga siendo tan perfecta. En una conversación, la princesa Fiona le cuenta a Burro su terrible secreto, Shrek mal escucha, se confunde y precipita el encuentro entre la doncella y su futuro esposo, Lord Farquaad.

Este pequeño desvío en cuanto a la forma de contar la historia lleva nuevamente a la convergencia de las dos películas. Tanto “*La Bella Durmiente*” como “*Shrek*” poseen el momento de desenlace en la *resurrección* o *clímax* del tercer acto. En el clásico Disney es cuando el príncipe Felipe lucha a muerte con Maléfica, la vence, llega al castillo del rey Estefan y encuentra a Aurora en su lecho, entonces la besa y sellan su amor. En el film del ogro Shrek el clímax se desarrolla en el momento que el héroe interrumpe la boda de la princesa Fiona y Lord Farquaad, le declara su amor a la doncella y descubre que es correspondido.

Ambas historias culminan con el momento de mayor felicidad que los personajes protagónicos pueden vivir juntos. Es entonces cuando los libros de cuentos de hadas, de los que se extraen las historias, se cierran, y queda implícito que los personajes “vivieron felices...”

## CAP. 8 CONCLUSIONES

El estudio y análisis detallado de ocho personajes de películas de dibujos animados y de las tramas de las historias a las que pertenecen, permiten reflejar en los siguientes párrafos algunas reflexiones de utilidad para la creación de personajes cinematográficos y el desarrollo de estructuras dramáticas.

En primer lugar resulta fundamental mencionar que fueron cumplidos a cabalidad los objetivos generales y específicos planteados para el despliegue de la investigación, permitiendo así la obtención de una respuesta clara a la búsqueda que se planteó desde el comienzo.

Es un hecho que los arquetipos como formas establecidas en la conciencia del público del séptimo arte, así como de sus creadores, son elementos claves para la comprensión de significados transmitidos con determinadas historias. Los personajes arquetípicos facilitan la comprensión e identificación de los individuos con las historias que les acontecen. Sin embargo existen formas de hacer a los personajes originales y diferentes, que además lleven consigo un valor agregado.

Para la identificación de elementos semióticos que rompieran con los arquetipos tradicionales en las películas de dibujos animados, fue necesario recurrir a construir y aclarar diferentes factores.

Por ejemplo, los elementos semióticos utilizados como variables para el análisis de los personajes, se obtuvieron de las propuestas de diferentes autores, creando así una matriz de análisis específica para esta investigación.

Así mismo, la definición de los arquetipos y la selección de una muestra para el estudio, aseguró una mayor profundidad en cuanto al análisis de lo que se quería saber de los personajes concretos.

Ahora bien, otro factor importante a considerar fue la selección de las películas. “*La Bella Durmiente*”, un cuento clásico del autor francés Charles Perrault y producido por los estudios Disney en 1959, y “*Shrek*”, un film más contemporáneo al siglo XXI producido por DreamWorks en 2001, permitieron evaluar las similitudes y diferencias a cuarenta y dos años de distancia.

Definitivamente, tomando en cuenta todas las variables presentes en este trabajo, se puede decir que los arquetipos tradicionales de las películas de dibujos animados, siguen vigentes en este género.

Los arquetipos como significado de un signo semiótico llamado personaje, poseen una fuerza de expresión directamente relacionada con el rol y la función que se desea transmitir al público. Además, el hecho de que estos puedan estar representados por formas físicas, actitudes o comportamientos, amplía la gama de opciones que tienen los guionistas para matizar a sus personajes.

Entonces, en cuanto a ese factor del signo no mucho ha cambiado. Sin embargo, la forma o el significante que se utiliza para mostrar a los arquetipos de las películas seleccionadas, sí presenta una variación considerable, que se expresa tanto en la fisonomía, como en modismos y comportamientos.

Los personajes de “*La Bella Durmiente*” tienen una mayor vinculación visual a la caballería de la edad media, donde cada posición social estaba perfectamente definida y el respeto entre los individuos era un valor.

Lo anterior no quiere decir que en “*Shrek*” los personajes sean vulgares o groseros, pero sí son más cercanos a lo que en tiempos modernos se está acostumbrado, tanto en modismos como en las relaciones entre los personajes.

Esto es obvio con dos arquetipos: el héroe, personaje fundamental en cualquier historia cinematográfica, y el mentor.

La diferencia en apariencia entre el príncipe Felipe y Shrek es una característica que no se puede ocultar. Así, el primero es humano, un chico joven y guapo, perteneciente a la nobleza, criado y educado como un caballero. El segundo es un gran ogro, de sucia apariencia, ermitaño, malhumorado, de poco atractivo y falto de modales.

Por otra parte, los mentores también son extremadamente opuestos en cuanto a apariencia. Las hadas madrinas de “*La Bella Durmiente*” son tres damas de alta estima y confianza en el reino, de mucha sabiduría y experiencia. Contraria mente, Burro es un asno parlanchín, sin peculiaridades físicas, fastidioso por naturaleza pero con un gran sentido del humor.

Como resultado, es clara la diferencia de forma en que se presentan los mismos arquetipos, cada uno adecuado al estilo, género y finalidad que los autores desearon darle a las narraciones cinematográficas.

En cuanto a estructuras dramáticas se puede decir que se mantienen los patrones planteados por los estudios realizados por el guionista Christopher Vogler (1998). Las películas están organizadas en tres actos fundamentales, por medio de los cuales se presenta a los personajes, se desarrolla el conflicto y se le consigue solución al mismo.

Por supuesto, las narraciones no son exactas, existen en “*La Bella Durmiente*” etapas que no están presentes en “*Shrek*”, y viceversa. Lo cual no cambia las intenciones de las historias.

Así mismo, el cuento del ogro es aproximadamente veinte minutos más extenso que el clásico Disney, por lo que hay más tiempo para contar acerca de lo que les ocurre a los personajes.

En definitiva, la trama de las películas es la misma. Se trata de dos cuentos de caballería que narran la historia de un héroe que se enamora y que descubre que sin su princesa no puede vivir, por lo que lucha contra todos los obstáculos para ser feliz.

El propósito de las páginas anteriores es otorgarle a los interesados en guionismo y construcción de personajes cinematográficos, herramientas que le faciliten la comprensión del por qué es tan necesario tener clara la intención que se desea dar con tal o cual característica.

Cada decisión en cuanto a la creación de una historia y, más aún, en cuanto a la construcción de un personaje, puede marcar el destino y el sentido de lo que se va a transmitir.

Sin embargo, existe un abanico de posibilidades a la hora de seleccionar cualidades y características, que les den a los personajes la originalidad necesaria que haga de la historia una narración diferente y memorable.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

### Fuentes bibliográficas

- Aumont, J.; Marie, M. (1990). Análisis del film. Barcelona: Paidós Ibérica, S.A.
- Campbell, J. (1959). El héroe de las mil caras. Psicoanálisis del mito. México: Fondo de Cultura Económica.
- Copley, P.; Jansz, L. (1997). Introducing Semiotics. Boston: Totem Books.
- Giddens, A. (1995). Sociología. Madrid: Alianza Editorial, S.A.
- Jiménez, G. (2004, junio 13). Cuentos de hadas de cabeza. Todo en domingo, 245, 50 - 54.
- Jung, C. (1984). Arquetipos e inconsciente colectivo. Barcelona: Paidós Ibérica, S.A.
- Morales, F.; Moya, M.; Reboloso, E.; Fernández, J.; Huici, C.; Márquez, J.; Páez, D.; Pérez, J. (1997). Psicología social. Madrid: McGraw Hill.
- Pérez, E. (2004, junio 27). Shrek 2. Ternura mata a galán. Estampas, 14 - 17.
- Perrault, C. (1967). Cuentos. Caracas: Círculo de Lectores.

- Rank, O. (1961). El mito del nacimiento del héroe. Buenos Aires: Paidós, S.A.
- Seger, L. (2000). Cómo crear personajes inolvidables: Guía práctica para el desarrollo de personajes en cine, televisión, publicidad, novelas y narraciones cortas. Barcelona: Paidós Ibérica, S.A.
- Talens, J.; Romera, J.; Tordera, A.; Hernández, V. (1983). Elementos para una semiótica del texto literario. Madrid: Cátedra.
- Urrutia, J. (1976). Contribuciones al análisis semiológico del film. Valencia: Fernando Torres Ediciones.
- Vogler, C. (1998). The writer's journey. California: Michael Wiese Productions.

### **Fuentes electrónicas**

- Calamar ediciones y diseño SL. Consultado el día 19 de julio de 2004 de la World Wide Web: <http://www.pasadizo.com/peliculas2.jhtml?cod=467&sec=4>
- Centre internacional d'études en littérature de jeunesse. Consultado el día 19 de julio de 2004 de la World Wide Web: <http://www.ricochet-jeunes.org/es/biblio/films/belladurmiente.html>
- Disney Enterprise Inc. / Pixar Animation Studios. Consultado el día 23 de enero de 2005 de la World Wide Web: [http://disneylatino.com/DisneyVideoDVD/La\\_Bella\\_Durmiente/index-flash.html](http://disneylatino.com/DisneyVideoDVD/La_Bella_Durmiente/index-flash.html)
- DreamWorks Animation SKG. (2004). Consultada el día 23 de enero de 2005 de la World Wide Web: <http://www.dreamworksanimation.com>

- DreamWorks Animation SKG. (2004). Consultado el día 23 de enero de 2005 de la World Wide Web: <http://www.shrek.com>
- DreamWorks LLC. (2004). Consultado el día 23 de enero de 2005 de la World Wide Web: <http://www.dreamworks.com>
- Fata Morgana. Consultado el día 23 de octubre de 2004 de la World Wide Web: <http://www.fatamorgana.com.mx/Cursos/arquetipos/arquetipos.html>
- Morea, L. (1997). Consultado el día 23 de octubre de 2004 de la World Wide Web: <http://www.monografias.com/trabajos10/seci/seci.shtml>.
- Pilhofe, F. (1998). Consultado el día 19 de julio de 2004 de la World Wide Web: <http://www.fpx.de/fp/Disney/Scripts/SleepingBeauty/>

### **Fuentes audiovisuales**

- Disney, W. (Productor), & Geromini, C. (Director). (1959). La bella durmiente. U.S.A.: Walt Disney Studios.
- Katzenberg, J.; Lipman, D.; Warner, A.; Williams, W. (Productor). Andrew Adamson, A.: Jonson Andrew Adamson, Vicky Jenson. (Director). (2001). Shrek. U.S.A.: DreamWorks.

**HÈROE**

*Príncipe Felipe. “La Bella Durmiente”, (1959).*



*Shrek*. "Shrek", (2001).



**HERALDO**

*Princesa Aurora. "La Bella Durmiente", (1959).*

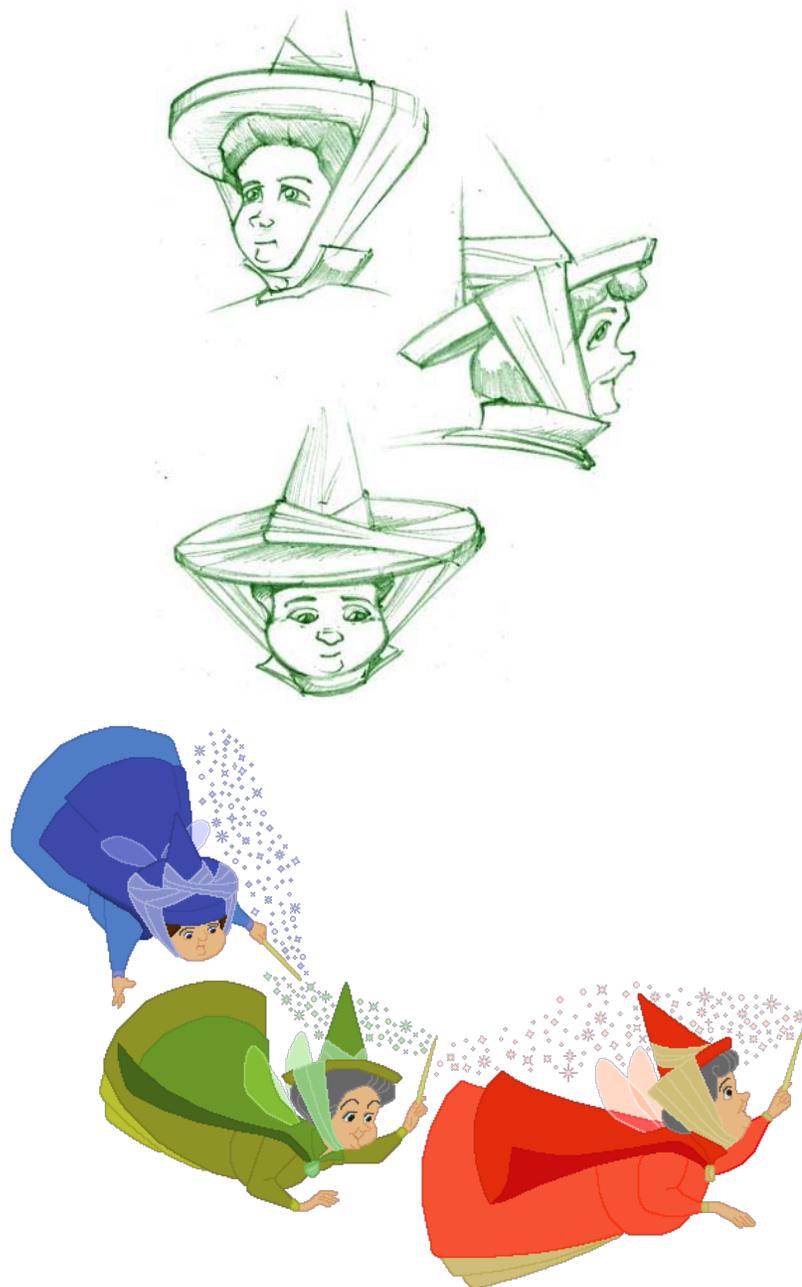


*Princesa Fiona. "Shrek", (2001).*



**MENTOR**

*Hadas Madrinas. "La Bella Durmiente", (1959).*



*Burro. "Shrek", (2001).*



**SOMBRA**

*Maléfica. “La Bella Durmiente”, (1959).*



*Lord Farquaad. "Shrek", (2001).*

