

Universidad Andina Simón Bolívar
Sede Ecuador

Área de Comunicación

Programa de Maestría
en Comunicación

TEMA:

Consumo massmediático de la fealdad del dibujo animado cinematográfico *Shrek*

Alexandra Patricia Almeida Hernández

2006

Al presentar esta tesis como uno de los requisitos previos para la obtención del grado de magíster de la Universidad Andina Simón Bolívar, autorizo al centro de información o a la biblioteca de la universidad para que haga de esta tesis un documento disponible para su lectura según las normas de la universidad.

Estoy de acuerdo en que se realice cualquier copia de esta tesis dentro de las regulaciones de la universidad, siempre y cuando esta reproducción no suponga una ganancia económica potencial.

Sin perjuicio de ejercer mi derecho de autor, autorizo a la Universidad Andina Simón Bolívar la publicación de esta tesis, o de parte de ella, por una sola vez dentro de los treinta meses después de su aprobación.

Alexandra Patricia Almeida Hernández

30 de septiembre del 2006

Universidad Andina Simón Bolívar
Sede Ecuador

Área de Comunicación

Programa de Maestría
en Comunicación

TEMA:

Consumo massmediático de la fealdad del dibujo animado cinematográfico *Shrek*

Alexandra Patricia Almeida Hernández

Tutor: Magíster Fernando Checa

Quito, 2006

SÍNTESIS

Esta tesis tiene por objetivo investigar la manera en que el producto animado *Shrek* es consumido por la audiencia infantil. Se sustenta en la base teórica del consumo masmediático de la comunicación y pretende alimentar con vivencias estas teorías.

Para su análisis se utiliza el modelo sociosemiótico de la comunicación. Son dos los puntos que se centran en este análisis: el primero, un análisis estructural de contenido de la película, con el propósito de llegar a descubrir la ideología última que los productores quisieron transmitir; y el segundo, el estudio propio del consumo en las audiencias infantiles seleccionadas para conocer la manera en que los niños/as leen, asimilan, se apropian y reconstruyen con sus propias historias.

Para ello los capítulos que se desarrollan son cuatro:

El primer capítulo, estudia la historia de los dibujos animados y el cine de animación en Occidente; así como también la manera en que se concibe a la fealdad y lo monstruoso, y la manera en que son y fueron construidas en los medios audiovisuales.

El segundo capítulo, aborda profundamente las teorías de la recepción y el consumo para situar el eje de estudio.

El tercer capítulo, consiste en un análisis semiótico - estructural de la película, para conocer su estructura, su mensaje, sus personajes y su ideología.

Y, el cuarto capítulo, consiste en el desarrollo de la investigación de la recepción y el consumo en la audiencia seleccionada. Toma en consideración las mediaciones que influyen en sus lecturas, los tipos de lecturas que presentan, la visión de la fealdad, y los (des) encuentros que se dan entre texto y lectura.

AGRADECIMIENTOS

Darwin, mi esposo.

Papi y mami.

Pepe, mi hermano.

Al Colegio Menor Spellman, Academia USA y

Fundación Cultural Edgar Palacios.

A todos mis maestros y amigos,

de la UASB y de la UIDE,

gracias por enseñarme a mirar

la vida con otros ojos.

CONTENIDO

CAP.		PAG.
	INTRODUCCIÓN	
1.	Planteamiento del problema, objetivos, justificación	8
2.	Enfoque y Marco Conceptual	12
3.	Metodología de análisis e investigación	15
I.	LOS DIBUJOS ANIMADOS ENTRE BELLEZA Y FEALDAD	
1.	Los dibujos animados en Occidente	19
1.1.	El dibujo animado y el cine de animación	21
1.1.1.	El dibujo animado: su historia en Occidente	21
1.1.2.	El cine de animación y la animación digital	25
1.1.3.	El cine y la televisión: La nueva era del cine en casa	26
2.	Entre belleza y fealdad	28
2.1.	La belleza	28
2.1.1.	La belleza en el siglo XX y XXI	30
2.2.	La fealdad	33
2.2.1.	Los monstruos en el cine y los dibujos animados	36
II.	HACIA UNA REFLEXIÓN DEL CONSUMO MASS-MEDIÁTICO	
1.	Diversas formas de estudiar al público	40
2.	Los estudios culturales en América Latina	46
2.1.	El consumo cultural y el uso de los medios en Latinoamérica	47
3.	Diversas formas de lectura	55
4.	El espacio de las mediaciones	57
4.1.	Las micromediaciones	58
4.2.	Las macromediaciones	59
III.	ANÁLISIS SEMIÓTICO - ESTRUCTURAL DE LA PELÍCULA SHREK I	
1.	Análisis semiótico – estructural de contenido	61

1.1.	Observación	61
1.2.	Estructura de forma	61
1.3.	Descripción del corpus	61
1.4.	Descripción del corpus en unidades de significación	64
1.5.	Determinación de niveles de sentido (análisis relacional)	65
1.6.	Modelo actancial, funcional y progresión narrativa de los personajes del <i>film</i>	66
1.7.	Esquema narrativo	67
1.8.	Estructura profunda (diégesis y exégesis)	69
IV.	ANÁLISIS DE CIRCULACIÓN Y CONSUMO DE LA PELÍCULA SHREK I	
1.	La circulación/distribución dentro del modelo sociosemiótico de la comunicación	75
1.1.	La circulación/distribución de la película animada <i>Shrek I</i>	76
2.	El consumo de la película <i>Shrek</i>	80
2.1.	Las instituciones mediadoras	80
2.2.	El consumo de la película <i>Shrek</i> en las audiencias seleccionadas	81
2.2.1.	Asimilación de la estructura narrativa	81
2.2.2.	Descripción e interiorización de los personajes	97
2.2.3.	La visión de la fealdad	103
2.2.4.	El (des) encuentro entre el texto y la lectura	105
	CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	107
	BIBLIOGRAFÍA	114
	ANEXO 1	118
	ANEXO 2	154
	ANEXO 3	159

INTRODUCCIÓN

El presente apartado tiene por objeto situar las bases dentro de los cuales se desarrollará la presente investigación, para ello se definirán los objetivos, el enfoque y el marco conceptual que sustentan el estudio, así como también la metodología utilizada.

1. Planteamiento del problema, objetivos, justificación.

Para entender a los dibujos animados es importante remontarse a sus antecesores, así, hace más de 100 años se constituye la historieta como el inicio de una serie de progresos en el campo del dibujo. Posteriormente, los álbumes, los cómics y los manga japoneses afirman a la historieta como un símbolo cultural y un medio de expresión en el que se plantean críticas a los diversos fenómenos de la sociedad. Ésta, desde sus inicios, cuenta con ciertos patrones arquetípicos y estereotipadores dados en la creación de personajes, situaciones, representaciones visuales que guiarán y serán la base para su creación y continua producción.

A partir de ello se reproducen ciertos estereotipos conductuales y físicos en los que la belleza constituye un símbolo al que todos los seres humanos desean llegar. Esta belleza está dada por ciertos cánones que la sociedad occidental empieza a reproducir, tales como: ojos azules, cabellera rubia, tez blanca, cuerpos esbeltos para las mujeres y musculares en los hombres, estaturas altas, etc., todos manifestados en los medios visuales, incluidos los dibujos animados, que reproducen ciertos patrones estándar en la conducta como en el aspecto físico; entre ellos se encuentra la pareja feliz en la que la mujer físicamente guapa (ojos azules, cabellera rubia con bucles dorados, esbelta, blanca, facciones delgadas) y psicológicamente maltratada, sufrida y víctima tiene que pasar por varios conflictos para llegar a encontrar al amor de su vida “su príncipe azul” (alto, corpulento, ojos azules, blanco, facciones finas, de rubia cabellera) del que se enamora perdidamente y juntos son felices para toda la vida. Por

ello muchas niñas (especialmente mujeres por la sensibilidad y alta carga de emotividad que presentan en sus primeros años y la reproducen a lo largo de su crecimiento) creen en el matrimonio como símbolo de felicidad junto a su príncipe azul, que no siempre es real sino pura fantasía.

Este relato es muy típico en películas infantiles tales como *Blanca Nieves (1930)*, *La Cenicienta (1950)*, *La Bella Durmiente(1959)*, *La Sirenita (1989)*, *Pocahontas (1995)*; en fin, miles de historias de amor que a lo largo de los años se han reproducido.

Para 1991, *Disney*, una de las casas productoras más famosas de dibujos animados en Estados Unidos, lanza al mercado un dibujo animado que rompe, de cierta manera, con el estereotipo antes mencionado: *La Bella y La Bestia*, película basada en el cuento de Madame Leprince de Beaumont¹, presenta a sus personajes principales como dos entes que quieren diferenciarse del canon, así: la Bella, una mujer que físicamente tiene cierta variación ya que por su cabello café presenta su tez más trigueña, pero que, psicológicamente, no deja de ser la víctima de la trama; mientras que la Bestia, física y psicológicamente, es muy diferente, puesto que es un monstruo asemejado a un león, con grandes colmillos y mucho pelo, de carácter violento y grotesco, que vive en un castillo y tiene mucho dinero. El contexto y el desenlace vuelven a tratar las tramas antiguas debido a que la Bestia se convierte en un príncipe encantando que se enamora perdidamente de la Bella y ese amor permite que todo se vuelva “color de rosa”, se casan y viven felices para siempre, de esta manera reproducen el canon tanto de belleza como de relato.

Para 1996, la casa cinematográfica *Disney*, lanza al mercado un nuevo modelo de

¹ El cuento original escrito por Madame Jeanne-Marie Leprince de Beaumont fue tomado de un extracto del *Magasin des enfants (Revista de los niños)* tomado del texto original de Madame Barbot de Villeneuve en el año de 1757, posterior a ello se realizaron varias adaptaciones para cine tales como las películas de Jean Cocteau (1946), de Edward L. Cahn (1963), de Juraj Herz (1979) y de Walt Disney Production (1991) a la que se hace referencia por su impacto en la audiencia infantil de la época debido su masiva difusión. Referencias tomadas de www.ricochet-jeunes.org/es/biblio/films/bellaybestia.html

dibujo animado que también rompe el canon de la belleza e impacta nuevamente: *El Jorobado de Notre Dame*. Basado en la novela de Víctor Hugo, se construye una historia de amor, odio y diferencias sociales, donde la figura de Quasimodo impacta por su total diferencia física, es considerado un monstruo de ojo caído y joroba en la espalda pero noble y fiel por dentro, quien enseña lo dura que puede ser la vida para una persona que no es como las demás, marginado en el campanario y enamorado de Esmeralda una joven gitana de cabellera negra y tez morena, bella por fuera pero cruel por dentro, quien se enamora de Febo, un caballero rubio, corpulento, alto. Una trama en la que no termina en “vivieron felices para siempre” sino más bien en un final triste y abierto para su segunda versión.

Debido al éxito alcanzado por estas dos películas, para 1997 los productores deciden lanzar la segunda parte de *La bella y la bestia: Una navidad encantada*, y para el año 2001 *El jorobado de Notre Dame 2*.

Estas películas marcan la pauta para que en 2001 aparezca una nueva historia animada que rompe con todos estos estereotipos establecidos y aceptados a lo largo del tiempo para tornarlos en burlescos y de fuerte crítica contra el canon de belleza y perfección ilusoria, esta es la historia que la empresa cinematográfica *Dreamworks* crea para *Shrek*, el ogro-monstruo convertido en héroe y constituido como el nuevo príncipe azul de los dibujos animados infantiles.

Shrek, el ogro verde, vive solo en un pantano que es invadido por varias criaturas de cuentos de hadas (la mayoría de ellos son referencias de dibujos creados por *Disney*) que logran desatar su furia incontenible, para remediarlo, busca al responsable y se encuentra con Lord Farquard, que está en busca de su princesa y pide rescatarla para devolverle su territorio. Para lograr su meta, Shrek y Burro, su mejor amigo, se proponen salvar a la princesa Fiona, mujer guapa, delgada, de ojos azules y cabellera pelirroja. Los tres viven varias experiencias

que les permiten conocerse. En el transcurso, Shrek y Fiona se enamoran. Pero, ella se convierte en ogra verde todas las noches, misterio que lo tiene guardado como un gran secreto. Al final, éste es develado, el ogro y la ogra se casan y viven feos y felices para siempre. Esta historia será analizada posteriormente como parte del proceso metodológico en la que está trabajada la presente investigación.

Si bien es cierto, la historia puede verse como típica, pero la concepción y el manejo de sus personajes y su trama es lo que la hace diferente y fuera de lo común. Pero cabe preguntarse la manera en que los niños y las niñas miran este producto audiovisual, ¿será que ellos asimilan a estos ogros como héroes y princesas?.

Con esta nueva construcción cinematográfica, es importante tomar en consideración la manera en que el audiovisual es consumido por los niños debido al alto éxito que las dos versiones de Shrek tuvieron en taquilla. Por tanto, es importante preguntarse ¿de qué manera este producto de la fealdad (*Shrek I*) es receptado y consumido por los niños y cómo se apropian ellos de los mensajes? Esta pregunta se constituye como el principal problema de investigación a ser resuelto. Para complementarlo, también será necesario conocer ¿cómo es la narración, cuál es el mensaje fundamental, los componentes estéticos e ideológicos que presenta esta película? Además, la circulación y la distribución de los medios de comunicación es otro factor que puede llegar a influenciar en su consumo, por ello una última pregunta es ¿de qué manera este contexto influencia en la forma de ver y percibir los mensajes en los niños?

El problema planteado corresponde a un tema actual y de gran importancia en el área de la comunicación, especialmente para Latinoamérica. El enfoque diferente que tiene esta investigación, el estudio de un animado cinematográfico, permite analizar la manera en que estas producciones foráneas son consumidas, analizadas e interiorizadas por los niños

ecuatorianos considerados como personas activas y no entes pasivos que se llenan de contenidos fácilmente. Aquí radica la relevancia de esta investigación, gracias a lo cual será posible aportar mayores elementos que permitan a la comunicación ecuatoriana construir nuevas directrices en el campo de la recepción y el consumo.

2. Enfoque y Marco Conceptual.

El presente abordaje teórico guiará las perspectivas bajo las cuales se trabajará la presente investigación. Éste, posteriormente, será trabajado dentro de las corrientes determinadas en el marco teórico del consumo, eje fundamental para su análisis.

Dentro del estudio del consumo massmediático han existido varios aportes de autores latinoamericanos muy importantes que problematizan este fenómeno comunicacional. Dentro de las principales investigaciones se destacan las de Jesús Martín Barbero, Néstor García Canclini, Guillermo Sunkel, Guillermo Orozco, Valerio Fuenzalida, que corresponden a la línea de investigadores de recepción que asumen a la comunicación en relación a la cultura y la sociedad. Es importante mencionar también que se considerarán los criterios de importantes investigadores europeos como David Morley, Klaus Bruhn Jensen y Kart Eric Rosengren, quienes han estudiado y desarrollado nuevos criterios en esta área de investigación.

Estos autores son estudiosos del consumo cultural, es decir, de la recepción que las personas tienen de los productos comunicacionales mediáticos y lo que hacen con dichos productos, como bien lo manifiesta Martín Barbero cuando en un cine popular de Cali sufrió un *escalofrío epistemológico* que lo transformó:

“...me dediqué a mirar no la película sino a la gente que me rodeaba; la tensión emocionada de los rostros con que seguían los avatares del drama, los ojos llorosos no sólo de las mujeres sino también de no pocos hombres. Y mientras, como una especie de iluminación profana, me encontré preguntándome: ¿qué tiene que ver la película que yo estoy viendo con la que ellos ven?, ¿cómo establecer relación entre la apasionada atención de los demás espectadores y nuestro distanciado aburrimiento? En últimas ¿qué veían ellos que yo no podía/sabía

ver?²”.

De igual manera, Néstor García Canclini, en sus investigaciones sobre públicos, consumo y recepción de bienes culturales, logra establecer un concepto de consumo que, más allá de la interpretación económica, le permite incluirse en el ámbito del consumo cultural, así: “Por tanto, es posible definir la particularidad del consumo cultural como el conjunto de procesos de apropiación y usos de productos en los que el valor simbólico prevalece sobre los valores de uso y de cambio, o donde al menos estos últimos se configuran subordinados a la dimensión simbólica”³.

Con los estudios de consumo cultural, el receptor pasa a ser un sujeto activo, en el que la dominación deja de ser un factor enteramente influenciador y el individuo empieza a manifestarse en rupturas y resistencias al poder, para dejar de lado así, la concepción de dos polos: uno activo que posee el saber (élite, intelectual, maestro) y otro pasivo que ignora el conocimiento (pueblo, masa, **niño**).

Esta nueva forma de ver la recepción, por tanto, “no tratará sólo de medir la distancia entre los mensajes y sus efectos sino de construir un análisis integral del consumo, entendido como el conjunto de los procesos sociales de apropiación de los productos”⁴; el espacio en el que se mueve estará ubicado en las prácticas cotidianas, por lo que el consumo se convierte en producción e interpretación de sentidos.

Pero, al estudiar el consumo no se debe subestimar el poder que tienen los medios de comunicación frente a las masas, ni tampoco se pretende llegar a una democracia semiótica⁵, puesto que los medios forman parte de un eje centralizador que potencia tres aspectos

² Jesús Martín Barbero, *Oficios de Cartógrafo. Travesías latinoamericanas de la comunicación en la cultura*, Bogotá, Fondo de cultura Económica, 2002, p. 28-30.

³ Néstor García Canclini, “El consumo cultural una propuesta teórica”, en *El consumo cultural en América Latina. Construcción teórica y líneas de investigación*, compilado por Guillermo Sunkel, Santafé de Bogotá, Convenio Andrés Bello, 1999, p. 42.

⁴ Jesús Martín Barbero *Ob.Cit.*, p.12

⁵ La democracia semiótica implica la libre y total interpretación del consumidor, sin considerar las influencias

fundamentales: la realidad que se legitima a través de los medios, establecen la agenda y median entre el poder y la ciudadanía⁶. Es decir, no se puede menospreciar el poder simbólico de los medios y su influencia en la sociedad.

Conjuntamente con ello, el (des)encuentro entre las interpretaciones de la audiencia y las intenciones del productor marcan ciertos rumbos importantes en las construcciones de sentido, a ello, los autores nombrados a continuación, han denominado los modos de lectura; por ello, en el análisis de consumo se consideran los tipos de lecturas⁷ que proponen Stuart Hall⁸: lectura dominante, negociada u oposicional, puesto que no siempre se da la lectura que el emisor busca o por el contrario se puede tener una lectura que vaya de acuerdo al poder del emisor y su ideología. Otro análisis que también será considerado dentro de los modos de lecturas que guían el texto será al que hacen referencia Leenhardt y Józsa⁹: lectura factual o fenoménica, lectura identificativo-emocional y lectura analítico-sintética, los que apuntan directamente a identificar la manera en que se lee, los tipos de sentido y sus posiciones. También serán considerados los tipos de lecturas populares que propone Martín-Barbero¹⁰ en lectura colectiva, expresiva/sonora, y desviada/oblicua. Todas estas lecturas serán expuestas y trabajados más profundamente en el capítulo conceptual y la investigación de campo propiamente.

En estos conceptos fundamentales se basa la investigación, que profundiza en la lectura de los niños. Estudia los modos de leer y asumir, desde sus individualidades, contextos y pensamientos, un dibujo animado, cuyos personajes y contenidos son tratados peculiarmente.

que el productor tiene sobre la elaboración deliberada de los mensajes y sus contenidos.

⁶ Fernando Checa, *El Extra: las marcas de la infamia*, Quito, Corporación Editora Nacional, 2003., p. 79.

⁷ Los tipos de lectura corresponden a estudios comparativos entre el encuentro o desencuentro que tienen las audiencias frente al mensaje y sus posteriores percepciones, interpretaciones y decodificaciones. Cada autor citado establece ciertas categorías dentro de las cuales los consumidores pueden situarse en su proceso de lectura de los mensajes, éstas serán detalladas en el marco teórico correspondiente a la reflexión del consumo.

⁸ Stuart Hall, La iniciativa de la comunicación – codificar y decodificar, en www.comminit.com/la/tendencias/lact/lasld-34.html, junio 2004, p 1-6.

⁹ Citado por Beatriz Sarlo, *El imperio de los sentimientos*, Buenos Aires, Editorial Norma, [1985] 2000, p. 57.

La disciplina principal en la que esta investigación se desarrollará, corresponde a la comunicación, sin embargo, debido al tema es necesario considerar un enfoque interdisciplinario que permitirá mayor enriquecimiento de la investigación, este corresponde a: comunicación, cultura y semiótica.

El concepto nuclear que específicamente se desarrollará en torno al tema corresponde al consumo cultural mass-mediático asociado con el fenómeno estético de la fealdad.

3. Metodología de análisis e investigación.

La metodología del presente trabajo, se basa en una propuesta multimétodo que manifiesta Bericat¹¹ en sus estudios de las dimensiones metodológicas de la investigación. Este estudio apunta a una tendencia cualitativa por ser diacrónica, de intención y profundidad, específica y neutral. Además, combina lo inductivo–deductivo y lo analítico-sintético para llegar a una riqueza metodológica que permita aportar al conocimiento.

En la parte operativa, el material a ser analizado corresponderá a la película *Shrek I*, de la casa productora Dreamworks de Estados Unidos.

Este estudio, en su globalidad, se ajusta al modelo socio-semiótico que describe Miquel Rodrigo¹², el mismo que consta de tres momentos: producción, circulación y consumo.

- Producción: entendida como el poder de interpretar y construir una realidad mediática de la sociedad. Mantienen una producción estandarizada, en base a prototipos y estereotipos de la realidad, así, las industrias de la comunicación pueden ser comprendidas como, “las instituciones productoras de los discursos de los *mass media*”¹³, donde se puede llegar a manejar, a través de diversos tipos de influencias, discursos hegemónicos muchas de las veces dados por el propio sistema productivo.

¹⁰ Jesús Martín Barbero *Ob.Cit.*, p. 4-6.

¹¹ Eduardo Bericat, *La investigación de los métodos cuantitativos y cualitativos en la investigación social*, Barcelona, Editorial Ariel, 1998, p. 58-90.

¹² Miquel Rodrigo, *Los modelos de la comunicación*, Madrid, Editorial Tecnos, 1995, p. 86-163.

- Circulación/distribución, que corresponde al ecosistema mediático o el contexto dentro del cual los productos comunicacionales son entregados al consumidor y en el que la circulación del mensaje es también influido por los ejercicios del poder¹⁴.

- Consumo, entendido como la decodificación, reinterpretación, usos y tácticas de apropiación de estos productos massmediáticos por parte de los consumidores¹⁵.

Debido a la dificultad para analizar el proceso de producción, por ser un producto realizado en Estados Unidos, se ha contemplado una primera parte en la que se realizará un análisis semiótico de contenido de la película, la misma que estará basado en el esquema propuesto por Diego Gómez¹⁶, adaptado a un producto cinematográfico, en el que se analizan tres partes fundamentales: la estructura narrativa, el significado de las escenas con su contenido global, y la caracterización de cada uno de los personajes principales, las mismas que se constituirán en ejes de análisis para el consumo de las audiencias.

Los pasos que contempla este método son los siguientes: observación, que consiste en la revisión del audiovisual para anotar los elementos sobresaliente a primera vista; estructura de superficie, que estudia detalladamente el argumento tal y como llega a la racionalidad de la audiencia; descripción del corpus, que define los acontecimientos, actantes y funciones narrativas que componen el relato; división del corpus en unidades de significación, corresponde a la división sistemática en unidades de significación con el objetivo de alcanzar los átomos narrativos; determinación de niveles de sentido, otorga sentidos específicos a cada unidad de significación; modelos actancial, funcional y progresión narrativa, identifica actantes, funciones y esquema general de relaciones; esquema narrativo de la película, presenta los segmentos generales dentro de los cuales se desarrollan las funciones narrativas y

¹³ Miquel Rodrigo, *Ob. Cit.*, p. 106.

¹⁴ Este concepto será desarrollado más adelante en el capítulo IV.

¹⁵ Fernando Checa, *Ob. Cit.*, p. 79 – 96.

¹⁶ Diego Gómez, *Semiótica Publicitaria, estructura del anuncio televisivo*, Quito, Ediciones CAMPUS

las relaciones de los actantes; estructura profunda, síntesis de la interpretación general de la estructura del audiovisual, compuesto por dos elementos: la diégesis (significación central de la película, revela las intenciones últimas del productor) y la exégesis (interpretaciones contextuales)

Una vez analizados los componentes narrativos y estéticos bajo los cuales se sitúa la película, será importante realizar el estudio de campo, propiamente, para lograr articular los tres momentos socio-semióticos determinados como parte integral de la investigación. Para el análisis de consumo, el grupo de estudio comprenderá a niños y niñas entre los 6 y 12 años de edad, de estratos económicos medios (medio bajo, medio típico y medio alto) de formación laica y religiosa residentes en el norte de Quito y valle de Cumbayá. Se trabajará con tres grupos específicos que reúnan estas características, la selección de estos grupos y sus características se describen a detalle en el anexo 2.

Con los tres factores claves de análisis obtenidos de la película, se aplicarán por igual en los tres grupos de estudio y se trabajarán las técnicas de recolección de datos que se adaptarán al tipo de grupo. Entre ellas se encuentran: entrevistas con las autoridades de las instituciones, entrevista con el profesor encargado del grupo para indagar sobre los datos generales de los niños/as y la institución, entrevista con los niños. Con el grupo de alumnos determinado para el estudio se realizará la investigación en varias fases:

- **Observación:** observación directa del comportamiento de los niños al momento de su primer contacto con la película (características más relevantes).
- **Resumen general de la película:** conocer la concepción de la historia y la estructura narrativa que el niño ha asimilado.
- **Cuestionario:** conocer la idea física de los personajes, determinación de sus roles y moraleja.

- **Sociodrama (actuación teatral):** conocer la interiorización de los personajes principales, sus manifestaciones propias y la recreación de la estructura de la historia.
- **Realización de un dibujo:** indagar la idea mental que el niño/a tiene respecto a los personajes en relación a su vida personal.

Estos datos se obtendrán mediante registros audiovisuales y escritos, los mismos que permitirán la realización posterior del respectivo análisis.

Así, el análisis de contenido, en unidad con el contexto, las instituciones mediadoras y las lecturas de los niños se lograrán articular de manera tal, que se constituirán en círculos de significación, de los cuales unos se alimentan de otros y así se lograrán obtener un proceso de reinención y reproducción de sentidos permanentes.

CAPÍTULO I

LOS DIBUJOS ANIMADOS ENTRE BELLEZA Y FEALDAD

El presente capítulo tiene por objetivo describir, de manera global, la historia de los dibujos animados en América. Toma, como eje paralelo de estudio, la construcción de la temática de belleza, fealdad y lo monstruoso en la cotidianidad. De esta manera, se sitúa uno de los ejes temáticos de la presente investigación.

1. Los dibujos animados en Occidente.

Se dirige el estudio de los dibujos animados desde las perspectiva occidental, puesto que será la base contextual que permita comprender al animado Shrek. No se aborda los dibujos animados orientales, ya que sus estéticas e ideologías son diferentes a las trabajadas en el pensamiento occidental.

La historia de los dibujos animados, se remonta a la prehistoria con el aparecimiento de pinturas rupestres, las mismas que indicaban, de alguna manera, la necesidad de comunicación visual entre los seres humanos. Para establecer el indicio de los dibujos animados, es importante remontarse a sus orígenes: la historieta.

Se dice que la historieta¹, en América, toma su forma actual en el siglo XIX aproximadamente en 1895, en el mismo siglo en que nace el cine y la radio como medios masivos de comunicación. Gran parte de este adelanto se produjo por el auge de la prensa especialmente en el desarrollo de la fotografía y texto para impresiones y los altos tirajes de producción, lo que permitió el abaratamiento de los costos y la velocidad de información. En este contexto la historieta nace con *Yellow Kid*, de Richard Outcault (1863-1928), quien es

¹ Véase: Karina Castro y José Rodrigo Sánchez, *Dibujos animados y animación*, Quito, Ediciones Abya-Yala, 1999, p. 47-97.

considerado el pionero de la literatura dibujada.

El cómic mantiene la combinación de elementos gráficos, literarios y visuales, enfrenta a dos tipos de lecturas: la historieta como relato y la historieta como productora de imágenes. Las palabras y las imágenes están juntas en un solo cuadro, todas al mismo tiempo a manera de imágenes consecutivas con el fin de representar un relato o una acción.

Los años veinte marcan el nacimiento de dibujos que posteriormente se convertirán en clásicos tales como *Felix the Cat* de P. Sullivan, en 1917; *Betty Boop*, de D. Fleisher, en 1925; *Mickey Mouse*, de Walt Disney, en 1928. Para 1933 se empiezan a comercializar las primeras historietas a manera de folleto o revista marcando su independencia del periódico en la tiras cómicas. En 1938 hace su estreno Superman, de Jerry Siegel y Joe Shuster, quien abrió la tradición de las historias de los superhéroes: personajes disfrazados que resuelven problemas de manera ultra humana, de doble personalidad y con poderes especiales.

La década de los sesentas marca el inicio de nuevos públicos que forman parte de una nueva generación de lectores. Hasta los sesenta en su gran mayoría se dirigían las historietas a un público infantil como *Spirou*, *Tintín* de Pierre Jacobs, *Charlie Brown*, de Schulz. Para 1959, el género se empezó a expandir entre los adolescentes, a mediados de los sesenta llega al público adulto, *Linus* (1965-Italia) marca el inicio de esta nueva ola de lectores con la publicación de historietas norteamericanas como *Peanuts*, *Krazy Kat* y *Dick Tracy*.

Para los años ochenta, el género toma cada vez más fuerza y logra ubicarse en públicos específicos, las librerías especializadas en historietas son más importantes por lo que dan inicio al lector coleccionista. Éste tiene la característica, no sólo de recopilar los ejemplares para leerlos, sino que la posesión de la historieta es un elemento fundamental, para convertirse, inclusive, en un objeto de culto o rito.

La historieta se convierte en elemento importante dentro de la construcción de la sociedad a través de sus fuertes críticas sociales. Por tanto, este nuevo género permite que otros géneros de importancia en la actualidad, como el cine y los dibujos animados, puedan tener la acogida y el auge que la historieta tuvo y tiene en la humanidad.

1.1. El dibujo animado y el cine de animación.

El término de cine de animación no es más que un tipo particular de cine en que el movimiento da vida a los personajes del dibujo (cómic e historietas) y comparte, de alguna forma, su lenguaje y sus formatos.

Si bien es cierto, la animación se basa en el cómic, estos comparten lenguajes distintos puesto que se necesita de la participación de más personajes para su creación, no todos los cómics pueden ser llevados a la animación y viceversa por contar con lenguajes y puestas en escena diferentes.

El movimiento es uno de los exponentes más trabajados al respecto, en el cómic se logra mediante la representación de signos en movimiento ligados a la dimensión temporal: duración de escenas, secuencias, narración visual, etc. En el cine de animación se incorporan alternadamente otros elementos como el lenguaje hablado (diálogos), duración de las imágenes, separaciones temporales y continuidad, encuadres, secuencias, planteamiento y sentido de las escenas, movimientos de cámara y montajes².

El cómic y el cine de animación mantienen una riqueza incomparable y son capaces de impresionar a la audiencia respectiva, que gustan de trabajos representativos y estéticamente bien realizados.

1.1.1. El dibujo animado: su historia en Occidente.

La historia del dibujo animado³ se asocia a la evolución de la tecnología, es así que, el

² Daniele Barbieri, *Los lenguajes del Cómic*, Barcelona, Ediciones Paidós, 1993, p. 223 – 264.

³ Véase: http://www.mipunto.com/temas/1er_trimestre04/historia_animacion.html y Karina Castro y José Rodrigo Sánchez, *Op. Cit.*, p.56-75.

praxinoscopio, creado por Emile Reynaud, en 1877, es el primer elemento que permitió la proyección de imágenes animadas y movimientos no cíclicos, esto hizo que, con el invento perfeccionado del cine, por Thomas Alba Edison, a partir de 1890, se cuente con el primer instrumento tecnológico para la realización de dibujos animados.

Posteriormente, con el desarrollo de la tecnología cinematográfica, sobresalen grandes autores y pioneros de los dibujos animados, tales como: el inglés Stuart Blackton, a quien se le atribuye el origen de la técnica del *stop-motion*⁴, el francés George Méliès con su obra maestra *Le Voyage Dans la Lune* (Viaje a la luna), el español Segundo de Chomón, considerado gran director, fotógrafo, creador de efectos especiales y trucos de cine e iluminación a color y el norteamericano Emile Cohl creador de la primera serie de dibujos animados en el mundo, en colaboración con McManus. Sin embargo, el esplendor del cine de animación se desarrolló en Estados Unidos con Winsor McCay quien mostró su interés en el cine de animación cuya obra maestra sería *Gertie el dinosaurio*.

Durante la época del cine mudo y los primeros años del cine sonoro aparecieron las principales películas de cine de animación, tales como *Betty Boop* (1930-1939) y *Popeye el marino* (1930-1947) realizado por los hermanos Max y Dave Fleischer considerados los principales competidores de Walt Disney.

Para 1919, el caricaturista y dibujante publicitario, Walt Disney se interesó por los dibujos animados, su primer cortometraje estuvo basado en la historia de *Alicia en el país de las Maravillas*, que alternaba dibujos animados e imágenes reales de una niña. Este trabajo les

⁴ El Stop-motion o animación corpórea es una técnica de animación que crea la ilusión del movimiento, se basa en hacer que objetos que están estáticos tomen forma y dinamismo. Se trabaja con objetos tridimensionales y su manipulación es manual, los movimientos son grabados cuadro por cuadro con una cámara de video que graba un fotograma a la vez, se para a la cámara para mover el objeto, graba otro fotograma y así sucesivamente. Cuando se ve la película, parece que el objeto se mueve por si solo. Karina Castro y José Rodrigo Sánchez, *Op. Cit.*, p. 235-236.

permitió crear sus estudios Disney donde desarrollaron la serie *Alice Comedies* (1920-1924), y *Oswald el conejo afortunado*, inspiración del futuro Mickey Mouse.

En 1928, Disney creó al popular Ratón Miguelito, éste saltó a la fama cuando apareció en pantalla, con sonido sincronizado a su imagen, en la historia *Steamboat Willie* (Willie en el barco de vapor). Tras el éxito alcanzado se aventuraron a realizar un largometraje que impactara a todas las generaciones, así aparece: *Blancanieves y los siete enanos* (*Snow White and the seven dwarfs*, 1937), basado en la historia de los hermanos Grimm, donde se encuentra una bruja, un hada buena, la protagonista bella, el príncipe azul y una unión de enanitos que permitirían colocar el toque humorístico.

Blancanieves fue la conjugación de enseñanzas morales, factores de sensibilidad y situaciones tenebrosas que fascinaron al espectador. Este trabajo fue la plataforma para el desarrollo de muchos más como: *Pinocho* (2 de julio de 1940) y *Fantasia* (13 de noviembre de 1940), aunque éstos, no lograron acogida, puesto que, el estreno de *Pinocho*, coincidió con el inicio de la Segunda Guerra Mundial. Por ello, Disney crea a Donald y Mickey y los convierte en símbolos de grandes cambios porque consiguieron que la población norteamericana apoyara la participación de Estados Unidos en la guerra mundial.

Durante la guerra Disney produjo trabajos destinados a elevar el estado de ánimo de los soldados. Su largometraje *Dumbo* (1941), la historia de un marginado que triunfa, estuvo destinado a este fin. Pero, la empresa atravesó una crisis protagonizada por los empleados quienes formaron su empresa independiente: *United Productions Of America* convirtiéndose en competencia directa de Studios Disney.

Para 1940, la competencia empezó a mostrar sus producciones, tal es el caso de Walter Lantz quien creó al osito Andy Panda. En 1941, estudios Universal creó la serie del pájaro

carpintero *Woody Woodpecker* que introdujo el sadismo y furor destructivo en el género, éste fue la base del animado *Tom y Jerry* creados por William Hanna y Joe Barbera para la Metro Gold-wyn-Mayer. Estos dibujos cambiaron y contrastaron con la ternura de Disney y marcaron el rumbo hacia nuevas temáticas dentro del género que cobraron mayor fuerza en la posguerra.

Disney no cesaba de perfeccionar sus dibujos y creó *Bambi* (1942), de gran éxito en el público, luego varias producciones tales como *La cenicienta* (1950), *Alicia en el país de las maravillas* (1951). Sin embargo, Disney dejó de lado Walt Disney Productions y se enfocó en la construcción de su parque temático por lo que dejó a manos de sus empleados la productora, quienes con gran técnica pero poco contenido, entraron en la era de *Peter Pan* (1953), *La Dama y el Vagabundo* (1955), *la Bella Durmiente* (1959), *los 101 Dálmatas* (1961), *Mary Popins* (1964). En 1966, Disney falleció y le sucedió el productor Michael Eisner, quien entró en una nueva era de dibujos animados.

Para los años sesenta y setenta, con la popularización de la televisión, desaparecieron los cortometrajes de cine de animación y se expandió la producción de largometrajes, terreno que dominó Disney hasta los años noventa. Por otro lado, Hanna-Barbera, entre los años sesenta y ochenta, dominó el campo de la animación para televisión con sus animados, *Don Gato* (1961), *El oso Yogy* (1961), *El lagarto Juancho* (1962), *Los supersónicos* (1963), *Magila el Gorila* (1964), *Pepe pótamo y so-só*(1964), *La hormiga atómica* (1965), *Los Picapiedra* (1966), *Scooby Doo* (1969), *Las olimpiadas de la risa* (1970), entre otros⁵.

A través de la historia, las manifestaciones del cine de animación tomaron su propia independencia, aunque existen autores como Daniele Barbieri que percibe al cine de animación como un tipo particular de cine que comparte sus aspectos lingüísticos con el

⁵ Véase: Karina Castro y José Rodrigo Sánchez, *Op. Cit.*, p. 235-236; <http://www.mundodisney.net/biografia/>; http://www.laotrainformacion.com/p_1.htm y <http://www.artehistoria.com/historia/personajes/7712.htm>.

cómic, su diferencia radicaría en el uso de sus lenguajes; por ello muchas historias de cómics son llevadas a la pantalla, pero no siempre los mismos que la escriben y dibujan son los mismos que la producen, por lo que, no todos los cómics son adecuados para llevar al cine y no todas las películas son aptas para formar parte de un cómic.

1.1.2. El cine de animación y la animación digital.

Para la década de 1990, se inauguró el cine de animación digital que se caracterizó por la incorporación de ordenadores para su producción, “desde que en 1991 Disney empleó esta técnica para diseñar la secuencia del baile de *La bella y la bestia (1991)*, las nuevas tecnologías han revolucionado la forma de concebir los dibujos animados, hasta el punto de llegar a amenazar la supervivencia de la animación tradicional”⁶.

El primer animado en tres dimensiones que se estrenó comercialmente fue *Toy Story (1995)*, éste fue producido por la casa Disney en conjunto con Pixar, tuvo gran acogida por el público y recaudó más de 350 millones de dólares en taquilla. De esta manera, se empezó la competencia con el estudio Dreamworks, los dos pugnaron por alcanzar la hegemonía en los dibujos animados digitales. Ambos demostraron calidad en sus producciones, las animaciones como *Bichos (1998)*, *Toy Story 2 (1999)*, *Monstruos S.A. (2001)* y *Buscando a Nemo (2003)*, esta última ganó el Oscar a la mejor película de animación en marzo del 2003. Dreamworks, por su parte, obtuvo grandes premios y reconocimientos de sus grandes obras: *Shrek (2001)* y *Shrek 2 (2004)*, las mismas que se convirtieron en las más taquilleras de la historia.

También existen otras casas productoras que pugnan por ser parte de este género, entre ellas se encuentra Fox, con su animado *La Era del Hielo (2002)*, Columbia Pictures, con *Final Fantasy (2001)*, Paramount Pictures, con el animado para cine y televisión *Jimmy Neutron (2001)*, Warner Company, con *Expreso Polar (2004)*, entre los comercialmente conocidos. Es importante mencionar que no solamente las casas productoras de Estados Unidos

incursionaron en este género, en España, en el 2001, la empresa Dygra Films estrenó el largometraje *El bosque animado*, basado en la novela homónima de Wenceslao Fernández Flores, Filmax también se estrenó en este género con el animado *Pinocho 3000 (2004)*, una versión futurista del cuento de Collodi⁷.

Como se puede apreciar, el desarrollo de la animación digital cada vez cobra mayor importancia, por ser animados, en los cuales, las audiencias tienen mayor identificación por el trabajo realizado en la utilización de las tres dimensiones. Aun así, cabe la pregunta ¿será que en un futuro cercano esta nueva forma de animación logra desplazar a la animación antigua en 2D?, ¿qué sucederá con los dibujos animados tradicionales, llamarán la atención de las nuevas audiencias infantiles y adultas? Estas son preguntas que solo el tiempo las podrá responder; pero, mediante la evolución de la tecnología se dejaron atrás los animados en blanco y negro de larga duración, y los dibujos animados de los años setenta y ochenta son reproducidos constantemente en formatos de mejor calidad.

1.1.3. El cine y la televisión.- La nueva era del cine en casa.

Con la popularización de los animados, tanto en cine como en televisión, se marca una nueva época. La transición de diferentes técnicas incide en nuevas formas de hacer y ver películas⁸. De la era de reproducción químico-mecánica de la imagen se pasa a la de tipo electrónico, con lo cual se establece una relación estrecha entre el cine y la televisión que se configura a través de cuatro aspectos importantes:

- a) Distribución de películas cinematográficas para ser vistas en televisión de señal abierta y pagada, videocasetes, VCD's, DVD's, por computadora, en internet, etc.
- b) Intervención de la tecnología televisiva en la realización cinematográfica, esto permite la exististencia de una visión en doble sentido: salas de cine y salas

⁶ Carlos Leal, www.cinestrenos.com, 2003

⁷ *Ibidem*.

domésticas de hogar.

- c) Integración de la tecnología tradicional y la digital.
- d) Experimentar con tecnologías electrónicas y digitales para sustituir a la análoga.⁹

De esta forma, la relación entre cine y televisión toma importancia en la sociedad, la visión del cine en la televisión traspasa límites espacio-temporales, donde se puede ver en casa lo que normalmente sólo se podía ver fuera de ella, además no sólo se lo ve una vez, sino que se puede repetir la historia. También se puede ver películas del pasado que antes tenían derecho sólo unos pocos y permite realizar una colección a gusto del consumidor.

La inserción del cine en la televisión permite mantener una integración de tecnologías alimentándose la una de la otra tanto en su lenguaje¹⁰, su tecnología y su uso; McLuhan manifiesta: “cuando un médium es capaz de contener otro en sí mismo, el médium asimilado entra en crisis y tiende a la desaparición”¹¹, esto correspondería al caso del cine para explicar, de alguna manera, el cierre de gran cantidad de salas de cine. Con la integración anteriormente señalada esta desaparición no correspondería a este caso, sino más bien éste sufriría una transformación para el cambio que trae consigo las nuevas sociedades y la vanguardia de la tecnología.

Esto implica que los nuevos modos de mirar las películas animadas cambian, ya no es necesario ir únicamente al cine para disfrutar de los animados, el traspaso del cine a la televisión permite dos situaciones: que sea un momento de reunión familiar o amigos para mirar una película en la comodidad del hogar, lo que cambian los modos de ver, o que se agudice la individualización y la soledad de la persona, influyendo en nuevas formas de interpretación y lectura de los productos audiovisuales.

⁸ Véase: Antonio Costa, *Saber ver el cine*, Buenos Aires, Editorial Paidós, 1988, p.172 – 181.

⁹ Antonio Costa, *Op. Cit.*, p. 173.

¹⁰ El lenguaje que usa el cine y la televisión suelen ser los mismos en su esencia, empezando por la guionización, el establecimiento de planos, movimientos y posiciones de cámara.

2. Entre belleza y fealdad.

La belleza y la fealdad son analizadas, puesto que, ellas constituyen uno de los ejes centrales de la narración de la película *Shrek* y del presente estudio dado en la asimilación de estos conceptos por las audiencias infantiles; por tanto, para descubrir a la fealdad es importante descubrir a la belleza puesto que las dos se construyen socialmente mediante la negación del otro: lo feo es la negación de lo bello. Así mantienen la constitución de cánones de belleza dados, en una bipolaridad construida por el mundo occidental.

2.1. La belleza

La belleza¹² es y fue objeto de estudio de varios autores y especialmente de varios artistas; la pintura, la escultura, la fotografía han plasmado cuerpos, objetos, naturalezas bellas desde la antigua Grecia hasta los tiempos actuales en todo el mundo. Así, para hablar de belleza como lo sublime, será importante abordar el tema de la estética, puesto que es concebida desde siempre como “la ciencia sobre la belleza”¹³.

La estética es entendida como un elemento que prima sobre la sustancia y una forma de conciencia normativa de los tiempos modernos, se asume como una forma de construcción social que se da a lo largo de la historia, así la estética se manifiesta como forma de hegemonía y unificación social.

Al manifestar la primacía del estilo sobre la sustancia, la estética no solamente debe ser comprendida a manera de moda, imagen o expresión literaria, sino más bien, como una sensibilidad general que forma parte de la vida cotidiana, un fenómeno intangible e importante para comprender los contornos de la cultura contemporánea.

A lo largo de la historia moderna quienes perciben más de cerca el asunto estético son

¹¹ Costa, Antonio. *Op. Cit.*, p. 175.

¹² Véase: Stuar Ewen, *Todas las imágenes del consumismo*, México D.F., Grijalva, 1988, p. 137 – 316 y Jan Mukarovsky, *Escritos de estética y semiótica del arte*, Barcelona, Editorial Gustavo Gili, 1977, p. 47 – 59.

¹³ Mukarovsky, Jan, *Op. Cit.*, p. 145.

los historiadores del arte y los arquitectos¹⁴, quienes basados en los motivos visuales, como componentes particulares de eras específicas, definen a la estética para comprender los gustos ornamentales de las élites privilegiadas como expresiones unificadas de los gustos dominantes en épocas específicas, es de estas visiones que se componen los estilos por épocas y sus características específicas (estilo gótico, victoriano, rococó, barroco, etc.). Sin embargo, dentro de los estudios realizados a lo largo de la historia, existe poco interés en el estudio de la estética de lo popular con poca influencia en los discursos hegemónicos.

El estilo es la manifestación tácita de la estética. La idea del estilo como “una manera a través de la cual valores, estructuras y supuestos humanos en una sociedad determinada son expresados y recibidos estéticamente”¹⁵ puede resultar una reflexión convincente; aunque, al existir épocas diferentes con estilos diferentes no corresponderán a expresiones reinantes, unificadas y congeladas en un tiempo y un lugar, sino que éstos estarán constantemente en la oscilación entre actualidad y extinción, porque para la creación de nuevos estilos se puede recurrir a estilos anteriormente trabajados sobre los cuales se pueden componer nuevas manifestaciones, así el estilo como tal es continuo, pero sus manifestaciones específicas son efímeras.

Por otra parte, es importante conocer la manera en que la estética fue construida desde el punto de vista de las clases sociales, puesto que, éstas como entes de relaciones y divisiones del poder, permiten entender la forma en que ayudaron a la constitución de los nuevos modelos económicos y culturales, en los que la estética, históricamente, toma forma dentro de las manifestaciones de la vida cotidiana, para permitir, así, delimitar lo que es bello y lo que

¹⁴ En los estudios de la estética es muy difícil encontrar teorías e investigaciones que no sean vistas desde otras disciplinas a parte de las artísticas, éstas históricamente, por su trabajo permanente de representaciones visuales, han construido visiones de belleza y estética que fueron, son y serán divulgadas y socializadas en las culturas. Grecia, por sus valiosos aportes artísticos, por ejemplo, es considerada la cuna de la civilización, no solo ideológica, sino artística en relación a la estética y su belleza.

¹⁵ Stuart Ewen, *Op. Cit.*, p. 18.

es feo. Es así, que Pierre Bourdieu, en su libro *La Distinción*, establece los criterios fundamentales del gusto, en base a las sociedades y sus clases de gusto y no gusto estético, catalogándolo como un gusto puro y un gusto bárbaro, éstos son asimilados por las diversas esferas sociales tanto económicas como culturales, donde se maneja a través de cuatro capitales: económico, cultural, social y simbólico, juntas dan poder a los agentes en su lucha por las posiciones en el espacio social. Este manejo teórico, permite comprender, en base a las relaciones sociales, la forma en que los individuos, influenciados por su capital simbólico y cultural, se apropian o desapropian de lo que consumen, podrían consumir o no consumen y la percepción de belleza o fealdad.

La belleza, por tanto, está condicionada por factores sociales y relaciones de poder hegemónicas, en épocas y tiempos determinados, lo que hoy en día es considerado bello el día de mañana puede no serlo.

2.1.1. La belleza en el siglo XX y XXI.

A medida que la vida evoluciona, progresa también las manifestaciones de la estética, así, los cánones de belleza son delimitados por las construcciones sociales a través de los tiempos y la belleza cambia de acuerdo a la temporalidad, al espacio y la cultura.

De acuerdo a los estereotipos culturales marcados por la sociedad, con la validación de una cultura occidental, en el momento de la conquista y dominación a los pueblos americanos, entre sus múltiples cambios, se produjo un fenómeno, que acompaña hasta los días de hoy: la reproducción de un tipo de belleza deseado especialmente por las sociedades latinoamericanas; así, el prototipo de blancura en la piel, ojos claros, cabello rubio, de estatura alta y físicamente delgados, se convirtió en un patrón conductual al cual los medios de comunicación y la sociedad en general apuntó, en ese sentido se impusieron modelos de belleza al que todos querían llegar.

En la actualidad, los ideales de belleza son muy importantes, además forman parte del centro de atención en todo el mundo. Ahora se “rechaza el cuerpo real, con sus secreciones, su vulnerabilidad, su impredecibilidad, su fragilidad, su paulatino deterioro y su inevitable deceso”¹⁶. Así, el cuerpo idealizado y perfecto es sublimado, éste se manifiesta exclusivamente en los medios de comunicación, la publicidad y la moda, se vuelve un cuerpo que sólo puede ser mirado; “los avances tecnológicos, la maquinaria hollywoodense y los medios electrónicos de difusión transformaron radicalmente los ideales de belleza de Occidente (y de paso los planetarios) al establecer como prototipo cuerpos modificados por la química y la cirugía, y al convertir la salud en fetiche”¹⁷.

Con la introducción de la imagen, se empezaron a reproducir estos cánones de belleza, en el cual, los medios de comunicación se constituyeron los principales legitimadores. Siempre se destacó la belleza femenina de cuerpos esbeltos, o los hombres musculosos, una de las mujeres que destacó en ese ámbito fue Marilyn Monroe, quien con su cabellera y bucles dorados, marcó un hito en la historia de la moda y el estereotipo cultural, a esto se unió la publicidad con la utilización de mujeres bellas, típicamente construidas al estilo de Hollywood, con el fin de causar espectáculo visual.

“La cosmética, las cremas de belleza, son el mercado de la perfección”¹⁸, así, la juventud se vuelve en el ideal estético y todas las investigaciones se vuelcan al tema, con el fin de lograr la juventud eterna; la inversión económica en cirugías estéticas de muchos artistas como Michael Jackson o Madonna se torna incalculable. El cuerpo joven es el cuerpo bello, el cuerpo sano, libre de arrugas, obesidad y flacidez, el cuerpo al aire libre sin ataduras y limpio. Pero este cuerpo no es verdadero, las personas luchan y se obsesionan constantemente por alcanzar el ideal juvenil; los gimnacios, *spas*, centros estéticos y cirugías

¹⁶ Naief Yehya, *El cuerpo transformado*, México D.F., Paidós, 2001, p.163.

¹⁷ *Ibidem*.

plásticas proliferan cada vez en mayor cantidad y eficacia. Empero “...la mayoría de estos cuerpos pertenecen a profesionales urbanos que consumen su existencia en la ciudad, en edificios con ventilación artificial...”¹⁹ rodeados de contaminación ambiental, visual y sonora, donde el sedentarismo y la comodidad forman parte del estilo de vida *top* y lo *light* toma cada vez mayor fuerza²⁰.

Es así, como se construyen los estereotipos, como una forma de imponer gustos similares a un grupo social. Dentro de estos prototipos mujeres, hombres y niños son modelados en base a características específicas: el color de la piel, el cabello y los ojos son occidentalizados a lo blanco, rubio y ojos azules. Así, Brouchon y Schweitzer, definen a la belleza como “...un elemento de discriminación positiva frente a aquellas personas que no la poseen, a quienes se les dota socialmente con adjetivos negativos, sirve de ejemplo que <<el niño feo>>, en igualdad de delito, es considerado más asocial, más desagradable, más deshonesto que el niño bello”²¹.

En este contexto, la publicidad hace que este fenómeno se enraíce en el mercado y por lo tanto ingrese a las sociedades modernas plasmadas en el consumo cultural y de mercancías.

...en la publicidad la mujer representa básicamente la belleza y la seducción (...) Observando la publicidad, se diría que los cánones de belleza tienden a uniformarse (...) La belleza es probablemente la cualidad que hace más valorada a una mujer (...) El cuerpo de los hombres, aunque en menor medida que el femenino, se utiliza también ahora para erotizar a ciertos tipos de productos, siguiendo la misma lógica de la seducción en el consumo²².

Es por este motivo, que en el advenimiento del siglo XXI se creen nuevos productos, destinados a satisfacer estos cánones de belleza; las mujeres cada vez más tratan de parecerse a las modelos de la televisión Occidental y de pasarelas, con cuerpos extremadamente delgados produciéndose los problemas de anorexia y bulimia como un “...cuerpo desgarrado

¹⁸ Margarita Rivière, *Crónicas virtuales*, Barcelona, Editorial Anagrama, 1998, p. 51.

¹⁹ Estrella De Diego, *El andrógino sexuado*, Madrid, Visor, 1992, p.124.

²⁰ *Ibidem*.

²¹ Juan Carlos Pérez Gauli, *El cuerpo en venta*, Madrid, Cátedra, 2000, p. 177.

por el hambre y, al mismo tiempo, por la perversa pretención de negar esta hambre...”²³, así, se producen las anomalías y extremidades por alcanzar el cuerpo perfecto, además la inserción de productos light y libre de grasa afianzan estos nuevos patrones culturales de consumo.

De esta manera, el cuerpo, en estos siglos, es idealizado a una perfección que va más allá de lo posible, el estar a la moda²⁴ implica esfuerzo, dedicación e inclusive situaciones absurdas. La juventud y la belleza son símbolos de la nueva era, estas imágenes son legitimadas en los medios de comunicación como formas de llegar a la perfección ilusoria, para así convertir al cuerpo, en el fetiche, de los tiempos modernos.

2.2. La fealdad.

La fealdad²⁵ se constituye en base a la negación de la belleza, es decir, todo aquello que no cumple o rompe con los cánones de belleza reflejados en las formas geométricas, estéticas, socialmente construidas es considerado feo, de mal gusto e inclusive puede llegar a lo monstruoso.

El/La feo/a es aquel ser o figura que no se adapta o rompe con los estereotipos de belleza de la sociedad y que, por lo tanto, son considerados como los excluidos e indomables, muchas veces reflejados como los bárbaros, las fieras o los monstruos, constituidos como transgresores de las normas, las leyes y los patrones sociales. En todo lugar donde exista una regla necesita de miedos, de antagónicos, para ser instaurada.

Los monstruos son seres/figuras perennes y permeables, que ingresan y egresan continuamente del espacio de lo bello y permiten la fisura del orden fijado. El feo se construye para romper con la norma, lo establecido, con la hegemonía del poder, permanecen aislados

²² *Ibíd.*, p. 178.

²³ Gabriella Buzzatti y Anna Salvo, *El cuerpo – palabra de las mujeres*, Madrid, Cátedra, 2001, p.113.

²⁴ El término moda proviene del latín *modus*, y es entendida como una forma de regular las elecciones que se realizan en base a unos criterios o gustos determinados. Estas modas pueden ser transitorias y abarcar varios campos. Incola Squicciarino, *El vestido habla: consideraciones psico-sociológicas sobre la indumentaria*, Madrid Cátedra, 1990, p.151.

²⁵ Véase: Antonio Lafuente y Nuria Valverde, *Monstruos y seres imaginarios en la Biblioteca Nacional*, catálogo,

en las "...fronteras imaginarias entre lo bueno y lo malo, lo bello y lo abominable..."²⁶. El monstruo recuerda que existe la diferencia, por medio de él se visualizan las limitaciones de los conceptos adquiridos que fueron construidos, en base a mutilaciones de situaciones de la vida, en la historia, pequeños fragmentos de una verdad amputada de manera rigurosa, por ello, quienes se atreven a cruzar las fronteras son considerados como una amenaza y corren el riesgo de ser catalogados como monstruos.

Sin embargo, son tantas las fronteras que se cruzan, que la fábrica de monstruos es innumerable, así como la luz se constituye a través de la oscuridad, ésta puede ser no vista, pero está siempre presente y permite que la luz se manifieste, de la misma manera, los monstruos permanecen en la sociedad, marginados, aislados, pero siempre aislados al límite, en algunos casos visualizados de formas negativas y en otros simplemente ocultos.

En la sociedad se manifiestan varios tipos de monstruos, desde los abominables hasta los tolerables, pasando por los deformes, los monstruos por duplicación, transposición, inmoralidad o sublimación; los monstruos vienen de varias realidades: seres mitológicos, seres que se manifiestan en las depravaciones inmorales, represiones divinas, en fin, todos aquellos que, por varios motivos, reflejan el mal y que físicamente son anormales.

Pero, no es fácil clasificar a los monstruos, ellos son escurridizos, juegan con las categorías del entendimiento sometiéndolas a prueba, a menudo lo feo asusta y cuando no lo hace cambia de forma; se les atribuyen sentimientos de angustia, temor, desasosiego, disgusto, repugnancia, y cuando no logran producir ese sentimiento, pueden voltear la reacción y convertirse en placer, puesto que los "...monstruos son lo que no pueden ser (...) y hablan de lo que no somos y de lo que podríamos ser"²⁷.

Son marcados como signos de rebeldía que fascina, pero que a la vez son negados y

Madrid, Ministerio de Ecuación y Cultura Biblioteca Nacional, 2000, p. 15-37.

²⁶Antonio Lafuente y Nuria Valverde, *Op. Cit.*, p. 18.

limitados. La sociedad logra llevarlos a la vida cotidiana y muchas veces son presentados como tiernas y cómicas caricaturas que, convertidos en “ositos de peluche los niños abrazan para poder conciliar sus sueños...”²⁸, otros se convierten en inofensivas mascotas infantiles o grandes logos mercantiles, trabajados con asombro y cautivación, o se forman pequeñas y grandes figuras que se coleccionan, se conservan en museos, se muestran o simplemente forman parte de la compra y venta, otros no pasarán de ser sólo desechos.

Para quienes lo miran de esta manera, ya domesticados, en el mercado proliferan con mayor rapidez, no logran comprender el fondo de su instauración, sus orígenes y su función en ese lugar, los conceptos se trastocan y su función, aunque perenne pero ambigua, pasa a la diversión y el entretenimiento de niños, jóvenes y adultos.

La presentación de estos monstruos en la cotidianidad permite reflexionar y “...pensar en la historia más oculta e inquietante de la libertad...”²⁹, lo que son y a la vez no son, lo que existe y al mismo tiempo sólo es parte de la imaginación, lo que asusta pero a la vez magnetiza e incita a soñar en otros mundos y otras leyes de seres imaginarios, pero presentes en cada historia de vida y por lo tanto en la sociedad, con diversos rostros y en varios empaques³⁰.

La visualización de los monstruos siempre se manifiestan en las anormalidades de sus formas corporales, en color de piel, la deformación física o la incapacidad mental, ya sea por su rostro, su torso, sus extremidades, desde la más mínima que rompa con las leyes de la estética hasta las completamente transgresoras. Monstruos físicos, espirituales o simplemente fruto de la imaginación de los individuos.

La fealdad, lo monstruoso, se presenta en varias figuras, todas ellas catalogadas como

²⁷ *Ibíd*, p. 20.

²⁸ *Ibíd*, p. 21.

²⁹ *Ibíd*, p. 23.

transgresoras de un orden y una normalidad establecida, construida socialmente en base a los pares antagónicos: belleza vs. fealdad, monstruosidad vs. normalidad, que permiten que los dos puedan crear esa tensión para formar el equilibrio social. Ambos se constituyen en función del otro y permiten, aunque muchas veces de manera errónea, su visibilización y su constitución en la sociedad. Pero, siempre existirá la mirada construida de la sociedad en base a lo bueno y lo malo en el que los más *débiles* quedarán como los excluidos, para bordear de manera permanente las fronteras y tratar de ingresar, de alguna manera, por las fisuras para romper con el orden y la moral establecidos.

2.2.1. Los monstruos en el cine y los dibujos animados³¹.

Los medios de comunicación permiten la legitimación de los cánones sociales, y el cine es uno de ellos. Así también, el cine es un espacio donde las críticas sociales pueden ser posibles. La fealdad y lo monstruoso entran en estas temáticas, y reflejan esas críticas, para plasmarlas en audiovisuales que llaman y crean la tensión dentro de las audiencias.

Las primeras manifestaciones de lo monstruoso en los audiovisuales, lo constituye el género de horror, entendido como:

...aquel acontecimiento que bruscamente irrumpe en la realidad, marcando indefectiblemente un punto de ruptura en nuestra supuesta normalidad. Al mismo tiempo, la confusión creada por ese abrupto choque entre imaginario y real, esa insólita irrupción de la *anormalidad* que amenaza y tambalea nuestro horizonte de sentido, supone una inequívoca rasgadura existencial que –y en consecuencia- se convierte en el origen del miedo³².

La intrusión de la anormalidad en la cotidianidad desata un enfrentamiento entre el orden y el desorden y así determina una oposición dicotómica. El tema de la monstruosidad simboliza un enfrentamiento moral donde el monstruo es la encarnación del **mal**, y de esa manera, entra en la dicotomía de la belleza y la fealdad.

³¹ Tomado del seminario *Estética y antropología del cine fantástico*, dictado por el Dr. Javier Puig Peñalosa, Profesor Titular de Estética y Antropología en la Universidad del País Vasco de España, agosto 2006 y material recibido en el seminario.

³² Xavier Puig, “Una aproximación al cine fantástico”, en *El cine fantástico*, compilados por José María Latorre, Barcelona,

Puig en su estudio del cine de horror, señala seis mitologías que agrupan las características de éste género, así:

- Drácula o la consagración de la sociedad patriarcal: las películas representantes de esta mitología son: *Nosferatu, el vampiro* de Friedrich W. Murnau, (1922), *Drácula* de Tod Browning (1931) y *Drácula* de Bram Stoker (1999). Todas ellas apuntan a mostrar los aspectos que la sociedad reprime, el monstruo personifica todos los aspectos ocultos de los seres humanos, que no son capaces de mostrar, por ello puede darse la empatía con el personaje.

- El hombre – lobo y Doctor Jekyll o la irrupción de nuestro otro: en esta mitología se presenta la dualidad de lo psíquico y lo moral, lo bueno y lo malo, de manera tal, que abre el encierro de la represión social y permite que sus monstruos realicen actos brutales. La irracionalidad, la bestialidad y lo animal priman sobre la racionalidad del individuo, convirtiéndose así en monstruo para la sociedad. Las películas que representan esta mitología son: *El lobo humano* de Stuart Walker (1935), *El testamento del Dr. Cordelier* de Jean Renoir (1959) y, *El extraño caso del Dr. Jekyll* de Victor Fleming (1941).

- La bella y la bestia o las tensiones entre cuerpo y sentimientos: esta mitología muestra el claro antagonismo de lo bello y lo feo, donde el monstruo o el bestia representa los más altos sentimientos, mientras que la bella es símbolo de las bajas e impuras emociones. Así, la moralidad está presente en los monstruos y la inmoralidad forma parte de los humanos bellos. Las películas que representan esta mitología son: *El fantasma de la ópera* de Rupert Julian (1925), *La parada de los monstruos (Freaks)* de Tod Browning (1932), *King Kong* de M.C. Cooper y E.B. Shoedsack (1933) y, *La mujer pantera* de Jaques Tourneur (1942).

- El monstruo del Dr. Frankenstein o la imposibilidad de la diferencia: en esta mitología el monstruo es creado por el Dr. Frankenstein, a partir de otros seres humanos muertos, con el fin

de darle vida y así ser símbolo de poder. Pero estos monstruos son rechazados por la sociedad porque su apariencia fea, desagradable y tétrica, no logra adaptarse a la silueta humana. Por ello, no pueden formar parte de una sociedad y no asimilan los valores de convivencia, por tanto, se vuelven rechazados y excluidos. Las películas que forman parte de esta mitología son: *Frankenstein* de James Whale (1931) y *La novia de Frankenstein* del mismo director (1935).

- Ciencia y/o poder o la manipulación y el dominio sobre lo moral humano: las películas que retratan esta mitología son: *La isla de las almas perdidas* de Erle C. Kenton (1932), *Yo anduve con un zombie* de Jaques Tourneur (1943) y *Blade Runner* de Ridley Scout (1982). Esta mitología presenta a la ciencia como transgresora de los valores morales que irrumpe y quiebra la construcción de una sociedad.

- Alteraciones del cuerpo humano (deformaciones, invisibilidad, empequeñecimiento, etc.): las películas que representan esta mitología son: *Muñecos infernales* de Tod Browning (1936) y *El increíble hombre menguante* de Jack Arnold (1957). Esta mitología muestra las transformaciones de los seres humanos, aparentemente normales, en monstruos pequeños o invisibles, que llaman la atención de la gente por ser diferentes, pero que internamente rechazan su transformación para luego aceptarla y vivir con ella. Algunos de estos monstruos son usados para hacer el mal y conseguir el beneficio que su creador busca.

Todas estas mitologías, plasmadas en las películas, apuntan a representar lo monstruoso en sus diferentes caracterizaciones; el aspecto físico es su principal debilidad y son representados como seres salvajes, deformes, feos, que producen miedo y simbolizan las bipolaridades que construye la sociedad: bien y mal, bonito y feo, vida y muerte, razón e instinto. El encierro que presentan estos personajes, ya sean físicos, mentales o sociales, forman parte de su caracterización, como símbolo que corta su voluntad y libertad de acción.

Muchos de ellos son monstruos que no quieren hacer daño y que interiormente guardan sentimientos puros. La sociedad presiona, rechaza, maltrata y, de esta manera, logran enfurecerlos para provocar convulsiones y caos sociales.

Estos géneros cinematográficos de horror son la base para que otros pensamientos en torno a esta temática sucedan, así, en los **dibujos animados**, se puede encontrar al monstruo que físicamente es feo, pero la particularidad de todos ellos –probablemente por estar dirigido a una audiencia infantil donde es necesario sentar las bases ideológicas y constructivas de un pensamiento- es su alto grado de sentimentalismo y corazón. No puede haber monstruo malo físicamente e interiormente, ya que así, no se lograría comprender la construcción dicotómica que fundamenta la sociedad Occidental.

La Bella y la Bestia, El Jorobado de Notre Dame, Shrek ³³, entre otros, forman parte de estos monstruos bellos, contruidos en lo antagónico, como una muestra de que el bien y el mal, lo bonito y lo feo, pueden ser posibles dentro de un solo cuerpo, que no siempre es material sino también espiritual. Esto lo eleva al nivel de lo sublime para captar la atención, la piedad y el gusto de la audiencia.

Las conceptualizaciones tratadas en el presente capítulo, permitirán, posteriormente, comprender la manera en que el dibujo animado Shrek está narrado y las temáticas que giran en torno a su contenido, para indagar, posteriormente, en la percepción de la audiencia infantil, y así determinar, la manera, en que estos temas guían las concepciones de las audiencias actuales.

³³ Historias descritas en el capítulo introductorio.

CAPÍTULO II

HACIA UNA REFLEXIÓN DEL CONSUMO MASS-MEDIÁTICO

El presente capítulo, tiene por objeto, delimitar el enfoque conceptual que guiará a la presente investigación. Se orienta, en primera instancia, a las diversas corrientes de estudios de audiencias que existen, para luego ubicar conceptualmente a la recepción y al consumo como fenómenos mass-mediáticos, ejes de la presente investigación.

1. Diversas formas de estudiar al público.

Con el apareamiento y fortalecimiento de los medios de comunicación masiva, el afán investigador de los públicos, en diversas épocas, lugares y corrientes, se torna de suma importancia. Los diversos enfoques y las grandes tradiciones investigativas que se dan a estudios de audiencia y su vinculación con medios comunicacionales, surgen de las disciplinas literarias y las ciencias sociales.

El interés específico de este apartado consiste en “explicar las convergencias que recientemente han ido apareciendo en las investigaciones sobre la recepción, los usos y los efectos de los medios masivos”¹. Así, Jensen y Rosengren² establecen cinco grandes tradiciones sobre investigación de públicos: a) investigación sobre los efectos, b) investigación sobre usos y gratificaciones, c) análisis literario, d) enfoque culturalista y e) análisis de recepción. Esta clasificación permitirá situar de manera adecuada a cada una de las tradiciones en sus orígenes, teorías y métodos de investigación.

a) Investigación sobre los efectos: con la evolución de los medios de comunicación masiva se produce la interrogante por los efectos que traerán sus exposiciones a las audiencias, en especial a las más débiles (niños y poblaciones con bajo nivel educativo). La idea de pánicos moralizados, con efectos dramáticos e

¹ Klaus Jensen y Kart Rosengren. “Cinco tradiciones en busca del público”, en *En busca del público. Recepción, televisión, medios*, compilados por Daniel Dayan, Barcelona, Gedisa, 1997, pag. 336.

² Véase: Jensen, Klaus y Kart Rosengren. *Ob Cit.*, p.335 – 363.

infortunados, que influyen directamente en las audiencias, aparecen cada vez, que un nuevo espacio comunicacional entra en escena. Este pensamiento permite que las investigaciones sobre los efectos de los medios y sus contenidos tomen forma y se dediquen especialmente a responder a aquellos miedos confusos y mal infundados.

Este tipo de investigaciones se enfocan directamente a estudios experimentales de sujetos pasivos, donde se busca repuestas inmediatas a estímulos ofrecidos. Suelen considerarse a los mensajes de los medios como estímulos simbólicos, con características reales y medibles. A medida que los estudios avanzan, reconocen la importancia del contexto que los rodea, y los efectos que tienen en la audiencia.

Dentro de la metodología y herramientas de investigación, este tipo de investigaciones, suelen trabajar con técnicas estructuradas y estandarizadas como: experiencias de laboratorio, trabajos de campo, experiencias cuantitativas por medio de cuestionarios y entrevistas. Su enfoque, se centra específicamente en finalidad y causalidad, individuales y estructurales. Su eje de análisis es el público, sin tener mayor relevancia el mensaje y el contexto social.

b) Investigación sobre usos y gratificaciones: ¿qué hacen los individuos con los medios? Es la pregunta central que guía el enfoque de estas investigaciones, además, aparece como un complemento de la investigación de los efectos con la interrogante ¿qué impacto tienen los medios sobre el individuo?

Dentro del estudio de comunicación de masas que emprendieron Lazarsfeld y Herzog, revelan cuatro fases en la investigación: la primera, que consiste en las descripciones impresionistas; la segunda, basada en las variables centrales del carácter metódicamente operatorio; la tercera, dada por los esfuerzos interpretativos y la cuarta, dada en la construcción metódica de una teoría.

Dentro del carácter teórico, estas investigaciones “...insisten sobre la variedad de las necesidades, de las orientaciones y de las actividades interpretativas que pueden encontrarse en los medios del público que difieren por sus características sociales o individuales”³.

Dentro de su metodología y herramientas de investigación, Jensen y Rosengren, incorporan las investigaciones de usos y gratificaciones a la metodología de los efectos. Entre las diferencias que realizan, resaltan que estas investigaciones, dentro de sus técnicas de estudio se presentan más abiertos y menos estructurados con técnicas más naturales como las entrevistas en profundidad y la observación participante, su enfoque está dirigido hacia el público y el contexto social; prioriza un enfoque cuantitativo en sus investigaciones y se apoya en las metodologías de las ciencias sociales y técnicas de análisis estadísticos.

c) Análisis literario: la interpretación de textos es, en la cuna occidental, uno de los ejes importantes dentro de las artes literarias; la inclusión de los efectos de audiencias no son su tarea fundamental, puesto que no formaban parte central de sus estudios.

En los estudios literarios actuales son tres las concepciones de audiencia que se enfocan: la primera, en que la estética de la recepción se preocupa de estudiar los cambios y evoluciones históricas de temas literarios y sus condiciones de comprensión; la segunda, manifiesta la interacción que tiene el texto y el receptor en una cercanía profunda sin ser influido por el contexto y; la tercera, enfatiza una orientación psicológica o sociológica del lector.

En síntesis el “...análisis literario se refiere a lo que la estructura de los textos literarios les hace a los lectores más que a lo que los lectores hacen con la literatura.”⁴

³ *Ibid*, 344-345

⁴ *Ibid*, 340.

Dentro de su metodología de investigación está enfocado al análisis literario y la interpretación, que tiende a establecer una o varias lecturas estimadas. Su investigación interpretativa puede ampliarse para lograr incluir el contexto social, la historia y factores psicoanalíticos que permitan comprender un grupo de lectores, un autor en particular o el origen de un tema, pero el rol del lector es poco considerado. Por tanto, su investigación se enfoca principalmente en el mensaje y análisis del texto, lo que margina la interpretación y formas de ver del público. Por tanto, el análisis de contenido y su función interpretativa toman principal importancia.

d) Enfoque culturalista: su orientación radica básicamente en el estudio de las prácticas (actividades sociales significantes) cotidianas, esto permite una incursión en la vida social más que en los medios. Su estudio se dirige a las prácticas sociales y culturales de los individuos, para privilegiar el proceso de producción de sentidos, lo que lleva a reevaluar la cultura popular.

El aspecto teórico formal, a ser tomado en cuenta, en esta corriente será “...evaluar el poder relativo de las diferentes prácticas culturales en la producción social del sentido”⁵. Lo que llevaría a conocer, si la resistencia semiótica, puede llevar a cambios sociales importantes como para establecer nuevas estrategias políticas.

El enfoque culturalista, también toma en cuenta, el nivel del mensaje y sus discursos; a diferencia del análisis literario, ésta no solo se enfoca en el análisis de textos que podían ser atribuidos a las élites privilegiadas de una cultura burguesa que posee el conocimiento académico, sino también a la cultura popular (con bajo poder cultural y económico) en sus manifestaciones cotidianas. Los mensajes de los medios son pensados como discursos estructurados de manera estándar y cuya asimilación de los públicos dependen de las prácticas sociales y culturales. No se basa en la

⁵ *Ibidem.*

observación empírica de las audiencias concebidas como construcciones del discurso de los medios.

El contexto social e histórico es muy importante en su estudio, éste se considera como un sistema social de diferentes prácticas, donde la mediación, toma un rol importante respecto de la circulación de la comunicación y las interpretaciones que de ésta recibe. Así, su perspectiva se centra en los textos, pero, con una concepción sociosemiótica de la recepción, donde se articula como un todo complementario la producción de los mensajes, sus interpretaciones y sus consumos.

Su principal herramienta de investigación es el propio investigador y el tipo de interpretación que él/ella tenga de los hechos. Su investigación se centra en el mensaje, y su técnica se enfoca en el análisis de contenido con alta carga interpretativa, no descuida al público y su contexto social. El problema de los culturalistas es que se dedican a estudiar los grandes discursos sociales más que los estudios empíricos de productores y receptores locales de dichos discursos.

e) Análisis de recepción: el análisis de recepción está considerado como una visión más sintética de los enfoques culturalistas, que están presentes en varios aspectos como manifiestan los trabajos de Ang, Morley o Radway.

Teóricamente, esta tradición se construye desde diferentes marcos conceptuales, desde el interaccionismo simbólico al psicoanálisis. Además se vincula con la estética de la recepción por un lado, con la teoría de los lectores-respuestas por otro e inclusive con los usos y las gratificaciones.

Los análisis de recepción son catalogados como los estudios más recientes de análisis de audiencias. Estos desarrollan un estudio de públicos y contenidos, donde el público es el encargado de analizar dichos contenidos, esto se realiza a través de investigaciones cualitativas y empíricas. “Su objetivo inmediato es aprehender el

proceso de recepción, antes de ver cómo éste afecta los usos y los efectos de los contenidos mediáticos”⁶.

En el campo metodológico, los estudios de recepción sacan provecho de los análisis interpretativos surgidos de los estudios literarios, pero estudiados a manera de estudios culturalistas, comunicación y procesos culturales dados, a manera de discursos situados socialmente, donde se realiza una lectura comparativa en los discursos de medios y públicos.

El estudio con públicos, se da a través de entrevistas a profundidad y observaciones participantes en grupos de pequeña escala. Al realizar la comparación, se determina la forma en que públicos específicos asimilan temas o géneros particulares, toman muy en cuenta la participación del contexto social y las instituciones políticas y culturales. Los estudios de recepción “...muestran cómo los públicos participan en una producción social del sentido y de formas culturales generalmente a través de su pertenencia a comunidades interpretativas socialmente definidas”⁷.

El problema metodológico al que están expuestos estos estudios (junto con los culturalista y literarios) es que, por la especificidad de sus investigaciones, sus resultados en muy contados casos pueden ser generalizados.

Todas estas tradiciones, de estudiar al público, colocan de manifiesto, en primera instancia, la importancia que adquieren las audiencias dentro de los medios de comunicación, donde éstas dejan de ser sujetos pasivos, para pasar a ser entes activos dentro del proceso de producción de sentidos y el contexto social, cultural e institucional en el que se desarrollan.

En el campo metodológico y de estudio, se puede ver, que una tradición lleva a la otra, sus métodos se complementan de maneras adecuadas, pero, lo más importante es

⁶ *Ibíd*, 343.

⁷ *Ibíd*, 352.

que a medida que avanzan las investigaciones en este campo, éstas se vuelven cada vez más especializadas, más específicas; si bien es cierto, algunas no se pueden generalizar, como bien lo hacen los estudios cuantitativos, también es verdad, que la especificidad que se logra en una focalización de grupos, alimenta de manera satisfactoria los rasgos, características y enfoques que cada una de sus particularidades tiene, las mismas que no se pueden comparar ni con cientos de estudios cuantitativos.

2. Los estudios culturales en América Latina.

Como se señala anteriormente, los estudios de recepción en América tienen un avance y legitimación vertiginoso que es adaptado a la realidad, donde se restituyen las audiencias, con roles activos, con mayores capacidades de negociar o rechazar los mensajes hegemónicos provenientes de los medios como industrias culturales.

La investigadora brasilera, Nilda Jacks⁸, identifica cinco corrientes bajo las cuales se elaboran los estudios de audiencias en Latinoamérica, así:

- a) **“El consumo cultural**, que desarrolla Néstor García Canclini, quien propone una teoría sociocultural del consumo que integre teorías económicas, psicoanalíticas, antropológicas, sociológicas y comunicacionales.
- b) **Los frentes culturales**, liderada por Jorge González, cuyo proyecto se da en función de demostrar que existe una dicotomía en la validación simbólica, donde cada grupo interviene para hacer valer su identidad cultural.
- c) **La recepción activa**, estudiada por el Ceneca⁹ de Chile, donde se investiga la influencia cultural de la televisión, por medio de la indagación de las relaciones específicas de producción y significado entre los diversos grupos sociales y sus mensajes.

⁸ Véase: José Carlos Lozano Rendón, *Teoría e investigación de la comunicación de masas*, México, Longman de México editores, 1996, p.191 - 213.

⁹ Ceneca: Centro de Indagación y Expresión Cultural y Artística.

- d) **El uso social de los medios**, analizada por Jesús Martín Barbero, quien estudia los enlaces que se realizan entre las prácticas comunicacionales y los movimientos sociales, toma en consideración las mediaciones del entorno cultural de las audiencias.
- e) **El modelo de las multimediaciones**, propuesto por Guillermo Orozco y desarrollado por la Proiicom¹⁰ de México, estudia la interacción entre audiencias y televisión, donde toma en cuenta el conjunto de mediaciones que se dan entre la cotidianidad y las prácticas sociales”¹¹.

Las diversas corrientes, que se estudian en América Latina, están en concordancia con la visión Europea y Norteamérica de los estudios de recepción, además, se cuenta con avances y aportes significativos, con varias aproximaciones y propuestas teóricas, de los estudios culturales de mensajes y recepción que toman relevancia a nivel mundial.

2.1. El consumo cultural y el uso de los medios en Latinoamérica.

El consumo¹² y la exhibición de bienes culturales y materiales se utilizan, a lo largo de la historia, en las sociedades humanas, como signos de poder y dominación, los bienes permiten crear la diferencia entre un grupo y otro, de manera que visibilizan la brecha social y económica que rompen con los pueblos. Si se hablara de una época que marque el auge del consumo, ésta se puede establecer desde la Segunda Guerra Mundial, donde las sociedades industrializadas aumentan su productividad económica y su capacidad de crear riqueza. Así, cobran mayor importancia las situaciones

¹⁰ Programa Institucional de Investigación de Comunicación y Prácticas Sociales de la Universidad Iberoamericana en México.

¹¹ José Carlos Lozano Rendón. *Ob. Cit.*, p. 199.

¹² Véase: Pierre Bourdieu *Ob. Cit.*, p. 20-33; Michel De Certau, *Ob. Cit.*, p. XLI – LV, 35-48; Néstor García Canclini, *Consumidores y ciudadanos: conflictos multiculturales de la globalización*, México, Editorial Grijalbo, 1995, p. 41-55; Néstor García Canclini, *Ob. Cit.*, p. 26-49; Jesús Martín-Barbero *Ob. Cit.*, p. 28-30; y Rosemary Crompton *Ob. Cit.*, p. 205-228.

relacionadas con el consumo que lo relacionado a la producción, así mismo, los estilos de vida en relación a las clases sociales¹³.

En varios estudios, relacionados con el consumo, se advierten varias reflexiones, así, García Canclini en su libro *Consumidores y Ciudadanos*, manifiesta que en el lenguaje ordinario, al consumo se lo suele asumir y asociar con gastos inútiles y compulsiones irracionales, considerándolo como descalificaciones morales e intelectuales, que se apoyan en otros lugares como la omnipotencia de los medios masivos que incitan a las masas a lanzarse irreflexivamente en los bienes. Pero, estas conceptualizaciones quedan obsoletas para la actualidad, puesto que, al estudiar los procesos de consumo, como algo más complejo, que la simple relación de los medios manipuladores y las audiencias dóciles permiten comprender un concepto diferente del consumo. Así, García Canclini, en su reflexión sobre el consumo, advierte, que no existe una teoría sociocultural del consumo que logre articular, de manera multidisciplinaria, una conceptualización global del consumo en el que puedan incluirse procesos de comunicación y recepción de bienes simbólicos. Para esta reflexión, García Canclini, parte de una definición del consumo como un conjunto de procesos socioculturales, en que se realizan apropiaciones y usos de los productos, que permite ver los actos de consumo como algo más que ejercicios de gustos, antojos y compras irreflexivas.

Basado en esa definición, se comprende al consumo como una racionalidad económica en la que, según el estudio de varias corrientes, puede ser considerado como un momento del ciclo de producción y reproducción social, como el lugar donde se completa el proceso iniciado al momento de producir bienes, para generar la expansión del capital y reproducirse la fuerza de trabajo. Desde esta perspectiva, las necesidades y

¹³ Rosemary Crompton. *Ob Cit.*, p. 205.

los gustos no determinan lo que se consume, quién y cómo lo consumen, sino que, dependerá, de la manera en que, las grandes estructuras de administración del capital planifican la distribución de los bienes; es así, que la oferta de los bienes y la inducción publicitaria no corresponden a actos arbitrarios.

El consumo es visto como un “lugar de diferenciación y distinción entre las clases y los grupos que ha llevado a reparar en los aspectos simbólicos y estéticos de la racionalidad consumidora. Existiendo una lógica en la construcción de los signos de estatus y la manera de comunicarlos”¹⁴. En esta visión, los textos de Pierre Bourdieu, Arjun Appadurai y Stuart Ewen, “muestran que en las sociedades contemporáneas buena parte de la racionalidad de las relaciones sociales se construyen, más que en la lucha por los medios de producción y la satisfacción de las necesidades materiales, en la que se efectúa para apropiarse de los medios de distinción simbólica”¹⁵, así, existe una coherencia entre los lugares donde la gente realiza sus actividades y lo que transmiten a otros. La lógica que se visibiliza, en esta mirada socioantropológica sobre la apropiación de los bienes como objetos de distinción, no se maneja como la satisfacción de necesidades sino más bien como escasez de los bienes y la imposibilidad de que otros los posean. Sin embargo, en estas investigaciones, se miran los comportamientos de consumo como si éstos sirvieran únicamente para dividir, si los miembros no compartieran los sentidos de los bienes no servirían como instrumentos de diferenciación y apropiación.

García Canclini, en la reflexión sobre los consumidores, manejados como seres irreflexivos, plantea que el consumo se vuelve un lugar difícil de pensar, por su entrega al juego pretendidamente libre, entre las fuerzas del mercado. Para que éste se articule como un ejercicio reflexivo, la ciudadanía deberá congregar ciertos requisitos: oferta

¹⁴ Néstor García Canclini, *Ob. Cit.*, p. 44-45.

¹⁵ Néstor García Canclini, *Ob. Cit.*, p. 45.

suficiente y diversificada de bienes y mensajes que sean de fácil acceso y equitativos para la mayoría; información multidireccional y confiable de la calidad de productos con control por parte de los consumidores; participación democrática de los principales sectores de la sociedad civil.

Estas acciones políticas, en que los consumidores se vuelven ciudadanos, forma al mercado, no como simple lugar de intercambio y consumo de mercancías, sino como parte de un interaccionismo sociocultural más complejo; es así que, el consumo es visto como: la apropiación colectiva en relaciones de solidaridad y distinción de bienes, que dan satisfacciones biológicas y simbólicas y sirven para enviar y recibir mensajes, descartándose la noción del consumo como simple apropiación individual de bienes.

En esta propuesta, de García Canclini, se vislumbra una participación colectiva en contradicción con la participación individual, lo que permite una visualización más completa y compleja del fenómeno del consumo, que articulado al consumo de mensajes y símbolos culturales, da paso hacia una reflexión de los medios y las audiencias como entes activos y en constante construcción y reconstrucción simbólica.

Para esta reflexión del consumo, García Canclini considera aprovechar lo válido de seis modelos¹⁶, que agrupa la argumentación anterior, como propuestas teórico-metodológicas que aproximan al consumo mass-mediático integrado a los medios y las audiencias, así:

- **Modelo 1.-** El consumo es el lugar de reproducción de la fuerza de trabajo y de expansión del capital. Las prácticas del consumo tienen como fin renovar la fuerza laboral de los trabajadores y ampliar las ganancias de los productores, pero, manifiesta que esta apreciación no solo se quedará en investigaciones estadísticas y cuantitativas sino en la manera en que los consumidores usan, seleccionan, combinan y se apropian

¹⁶ Néstor García Canclini, *Ob. Cit.*, p. 34-41.

de productos y mensajes hegemónicos, como tácticas de consumo, según lo aborda Michel De Certeau¹⁷.

- **Modelo 2.-** El consumo es el lugar donde las clases y los grupos compiten por la apropiación del producto social. Visto como un escenario de disputas de lo que se produce y la manera en que se usa y se apropia de los bienes y mensajes.

- **Modelo 3.-** El consumo como lugar de diferenciación social y distinción simbólica entre grupos. El consumo es la manera en que los individuos construyen y comunican sus diferencias sociales, estas diferencias se producen más por la forma en que se usa el bien material o simbólico que por la posesión del objeto. La apropiación de productos simbólicos, de acuerdo al gusto puro y al gusto bárbaro de los individuos, dependerán del tipo de capital cultural y simbólico con el que fueron formados y en el cual se reproducen, como lo trata Pierre Bourdeau¹⁸.

- **Modelo 4.-** El consumo como sistema de integración y comunicación. Comprende a las prácticas de consumo, no solo como distinción de una clase y otra, sino como un espacio de agrupación y socialización que en el cotidiano se produce; la gente se reúne para compartir, salir al cine, ir de compras, etc., esto a su vez permite marcar los patrones de diferencia, pero, existen sistemas de significado, que permiten unir a los incluidos y los excluidos, por lo que consumir también es intercambiar significados y por lo tanto comunicar.

¹⁷ Michel De Certeau se aproxima de manera más directa al fenómeno del consumo puesto que desarrolla a lo largo de su escritos las operaciones que los usuarios hacen de lo que adquieren/consumen haciendo énfasis en el manejo de las tácticas y las estrategias, como lugares y no lugares de apropiación, construcción y reconstrucción de sentidos, donde la posición del más débil sea la más fuerte teniendo la capacidad de trastocar el poder mediante el manejo de la ocasión y el manejo oportuno del tiempo. Centra su propuesta en que estos manejos tácticos son percibidos y realizados desde la vida cotidiana en el leer, conversar, habitar, cocinar, etc., puesto que son no lugares que se ocupan tácticamente al estar gobernados por un poder que estratégicamente crea sistemas, normas y reglas dentro del cual se mueven los individuos. Michel De Certeau, *Ob. Cit.*, p. 35-48.

¹⁸ Al momento en que plantea la diferencia y sus características entre un gusto puro y un gusto bárbaro dado en las clases sociales de la nobleza y el pueblo marca el tipo de consumo que cada uno le da a los productos artísticos tales como la pintura, la escultura, la literatura, etc. y la capacidad de apropiación de los dos niveles sociales que lo asocia con el capital cultural, educativo y económico para que esa identificación pueda o no pueda darse en el individuo, considerado como un gusto sin educación y un gusto cultivado. Pierre Bourdeau, *Ob. Cit.*, p. 20-33.

- **Modelo 5.-** El consumo como escenario de objetivación de los deseos. Los deseos, que parten de los estímulos, que no necesariamente se relacionan con las necesidades fundamentales de los individuos, el consumo forma parte fundamental en la construcción simbólica de los objetos.

- **Modelo 6.-** El consumo como proceso ritual. Los rituales sirven para contener el curso que toman los significados, éstos son más valiosos, a medida que el uso de los objetos materiales sirvan para establecer sentidos y prácticas, que permitirán preservarlos. Por ello, los bienes se conciben como accesorios rituales y el consumo como procesos rituales que dotan de sentido a los acontecimientos. Cuando el consumidor selecciona, compra y utiliza contribuye a la formación de un escenario, evidente con los bienes que elige, que además de satisfacer deseos y necesidades, al apropiarse de ellos y cargarlos de significados, configuran sentidos, por lo que “las mercancías sirven para pensar”.

En los modelos planteados por García Canclini, para dar otra visión del consumo, incluye varios elementos, que permiten llegar a comprender de mejor manera, lo que se podría llamar un consumo cultural, con aproximación a la comunicación mass-mediática. Al plantear al consumidor como un sujeto pensante, en que los bienes al ser apropiados y usados tácticamente tanto individual como en relación con otros grupos sociales y la cultura, toman otros significados de los otorgados por los productores y descarta al consumo, como los actos pasivos de asimilación, sin decodificación y su pronta desechabilidad y los convierte en bienes y mensajes en continua transformación.

Así, García Canclini, logra establecer un concepto que define al consumo cultural: “Por tanto, es posible definir la particularidad del consumo cultural como el conjunto de procesos de apropiación y usos de productos en los que el valor simbólico prevalece

sobre los valores de uso y de cambio, o donde al menos estos últimos se configuran subordinados a la dimensión simbólica”¹⁹.

Bajo estos antecedentes planteados por García Canclini, Martín Barbero, en su relación con la comunicación y los fenómenos mass-mediáticos, desarrolla una visión más próxima de los medios, las mediaciones y las audiencias en relación al consumo.

Dentro de éste, visualiza las rupturas que se dan a la conceptualización antigua de la recepción (sujetos pasivos), para detectar ciertos rasgos de la lectura popular que a continuación se detallan:

- a. Lectura colectiva, que permite la socialización del texto, al cual se considera, no como el fin sino como la partida, que permite el reconocimiento y la puesta en marcha de la memoria colectiva, que termina reescribiendo el texto, reinventándolo y utilizándolo en conversiones y festejos, distintos a los que se planteaba inicialmente o en sentidos opuestos.
- b. Lectura expresiva/sonora, que permite la expresión de los sentimientos, emociones de lo que percibe el individuo, como un recurso limitado en y por las élites.
- c. Lectura desviada/oblicua, que se relaciona con las percepciones de los individuos, que permiten lecturas en sentidos diferentes a los fines de la producción.

Esta nueva forma de ver la recepción, por lo tanto, irá más allá del concepto y repensará la manera de ver el consumo, éste “no tratará sólo de medir la distancia entre los mensajes y sus efectos sino de construir un análisis integral del consumo, entendido como el conjunto de los procesos sociales de apropiación de los productos”²⁰; el espacio en el que se mueve estará ubicado en las prácticas cotidianas, por lo que, el consumo se convierte en producción de sentido y no solo en compulsión consumista, donde el uso es el que da la forma social a los productos.

Esta perspectiva latinoamericana permite repensar el uso, las lecturas y las apropiaciones comunicacionales, que las culturas populares dan a los medios, la razón de voltear la mirada a las culturas populares se da por tres aspectos: uno de ellos señala,

¹⁹ Néstor García Canclini, *Ob. Cit.*, p. 42.

²⁰ Jesús Martín Barbero, *Ob. Cit.*, p. 12.

la incapacidad que tienen las teorías de la comunicación por explicar el comportamiento colectivo y cotidiano, que ignoran las condiciones de producción y reproducción del sentido; un segundo aspecto consiste en la ruptura de la esencia de la comunicación en sí misma, para mirarla y pensarla desde las mediaciones, donde se construyen los procesos de producción simbólica; y un tercer aspecto, que señala un redescubrimiento de lo popular, que, según Martín Barbero, se da por las prácticas comunicacionales vigentes en la tradición, tales como: la tradición oral, el chiste, el chisme, los cuentos, etc. que pueden incorporarse a lo moderno.²¹

El estudio del consumo cultural está basado en rescatar la creatividad de los sujetos, su complejidad en la vida cotidiana, la interactividad de los individuos con los medios, como formas de comprensión de los tipos de agrupaciones sociales que los medios contribuyen a modificar y legitimar; de sacarlos de los espacios de comunicación, a los que antiguamente se trataba como meros circuladores de mensajes, donde se miden efectos y reacciones, para reubicarlos en el campo de la cultura y por lo tanto de los conflictos que se generan en la sociedad, a través de las producciones hegemónicas y las resistencias, que permiten la apropiación y los otros usos, como un conjunto de procesos socioculturales. Hay que reconocer que “el consumidor nunca es un creador puro, pero tampoco el emisor es omnipotente”²², es decir, existe una negociación constante en la construcción de sentidos.

El consumo cultural, por tanto, marca una nueva forma de investigar a la comunicación, donde se busca replantear desde el estudio de la recepción y el consumo, lo que la comunicación tiene de intercambio e interacción, entre los sujetos socialmente contruidos y ubicados, en escenarios producidos por espacios de poder y luchas hegemónicas y por otro lado la comprensión de las maneras de sociabilidad, que se dan

²¹ José Carlos Lozano Rendón. *Ob. Cit.*, p. 200-203.

²² Néstor García Canclini, *Ob. Cit.*, p. 45.

en los trayectos del consumo, con la investigación de los movimientos de ruptura y continuidad, así como las memorias que los sostienen y los atraviesan, para de esta manera repensar los procesos que se dan en la comunicación.

3. Diversas formas de lectura.

Como se mencionó en el capítulo introductorio, autores como Jesús Martín Barbero, Beatriz Sarlo y Stuart Hall señalan ciertas formas de lectura de las audiencias. Así, Jesús Martín Barbero, señala los rasgos de la lectura popular descritas en el subcapítulo anterior.

Beatriz Sarlo²³, por su parte, en sus estudios de la novela literaria contemporánea manifiesta que, Leenhardt y Józsa, establecen tres sistemas de lectura de las audiencias, si bien es cierto, estos se aplican a un estudio literario, dentro de productos comunicacionales de consumo masivo tiene también su aplicabilidad, así:

- a) La lectura factual o fenoménica, la misma que “registra en el curso de la lectura las peripecias de la acción y se limita en sus respuestas al nivel de los simples hechos”²⁴
- b) La lectura identificativo-emocional, que “explica los hechos y comportamientos por el carácter de los personajes o por la dinámica de sus relaciones recíprocas y se caracteriza por una tendencia constante a elegir o rechazar los personajes de la novela, elección y rechazo que se relacionan con la importancia que para estos lectores tiene el proceso de identificación”²⁵, esta lectura se relaciona a la que manifiesta Stuart Hall como dominante o guiada.
- c) La lectura analítico-sintética, la misma que “intenta una interpretación englobadora de las situaciones, busca las causas y señala las consecuencias”²⁶.

²³ Beatriz Sarlo, *Ob. Cit.*, p. 57.

²⁴ *Ibidem.*

²⁵ *Ibidem.*

²⁶ *Ibidem.*

Estos sistemas de lectura permiten determinan la manera en que se lee, la organización del sentido de acuerdo al sistema de lectura, y la disposición de lectura a los diversos productos comunicacionales. Al mismo tiempo, que se admiten estos tipos de lecturas, se piensa que los productos comunicacionales proponen lecturas sesgadas hacia uno de los sistemas, donde el producto propone al lector qué esperar del contenido y la manera en que éste deberá ser leído, de esta manera “la lectura colabora en la creación de un horizonte de expectativas simbólicas”²⁷, pero, no hegemoniza, ya que las lecturas dependerán también del contexto social, cultural e institucional en el que los individuos se desenvuelven.

Por su parte Stuart Hall²⁸ en sus estudios de codificación y decodificación de las audiencias a lo largo de su informe señala tres tipos de lecturas:

- a) Lectura dominante: en que prima el punto de vista de los productores y cuyas manifestaciones de los receptores responden directamente a lo que el productor quiso destacar, también se puede conocer como una lectura guiada y puede ser concebida como un eje hegemónico dominante.
- b) Lectura negociada: la respuesta de la audiencia, puede ser catalogada como intermedia y reacciona con las intenciones del productor, pero, en otros casos reacciona a sus propias experiencias y contextos.
- c) Lectura oposicional: la respuesta del público es totalmente opuesta a los fines marcados por los productores, la misma que puede ser similar a la lectura oblicua, que menciona Martín Barbero.

Es importante mencionar que todos los rasgos de lectura que estos autores describen pueden ser combinados de acuerdo a las diversas formas de asimilación del contenido mediático, y pueden darse en diversos procesos de asimilación del mensaje,

²⁷ *Ibíd*, p. 58.

²⁸ Stuart Hall. *Ob. Cit.*, p. 1-6.

desde las primeras manifestaciones al observar los productos comunicacionales, hasta sus usos y aplicaciones cotidianas.

Además, las construcciones sociales guían las lecturas de los consumidores, cuando el contenido de la producción no corresponde al propio entorno del individuo es foránea, pueden darse los mal entendidos o denominados usos o lecturas oblicuas. Este tema corresponde más profundamente a las mediaciones que a continuación se detallan.

4. El espacio de las mediaciones.

Guillermo Orozco²⁹, en sus estudios de televisión, dedica sus esfuerzos al análisis de las mediaciones dentro de los fenómenos de recepción, así manifiesta que la introducción de los medios en la cotidianidad es un hecho dado, el procesó mediático es inmanente, imprescindible e irreversible dentro de la sociedad y sus interacciones; de esta manera marcan la dependencia mediática que tienen las sociedades en sus aspectos cognoscitivos, emocionales y prácticos.

Pero, este crecimiento mediático se presenta como una dicotomía, puesto que, se hace en condiciones de poder desiguales y en situaciones de incrementos en el bajo poder en las audiencias, en la medida en que los medios se incrustan en los acontecimientos del mercado en la sociedad, como lo manifiesta Martín Barbero. Es así, que las audiencias se convierten en sujetos sociales, con un aumento cada vez mayor, en sus referencias centrales a través del medio televisivo.

En un primer acercamiento a la mediación Orozco lo ve “no como un filtro, sino como un proceso estructurante que configura y orienta la interacción de las audiencias y cuyo resultado es el otorgamiento de sentido por parte de éstas a los referentes mediáticos con los que interactúan”³⁰. Todas las actividades cotidianas de alguna manera, ejercen una influencia mediática significativa, en el mismo lapso todas ellas son

²⁹ Véase: Guillermo Orozco Gómez, *Televisión, Audiencias y Educación*, Bogotá, Grupo Editorial Norma, 2001, p. 19-62.

³⁰ Guillermo Orozco Gómez, *Ob. Cit.*, p. 23.

objetos de mediaciones contextualizadas y situadas en un espacio y un tiempo. Bajo esta visión, Guillermo Orozco, manifiesta que se suscitan las micro y macro mediaciones como lugares donde se otorgan los sentidos iniciales.

4.1. Las micromediaciones.

Guillermo Orozco manifiesta que el primer lugar donde se otorgan los sentidos corresponde al ámbito individual de las personas, donde incluye sus características individuales y únicas, desde su herencia genética hasta sus experiencias, aprendizajes y estilos de vida propios; se incluyen también sus aspectos emocionales y sensibles. Una vez, que se constituyen como individuos realizan *estrategias televisivas* donde interactúan y se interconectan con otros individuos, a manera de, *contratos de videncia* propios de su lectura o escucha y conforman así, comunidades de interpretación y apropiación de estos referentes mediáticos.

Esto lleva a pensar que, la televidencia, no se conforma individualmente sino que es mediado por su configuración cultural, en el que las audiencias llevan altas cargas significativas de interpretación de acuerdo a su núcleo comunitario y cultural.

En la micromediación, como lo manifiesta Guillermo Orozco, se vislumbran diversos niveles de contacto con el medio, en el que, de acuerdo al nivel, varía el contexto de mediación, así, se construyen la televidencia de primero y segundo orden.

- **La televidencia de primer orden.**- Esta se refiere a la inicial y directa exposición del televidente frente al producto comunicacional y aparato televisivo, al momento de trabajar directamente con el televisor se apropia o se resiste, si interactúa con otros individuos al mismo tiempo cambia su percepción, a esto influye otros contextos emocionales, estéticos o racionales, todo esto constituye las mediaciones situacionales que cambian el consumo del individuo.

- **La televidencia de segundo orden.-** Refiere a todas aquellas televidencias secundarias o terciarias, que están antes o después, de aquella primera videncia directa con el televisor. Generalmente pueden ser comprendidas como la traslación espacial directa dentro del mismo círculo televisivo y la relación, que pueda tener con otras personas, fuera de la televidencia u otros objetos; también comprende, a todas aquellas exclusiones imaginarias o emocionales indirectas que puede suscitar un producto televisivo y que mediarán en la lectura.

4.2. Las macromediaciones.

Además de las mediaciones individuales y situacionales, según Orozco, existen las macromediaciones que influyen en el sentido de recepción por situarse en un espacio, cultura o tiempo. Se desarrollan en escenarios indirectos, así:

- **Identidad e identidades.-** La identidad influirá en el proceso de mirar y asimilar los productos comunicacionales, a manera de identificaciones que se asumen como propias. Esta se radica en las audiencias, se reafirman, se reconvierten o se reconfiguran a partir de sus experiencias mediáticas y afloran de diversas maneras cuando tienen contacto o apropiación con los productos televisivos.

- **Percepción y percepciones.-** El otorgar sentidos, orientaciones o ideas diversas permiten que el juego entre conocimiento, afectividad y sentido tomen forma en el proceso de asimilación e interpretación de los productos mediáticos, a la vez que los convierte en productos polisémicos susceptibles a varias interpretaciones o percepciones. Esta variable constituye el eje que permite empatar con las lecturas que, posteriormente, las audiencias realizan de los contenidos.

- **Instituciones e institucionalidades.-** Dentro de las instituciones, que hace referencia Guillermo Orozco, se encuentra: la televisión como institución social y el cambio de horizonte que ésta da en relación a su esencia y deber con la sociedad; la

familia nuclear, el barrio, la institución educativa, el trabajo, la política, lo religioso, entre otros múltiples espacios en los que se mueven cotidianamente, estos permitirán determinar las mediaciones que se entretelen en la televidencia.

- **Otras instituciones de mediación.**- Todos los grupos de personas con ideologías determinadas constituyen fuentes de mediación de acuerdo a la audiencia, el poder que estas instituciones ejercen ideológicamente en el grupo guiarán su modo de leer. Guillermo Orozco señala el ejemplo de las iglesias y los grupos de derecha, quienes conforman un discurso moralista, conservador y reaccionario, enfocado sobre todo a los valores y antivalores familiares. Todos estos discursos influyen en la audiencia y se inician las críticas, actos contestatarios y reaccionarios en torno a los diversos temas de oposición.

Además de ideologías, se encuentran: grupos étnicos con cosmovisiones diferentes, estados generacionales, situaciones laborales, y un sin número de instituciones y grupos sociales que rebasan el ámbito individual y se ubican en todo el espacio cultural, educativo, político y comunicacional, que median, continuamente, las lecturas que se entretelen, para dejar de ser de un individuo constituido como único y pasar a ser una persona, sujeta a lecturas, de toda una cosmovisión y construcción social, que en su entorno se desenvuelven.

Una vez estudiado las corrientes teóricas que guían los estudios de recepción y consumo bajo el enfoque Latinoamericano, se entrará a analizar el contenido de la película Shrek, que dentro del modelo socio-semiótico, permite delimitar los contenidos primordiales, que serán contrastados con los estudios de recepción de las audiencias específicas para alimentar a la construcción de estas teorías de la recepción desde otros grupos de estudio como son los infantiles.

CAPÍTULO III

ANÁLISIS SEMIÓTICO - ESTRUCTURAL DE LA PELÍCULA

SHREK I

Este apartado pretende dilucidar, a través de un análisis semiótico-estructural de contenido, el mensaje de la película *Shrek I*, que permitirá conocer la ideología predominante en el texto y así delimitar, si pertenece o no, a una ideología dominante. Este análisis está basado en la propuesta realizada por Diego Gómez, como se describe en el capítulo introductorio. Posteriormente, esa propuesta del texto será confrontada con la lectura que hacen los niños, del grupo de estudio, de la película.

1. Análisis semiótico – estructural de contenido.

El presente análisis cuenta con ocho momentos, los mismos que, empezando por la parte de forma (estética, composición y lenguaje) terminan en una indagación profunda sobre los contenidos ideológicos a los que apunta la película. Estos contenidos ideológicos, posteriormente, serán analizados en la forma de ver que tienen las audiencias infantiles de estudio y sus procesos de apropiación y asimilación.

1.1. Observación.

En este apartado, se mencionan las características generales de la película (Ver anexo 1A).

1.2. Estructura de forma.

Dentro de la estructura de forma se han considerado los siguientes puntos de análisis: escenografía, tratamiento fotográfico, uso y connotación del lenguaje audiovisual, y segmento sonoro, los mismos que serán descritos en el anexo 1B.

1.3. Descripción del corpus.

El corpus de la película está conformado de la siguiente manera:

1. En un bosque encantado vivía un ogro solo en un pantano, pero, el Lord del pueblo quería desalojar a todas las criaturas de cuentos de hadas, para que le dejen gobernar en su futuro reino, y así oferta una recompensa, a quienes los entregasen.

2. Al momento de la entrega para la recompensa aparece un burro hablador, quien logra huir de los guardias del reino, pero, en esta persecución se encuentra con el ogro, él le defiende y se hacen compañeros, así llega a la casa del ogro y se hospeda allí.

3. De pronto, el ogro, en la tranquilidad de su casa, es invadido por varias criaturas de cuentos de hadas que fueron desalojadas de sus territorios y llevadas al pantano del ogro, el mismo, en su inconformidad, busca al lord para que le regrese su pantano.

4. Mientras tanto, el lord, en su afán de convertirse en rey, trata de buscar una princesa para lograr su cometido, en esta tarea le presentan tres damas y escoge a la princesa encarcelada en una torre, planea la forma en que realizará su rescate.

5. De pronto, el ogro y el burro llegan al pueblo, donde se encuentran con la noticia que el rey seleccionará al hombre que rescatará a la princesa, mediante un concurso de pelea. El ogro, sin querer, se ve inmiscuido y gana. Así, propone que le regrese su pantano y el lord tendría a su princesa, el pacto es aceptado.

6. El ogro y el burro se van en busca de la princesa, llegan a un castillo enorme rodeado de lava; dentro del castillo hay un dragón que custodia a la princesa, luchan contra él mientras el ogro corre a rescatar a la princesa. Simultáneamente, el burro enfrenta al dragón, quien viéndose acorralado, empieza a halagarlo pero descubre que es no es un dragón sino una dragona. Ella se enamora del burro y no le quiere dejar ir. El ogro rescata a la princesa y al burro y se van, a salvo, del castillo.

7. Una vez fuera, la princesa agradece al ogro que tenía puesto un casco, al momento en que él se retira el casco, ella se da cuenta de su fea apariencia, y sufre una gran decepción,

porque ella esperaba a su príncipe azul, quien sería su verdadero amor. El ogro le explica que hay un lord esperándola en un castillo, para evitar su decepción.

8. En el camino al castillo, les llega el atardecer; la princesa pide refugiarse en algún lugar para pasar la noche y seguir su camino al día siguiente. Por la noche, el burro y el ogro conversan y se descubre la verdadera personalidad tierna y amistosa del ogro, la princesa se entera y se enamora del ogro, ella trata de congraciarse al día siguiente con ellos y les prepara el desayuno.

9. En el transcurso del camino, se encuentran con *Robin Hood* y los mosqueteros, que quieren separar a la princesa del ogro, pero ella se defiende con artes marciales y derriba a todos ellos. El ogro y el burro se asombran de esta actitud. El ogro se enamora de ella y viven su romance en el bosque, donde juegan como dos enamorados.

10. Llega el segundo atardecer, y la princesa pide refugiarse nuevamente, ellos enamorados pretenden confesar su amor pero ninguno se atreve. Ella se va dormir a una cabaña cercana. Por la noche, entra el burro y descubre que la princesa se convirtió en ogro, ella le explica el porqué de su cambio, pero en esa conversación, se acerca el ogro y escucha detrás de la puerta la desilusión que ella tiene de sí misma y el porqué no se puede enamorar del ogro; él confunde el diálogo y piensa que se refería a él mismo, es así como él se desilusiona de la princesa.

11. Por la mañana, la princesa dispuesta a confesar su amor, se desilusiona por el trato descortés del ogro, pero, en ese instante llega el lord a buscarla y ella acepta la propuesta de matrimonio y se va con él al castillo. El ogro y el burro se pelean y cada uno se va a su hogar.

12. El burro busca al ogro en el pantano y le exige parte de su terreno, por ayudar en el rescate de la princesa, en ese momento reconstruyen su amistad y corren en busca de la princesa para evitar el matrimonio.

13. Llegan al pueblo, el ogro impide el matrimonio y le confiesa su amor a la princesa, en ese instante llega el atardecer y ella toma la forma de una ogra, quien revela su verdadera apariencia, el ogro la acepta, el lord la repudia, y él es comido por la dragona, quien entra con el burro para rescatar a los ogros. Ellos posteriormente se casan y viven feos y felices para siempre.

1.4. Descripción del corpus en unidades de significación.

La película, se encuentra dividida en cinco grandes secuencias, las mismas que están fragmentadas en veinte y un escenas, así:

Una primera secuencia, en la que, se muestra el desarrollo de la cotidianidad del héroe y la alteración, ésta se da por la reubicación de las criaturas de los cuentos de hadas. Esta primera secuencia está compuesta, por una primera escena, en la que, se muestra a Shrek en su quehacer cotidiano y enfrenta a quienes lo quieren cazar; una segunda escena, en la que, se muestra a las criaturas encarceladas, es allí donde el burro escapa y se hace amigo de Shrek; una tercera escena, en la que, las criaturas de cuentos de hadas invaden la casa del ogro Shrek.

La segunda secuencia marca el inicio de la restauración de la cotidianidad, la asignación de la prueba y la superación. Está compuesta, por una primera escena, en la que, se escoge a la princesa para ser reina junto con Lord Farquard; una segunda escena, en la que, Shrek es elegido para ser el hombre que rescate a la princesa; una tercera escena, en la que, el ogro y el burro toman su camino para rescatar a la princesa, en esta escena ellos se hacen amigos; una cuarta escena, en la que, llegan al castillo y se enfrentan al dragón custodio; una quinta escena, en la que, rescatan a la princesa.

La tercera secuencia, corresponde al enamoramiento del ogro y la princesa, ésta está conformada por una primera escena, en la que, la princesa da gracias a su héroe salvador, pero, se decepciona de su apariencia; una segunda escena, en la que, la princesa vislumbra la

verdadera personalidad amistosa de *Shrek*, una tercera escena, en la que, la princesa se percata de su sentimiento hacia el ogro, alguien trata de alejarla del ogro, pero, ella se defiende; una cuarta escena, en la que, se aproximan la princesa y el ogro, mediante una curación, que ella le hace a él; una quinta escena, en la que, los dos empiezan a jugar como enamorados; una sexta escena, en la que, los dos aceptan sus sentimientos de amor mutuo, pero, ninguno de los dos se atreven a confesar.

La cuarta secuencia, corresponde a la confusión y la separación temporal de la princesa y el ogro. Está conformada, por una primera escena, en la que, se descubre la verdadera apariencia de la princesa en ogro; una segunda escena, en la que, se da la confusión del rechazo a Shrek, por parte de la princesa; una tercera escena, en la que, la princesa se va con el lord al castillo, para la boda, el ogro y el burro se separan también; una cuarta escena, en la que, todos entran en tristeza por la separación.

La quinta secuencia reivindica la separación y lleva a la unidad eterna de los personajes positivos, existe la exaltación del hecho. Está compuesta, por una primera escena, en la que, el burro y el ogro restablecen su amistad y van en busca de la princesa, para prevenir la boda; una segunda escena, en la que, el ogro declara su amor a la princesa y se descubre la verdadera apariencia de ella; una tercera escena, en la que, el ogro y la princesa se casan.

Es importante recalcar, que la estructura, que hasta el momento se trabaja en el *film* narrativo, corresponde a una distribución jerárquica de argumento (gran sintagma de la película), secuencia y escena, constituyéndose la escena. como la unidad mínima del sentido. debido a la extensión del *film*¹.

1.5. Determinación de niveles de sentido (análisis relacional).

¹ Por motivos de espacio el detalle de las secuencias por escenas será descrito en el anexo 1C.

En este punto, será importante determinar las connotaciones de las unidades descritas en el punto anterior, para así, llegar a la realización de un análisis, que irá relacionado a cada una de las unidades, para determinar el significado global de la película.

El tipo de análisis que se realizará corresponde a un análisis inverso al realizado en el ítem anterior, es decir, se empezará por las unidades mínimas de sentido narrativo (escena), para llegar al gran sintagma y de esta manera, completar el ciclo de análisis que develará el discurso interno del *film*².

1.6. Modelo actancial, funcional y progresión narrativa de los personajes del *film*.

En este punto del análisis, será importante la realización, la identificación y el estudio de los personajes, principales y los catalíticos³, del *film*, estudiados en sus atributos, funciones y acciones; la forma como todos ellos se transforman (progresión narrativa); y las relaciones que se dan, entre ellos, a lo largo de la trama. Esto permitirá enriquecer al estudio y dotar de mayor profundidad a la presente investigación⁴.

a) Identificación de actantes y atributos⁵.

El héroe o justiciero está encarnado por el ogro *Shrek*. La princesa, víctima o heroína es encarnada por la princesa Fiona. El donante, ayudante y bobo está representado por el Burro. El traidor, agresor o malvado está representado por Lord *Farquard*. El auxiliar está representado por la Dragona. El informante es encarnado por el Espejo Mágico. Los intrusos y las víctimas se ven reflejados en las criaturas de cuentos de hadas.

b) Identificación de funciones, acciones y progresión narrativa (transformación de las funciones).

² Por motivos de espacio el detalle de los niveles de sentido será descrito en el anexo 1D.

³ Roland Barthes define a la catálisis como: aquellas funciones en relación al nudo del relato, que no son fundamentales, como los núcleos, sino más bien complementarias. Así los personajes catalíticos son los actantes secundarios, que pueden pasar por desapercibidos, pero importantes en el desarrollo del *film*. Roland Barthes, y otros, *Análisis estructural del relato*, Barcelona, Editorial Niebla, 1976, p. 16-23.

⁴ Para mayor detalle de los parámetros que definen funciones y acciones de los personajes, ver anexo 1E.

⁵ Para conocer a detalle los atributos de cada uno de los personajes, ver anexo 1F.

De acuerdo las funciones establecida por Propp y Barbero, los actantes de la película cumplen, no sólo un rol, sino varios, esto les permite diversificar sus acciones, alimentándolos de manera permanente y estableciendo esa diferencia con otros audiovisuales de las mismas características⁶.

1.7. Esquema narrativo.

El presente esquema corresponde a la elaboración de los segmentos generales de los cuales se compone el *film*. Esto permite conocer el todo narrativo de la película, donde se incorporan, de manera sintética, las funciones narrativas y las relaciones de los actantes.

La narración de la película *Shrek* está marcada por aspectos positivos y negativos, alternadamente, existe una primacía de los aspectos positivos que caracterizan la estructura total del *film*. El rol que juegan el héroe, la heroína y el donante es preponderante, ya que son parte fundamental, para que, el acontecimiento de los hechos, de principio a fin, cumpla con las funciones específicas asignadas a cada uno, para que transcurran los acontecimientos de manera ordenada y lógica.

El papel del villano es muy visible especialmente al inicio y al final de la narración, quien coloca los aspectos negativos, que permiten acceder al héroe a los retos; estos le permitirán al héroe crecer y transformarse a lo largo de la película. Sin la presencia del villano, la aventura narrativa, del *film*, sería nula.

En el centro de la narración, los segmentos que componen la mayor parte de ella, corresponden al agradecimiento del héroe y el enamoramiento de los personajes principales, ésto otorga, a la película, gran énfasis de romance, fantasía e ilusión. Según estos parámetros, el presente esquema corresponde a la narrativa melodramática que Martín-Barbero hace hincapié en sus estudios⁷. En ellos expone, que dentro de la estructura dramática existen

⁶ Para conocer el análisis profundo de las funciones de los personajes, ver Anexo 1G.

⁷ Los estudios de Jesús Martín Barbero en relación a la telenovela y la cultura popular en su libro De los medios

cuatro sentimientos ejes -el miedo, el entusiasmo, la lástima y la risa-, y cuatro tipos de situaciones básicas –terribles, excitantes, tiernas y burlescas- vividas por cada uno de sus personajes, especialmente en los principales; éstos se sitúan en diferentes segmentos de la narración. El miedo que exterioriza el donante, al momento de ingresar al castillo y afrontar al dragón; el entusiasmo, que presenta el villano, al saber que se va a convertir en rey, por tener a su lado a la princesa; la lástima, que demuestra la princesa, al separarse del héroe; y la risa que expresa, el héroe, al jugar románticamente con la princesa; estos sentimientos son una muestra de la variedad que encierra el dramatismo de esta película.

El manejo de las situaciones en la narrativa, adecuados de manera precisa, permiten que lo tierno, lo burlesco, lo terrible y lo excitante se fusionen acertadamente, para permitir que, la narración, cobre vida y así no se pierda, en ningún momento, el interés. Cabe recalcar, que la situación burlesca, transformada en parodia dentro del relato, cobra vital importancia y se transforma en parte fundamental de la narración, así se vuelve particular y puede ser diferenciada de sus similares.

Además la retórica del exceso, a la que hace alusión Matín-Barbero, en este género de comedia infantil animada, es bastante explotada; muchas veces, el productor, lleva las situaciones al extremo en relación a la vida cotidiana, juega en todo instante con la fantasía y puede lograr identificación con el público, por el uso de sentimientos, situaciones básicas y sus derivados como son: el rechazo, el amor, el juego, la seducción, la ilusión, la angustia, entre otros, como se explica en párrafos anteriores.

Es importante recalcar que, al ser una construcción melodramática, no inhibe la significación moral advertida en la moraleja, a la que hace referencia Matín-Barbero, donde a pesar de todos los obstáculos que se susciten. la felicidad siempre reinará y el mensaje moral

a las mediaciones, establecen las bases para las estructuras melodramáticas siendo el cuento de hadas una estructura adaptable a la analizada por este autor.

(a manera de propaganda) estará presente, para dejar una enseñanza en la audiencia. La actual estructura narrativa no está exenta de esta situación, más bien, lo profundiza y lo lleva a una discusión entre la fealdad y la belleza, tanto en el plano físico, como en el plano sentimental.

a) Estructura narrativa.

El siguiente esquema detalla la estructura que presenta la película, con escalas de valor por segmento, así como también con indicadores, que llevan a describir cada fragmento dado.

Valoración	Esquema narrativo	Indicador
Positiva	1. Descripción de la cotidianidad	Héroe en su casa (cotidianidad)
Negativa	2. Alteración de la cotidianidad	Desalojo de criaturas e invasión
Positiva	3. Inicio de restauración	Decisión de recuperar tierra, búsqueda del villano
Negativa	4. Asignación y cumplimiento de prueba	Búsqueda y rescate de la princesa
Positiva	5. Agradecimiento del héroe	Víctima agradece al héroe y su donante
Positiva	6. Enamoramiento del héroe y la heroína	Acciones y actitudes de amor
Negativo	7. Separación temporal de los actantes principales	Héroe, heroína y donante toman caminos independientes
Positiva	8. Reivindicación y retorno del héroe	Héroe mira la verdad, busca la víctima
Positiva	9. Unión eterna	Matrimonio de los héroes

b) Síntesis del esquema narrativo.

Es importante mencionar, que la narración corresponde a un mismo lineamiento de temporalidad, lo que permite tener una secuencia lineal y lógica.

Descripción de la cotidianidad	Alteración de la cotidianidad	Inicio de la restauración	Asignación de una prueba al héroe	Agradecimiento al héroe	Enamoramiento del héroe y heroína	Separación temporal	Reivindicación y retorno	Unión eterna
--------------------------------	-------------------------------	---------------------------	-----------------------------------	-------------------------	-----------------------------------	---------------------	--------------------------	--------------

1.8. Estructura profunda (diégesis y exégesis).

La estructura profunda es la síntesis total del análisis realizado, ésta está dada en dos partes: la diégesis, entendida como la interpretación total de la película, y la exégesis comprendida como la relación de ésta con el entorno en la que se encuentra y sus diferentes

interpretaciones desde sus diversos puntos de vista. Esta exégesis en el marco del modelo sociosemiótico dota del entorno del que forma parte la película correspondiendo a una fracción del análisis dado en la circulación.

a) Diégesis.

Shrek adapta todos los personajes principales de una narración típica de cuento de hadas, pero la estructura de la narración y la forma en que ésta es concebida marca la diferencia.

El príncipe o héroe es un ogro gordo y feo, concebido como un monstruo de pantano, quien tiene problemas de autoestima que le cuesta superarlos por el rechazo que recibe de las personas en general. Sin embargo, la unidad con el donante le permite que él supere su baja autoestima y se valore como ser vivo e independiente. Vive la experiencia del amor lo que le ayuda a experimentar nuevos sentimientos y valorarse también como individuo. A esto se une la experiencia de la princesa que reúne en un inicio todas las características de la típica víctima de los cuentos de hadas; empero, en el transcurso de la narración toma un giro el personaje y se refleja como una persona fuerte, interna y externamente, pero que se convierte en ogro las noches y experimenta también ese sentimiento de rechazo lo que le permite identificarse plenamente con el héroe. Lo importante de todo ello es que en ningún momento el héroe cambia su físico como una forma de rechazo a la fealdad, sino más bien la princesa adopta el físico de ogro y lo acepta de manera positiva.

Es relevante destacar que la palabra *Shrek* es una deformación del verbo inglés *Shriek* que significa “chillar, gritar”, por lo que se puede traducir que es un grito desesperado a la condición física de ogro relegada a la fealdad y todas las repercusiones que vienen consigo.

El rechazo por la fealdad de los personajes es superado gracias a la germinación de un sentimiento positivo denominado amor, que les permite subir su autoestima,

luchar por lo que son y así conseguir la felicidad.

Existen cuatro palabras claves en esta afirmación en las cuales está encerrada la síntesis total de la película constituyéndose como la diégesis del análisis. Si se toma las palabras **superación** y **felicidad** se asume detrás de ellas toda una ideología capitalista reinante correspondiente a la superación continua en busca de una felicidad terrenal que sea para siempre sin importar lo que se deje atrás. Empero el **amor**, un término poco utilizado por esta ideología, y la **fealdad** se construyen como dos parámetros antagónicos a la ideología capitalista lo que lleva a la búsqueda de nuevos pensamientos y corrientes que pueden ser posibles.

El amor puede estar dado dentro de un pensamiento religioso donde el ser humano es el poseedor de dicha manifestación y que constituye un factor para el acercamiento de los individuos. Mientras que la fealdad se constituye como una negación de la belleza, que puede ser situado en la subalternidad como un pensamiento otro que no siempre podrá ser comprendido y asimilado de manera individual y con sus propias características. Dentro de la filosofía occidental la fealdad no podrá ser concebido sin su opositor: la belleza.

b) Exégesis.

En este punto se tomará al mensaje y se lo incrustará en diversas interpretaciones desarrolladas en variados puntos de vista, muy generalizados, del entorno de la película. Los puntos de vista a ser considerados son: sociocultural, económico y estereotípico.

- Sociocultural

El mensaje está delimitado a un grupo de personas que se identifiquen con el rechazo y la condición de inferioridad, dado en cualquier situación, que mantengan siempre la esperanza, o sus vías estén encaminadas a anhelos de superación. Al desarrollarse la película en un entorno estadounidense, donde romper con formas típicas y buscar la innovación

constante es parte de una forma de vida, en la que mientras más adeptos se obtengan, sea con fines económicos, políticos o ideológicos, mejores resultados individuales se lograrán. La mirada hacia grupos relegados (gordos, feos, latinos, discapacitados, etc.) se ha convertido en una nueva tendencia cultural, su fuerte lucha ha generado presencia y visibilidad en la sociedad, por lo que, no solo productos audiovisuales, sino gran variedad de hechos han sido dirigidos específicamente a estos segmentos con el fin de reivindicar su condición, sea física, mental o sentimental.

- Económico

Evidentemente, esta película es realizada con fines netamente comerciales, cuyo objetivo será percibir ingresos económicos importantes frente a la inversión en tecnología y recurso humano, básicamente, que una producción de este tipo realiza. Esta concepción se enmarca en un modelo económico capitalista que busca fortalecer al mercado y de esta manera percibir réditos económicos importantes para los productores. La mirada hacia grupos minoritarios, a los que hace referencia el mensaje central de la película, encuentra nichos específicos de mercado que le otorgan el éxito y el repunte a esta producción. Grupos que antes eran ignorados por el mercado, en esta ocasión se hacen visibles y, lo más importante, se les otorga un lugar visible y presencia en el medio. Productos y servicios acordes a las necesidades y requerimientos de estos grupos empiezan a realizarse, sin embargo muchos de ellos apuntan a cubrir superaciones básicamente físicas (productos para adelgazar, cirugías plásticas, programas de modelación del cuerpo, alimentos *light*, etc.) esto les permitirá estar al nivel óptimo que impone la sociedad.

En el contexto nacional, el despunte que ha tenido el cine es muy alto, prueba de ello es la construcción de diversas salas de cines agrupadas en grandes complejos cinematográficos ubicados en diferentes sectores de las ciudades, la ambientación y la

cartelera denotan fuerte influencia *hollywoodense*, con poco espacio para el cine latinoamericano. Estos indicadores muestran que la economía, especialmente en el ámbito cinematográfico, tiene fuerte influencia norteamericana y fruto de ello es el reflejo en la película *Shrek* la misma que en el año 2001 fue una de las más taquilleras en EE.UU.⁸ y en Ecuador también.

- Estereotípico

Shrek, al constituirse como una película que rompe con los estereotipos físicos contruidos a lo largo de la historia de cuentos de hadas, marca la diferencia absoluta en este tipo de géneros narrativos. El príncipe-héroe es un gordo y feo ogro, un monstruo salido del pantano que tiene graves problemas de autoestima por su condición física que no la puede cambiar con cirugías o programas de embellecimiento sino que debe buscar la aceptación de la comunidad y de su amada a través de sus actos sentimentales. Asimismo, la princesa, físicamente bella, se convierte en ogro y al enamorarse de Shrek su condición física queda perennemente en ese estado de ogro, sin tener opción a someterse a tratamientos embellecedores artificiales. Los ogros marcan el rompimiento de todo estereotipo de belleza y perfección absoluta que continuamente transmite la moda y los medios de comunicación, teniendo que apuntar a la búsqueda de sentimientos positivos profundos que ayuden a su auto-aceptación y la inclusión en una sociedad.

Una vez realizado el análisis de la película se encuentran dos puntos importantes a resaltar, que corresponden a cuestiones de forma y fondo.

⁸ Según el espacio en web cine-butaca.com. mx, este film logró recaudar cifras superiores a los 370 millones de dólares tan sólo en Estados Unidos siendo un éxito taquillero y avanzando rápidamente para ubicarse entre las cinco películas más taquilleras de la historia. Su primera versión causó tanto impacto que fue aplaudida por la crítica cinematográfica y se hizo merecedor de un Oscar siendo este el primero dentro de la categoría del mejor Largo de Animación.

En el aspecto de la forma y el tratamiento de los personajes principales, el héroe físicamente no es parte del estereotipo marcado por los dibujos animados tradicionales (alto, ojos azules, blanco, corpulento) como Blanca Nieves o la Cenicienta, sino más bien es un ogro, visto como un monstruo feo, lo que permite concebir una nueva visión del héroe que rompe con los modelos de imágenes mentales tradicionales donde la altura, la delgadez, el color y las facciones del cuerpo no son anglosajonas sino más bien todo lo contrario.

De igual manera sucede con la princesa, si bien es cierto en la mayor parte de la película ella conserva su figura anglosajona delimitada por la delgadez, la estatura y el color, al final, ella adopta el físico del hombre que ama y queda como un ogro gordo, verde, pequeño y de facciones gruesas, lo que la torna en una princesa atípica y fea.

Por tanto la fealdad, en primera instancia, estaría dado por la construcción estética de los personajes, y esto hace que la película sea única en su género.

Pero el mensaje e ideología en su contenido no representa diferencia en comparación con las estructuras narrativas de otras películas dirigidas para niños. El bien triunfa sobre el mal, el amor y el matrimonio de la pareja heterosexual se constituye como el núcleo de la sociedad y es visto como el fin último al que una pareja debe llegar, de esta manera la película afirma la constitución del matrimonio como único camino para la unión de la pareja sin contemplar otras posibilidades. Este es el camino que plantean los productores para llegar a la felicidad y la superación como individuo, todo esto enmarcado en una ideología occidental.

Ahora, será importante determinar el entorno en el cual esta película fue distribuida, para posteriormente comprender la manera en que este mensaje es asumido e interpretado por los niños. ¿Cómo asimilan ellos la fealdad?, ¿lograrán asociar a los personajes principales como héroes y princesas?, ¿cuál es la estructura narrativa que ellos asumen?, ¿son conscientes de los pensamientos que se plantean en el *film*?

CAPÍTULO IV

ANÁLISIS DE CIRCULACIÓN Y CONSUMO DE LA PELÍCULA

SHREK I

El presente capítulo se divide en dos importantes puntos de análisis, un primer punto que corresponde a la circulación y un segundo punto que corresponde al consumo, propiamente dicho, del producto audiovisual, en la audiencia seleccionada; todo esto bajo la perspectiva del modelo sociosemiótico de la comunicación.

1. La circulación/distribución dentro del modelo sociosemiótico de la comunicación.

Miquel Rodrigo¹ señala la importancia de reconocer dos elementos fundamentales en el aspecto de la circulación, estos son: la intervención tecnológica y el ecosistema comunicativo.

La intervención tecnológica es concebida como la primera fase donde el discurso construido, en la producción, se involucra con el medio, lo que permite su inmediata difusión. Pero, este primer acercamiento no se estanca en esta acepción, sino que, el medio como medio tiene efectos directos sobre la audiencia, esto alude a la propuesta de McLuhan en su idea del medio como mensaje y marca la influencia de la tecnología como instrumento en la construcción sociosemiótica de una realidad.

Por otra parte, el ecosistema comunicativo, al que alude Miquel Rodrigo, hace referencia al espacio público, donde circula el discurso que proviene de los medios y, a través del cual, se forjan las interacciones complejas. A este primer acercamiento, será importante añadirle el carácter de la mediación al que hace referencia Guillermo

¹ Miquel Rodrigo, *Ob. Cit.*, p. 106.

Orozco² y que fue analizado en el capítulo dos. Esta mediación, dentro de este ecosistema, permite entenderla ya no solo como un espacio comunicativo sino como un ecosistema mediático, como lo manifiesta Fernando Checa³, un espacio que envuelve al mensaje y donde se articulan los ejercicios del poder (como las instituciones mediadoras) para responder a un contexto, que no sólo es local, sino que también es global. Por tanto, el ecosistema mediático puede ser entendido como:

las relaciones e interacciones que existen entre las diferentes especies de actividad de comunicación en el seno de un conjunto social distribuido en un territorio: ciudad, estado, globo terrestre [...] es el conocimiento de estas redes, de su desenvolvimiento, de su interacción y la importancia que ella [la comunicación] tiene en los actos y en los comportamientos humanos, o eventualmente en las condiciones de vida y de agrupamiento de los seres⁴.

Asimismo, al concepto de circulación le suma el concepto de distribución, el mismo que, permite delimitar a más del contexto y su mediación, los canales comunicacionales e institucionales que median al mensaje y, por los cuales, el producto final llega al público, así, responde a una visión pura de consumo, para llegar más allá de la mera intervención tecnológica.

La circulación/distribución de la película animada *Shrek I*.

El estreno de la película *Shrek I* se realizó en Estados Unidos, alcanzó una taquilla –para ese entonces- de 437 millones de dólares, lo que la convirtió en la tercera película más taquillera de la historia, ubicándose después de *Titanic* y *La Guerra de las Galaxias*⁵. Esta acogida no sólo la tuvo en EEUU, en Latinoamérica su éxito fue de igual magnitud⁶.

² Guillermo Orozco Gómez, *Ob. Cit.*, p. 19-62.

³ Fernando Checa, *Ob. Cit.*, p. 79 – 96.

⁴ *Ibíd.*, p. 87.

⁵ Artículo publicado por Claudia Regina Martínez en www.lacapital.com.ar

⁶ El éxito lastimosamente no puede ser medido en *rankeo* ni taquilla porque no existen fuentes de información pública de estos datos para América Latina ni Ecuador, los únicos datos que se tienen son de las cadenas privadas los mismos que forman parte de su información confidencial. Se dice que el éxito fue el mismo que en los EEUU puesto que el furor que causó en los cines el estreno de la película fue

Con respecto a la distribución de la película, en el caso de Ecuador, los dos principales importadores son las cadenas Cinemark y Multicines. En el caso de Cinemark, al ser una cadena internacional⁷, maneja su propio sistema de distribución interno, cada organismo de cine, de estos países, gestiona el envío de la película desde el país de origen hacia la cadena Cinemark del mundo; al ser EEUU el país de mayor producción cinematográfica es desde allí, donde se envía la mayor cantidad de películas hacia el resto de la cadena. Su tiempo de distribución varía de acuerdo a la distancia de cada país, es por ello por lo que, el estreno se da primero en EEUU para luego llegar a América Latina.

En el caso de Ecuador, la sede principal de Cinemark es Quito, a ésta llegan todas las películas, que posteriormente son distribuidas a Guayaquil, Cuenca y Ambato de la cadena. Con respecto a la película *Shrek I*, la adquisición se dio desde Universal Estudios de Florida, EEUU, hacia la cadena Cinemark⁸.

Con respecto a Multicines, ellos manejan su distribución a través de la empresa *Importadora el Rosado*, los mismos que, se encargan de la distribución de las películas en el país; así mismo, ellos son los que proveen el material promocional, tales como: afiches, gigantografías y demás artículos para cada película. La misma empresa es la encargada de llevar el control general de ingresos, en ventas y personas, por concepto de taquilla⁹.

Otro nuevo espacio, que surgió, con respecto a la distribución fue el cine en casa, con la nueva tecnología del VCD y del DVD, que reemplazó al VHS, y al alquiler de películas. El DVD original de la película *Shrek* no sólo traía consigo el largometraje,

difundido en varios medios comunicacionales del Ecuador y Latinoamérica y su tangibilidad se vio dada en la variedad de ofertas y demandas de productos en el mercado con motivos de la película.

⁷ Opera en quince países: EE.UU., Canadá, Chile, México, Brasil, Argentina, Perú, Colombia, El Salvador, Costa Rica, Honduras, Nicaragua, Panamá, Taiwan, y Ecuador.

⁸ Datos tomados de la entrevista realizada al Ing. Marcelo Quiroz, Gerente de Marketing Cinemark Quito, agosto 2006.

⁹ Entrevista realizada a la Sra. Marcela Bucheli, Jefe de ventas corporativas, Multicines, agosto del 2006.

sino también varios menús interactivos como: selección de escenas, reportaje del estudio de doblaje de Shrek, juegos interactivos, etc. lo que hacía novedoso y muy particular.

En sus inicios, los DVD's originales tenían un costo aproximadamente de \$30, sin embargo, por el apareamiento de la piratería y la copia de VCD's y DVD's, los precios bajaron, considerablemente, hasta llegar a costo de máximo \$3, en sus inicios. Así, el valor de las películas originales se redujeron considerablemente. En el mercado actual estos productos tienen un costo de hasta \$15, mientras que los DVD's piratas se encuentra por \$1,50 como precio mínimo. Según datos estadísticos¹⁰ la tasa de piratería en el Ecuador llega al 68% para el año 2003, lo que representa una importante demanda de los consumidores en el país y una fuente de ingreso para muchas familias ecuatorianas. Según un reportaje de investigación realizado por el diario *El Mercurio* de Cuenca¹¹, un local de VCD's y DVD's piratas vende alrededor de quinientas películas mensuales como mínimo, en formatos VCD en su mayoría, por lo que, se cataloga como un negocio de importante crecimiento. Además, realizaron un sondeo de opinión a los habitantes sobre su preferencia de lugar a la hora de mirar películas, del total, el 66% afirmó que su lugar preferido para hacerlo es en su casa y en compañía de sus familiares o amigos. El número de personas que compran películas piratas corresponde a un 80%, y compran, de preferencia, en formato VCD.

Por otro lado, en el mercado comercial, el éxito alcanzado por la película *Shrek I* en el año 2001, fue de gran magnitud; sus personajes y sus escenas tomaron formas comerciales dentro del mercado extranjero y por lo tanto nacional. Muchos de los productos tangibles y comunicacionales fueron dirigidos especialmente para el segmento de los niños.

¹⁰ Tomado de <http://www.hoy.com.ec/NotiDinero>

¹¹ Tomado de www.elmercurio.com.ec

Dentro de los productos tangibles¹², las ofertas que se encontraron en el mercado fueron: muñecos de diversos materiales, en las formas de los personajes principales, a manera de muñecos de juego o juguetes de colección. Estos artículos tienen precios desde \$20, \$47 hasta \$140, de acuerdo al tamaño y el material.

También los juegos de video entraron en el negocio, se encuentran de varios tipos y formatos, desde juegos copiados de \$2, hasta juegos originales que oscilan entre los \$40 y \$100.

Los artículos escolares no podían quedar atrás: cuadernos, reglas, mochilas, esferos, *posters*, etc., con varios motivos de la película *Shrek* y sus personajes, podían ser encontrados desde 20 ctvs hasta \$120.

La ropa, como: camisetas, pantalones, disfraces, gorras, guantes, etc., también entraron en el mercado, con variedad de precios, modelos y marcas y para todo tipo de estrato económico. Los artículos de fiesta como piñatas, juegos, vajillas desechables, caretas, mascarillas, globos estaban de moda, se podía encontrar todo para una fiesta temática de Shrek.

Las empresas tampoco desaprovecharon la oportunidad de aumentar las ventas. Las promociones realizadas de sus productos, con los personajes y la historia de Shrek, formaron parte de sus temáticas publicitarias. Sus artículos promocionales iban desde *stickers* coleccionables, historietas, hasta diversidad de muñecos y productos con figuras de los personajes principales de la película. Existieron gran variedad de empresas -especialmente franquicias internacionales- que adoptaron esta oportunidad, como una estrategia publicitaria y promocional, entre ellas restaurantes como: Burger King, Mac Donald's y KFC; productos como: galletas Oreo, jugos Tang, galletas

¹² Datos tomados de observaciones realizadas en jugueterías, tiendas y centros comerciales y consultas en Internet en <http://www.ecosolidariedade.com.br/fotos-shrek-gato-das-botas.html>

Trajinas, gelatina Royal; cadenas de cines como: Multicines, Cinemark y Cineplex; además, gran variedad de productos comestibles, productos de consumo masivo y empresas de servicios.

La comercialización y aprovechamiento de mercado que abrió el estreno de esta película, no sólo perduró en temporada de moda del año 2001, sino que continuó, y tomó fuerza, años más tarde, con la realización de la segunda parte de *Shrek*, en el año 2004. Sus secuelas aún están vigentes, aunque en menor cantidad, en el mercado ecuatoriano, productos y juguetes para el consumidor infantil pueden ser encontrados con facilidad en grandes jugueterías y tiendas de variedades, para todos los sectores económicos y con gran variedad de precios.

2. El Consumo de la película *Shrek*.

El presente subcapítulo tiene como objetivo detallar el estudio que se realizó, al grupo seleccionado, sobre la recepción y el consumo del dibujo animado *Shrek*. Toma, en consideración, para su análisis las instituciones mediadoras que forman parte de ese contexto mediático que menciona Orozco, así se delimitan ciertos patrones que le son atribuidos a grupos específicos y otros que le son generales a todos.

2.1. Las instituciones mediadoras.

Dentro de la circulación se mencionó el concepto de ecosistema mediático, el mismo que influye, de alguna manera, en la recepción del público. Por esta razón es importante mencionar las filosofías institucionales y familiares, de los grupos de niños seleccionados para la investigación del consumo.

Se seleccionaron tres instituciones educativas, que corresponden a niveles de ingreso económico medio, con variabilidades de medio alto, medio típico y medio bajo, ubicados en la ciudad de Quito y Valles. Las instituciones escogidas corresponden a: colegio Menor Spellman, con una categorización, de acuerdo a la pensión, de un nivel

económico medio típico, con oscilaciones entre medio alto y medio bajo; colegio Academia USA régimen costa, con un nivel medio alto y alto; Fundación Cultural Edgar Palacios, en sus talleres vacacionales para alumnos regulares, con un nivel medio y medio bajo.

Además de esta variable principal, se añadieron otras variables importantes, tales como: la filosofía educativa de cada institución, el sector de ubicación y perfiles demográficos, tales como: la edad, el género, el sector de vivienda de los alumnos, ocupación de los padres, promedios de ingresos económicos por familia¹³.

2.2. El Consumo de la película Shrek en las audiencias seleccionadas.

El análisis de consumo de la película es la razón de ser del presente trabajo investigativo. Para ello, se utilizaron varias técnicas de recolección de datos (descritas en el capítulo introductorio), las mismas que se basan enteramente en la metodología cualitativa. El grupo analizado corresponde a niños de 6 a 12 años.

Dentro de las variables o factores a analizar, se tomarán en cuenta: la estructura narrativa (asimilación y mensaje o moraleja), interiorización y descripción de los personajes e interpretación de la fealdad, que fueron descritos en el análisis de contenido.

Para efectos de comprensión, en el análisis se señalará con letras a cada grupo estudiado, así: grupo de niños del Colegio Academia USA se denominará grupo A, grupos de niños del Colegio Spellman se denominará grupo B y grupo de niños de la Fundación Cultural Edgar Palacios se denominará grupo C.

2.2.1. Asimilación de la estructura narrativa.

El primer contacto de la audiencia con el audiovisual es la mirada de la película. Ésta ocasiona mucho interés y curiosidad, los niños averiguan previamente el título de

¹³ Por motivos de espacio, el detalle del estudio por colegio y los grupos de trabajo se encontrarán en el Anexo 2.

la película que se va a proyectar, esta averiguación es propia de los niños de la edad, por ello, el fenómeno se repite de manera similar en los tres grupos de estudio. Al momento de acomodarse, cada grupo lo hace de manera diferente, y es aquí donde cruza la mediación, el grupo A lo hace de la manera más relajada e informal, incluso algunos de ellos se sacan los zapatos, como si estuvieran en su hogar; el grupo B, ordenadamente, se sienta en las sillas, pero la bulla y el comentario entre ellos se torna fuerte; mientras que el grupo C, ordenadamente, y en el mayor silencio posible toman asiento y se tornan atentos a la película.

La primera escena a proyectarse es la cotidianidad del personaje principal. Los grupos B y C manifiestan su desagrado explícito por los planos del *film* en expresiones como “¡qué asco!”, que es la más sonada en el grupo B; mientras que en el grupo C expresiones, como: “¡yac!”, “¡puchi!”, “¡que asco!” son las manifestadas, además el lenguaje corporal es más explícito en este grupo que en otros anteriores, especialmente en sus rostros; mientras que en el grupo A, si bien es cierto, el grupo de las niñas manifiestan la expresión “¡qué asco!”, en su mayoría señalan poseer la película en casa.

A medida que la escena transcurre, los gritos y risas de los niños del grupo B son más fuertes que los otros dos, el inicio de la interiorización de la narración empieza a tomar forma, el gancho de atención estuvo logrado por parte de los productores, ya que, los niños de los grupos A y C concentran su total atención; la diferencia es que ellos lo hacen más en silencio que el grupo B, sin que ello implique que no se rían.

La mirada de todos los niños es muy atenta, concentrada y emotiva, en algunos grupos más que en otros se da mayor exteriorización. Los grupos B y C viven con mayor entusiasmo las escenas, el asombro y la ingenuidad es más visible, alzan las manos, se abrazan entre ellos, aplauden, bailan, cantan. En general existe mayor participación de la película, en especial con el grupo B, es así, que presentan una

primera lectura identificativo-emocional, como lo manifiestan Leenhardt y Józsa¹⁴ y expresiva-sonora, como lo expresa Martín Barbero, mientras que en el grupo A la exteriorización es menor y más controlada por ellos mismos, existen mayores momentos de desconcentración y distracción que los otros grupos, pero, no faltan los niños que expresan sus emociones, como el caso de un niño que juega con sus manos remedando a los personajes, o la niña que baila con la música.

La repetición, del diálogo y las canciones de la película, son variables que predominan en los tres grupos, en los grupos A y C, algunos de los niños, repiten el diálogo al mismo tiempo que los personajes, mientras que, en el grupo B en su mayoría predicen o se adelantan al diálogo. En todos los grupos las frases con rima y las canciones pequeñas son coreadas por todos ellos, éstas causan risa y entusiasmo.

El adelanto a las escenas es un factor que se da principalmente en los grupos A y B, esto se da, porque en su mayoría, ya vieron la película, no sólo una sino varias veces, En el grupo C no se da esta variable, sino más bien se da un comentario del hecho que se sucede: “¡se cayó el burrito!” “¡ya se ha pasado!”.

Un aspecto importante dentro de la asimilación de la narración, en los tres grupos, es la interrogación y especulación que los niños se hacen de ciertas escenas de la película, esta interrogación y especulación no es individual sino más bien colectiva. Entre ellos se preguntan lo que sucede o puede suceder, para cerciorarse si su interpretación es correcta o no, frases como: “el burro se fue de boca, ¿verdad?”, “qué es eso...¿jabón?”, “¿se hacen amigos?”, “¿se cae o no?”, “¿...y qué se hace?” representan dichas interrogaciones; esto sucede especialmente en niños que nunca han visto la película y es su primera vez, o no tienen un recuerdo permanente.

¹⁴ Beatriz Sarlo, *Ob. Cit.*, p. 57.

La participación directa de los niños, especialmente del grupo B, en la película es un aspecto interesante, ellos lo hacen como si formaran parte de ella; cuando un personaje dice “aplaudan a...”, los niños aplauden como si fueran ellos los que se encuentran en la escena, también dicen a los personajes lo que deben hacer como: “corre burrito”, “cuidado”, “súbete”, “sálvate”, sin considerar la distancia espacio – temporal que tienen, sino que, su vivencia se concentra en la película y la narración, de manera, que ellos se involucran con ella, especialmente en escenas que causan su mayor interés, por esto, una niña pidió que la película sea en español, para tener mayor empatía y que se acople a su realidad.

La mediación es un factor que entra directamente y bordea cada momento en que el niño/a mira la película, la comparación que ellos hacen con sus vidas es una variable permanente, donde pueden ellos realizar la asociación, frases como: “...no me gustan las cebollas, mira está comiendo cebollas..”, “...yo si he probado ese helado...”, “...mi mamá en mi casa me dice burro...”, “...en mi casa había una rata...” son manifestadas por niños de los tres grupos.

Otro punto importante, en la asimilación de la narración son los juicios de valor adjetivados que emiten los niños, a manera de comentarios, expresiones como: “¡que mala!”, “...van a comer ratas, ¡qué asco!”, “...como se va a casar, si es pequeñito...”, este es un factor que se analizará mas adelante en las moralejas y mensajes que obtienen los niños, una vez codificada la narrativa.

Dentro de las escenas que mayor atención prestan los niños se encuentran: las situaciones de peleas, persecuciones y conflictos entre los personajes como el caso de la pelea de Burro y Shrek con los soldados por quedarse con el pantano, o la persecución de la Dragona a la princesa, el ogro y el burro. En este tipo de escenas los niños son los que tienen mayor interés y viven cada segundo de la película, sus gestos de peleas con

el movimiento de sus manos, el brillo de sus ojos con la emoción que causan las escenas y las expresiones como: “¡pum!”, “¡yac!”, “toma”, “aplástalo” no faltan, por lo que, la interiorización e involucramiento directo con el *film* es mayor en dichas escenas. Así mismo, el adentrarse y vivir el instante de la escena es un predominante, hasta el punto de llegar a hablar a los personajes, directamente, aunque, la situación espacio-temporal es totalmente dispar, pero, la asimilación y vivencia de los niños es total. Un factor que juega mucho en este aspecto es la música, olvidada muchas veces en los análisis, la música es lo que hace vivir, crea emociones y sentimientos en las audiencias, especialmente en las infantiles, la música crea el ambiente y coloca al espectador en la situación para vivirla y sentirla interiormente, por ello es que algunos niños, gestualizan con sus manos, el estar tocando instrumentos como batería o guitarra, propias del movimiento y ritmo de la música.

Las niñas, por otro lado, tienen mayor concentración en escenas como: el rescate de la princesa, la selección de la chica adecuada para el lord, el enamoramiento en el campo y el matrimonio, pero no llegan a gestualizarlo, como lo hacen los niños, sino más bien son más tranquilas en sus expresiones; estas expresiones realizan con risas, pequeños gestos con sus rostros y sus manos, comentarios entre ellas y fijación total de la mirada en las escenas.

Las escenas que causaron mayor impacto, en los dos géneros, fueron: la entrada de los personajes al castillo, la escena del enamoramiento en el parque con la inflada de los globos, el rescate de la princesa, la interrupción y la fiesta del matrimonio; en realidad son escenas que contienen situaciones que provocan asombro, risa, y espectacularidad, por lo que concentran el interés de los niños en el aspecto de la forma y más no en su contenido.

Las escenas que fueron del total desinterés y falta de atención en los tres grupos, se situaron especialmente, en las que tienen que ver con el romance y su secuencia, así como también, escenas habladas, las mismas que marcaban la pauta para la comprensión del núcleo narrativo. Esto indica que, en primer lugar, los niños a esa edad no tienen desarrollado el libido, por lo que, escenas de romance, no entran en sus estructuras mentales; sin embargo, como toda excepción, las niñas de 11 y 12 años sí prestan interés en este tipo de escenas (esto se da por la pubertad y el cambio que ellas experimentan, donde el despertar de la sexualidad es uno de los factores primordiales a esa edad), aunque después se distraigan en otras escenas de la película.

Las escenas habladas concentran las pautas para la delimitación del núcleo narrativo, al no tener la importancia en los niños, ellos, no logran interiorizar el significado, por lo que, no entran en una reflexión crítica, sino más bien, en una asimilación simple de forma, para, posteriormente, realizar conclusiones básicas, que serán analizadas más adelante.

Una vez observada la película, realizado el primer contacto con ella y plasmadas las primeras lecturas corresponde realizar el análisis de la asimilación de la audiencia, con las incorporaciones propias de la mediación a la que estuvieron expuestos (esta mediación corresponde a la institución educativa a la que pertenecen y sus grupos familiares), esta variable cruza continua y permanentemente en todo el proceso del consumo y la lectura del audiovisual. Su lectura posterior a la mirada, con las decodificaciones e incorporaciones propias, que los niños realizan del audiovisual, permitirá determinar, la manera, en que ellos interpretan la estructura narrativa, la forma en que cuenta y reconstruyen la película.

Así, se puede diferenciar, muy claramente, que la reconstrucción y la narración dependen de dos variables fundamentales: la edad y el género, pero de las dos, la

principal es la edad, ya que ésta delimita el desarrollo de los procesos mentales y analíticos de los individuos, por tanto, existe mayor criticidad en niños que pasan los 9 años, que en niños de 6 a 8 años, aunque hay excepciones.

Así, el grupo de niños pequeños, al contar la historia, fragmentan la película, en escenas de lo que más les llamó la atención, sin seguir un hilo conductor de inicio, conflicto y desenlace; ellos inclusive llegan a producir mezclas de escenas que no corresponden a la linealidad de la narración, especialmente esto sucede con los de menor edad (seis años y algunos niños de siete y ocho años de todos los grupos)¹⁵.

“Shrek es un ogro Burro es el amigo los muñecos de los cuentos fueron a la casa de Shrek fue con Burro a hablar con el que los mando ir para aya el le dijo que sacaba de la casa de el pero primero le dijo que tenia que sacar a la señora yamada fiona ella por la mañana era humana y por la Noche era un Ogro Shrek la ayuda a salir de un castillo en el castillo abia un dragon Shrek la saco luego cuando la saco del Castillo fue el señor a pedirle fiona que se casara con el ella acpto se casara en la mitad de la Boda Le dijo fiona que ella por la noche era un ogro y se caso con Shrek”

Angie Jaramillo, 8 años.

“Un día un ogro amaneció muy feliz en su pantano y luego Lord Farquard el rey mandó a sus soldados que le den una carta al ogro que decía que iban a invadir los personajes de los cuento de hadas luego se encontro con un burro que habla y el burro se quería ser amigo del ogro...”

Diego Loza, 7 años.

“A Shrek le quitaron la flecha en el bosque y burro se desesperó luego fiona le digo a furro que baya a ver flores azules com espinas rojas y luego burro repitió para no olvidarse las flores azules com es pinas rojas porque no se sabe los color luego burro se fue y encomtró las flores azules con espimas rojas y luego serck les dice oahe achummmm y luego burro dice no te mueras suerk.”

Anónimo

Entre los niños de siete y ocho años, se puede ver, en algunos casos, muy singulares, que existe mayor aporte narrativo, con detalle de situaciones que llamaron su atención.

“El ogro Shrek lee un libro de la princesa Fiona termina y sale asearse y pintaun rótulo que dice cuidado con el ogro. El pueblo planea vencer al ogro pero Shrek es muy listo y sabe que le tienen miedo así que les asustó. A Burro su dueña lo quería encerrar porque no paraba de hablar

¹⁵ Todos los párrafos siguientes son transcripciones exactas de los resúmenes y trabajos que realizaron los niños en esta investigación. Por ello se mantiene la estructura gramatical, ortografía y redacción, tal y como ellos lo presentan. Para mirar algunas de las redacciones y dibujos de los niños, dirigirse al anexo 3.

así que le llegó el turno a Burro, no hablo y encerraron a su dueña pero Burro tocó el polvo de hadas y voló habló se le acabó el polvo y cayó. Los guardias le persiguieron pero Burro encontró a Shrek. Shrek asusta a los guardias, Burro le agradece. Burro se va con Shrek y burro no paraba de hablar Shrek intentó asustarlo para que haga silencio pero burro no le tenía miedo a Shrek y le pregunta Shrek a Burro que si tiene amigos para que converse con ellos y le responde no por eso estoy solito....”

Anónimo.

Estos factores (la retentiva y la narración) se pueden dar por el nivel de concentración, retención y aprendizaje que los niños desarrollan y que son influenciados por el medio en el que se desenvuelven. Otro aspecto importante es que la mayoría de los pequeños sintetizan al máximo la narración y seleccionan las ideas principales que les ayudaron a comprender la historia, así:

“Entendí que Fiona no era princesa sino un ogro porque una bruja la convirtió en ogro y que ella era sincera pero fea y que Shrek la rescato del hechizo y amor verdadero”

Catherine Córdova, 8 años

Por otra parte, los niños más grandes entran en una narración de la película más detallada, en comparación con los pequeños, sin llegar tampoco a una narración completa, con la criticidad de un adulto (por ello no se puede decir que es una lectura analítica-sintética desde el punto de vista de Leenhardt y Jozsá) , ellos no solo se quedan en las ideas principales, sino que también narran sucesos que son de relevancia para ellos y que permiten su mejor comprensión y asimilación de la narración.

“Un día en un pantano un ogro leía un cuento de adas pero el no creía en las adas entonces se puso a ser las labores de la casa mientras tanto estában entregando a las personas de cuentos de adas entonces un burro logro escapar y hay conocio al ogro y los siguió asta su casa en la noche encontro a todos los personajes de adas y decidio ir a buscar a lor Fadcuar para decirle que sacara los personajes de adas de su pantano pero lleo gusto cuanto estaban en un torneo para ver quien hiva a rescatar al a princesa Fiona y el ogro gano y iso un trato con lod Fadcuar y fue a rescatar a Fiona cuando ya llegaron al castillo lucharon con el gragon y el ogro lleo a la parte donde estava la princesa y la rescataron...”

Daniel Estrella, 9 años.

“Shreck era un ogro que vivía en un pantano. Había un malvado hombre llamado Lord Farcuard que estaba mandando a tos los personajes de los cuentos de hadas al pantano donde Shrek vivía y lleo un burro que podía hablar y quizo quedarse a vivir con el puesto que su dueña lo había querido vender pero a Shrek no le gustaba tener compañía.

Un día en que Lord Farquard decidió hacer una competencia entre caballeros para rescatar a la princesa Fiona que estaba atrapada en la torre más alta de un castillo rodeado de lava y custodiado por una fiera dragona llegó Shrek y todos lo atacaron y el pelea con ellos y le ganó a todos por lo que Lord Farquard le dijo que rescatase a la princesa y le devolvería su pantano, y entonces el aceptó....”

Pierina Zolezzi, 10 años.

Un aspecto, importante a destacar, es la oposición que mantienen algunas niñas del grupo C de 10 a 12 años, esto lo plasman en la redacción, ya que lo hacen de la manera más corta, así, ellas demuestran su poco interés, con un lenguaje en tono burlón, para luego manifestar su opinión abiertamente en la moraleja que se analizará posteriormente.

“Se baña en lodo..., luego se cepilla los dientes con jugo de oruga, después mató un pez por culpa de sus gases. Luego lord Fraguad quiso capturar a todos las criaturas de cuentos de adas. Luego burro se encontro con SHERK pero a SHERK no le caía bien burro. Luego SHERK fue LORD FARGUAD Y SE PELEÓ CON LOS SOLDADOS POR SACAR DE SU PANTANO A TODAS LAS CRIATURAS y como SHERK GANÓ. LE ENCARGARON QUE FUERA A VER A LA PRINCESA FIONA y si el cumplía todo lo que el pidió se le daría.

Luego SHERK salvó a FIONA y se comenzaron a enamorar.

Luego SHERK y burro descubrieron que princesa Fiona no era princesa sino una OGRA FIONA... y luego SHERK y FIONA se casa...”

Nelly Estévez, 12 años.

“La película se trataba de un ogro que todos le tenían miedo porque decían que les iba a matar y había un señor que el compraba algo muy importante como un burro que habla pero para que el sea rey de vía que casarse con una reyna y le dieron opciones 1 Blancanieves 2 Cenicienta 3 Fiona y el le escogio a Fiona y el devia casarse con ella pero shuerk y el y hicieron un trato el iba a rescatar a la princesa y les daban sus papeles y el les fue a rescatar y deai se fueron enamorando pero nadie sabia que ella tambien era un ogro y ella y shuerk se casaron.”

Andrea Cachago, 11 años.

“Shrek es un personaje muy cochino i muy solitario hasta que un día burro se eoncontró con SHERK pero a SHREK no le gustaba tener amigos ni visitas pero burro insistia en quew quería ser amigo de SHERK, los días pasaron y burro segia en el pantano de SHERK pero burro dormia afuera pero burro no durmió afuera solo las criaturas de los cuentos de adas abian invadido el pantano de sherk...”

Daniela Ordoñez, 11 años.

Dentro de la reconstrucción de la historia, una de las escenas favoritas de los niños, es el rescate de la princesa del castillo, el rescate de la princesa en el matrimonio y el matrimonio. En todas ellas los niños tratan de recrearlo de la manera más fiel;

aunque, siempre existirán esas incorporaciones oblicuas como: sus gestualidades, vocabulario, construcciones narrativas propias, que difieren totalmente del producto audiovisual, y que permiten que la escena, que ellos reconstruyen, tenga su propia autoría, porque es producida por su pensamiento y, la manera, en que ellos quieren hacerlo, todo ello mediado por el entorno y sus vivencias.

Dentro del grupo A se da mayor imitación de ciertos diálogos, en el grupo B se da una imitación moderada de diálogos y canciones, las mismas, que son coreadas por todos los niños, y en el grupo C son mínimas las frases que se imitan. Los grupos de niños que imitan las frases son pocos, puesto que en su mayoría utilizan sus propios diálogos, como se mencionó anteriormente.

En estas reconstrucciones, se puede ver que los niños fragmentan el contenido en historias diversas, de una escena toman los ejes que ellos consideran primordiales para su comprensión y los reinterpretan a su manera; escenas enteras son sintetizadas en una acción, no tienen una idea clara del concepto de escena, por ello, unen acciones que más llamaron su atención, para construir su historia. En este punto, su memoria inventiva juega un papel fundamental ya que sin ella no pudieran recrear las acciones.

Por otra parte, las acciones paralelas, que se realizan en el *film*, gracias al uso del lenguaje audiovisual, son interpretadas por los niños de manera simultánea; mientras unos niños realizan una acción, los otros niños realizan otra acción, de manera que las dos acciones se miran al mismo tiempo; esto indica que no tienen un concepto de estructura narrativa, sino más bien que adaptan su narración a lo que ellos pueden realizar. Así mismo, para su reconstrucción, en todos los grupos siempre surgen los líderes innatos que dirigen a sus compañeros, en posturas y diálogos, que deben adoptar, pero cada niño asume la narración como quiere hacerlo.

Así mismo, es importante mencionar que dentro de la narrativa, definitivamente, el proceso de enamoramiento no les interesa, en sus resúmenes la mayoría de ellos describen el inicio, hasta el rescate de la princesa en el castillo, con todo detalle y el final de la boda, pero ninguno se detienen en el detalle del enamoramiento, sino más bien, toman ciertas escenas que llamaron más su atención por lo graciosas, más no por su contenido. Una vez más, la forma prima sobre el fondo.

“había una vez un ogro que estaba leyendo un cuento de hada vivía en un pantano se bañaba con lodo y una viejita que quería vender un burro a los soldados de don Farfualt a alguien se le cayó un polbo mágico para bolar le cayó al burro, el burro bota y cayó por el bosque y bio al ogro y dijo defiéndeme y fueron al ogro y salieron corriendo el burro y el ogro se hicieron amigos fueron a rescatar a la princesa y la princesa se convirtió en ogro y se casaron y vivieron felices para siempre continuara en la película Shrek 2.”

Romina, 7 años.

“Había una vez un ogro llamado Shrek, cuando una noche muchos cazadores vinieron a invadir su tierra, entonces Shrek los asustó y salieron corriendo. A la mañana siguiente, el ogro Shrek se encontró con un burro cuando anocheció los personajes de los cuentos de hadas se quedaron en su pantano, entonces Shrek se fue a hablar con Lord Farquaad y le dijo: “Estas envarcado en una búsqueda entonces Shrek se fue a rescatar a una princesa llamada Fiona encerrada en un castillo que vigilaba un dragón que escupía fuego, entonces Shrek y Fiona salieron del castillo. Se quedó con ellos Fiona ella también era una ogra que tenía que casarse con Lord Farquaad, luego Shrek y burro se hicieron amigos. Llegó el día de la boda Fiona y Lord Farquaad. Ese día Shrek impidió que se case Fiona. Al fin Shrek y Fiona se casaron y vivieron muy felices.”

Mateo Tabada, 8 años.

Como toda excepción, hay niños que manifiestan cierta atención por el amor, pero, no llegan a un detenimiento en ese tipo de escenas, sino más bien se puede observar a lo largo de su resumen y el estilo con que cuentan.

“La película se trataba de que, un ogro quería recuperar su pantano, que fue arrebatado por Lord Farquaad. Pero tenía que salvar a una princesa llamada Fiona, con ayuda de un cómico burrito. Shrek logra salvar a Fiona y se enamoran ella tenía un gran secreto por las noches se convertía en un ogro. El no pudo confesar su amor y ella tenía que casarse con el rey. En el momento de la boda Shrek interrumpió desenmascarando al rey que se casaba por interés, y también confesó su amor a la princesa Fiona se convirtió en un ogro, el rey se desepcionó entonces Shrek y Fiona se casaron y vivieron felices y feos por siempre.”

Felipe Lema, 8 años.

Otra de las variables que cruza la lectura es el género, existe una pequeña diferencia entre las narraciones de las niñas y los niños, ellas se manifiestan con un estilo más romántico, su enfoque se concentra en la princesa, el rescate y el matrimonio.

“En un bosque vivía un ogro llamado Shrek. El dueño del bosque le dijo que para que pudieran seguir viviendo allí tenían que rescatar a una Princesa en cantada que estaba custodiada por un dragón. El ogro aceptó y se fue a rescatar a la princesa, acompañado de un burro amigo suyo. Después de muchos peligros rescataron a la princesa y se regreso los dos se enamoraron. Cuando llegaron al castillo del dueño del bosque el ogro le entregó a la princesa y se fue muy triste. Enseguida prepararon la boda y cuando estaban casándose regresó el ogro y suspendió la boda. Como ya enochesia la princesa se convirtió en ogro y se quedó con esa forma, se casaron y vivieron felices en la casa del pantano.”

Antonella Solís, 8 años.

“...después de recogerle a la princesa Fiona Shrek se fue a lavar la cara después de labarse continuaron y la princesa quería dormir le buscaron una cabaña luego long farcua que le isieran ver su princesa luego la princesa fiona se iso una ogra al siguiente día la princesa Fiona se iso normal y long farcua se iba a casar con la princesa ese mismo día...”

Micaela Calahorrano, 7 años.

“...fueron Shrek y burro a rescatar a Fiona a un castillo rodiado de lava y en el ultimo cuarto estaba Fiona y en la puerta del castillo estaba un dragón y ellos enfrentaron al dragón y rescataron a la princesa después Shrek Fiona y burro acamparon en el campo y a Shrek se le metió una flecha Fiona le quería sacar la flecha pero Shrek no se dejaba y Fiona le dijo a buroo que vaya a buscar flores rojas con azul para que les dejen solos (...) pero le dijo que se casaran antes que se ocultara el sol y le llamó a los invitados para que vengan a su boda. I Shrek se dio cuenta que el le quería y fue a impedir la boda y cuando ya estaban a punto de besarse el llega e impide la boda y le dice a Fiona que la queria mucho y justo se estaba ocultando el sol y se convirtió en ogra después se dieron un beso...”

Doménica Robles, 8 años.

Mientras que, el estilo de los niños es más directo, su enfoque de personajes son Shrek y Burro y las escenas que mayor atención y descripción tiene son las de hazañas, peleas, persecuciones y situaciones que rompen con las buenas costumbres y la etiqueta.

“...Y se baña con bastante lodo, mete un poco de lodo en la boca y después salta a un rio y se echa un pedo y sale un pescado y coje al pescado...”

Kevin Hidalgo, 7 años.

“Shrek es un ogro se baña con lodo se lava los dientes con el jugo de los insectos y se va por el bosque...”

Anónimo.

Evitan casi en su totalidad todo lo que corresponde a las escenas del romance, más bien van directo a los puntos fuertes y desembocan en la pelea final del matrimonio.

“Shrek es un ogro y es bueno y le mandaron a buscar a una princesa que se llamaba Fiona en el castillo donde ella estaba había un dragón que quería que la princesa no pueda escapar Shrek tuvo que luchar con él para salvar a la princesa y lograron escapar con la ayuda de un burro. Cuando regresaban se encontraron en el camino con unos mosqueteros y pelearon con la princesa.”

Pablo Espinosa, 7 años.

“Shrek pelee con los guerreros pero también le ayudó el burro a pelear en el castillo por Farquaad por que Shrek quería que fueran los personajes de los cuentos a invadir su casa. Pelearon con muchos soldados y los ganó a todos el príncipe le dijo a Shrek que vaya a rescatar a la princesa Fiona y recuperará su pantano.”

Luis Echeverría, 8 años.

Dentro del aspecto narrativo, es importante mencionar, que un gran porcentaje de niños y niñas tienen la conceptualización del “...y vivieron felices para siempre”, aunque, en algunos casos se añade la frase “...y vivieron feos y felices para siempre.” según lo menciona la película.

“...se casara con el príncipe y después Shrek impidió que se casen y Shrek y Fiona se casaron y fueron felices.”

María José Espinosa, 8 años.

“...todos se asombraron ya casi se oscurecía y la princesa se transformó en ogro, entonces Shrek la besó y vivieron felices para siempre.”

Salí Rosero, 7 años.

“...la princesa Fiona casi se iba transformando en ogro después huyeron y se casaron en el pantano y feos para siempre...”

Joel Andre Velasco, 9 años.

Así también, detrás de sus narraciones, se esconden las mediaciones, bajo estereotipos marcados por las instituciones familiares, religiosas y educativas; el uso de adjetivos y la carga moral, que plasman los niños en su narración, es permanente en todos los grupos, independientemente de su estratificación, unos llevan más presentes, como el grupo B, por la filosofía institucional y otros en menor medida, pero todos manifiestan de alguna manera.

“...y se rompía con el primer beso del verdadero amor y Shrek escuchó cuando ella dijo ¿quién podría amar a una bestia tan desagradable y fea? entonces **se sintió mal** entonces Lorfarcuat llegó se al llevó...”

Doménica Hidalgo, 11 años.

“Había una vez un ogro que **era bueno y malo** y unos señores estaban mandando a animales a en donde es la casa del ogro...”

Micaela Calahorrano, 7 años.

“Había una vez un **ogro grande y feo** que vivía en el pantano rodeado de muchos animales y de su amigo burro...”

Mateo Lucero, 7 años.

“Shrek era un **ogro verde, feo y gruñón** que vivía en un pantano...”

Emilio Cevallos, 10 años.

Para conocer la aceptación o el rechazo que tuvo la película y determinar de manera más precisa la interpretación de la audiencia, se determinó un mecanismo de investigación, en la que ellos mencionan la moraleja o el aprendizaje que la película dejó en los niños y la manera en que ellos lo asimilan.

Dentro de esta variable, es importante mencionar, que existen ciertas diferencias interpretativas del mensaje en los tres grupos, como se menciona en la estructura narrativa; muchas de esas interpretaciones tienen cierta influencia moral, con alta carga de valores y, en un grupo específico, la carga religiosa; existe, también, el grupo de resistencia, que critica la forma en que la película está realizada, y expresa su rechazo explícito.

En el grupo A, se encuentra la influencia moral y la carga de valores, la misma que forma parte de la filosofía institucional de la institución educativa.

“Esta película nos deja como enseñanza que en cada persona lo importante es la belleza interior y que la belleza exterior no sirve de nada si no eres bueno, amable, respetuoso y generoso.”

Nicolas Graziani, 11 años.

“No hay que ser egoísta porque nunca vas a conseguir nada.”

Doménica Robles, 8 años.

“No importa lo lindo que seas exteriormente, lo realmente importante es quien seas por dentro.”

Pierina Zolezzi, 10 años.

“ La enseñanza que nos deja este cuento que hay que confiar en sus amigos”

Edwin.

“Aprendí que puedes ser fea pero por lo menos buena y sincera y hermosamente inteligente y que no hay que ser malo ni mesquino. Que es bueno tener esperanza en los demás.”

Caterine Córdova, 8 años.

“Para conseguir algo tienes que ser bueno.”

María José Espinosa, 8 años.

“No importa en físico sino el interior espiritual.”

Ronald Zapota, 11 años.

“La moraleja que yo entendí fue: nunca o no juzges a una persona sin conocerlo primero.”

Camilo Jaimes, 12 años.

Como se puede observar existe un mensaje predominantemente fuerte, el mismo, que tienen que ver con la belleza interna y externa, plasmados en la mayoría de los trabajos; sin embargo, existe también un importante número de niños que manifiestan el valor de la amistad como el mensaje central de la película.

Dentro del grupo B, en la conceptualización y asimilación de la película, se da gran influencia de la moralidad y los valores asociados a la religiosidad, los mismos, que responden a la filosofía institucional.

“No hay que dejar a los amigos. No hay que pelearse. Hay que ser amigos. NO hay que dejar morir a los amigos.”

Jorge Carrera, 7 años.

“Hay que ser honesto con todos, no hay que ser malo con los demás, sólo hay que ser bueno. No hay que ser gruñón, hay que compartir con los que no tienen como dice la Biblia.”

Paul Pavón, 8 años.

“Que siempre compartir y cuando se hace mal las cosas pidió perdón al burro. Shrek no tenía que irse a asustar a los amigos. Compartir cosas con Fiona.”

Daniela Salazar, 7 años.

“Hay que compartir con los demás. Cuando están en líos ayudarle no tiene que hacer para recuperar algo sino por ti mismo.”

Antonella Solis, 7 años.

“No hay que tratar mal a los amigos. No hay que hablar mal de alguien sin conocerle ni regañarles. No hay que insultar a los amigos.”

Gina Sotalin, 7 años.

En este grupo, se puede observar, que el punto de enfoque corresponde al valor de la amistad; así mismo, el aprendizaje a través de la connotación positiva y negativa del bien y el mal es frecuente encontrar en las respuestas de los niños, por el hecho de usar un adverbio negativo -“No hay que...”- al inicio de cada frase, eso lleva a pensar que los niños no pueden pensar en el bien, sin antes haber conocido el mal.

Las cargas religiosas son otros factores presentes dentro de su asimilación, manifestadas en ideas del perdón, la ayuda, el compartir, entre otras.

En el caso del grupo C, se dan dos fenómenos importantes: un primer grupo que se asemeja a los dos anteriores con sus cargas de valores y moralidad

“Tenemos que ver el interior no el exterior”

Sharon Padilla, 9 años.

“Que no importa el físico para lo de adentro, el amor y la amistad.”

Doménica Hidalgo, 11 años.

“Que los amigos no se traicionan”

Camila Chiriboga, 9 años.

“No hay que juzgar a la gente por lo que parece sino por lo que es”

Daniel Estrella, 9 años.

“Que seamos buenos y compartir el amor con todos.”

Alexander Cárdenas, 6 años.

y, un segundo grupo, que manifiesta su resistencia, implícita, en rechazo al mensaje y al contenido de la película.

“La película no te enseña muchos modales pero en sí es muy chistosa porque Sherk a puras cochinas.”

Daniela Ordoñez, 11 años.

“Me pareció aburrida porque no tiene nada de emocionante y es tonta porque ningún burro habla.”

Andrea Cachago, 11 años.

“Para empezar que educación nos puede dar una película en la cual Sherk se baña en lodo. ¿Después se preguntan porqué los niños son rebeldes?. ¡Qué engaño! No me gustó que se asee con cosas desagradables osea cochinas. Sin embargo me pareció una película muy CHIDA pero la neta la parte en que Sherk petrificó un pescadito con sus gases estuvo cañon, ¿Qué clase de wey es ese? ¡¡¡¡¡¡¡ osea Hello!!!!!! No manches en que películas se ve que una princesa es ogra Jijijiji.”

Daniela Plasencia, 12 años.

“La película es muy malcriada. En las partes en las que Sherk petrifica a un pez con sus gases. Sherk se baña en lodo y cuando se cepilla los dientes con jugo de oruga. ¡Qué influencia para los niños! ¿Porqué los niños son rebeldes? La película es chistosa por las vulgaridades de Sherk. ¡en que película una princesa es una ogra. La película es malcriada y a al vez chistosa por las malcriadeses de Sherk todo estuvo muy CHIDIN y CAÑON.

Luis Estrella, 10 años.

En el primer grupo la temática central corresponde una vez más a la belleza y la fealdad similar al grupo A; también, se introducen influencias religiosas como el amor, el compartir, el no juzgar, la bondad, entre las principales. Mientras que, en el segundo grupo, la temática principal de rechazo corresponde a los malos modales que enseña la película y las incoherencias narrativas que no son propias de una animación infantil tradicional. En este caso, la diferencia que marca la película para sobresalir del resto,

como visión del productor, no es acogida de manera positiva por esta audiencia específica.

De manera general, en estos grupos, una vez más, el aprendizaje, por la edad, es una constante ya que los niños más pequeños, especialmente de 6 años, no tienen claro aún, la conceptualización de moraleja o mensaje y se dejan guiar por el gusto o no de la película, su foco de atención, se dirige a la forma, más que al contenido. Por el contrario, en los más grandes se encuentra un cierto grado de criticidad y aprendizaje, que se vuelve más concreto a medida que sube su edad.

Como se puede observar, los tres grupos, manejan la estructura narrativa de manera similar, con la influencia de las variables y subvariables mencionadas, que se encontraron, a lo largo de la investigación: la edad, como eje principal, y el género. La excepción que se destaca corresponde a los niños y niñas identificados en el grupo C, ellos presentan formas de resistencia y oposición a la animación y manifiestan su rechazo explícito, al producto foráneo, que no logra mantener una identificación inmediata, para marcar, así, una lectura oblicua y oposicional muy visible y explícita.

2.2.2. Descripción e interiorización de los personajes.

Una de las variables, importantes y muy visibles, dentro de la película es la caracterización de los personajes y la manera en que los niños asimilan el interior y el exterior de cada uno de ellos.

En primera instancia, la mayoría de los niños identifican como los principales personajes a Shrek, Burro y Fiona, pero, existen sus excepciones: algunos de los niños únicamente identifican como principales a Shrek y Burro, y otros a Shrek, Burro, Fiona y Lord Farquard, otros incorporan a la Dragona. Este tipo de asimilaciones no es influenciado por la edad o el grupo, sino más bien, por las percepciones directas de los niños y sus procesos de aprendizaje (sus respuestas no dependen de la edad ni el

género); es importante mencionar que, en el grupo A, existen niños que asimilan a los personajes principales correctamente; mientras que, en otros grupos, el número de niños que asimilan a los personajes principales es minoritario.

La mayoría de niños asimilan a Shrek como un ogro. Dentro de sus características físicas la mayoría lo miran como un ser verde, gordo, grande y feo, algunos mencionan que es fuerte, inteligente, bueno, de orejas pequeñas y corpulento. La mayoría de niños del grupo C manifiestan que es sucio, cochino, asustador y apestoso, estos adjetivos, también se encuentran en algunos niños del grupo B, mientras que, en el grupo A, no se dan estos calificativos. En la mirada interna, de los niños hacia Shrek, lo califican como un ser bueno, amable, cariñoso, enamorado, de buenos sentimientos, noble y valiente; pero, existe un número de niños que opinan que es mal genio, peleón y solitario. Dentro de esta mirada los niños pequeños, especialmente de 6 a 8 años, tienen una confusión para describir interiormente a Shrek, ya que dicen que es malo y bueno al mismo tiempo. Como se puede observar todos los calificativos realizados por los niños corresponden a adjetivizaciones, con altas cargas moralistas, y bipolaridades, independientemente del grupo al que pertenecen.

A Fiona, la mayoría de niños, la miran como una princesa y un número reducido como una ogra. Físicamente la califican como una mujer “delgada, bonita, alta”, pero, cuando se transforma por las noches es una “ogra, verde, fea y peligrosa”. Interiormente, la mayoría opina que, es una mujer “buena”, algunos niños, la califican, también, como: “sentimental, luchadora, fuerte de carácter, solidaria, que cree en el verdadero amor y hace cosas divertidas, no hace cosas que no le gusta y tiene sus derechos propios”; así mismo, se observa algunos niños que la califican como buena y mala al mismo tiempo, también como odiosa y sentimental; mientras, que otros, la miran como una mujer brava. Además de esta confusión, este personaje presenta otra

confusión, que se visibiliza en su transformación, los niños asimilan como la parte interna a la ogra fea y la parte externa a la princesa bonita, esta confusión sucede especialmente en niños pequeños y, uno que otro, grande.

Burro, es visto como un animal que habla y el mejor amigo de Shrek; un niño manifiesta que es un personaje “tonto”. Físicamente, es visto como un animal pequeño, delgado y que habla mucho. En este personaje la confusión interna y externa es mucho más visible, los niños pequeños especialmente (aunque algunos niños grandes también tienen esta confusión) manifiestan que el burro es físicamente “lindo, temeroso, amigable, ágil, chistoso, juguetón”, estas características forman parte del interior del actante. Internamente, la mayoría lo miran como un burro “chistoso, hablador, y bueno”; un grupo pequeño opina que es “aburrido, buen amigo y bravo”.

Lord Farquard, por su parte, es visto como “un rey” y como un “príncipe malo”, pero, dentro del grupo C, es visto como “una persona que se cree rey”. Físicamente, es visto, por la mayoría, como un hombre “pequeño” de estatura, algunos mencionan que es “feo, narizón, cabezón, malo y tonto”, nuevamente, existe la confusión interna y externa. Internamente la mayoría de niños lo miran como un ser “malo”, algunos niños lo miran también, como un ser “creído, ambicioso, que piensa solo en sí mismo, feo, mezquino, envidioso, vengador, egoísta y gruñón”.

Dentro de los personajes favoritos, se miran diferencias entre niños, niñas y grupos. A los niños de todos los grupos les gustó, en su mayoría, el personaje de Burro porque es un personaje juguetón, chistoso y amable; seguido por Shrek, por ser “fuerte”, a un número reducido de niños, les gustó el dragón “porque se comió al lord”. Mientras que, a las niñas de los grupos A y C, les gustó el burro por su “amabilidad, por ser bueno y porque no resultó ser tan burro”. A las niñas del grupo B, les gustó el personaje de Fiona, en su mayoría, y a un número pequeño, Shrek, Burro y Fiona.

Al momento de adoptar un personaje, cada grupo y género lo asimila de manera diferente: en el grupo A, la mayoría de niños querían ser burros, Shrek era asignado al niño más gordo de la clase. Las niñas, por su parte, querían ser Dragonas y Burros, muy pocas querían adoptar el personaje de Fiona. En este punto, el prejuicio físico se basa en los estereotipos que mentalmente manejan. Lord Farquard era asignado al niño más pequeño y Fiona a la niña caucásica más bonita. Los niños asignados como burros se colocaban en la posición cuadrúpeda para su asimilación. Por su parte, las niñas dragonas alzan sus brazos a manera de alas y persiguen a sus víctimas.

En el grupo B, por el contrario, la mayoría de niñas querían ser Fionas, por la belleza de su personaje, por ser una princesa y por ser buena. Los niños compartían sus preferencias por ser Burro y Shrek, porque es chistoso, amigo del burro, valiente, y gruñón. Los personajes que eran asignados, porque nadie quería adoptarlos, correspondían a Lord Farquard, Dragona y Fiona, convertida en ogro. De igual manera que en los otros grupos, Shrek era el niño más grande y gordo, Fiona era asignada a la niña pelirroja o delgada y Lord Farquard era asignado al niño más pequeño. Burro de igual manera, que los otros grupos, adoptaba la posición cuadrúpeda y caminaba en el piso, era el personaje favorito de los niños, porque es divertido, canta, baila y juega. Dentro de los personajes secundarios, en el caso de las niñas, querían adoptar el personaje de Cenicienta o Blanca nieves porque son bonitas y delgadas. El personaje de dragón era adoptado porque puede volar y lanza fuego en representación del poder, aunque, algunos niños no lograron identificar que el dragón era hembra.

En este grupo, la división característica de la edad, en niños y niñas, por separado se hizo más presente que en los otros grupos. Esto también se debe al número de niños/as que conformaron, dos grupos fueron conformados sólo por niños y otro sólo

por niñas. Ningún niño quiso adoptar papeles femeninos y viceversa. El grupo de niños representó escenas de acción, mientras que, el grupo de las niñas, escenas de romance.

En el grupo C, la mayoría de niños querían ser Shrek y Burro; las niñas querían ser dragonas y burros, nadie quería ser Fiona por su propia voluntad. De igual manera, el estereotipo se marcaba por la apariencia física, Fiona era asignada a la niña caucásica más bonita o más tierna, Shrek, en este caso, era el niño más gordo de la clase, pero, si no accedía, ubicaban al niño, que llevase puesto, un saco o camiseta de color verde y, Lord Farquard, era el niño más pequeño, a quien se le asignaba este papel porque nadie más quería tomarlo, debido al rechazo de la estatura del personaje, más no por su caracterización de villano.

Los niños o niñas, que eran asignados como burros, inmediatamente adoptaban la postura de cuatro patas y se ponían a saltar, existe en ellos simpatía por el personaje, por su gracia y su peculiaridad al hablar. En el caso de las niñas dragonas, adoptaban la posición cuadrúpeda o inclinada y alzaban sus brazos en forma de alas, su preferencia se daba por la fuerza y magnitud que ellas representaban.

La niña de 11 años, a quien le tocó adoptar el personaje de Fiona, lo hizo por compromiso y manifestó no agradaarle, porque “no me gusta hacer de personajes de princesas en obras”, no supo dar otra explicación, simplemente existe el rechazo; de igual manera, una niña de 7 años no se sintió cómoda con el personaje, pero ella no supo dar explicación, su rechazo a la princesa es directo. Mientras que, la niña pequeña manifestó su agrado por adoptar el personaje de Fiona por ser una princesa. Esto indica la resistencia que tienen las niñas por la fantasía de los cuentos de hadas; las princesas para ellas, ya no son un modelo a seguir, están pasadas de época, por ello no logran identificarse con la realeza, sino que buscan otros tipos de estereotipos como artistas de cine o música que estén a la moda.

Dentro de la reconstrucción de la historia, en todos los grupos, la primera preocupación era por definir sus personajes, cada uno pide ser el personaje que más le gusta, aunque, no todos podían escoger, por ello el niño líder del grupo lo hacía de manera impositiva, si uno de ellos estaba de acuerdo se emocionaba, pero, si no quería ese personaje se desconcertaba, por tanto, el desinterés era visible. Así mismo, el tiempo que se tomaban para asignar los papeles, era más grande que el tiempo utilizado para definir la escena, puesto que el ponerse de acuerdo entre ellos y aceptar sus personajes no era asunto fácil. En todos los grupos existieron tres tipos de niños: los involucrados con el proyecto, quienes ponían su mejor desempeño y entusiasmo; los niños que se dejaban llevar por sus compañeros y los niños indiferentes, que presentaban resistencia para realizar la actividad, ellos no eran obligados porque, simplemente, lo hacían de mala manera o no lo hacían.

Los niños asimilan a los personajes bajo una mirada de moralidad y bipolaridad. La descripción que hacen de sus personajes son adjetivados, de tal manera, que su total apreciación es subjetiva. Entre los niños de 6 a 8 años y algunos de 9 a 11, existe una confusión sobre ciertos personajes, ellos no asimilan la progresión que tienen en la película y tienen confusión al momento en que se transforman a otros cuerpos, ya que no saben como describirlos ni interna ni externamente.

Los personajes positivos y negativos son claramente identificados de acuerdo a las intenciones de producción, pero, la caracterización que los niños hacen de cada uno de ellos, difieren en algunos personajes, y no forman parte de la idea que los productores quisieron dar. Shrek es concebido como un ogro y nadie lo concibe como un héroe. Fiona es concebida como la princesa, pero, es vista como gruñona, aunque, a veces es vista como valiente y buena. Burro es visto como el personaje bobo y hablador, amigo de Shrek (ayudante), pero no es asimilado como el donante, que permite que se

realicen las acciones salvadoras. Lord Farquard, por su parte, es concebido como el personaje malo de la película: el villano; pero, ninguno de los niños asimila ese doble papel de padre o mandatario.

2.2.3. La visión de la fealdad.

Como se pudo apreciar en párrafos anteriores, dentro de la caracterización de los personajes la fealdad y la belleza son factores que influyen mucho en los niños y sus asimilaciones individuales y grupales.

La fealdad en primera instancia se construye desde la parte estética, el color, la estatura física y el peso son factores que llaman la atención de los niños y permiten tener la concepción de bonito o feo. Empero existe en ellos otra concepción de belleza y fealdad en relación a una valoración moral de bueno y malo, así el personaje bueno es el personaje bonito y viceversa. Por tanto la fealdad es construido en dos ejes la parte física y la parte moral. Por ejemplo un objeto puede ser agradable a los sentidos físicos porque estéticamente cumple con las normas de composición pero su contenido conlleva a aspectos que moralmente no son éticos y pueden ser catalogados como malos por atentar al rompimiento de un pensamiento o causar daños psicológicos. Sólo de esta manera se explica que Shrek pueda ser concebido como un personaje feo por fuera, pero lindo y bueno por dentro.

Esta diferencia entre el aspecto externo e interno causa en los niños pequeños de 6 a 8 años una confusión y no logran establecer esta diferenciación ya que manifiestan que el ogro es bueno y malo, pero no pueden explicar el motivo.

Por otra parte, muchos tienen claro que Fiona se hace ogro y se vuelve fea pero sigue siendo la Fiona valiente y buena como cuando era humana. Pero, existe un rechazo a la Fiona ogro ya que ninguno de los niños quiere adoptarla como su personaje favorito por su aspecto físico: gorda, pequeña, verde y fea.

La fealdad se asocia a lo monstruoso, los ogros son feos por su parte física. Lord Farquard es feo por ser villano más no por su apariencia física, tampoco es un monstruo pero si mantiene la valoración moral de malo y se lo asocia con lo feo.

La fealdad se construye en la mente de los niños a través de las imágenes dadas por el antagonismo de la belleza especialmente en el factor estético de los personajes. Una variable dentro de la fealdad que marca mucho en niños y niñas es la estatura y el peso, las princesas son bonitas porque son flacas y altas, mientras que los gordos y pequeños son concebidos como feos.

La influencia del entorno de los niños está totalmente mediada por los nuevos patrones y estereotipos de belleza que impone la sociedad. Así, las películas, la publicidad, el modelaje, la fotografía, los programas televisivos y todos los medios que presentan imágenes modelan un estereotipo mental de belleza, los mismos que son afirmados o rechazados por las instituciones mediadoras como la familia, el colegio, el grupo religioso y demás. Todo lo que está fuera de esa belleza típica es lo feo, lo monstruoso y lo desagradable. Estos patrones, a medida que las imágenes son aceptadas y se siguen consolidando en la sociedad, seguirán siendo referentes simbólicos como una forma de mirar a la belleza y a la fealdad a través de los tiempos.

La película de Shrek I por tanto contribuye a afianzar la mirada de la fealdad, puesto que lo construye en torno a la bipolaridad, así el personaje es mirado como feo y marginado por la sociedad por que existe la belleza física de la princesa, el lord y el entorno; pero el amor y los actos positivos de Shrek permiten cambiar el eje de visión y dejan de lado la forma para referirse al fondo de sus sentimientos: el amor y la benevolencia. Así, los productores presentan lo mismo pero en formas diferentes, con otras imágenes y palabras, no cambia nada de fondo sino más bien logran reforzar en los

niños el pensamiento tradicional, capitalista y occidental, e inclusive causan confusión en ellos por estar acostumbrados a mirar lo de siempre pero con otra envoltura.

2.2.4. El (des) encuentro entre el texto y la lectura.

Es importante en este punto señalar las coincidencias entre el contenido de la película y el consumo de los niños, con respecto al tipo de lectura que manifiesta Stuart Hall.

Se puede decir que los niños del grupo A, del grupo B y algunos del grupo C mantienen un lectura negociada, ya que adoptan ciertos mensajes y estructuras que delimita el audiovisual, pero al ser incorporadas y reproducidas por ellos son enteramente mediadas por sus instituciones de formación, donde su individualidad se hace presente y su aporte de acuerdo a sus vivencias, su pensamiento y su constitución como ser humano no permiten que las intenciones del productor influyan completamente en sus formas de ver, por tanto se descarta completamente la pasividad de esta audiencia.

La negociación se da en tomar ciertos elementos a los que se refiere el productor y que permiten su comprensión, y el aporte que los niños hacen con sus propios recursos de interpretación que al ser reconstruido marca la diferencia, así ellos no realizan una copia exacta del audiovisual y las intenciones de producción.

Por otra parte, algunos niños del grupo C mantienen una lectura totalmente oposicional puesto que la película no refleja los patrones a los que ellos comúnmente están acostumbrados a compartir, el rechazo por la producción y su mensaje es evidente.

De esta manera, se analiza que las lecturas de estos niños no corresponden de manera total a las intenciones del productor, por lo tanto, no existe una lectura guiada, lo que implica, que la audiencia infantil en estudio tiene su propia forma de asimilación e interpretación del audiovisual, y deja de lado la pasividad como receptor, para así,

romper con la concepción del esquema de audiencia pasiva y débil sujeta a la influencia directa de los pensamientos delimitados por los productores de los medios de comunicación y se convierten en entes reproductores de sentidos, influenciados por su contexto y por ciertos parámetros guías del contenido del audiovisual, así también, no se llega a determinar una democracia sociosemiótica, en el que, la audiencia tiene todo el poder de construcción de sentido.

Por tanto, todos los momentos manifestados en el modelo sociosemiótico, se logran articular de manera secuencial e integradora, de sus tres aspectos, los mismos que le permiten forman parte de un todo, alimentándose continuamente el uno del otro, formándose un círculo productor y reproductor de sentidos mediados por sus contextos.

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Este apartado permite delimitar, de manera deductiva y sintética, las manifestaciones últimas del presente trabajo de investigación, con el fin de responder a la primera pregunta de investigación planteada, dentro de la definición del problema: ¿De qué manera este producto de la fealdad (*Shrek I*) es consumido por los niños y cómo se apropian ellos de los mensajes? Dentro de esta pregunta central se encuentran dos variables específicas: el contenido de la película y el consumo. Para ello el estudio se enfocó en analizar estos dos aspectos bajo el modelo de la sociosemiótica. Además se realizó un sondeo sobre la circulación y distribución, considerado como el contexto mediador dentro de la producción y el consumo.

En primera instancia se realizó el análisis de contenido, en la misma que se destacaron dos aspectos específicos:

- La narración que comprende la estructura narrativa, el significado de las escenas y la ideología última del audiovisual.
- El tratamiento de los personajes tanto en su forma como en su fondo, con el fin de delimitar la manera en que se maneja la fealdad.

La estructura narrativa que maneja es propia de su producción, con una claridad temporal, que permite tener una secuencialidad lógica y lineal, para su fácil asimilación, especialmente, si está dirigida a una audiencia infantil. El esquema es el siguiente:

De scripción de la cotidianidad	Al teración de la cotidianidad	Ini cio de la restauración	As ignación de una prueba al héroe	A gradeci- miento al héroe	En amora- miento del héroe y heroína	Se paración temporal	Re ivindica- ción y retorno	nión eterna
--	---	----------------------------------	---	-------------------------------------	---	----------------------------	--------------------------------------	----------------

Posteriormente, se llega a establecer el significado ideológico de la narración concebido como el gran sintagma de la película dentro de su diégesis. En el caso *Shrek I* se puede dilucidar que el contenido es el mismo que se ha trabajado en películas

anteriores, relacionadas a dibujos animados de princesas, reyes y monstruos, en el que la bipolaridad de bien y mal constituyen la fundamentalidad narrativa.

Los términos fealdad, superación, amor y felicidad son las cuatro palabras claves que se agrupan en dos conceptos fundamentales: felicidad y superación, correspondientes a pensamientos propios de un sistema capitalista, funcional y terrenal, y un segundo concepto amor y fealdad poco manifestado y antagónico dentro de la ideología capitalista.

En lo que corresponde al tratamiento de los personajes y sus funciones, el manejo físico y estético marcan la diferencia con producciones animadas similares. La función de los personajes fue adoptada de esquemas conocidos y asimilados, previamente, por la audiencia dentro del lenguaje audiovisual, pero, es importante señalar que dos o más funciones pudieron ser adaptadas a un mismo personaje para delimitar, por ese lado, su diferencia. El tratamiento de un héroe y una princesa, ayudado de su mejor amigo y con la oposición de su villano constituyen los papeles principales de la narración.

Una vez analizado el contenido, se puso en marcha la investigación de consumo, y en base a los ejes centrales detectados, se pudieron analizar varias interpretaciones, lecturas y apropiaciones de la narrativa y sus personajes por parte de la audiencia infantil seleccionada. En este punto es importante mencionar, que muchas de las lecturas de los niños/as son mediadas por el entorno y las instituciones que forman parte de su formación, estas variables están presentes, constantemente, en la constitución del infante y son tomados como referentes a la hora de interpretar y reconstruir la historia y sus personajes. Hay momentos en los que son más visibles y reflejan clara y participativamente estos entes mediadores.

La investigación se dividió en tres grupos A, B y C con las características de

estrato medio alto, medio y medio bajo dentro de los conceptos definidos en el capítulo cuatro. Existen semejanzas propias de la edad y el género, y diferencias características de su entorno en sus lecturas y apropiaciones.

Dentro de las semejanzas, con respecto a la narración, que trascienden edad, género, nivel social y económico, se pueden establecer que los niños/as no tienen ningún interés por el aspecto romántico y todo lo que tenga que ver con su proceso de enamoramiento, si bien es cierto, las niñas enfocan su atención en ello (pero lo hacen en situaciones muy puntuales), más que los niños, pero, no es su enfoque principal. Así también, al momento de recontar la historia, no todos, asimilan la estructura narrativa manifestada por el contenido de la película; la fragmentación de la película en escenas y acciones son aspectos visibles en los niños, ellos adoptan su estructura de acuerdo a su propia forma de mirar, por ello saltan, unen, cambian de lugar escenas y acciones, con focalización en aquellas que más llamaron su atención. La moraleja de la película es definida por todos los niños en términos morales y de valores bajo la bipolaridad de bueno y malo con altas cargas subjetivas.

Una variable que cruza estas incorporaciones e interpretaciones corresponde al género, los niños centran más su atención en las escenas de peleas y acción, donde viven, rien y se involucran con la película; mientras que las niñas centran más su atención en la princesa, el rescate y el matrimonio con un estilo más fantasioso y emotivo.

Otra de las variables importantes es la edad, los niños más pequeños tienen mayor confusión con respecto a la narrativa, su estructura y el mensaje, no formulan conclusiones (visibilizadas en las moralejas), retienen imágenes, palabras y canciones con las que se identifican y tienen mayor impacto en ellos, identifican claramente a los personajes en buenos y malos; mientras que los niños más grandes asimilan de manera

más estructurada y lógica el contenido, obtienen conclusiones básicas, limitadas por el bien y el mal; así también, los de mayor edad tienen indicios críticos donde su pensamiento es importante e identificado.

Por otra parte, la variable principal que delimita en gran medida el consumo y la apropiación es el estrato social. Los niños del grupo A tienen una lectura más distante, la incorporación, asimilación e interiorización es menor que en los otros dos grupos. Existe mayor distracción y su vivencia se limita a risas y suaves comentarios. Sus personajes de identificación son Shrek y Burro, para los niños; Dragona, Burro y Fiona para las niñas. En este grupo la importancia de los valores morales son fundamentales en la manifestación de los mensajes.

En el grupo B se da mayor incorporación de los niños en la película, su vivencia, asimilación e interiorización es mucho mayor, a tal punto que, ellos hablan con los personajes sin delimitación espacio-temporal. Los niños se identifican con Shrek y Burro, mientras que las niñas lo hacen con Fiona. En este grupo la carga moral y religiosa es un factor que marca continuamente en la simulación de los mensajes de la película.

El grupo C, por su parte, presenta una clara división entre aquellos que disfrutan con la película y aquellos que la rechazan explícitamente, quienes lo aceptan viven, se incorporan, se adentran y manifiestan abiertamente su gusto. Por otra parte, los que rechazan miran de lejos, tratan de no involucrarse, su silencio y quemimportismo es evidente y tratan de hacer otras cosas en lugar de estar en contacto con la película, además, manifiestan su disgusto en sus comentarios escritos y verbales y participan poco en las dinámicas. Las niñas, a la hora de personificar a Fiona, rechazan al personaje porque no logran identificarse con lo que ellas son y con lo que ellas quieren, el ideal de princesas ya no forma parte de su pensamiento, existen otros prototipos.

De esta manera, se puede ver que sí se establecen, en ciertos aspectos, los gustos manifestados por Bourdieu en la alta y baja cultura, los niños del grupo A y ciertos niños del grupo B tienen mayor control en la manifestación de sus sentimientos, mientras que los niños del grupo C y parte del grupo B son más expresivos y se incorporan fácilmente a la narración, sin olvidar que parte del grupo C genera resistencia sin darle mayor importancia al audiovisual.

Dentro de las coincidencias entre intenciones de producción y consumo, con respecto al tipo de lectura que manifiesta Stuart Hall, se puede decir que los niños del grupo A, del grupo B y algunos del grupo C mantienen una lectura negociada, ya que adoptan ciertos mensajes y estructuras que delimita el audiovisual pero al ser incorporadas y reproducidas por ellos adoptan su propia individualidad. Por otro lado, algunos niños del grupo C mantienen una lectura enteramente oposicional, puesto que la película no refleja los patrones a los que comúnmente están acostumbrados a compartir, el rechazo por la producción foránea y su mensaje es explícito y directo.

Por otra parte, la fealdad es asimilada en su totalidad por la parte estética, sin embargo, la carga moral de bueno y malo también delimita la fealdad de los personajes, un personaje con un papel positivo es bonito a pesar de que su físico es antiestético. Empero, los niños pequeños no asimilan esta diferencia entre el interior y el exterior de los personajes y se confunden, por lo que manifiestan que un personaje es bonito y feo al mismo tiempo sin encontrar explicación para tal hecho.

Así, se puede decir que la película contribuye a afirmar los cánones establecidos por la sociedad occidental y capitalista. El amor y la unión de pareja heterosexual formados en el matrimonio, la superación y la felicidad son los hilos conductores a los que el mensaje apunta. Los niños por su parte no se detienen a cuestionar este aspecto porque la concepción moral de bien y mal están dados como hechos sobreentendidos y

asimilados anteriormente por su formación, además sus construcciones mentales están delimitadas desde pequeños por las instituciones de formación; pero, lo que si cuestionan y se detienen a mirar es la fealdad de los personajes, esto implica que la forma y el aspecto estético sí influye en gran medida en la mirada de la audiencia infantil en estudio.

Por tanto, la película lleva a afirmar en su contenido los cánones sociales vigentes, pero lo que cambia y lo hace diferente es el tratamiento de la fealdad en sus personajes para así trastocar los papeles, pero, en el fondo alimenta la concepción antagónica de belleza y fealdad para así contribuir a la afirmación de estos conceptos inseparables que los define como tal. Es por esta diferencia física, que los niños, especialmente los más pequeños, no logran identificar y catalogan al personaje de Shrek como bueno y malo, bonito y feo al mismo tiempo. El contenido de la película es presentado como tradicionalmente se lo ha manejado en estos géneros infantiles, pero la envoltura en que se expone (la forma) es lo que cambia y marca la confusión.

Así, se puede mirar que este proceso sociosemiótico, forma parte de un todo integrado, donde el uno se alimenta del otro, y esa construcción de sentidos no forma parte únicamente de un ente poderoso como medio masivo de comunicación, sino también, de entes mediadores y de audiencias de recepción como reproductores de sentidos; sin las audiencias, las producciones no tendrían contenidos, ni temas para trabajar, ya que, lo que no gusta al público éste lo rechaza, por tanto, toda producción está dada en sentido de una audiencia y viceversa.

Dentro de la recomendación es importante tener en cuenta que los niños no pueden ser vistos jamás como sujetos pasivos de consumo y receptores de mensajes (como antiguamente, las corrientes de estudio de recepción los percibían), ellos crean, reinterpretan, inventan nuevas historias paralelas, critican desde su óptica y con sus

parámetros lo que forma parte de su mundo. Por tanto, todos los productos comunicacionales dirigidos hacia el mundo de los niños deben ser mirados desde esa perspectiva, no se puede dar tanto énfasis al amor de pareja cuando para el niño es lo último que importa por sus características propias en el proceso de crecimiento, después estamos pensando en cómo frenar ese crecimiento precoz que ellos presentan y el adelanto a su edad, si el contacto que ellos tienen desde que nacen es el placer y el libido inmerso en todas las imágenes y sonidos comunicacionales. El mundo de los adultos y productores de contenidos comunicacionales para los niños debe ser transformado hacia su punto de vista y temas de interés con alto grado de responsabilidad y sensibilidad, entonces es allí cuando se deberá recordar cuando la vaca fue ternero.

BIBLIOGRAFÍA

Libros y folletos

- Barbieri, Daniele. *Los lenguajes del Cómic*. Barcelona, Ediciones Paidós, 1993.
- Barthes, Roland, y otros. *Análisis estructural del relato*, Barcelona. Editorial Niebla, 1976.
- Bericat, Eduardo. *La investigación de los métodos cuantitativos y cualitativos en la investigación social*, Barcelona, Editorial Ariel, 1998.
- Bourdeu, Pierre. *La distinción. Criterios y bases sociales del gusto*. Madrid, Taurus, [1979] 1991.
- Castro, Karina y José Rodrigo Sánchez. *Dibujos animados y animación*. Quito, Ediciones Abya-Yala, 1999.
- Buzzatti, Gabriella y Anna Salvo. *El cuerpo – palabra de las mujeres*. Madrid, Cátedra, 2001.
- Chavez, Humberto. *Espacio del arte*. Medellín, Universidad de Antioquia, 1955.
- Checa, Fernando. *El Extra: las marcas de la infamia*. Quito, Corporación Editora Nacional, 2003.
- Costa, Antonio. *Saber ver el cine*. Buenos Aires, Editorial Paidos, 1988.
- Crompton, Rosemary. *Clase y estratificación: una introducción a los debates actuales*. Madrid, Tecnos, 1993.
- De Certeau, Michel. *La invención de los cotidiano I. Artes de hacer*. México, D.F., Universidad Iberoamericana, A.C., 1996.
- De Diego, Estrella. *El andrógino sexuado*. Madrid, Visor, 1992.
- De Santis, Pablo. *La historieta en la edad de la razón*. Buenos Aires, Paidos, 1998.
- Ewen, Stuart. *Todas las imágenes del consumismo*. México D.F., Grijalva, 1988.

- García Canclini, Néstor, “ El consumo cultural una propuesta teórica”, en *El consumo cultural en América Latina. Construcción teórica y líneas de investigación*, compilado por Guillermo Sunkel. Santafé de Bogotá, Convenio Andrés Bello, 1999.
- García Canclini, Néstor. *Consumidores y ciudadanos: conflictos multiculturales de la globalización*. México, Editorial Grijalbo, 1995.
- Gómez, Diego. *Semiótica Publicitaria, estructura del anuncio televisivo*. Quito, Ediciones CAMPUS Universidad Tecnológica Equinoccial, 1993.
- Greimans, AJ. *Semántica estructural. Investigación metodológica*. Madrid, Editorial Gredos, 1976.
- Jensen, Klaus y Kart Rosengren. “Cinco tradiciones en busca del público”, en *En busca del público. Recepción, televisión, medios*, compilados por Daniel Dayan, Barcelona, Gedisa, 1997.
- Lafuerte, Antonio y Nuria Valverde. *Monstruos y seres imaginarios en la Biblioteca Nacional*, catálogo. Madrid, Ministerio de Ecuación y Cultura Biblioteca Nacional, 2000.
- Lozano Rendón, José Carlos. *Teoría e investigación de la comunicación de masas*. México, Longman de México editores, 1996.
- Martín Barbero, Jesús. *De los medios a las mediaciones*. Bogotá, Editorial Gustavo Gili, 2003.
- Martín Barbero, Jesús. “Recepción de medios y consumo cultural: travesías”, en *El consumo cultural en América Latina. Construcción teórica y líneas de investigación*, compilado por Guillermo Sunkel. Santafé de Bogotá, Convenio Andrés Bello, 1999.
- Martín Barbero, Jesús, *Oficios de Cartógrafo. Travesías latinoamericanas de la*

comunicación en la cultura, Bogotá, Fondo de cultura Económica, 2002.

- Maffesoli, Michel. *El nomadismo. Vagabundeos iniciativos*. México, Editorial Fondo de Cultura Económica, 2004.
- Mukarovsky, Jan. *Escritos de estética y semiótica del arte*. Barcelona, Editorial Gustavo Gili, 1977.
- Orozco Gómez, Guillermo. *Televisión, Audiencias y Educación*. Bogotá, Grupo Editorial Norma, 2001.
- Pérez Gauli, Juan Carlos. *El cuerpo en venta*. Madrid, Cátedra, 2000.
- Propp, Vladimir. *Morfología del cuento*. Madrid, Editorial Fundamentos, 1992.
- Puig, Xavier, “Una aproximación al cine fantástico”, en *El cine fantástico*, compilados por José María Latorre. Barcelona, Publicaciones Fabregat, 1981.
- Puig Peñalosa, Javier. *Seminario de estética y antropología del cine fantástico*, Quito, UIDE, 2006.
- Rivière, Margarita. *Crónicas virtuales*. Barcelona, Editorial Anagrama, 1998.
- Rodrigo, Miquel. *Los modelos de la comunicación*. Madrid, Editorial Tecnos, 1995.
- Sarlo, Beatriz. *El imperio de los sentimientos*. Buenos Aires, Editorial Norma, [1985] 2000.
- Squicciarino, Incola. *El vestido habla: consideraciones psico-sociológicas sobre la indumentaria*. Madrid Cátedra, 1990.
- Varela, Mirta. *Recepción*, material obtenido del curso Temas actuales de la comunicación: enfoque en los estudios de recepción. Quito, UASB, 2005.
- Yehya, Naief. *El cuerpo transformado*. México D.F., Paidós, 2001.

- **Páginas Web**

- Hall, Stuart. “La iniciativa de la comunicación – codificar y decodificar”, en www.comminit.com/la/tendencias/lact/lasld-34.html. Junio 2004.
- Leal, Carlos. www.cinestrenos.com, 2003.
- www.academiausa.edu.ec
- www.artehistoria.com/historia/personajes/7712.htm
- www.cine-butaca.com.mx
- www.ecosolidariedade.com.br/fotos-shrek-gato-das-botas.html
- www.elmercurio.com.ec
- [www.es.wikipedia.org/wiki/Cine de animaci%C3%B3n#Breve Historia de la animaci.C3.B3n](http://www.es.wikipedia.org/wiki/Cine_de_animaci%C3%B3n#Breve_Historia_de_la_animaci%C3%B3n)
- www.hoy.com.ec/NotiDinero
- www.lacapital.com.ar
- www.laotrainformacion.com/p_1.htm
- [www.mipunto.com/temas/1er trimestre04/historia animacion.html](http://www.mipunto.com/temas/1er_trimestre04/historia_animacion.html)
- www.mundodisney.net/biografia/
- www.ricochet-jeunes.org/es/biblio/films/bellaybestia.html
- www.spelman.edu.ec

ANEXO 1

A. Observación.

- **Película:** *Shrek I*.
- **Tipo de película:** comedia infantil.
- **Formato:** DVD, animación en 3D,
- **Duración:** 83 minutos.
- **Idioma:** español.
- **Número de escenas:** 21.
- **Lugar de los hechos:** un bosque encantado.
- **Personajes principales:** Shrek, Princesa Fiona, Burro y Lord Farquard

B. Estructura de forma

- Escenografía: son cuatro escenarios, básicamente, donde se desarrolla la película, así:

La escenografía primaria, donde se desenvuelve la trama principal de la película corresponde a un bosque tropical, que tiene la característica de ser un bosque encantado, porque en él viven todos los personajes de varios cuentos de hadas. Compuesto de árboles grandes, frondosos y muy verdosos, flores de varios colores, en especial sembríos de girasoles, hierba muy verde, tierra, riachuelos y lagos de agua cristalina, animales como pájaros de colores, sapos, serpientes, etc.

Dentro de este bosque, se encuentra un pantano, donde se ubica la casa de *Shrek*. Es una casa rústica hecha de madera, piedra y paja; su decoración interior es muy sencilla está decorada por una mesa, dos sillas, un sillón, una cama, mesas de apoyo, repisas de cocina, un fogón de leña, escasos adornos como: jarrones de barro, floreros y utensilios de cocina.

El castillo del Lord *Farquard* y su pueblo, es un tercer escenario, su estilo arquitectónico corresponde a la época medieval, está formado por casas pequeñas, uniformemente decoradas, jardines vistosos y balcones. El castillo está compuesto de varias habitaciones, su estilo es medieval con ciertas combinaciones contemporáneas tales como: la decoración en las cubrecamas, los cojines de cuero negro brillante, la vajilla, los utensilios, objetos varios como: lámparas y floreros.

Un cuarto escenario, corresponde al castillo dentro de un volcán, donde se encuentra la princesa custodiada por la dragona, de igual manera es de estilo medieval, denota ser grande, y algo monstruoso, pero, su interior está en ruinas y exteriormente bordea un ancho mar de lava.

a) Tratamiento fotográfico.

- Color: dentro de los colores utilizados en la película existe una primacía del verde muy vivo, los colores intensos son los más utilizados como: el amarillo, anaranjado, rojo, fucsia, azul y celeste. Los colores de contraste, que usa la película, son: el gris, blanco, negro y café.

En general, al ser una película infantil, los colores son lo que más llama la atención, su vistosidad y luminosidad son muy bien apreciadas.

- Iluminación: el tipo de iluminación que predomina es la luz natural del día, especialmente luz natural mediana, al no marcar fuertemente las sombras de los personajes y objetos. El uso de una luz suave o difusa, caracterizada por el atardecer, es un elemento sutilmente utilizado y muy resaltado. Por la noche, la iluminación nocturna indirecta del fuego, la luz de la luna, crean ambientes de misterio y dificultad.

En interiores predomina la luz indirecta sobre las paredes, con iluminación lateral izquierda y derecha, ésta resalta a los personajes y objetos principales. Existe uso de contraluces y luz inferior, para crear situaciones y personajes tenebrosos.

- Texturas: las texturas que predominan en los escenarios son ásperas, tales como: madera, roca, ladrillo, cemento, bloque, cabuya, paja y metal. La textura de la piel de los personajes es lisa, de ciertos animales y personajes de cuentos de hadas es rugosa. La ropa de la princesa y el Lord denotan texturas suaves, lisas y rígidas.

b) Lenguaje audiovisual.

- Planos: existe un juego acertado de varios planos, cada uno de ellos cumplen sus funciones específicas.

Los grandes planos generales son utilizados, en su mayoría, para mostrar los escenarios en los que se desenvolverán las tramas y en el lugar que se ubicarán los personajes, tales como: los paisajes, el bosque de fantasía, la casa del ogro y su contexto, el pueblo de *DuLoc*.

Los planos generales sitúan específicamente a los personajes en los espacios donde se desarrollarán las escenas, muestran escenarios y situaciones, tales como: el ogro en su pantano, la gente del pueblo en la persecución al ogro, la lucha del ogro por ganar su territorio, en la boda del lord y la princesa, las criaturas de cuentos de hadas al ser encarceladas y desalojadas en el pantano del ogro, las criaturas en la boda de los ogros, el dragón en el castillo; el ogro, el burro y la princesa en el campo camino al castillo.

Los planos en conjunto son predominantes, puesto que, en general el ogro está siempre acompañado del burro o de la princesa, las criaturas de cuentos de hadas están siempre en unión con otras criaturas, se presentan muy poco solas.

Los planos americanos, se manifiestan en la realización de acciones de los personajes, tales como: la persecución de la gente del pueblo al ogro, la entrega de las criaturas de hadas a los carcelarios, el enamoramiento del ogro y la princesa en el bosque, el matrimonio de la princesa y el lord, entre otros.

Los planos medios, tanto largos como cortos, mantienen también su predominancia en la película, estos se caracterizan, por mostrar, no solo las acciones de los personajes sino también sus actitudes y reacciones ante los hechos, tales como: las criaturas de cuentos de hadas en la captura y en el escape, cuando el ogro y la princesa comen, cuando el lord interroga al muñeco de galleta, cuando escoge a su futura reina, con el espejo, cuando el lord pide matrimonio a *Fiona*, entre otros.

Los primeros planos y *close up*, por su parte, muestran detalles de expresiones y objetos que marcan relevancia en la escena, tales como: rostros de los personajes cuando sonríen, cuando hablan, cuando el ogro grita, en los besos del ogro y la princesa, en las tristezas de las criaturas de cuentos de hadas, en el miedo del burro, en el rostro malvado del lord cuando tortura al hombre de jengibre, en la tristeza de la dragona; también, los primeros planos muestran objetos que denotan relevancia en la significación de la película como: utensilios de limpieza de *Shrek* (ropa, toalla, cuerda de ducha, pasta dental, cepillo, fogón, asador, globos de animales, afiches de captura, entre otros).

- Angulaciones: las angulaciones muestran el punto de vista, con el que serán mirados los personajes y los objetos, desde la cámara; cada toma indica una connotación psicológica en el espectador, así: en el personaje de Shrek, los ángulos de toma, son en contrapicado este tipo de angulación dota al personaje de cierta superioridad, extrañeza, fuerza, valentía y salvación. Sin embargo, existe una toma con la angulación en picado, donde muestra a Shrek, en el lago, soltando gases, esto denota una posición de inferioridad.

El burro, en la mayoría de tomas, es mostrado con angulaciones en picado: al momento de ser encarcelado, al encontrarse con el ogro, al ser acorralado por la dragona, etc., todas estas denotan debilidad, impotencia y miedo. Pero, al realizar acciones heroicas, su ángulo de toma es contrapicado e indica superioridad y libertad.

Para la princesa, en la mayoría de las tomas, el ángulo es normal, pero al momento de ser rescatada y pelear con sus agresores (*Rbbin Hood* y los mosqueteros), el ángulo de toma es contrapicado, lo que demuestra supremacía e importancia. Se usa la angulación en contrapicado, cuando se descubre que es una ogra, e inspira miedo y superioridad. El ángulo en picado, se usa para la princesa, al momento en que ella está en contacto con el ogro.

Las angulaciones, que presentan al lord, se intercambian entre contrapicado y picado. Cuando se le representa con poder y seguridad, el contrapicado produce su efecto, mientras que, por su tamaño el picado es muy usado, esto también, tiene su uso en actitudes maliciosas y sentimientos inferiores.

Para los personajes de cuentos de hadas, sus ángulos de toma, en su mayoría, son normales, en ciertas ocasiones son presentados con angulaciones en picado, que denotan inferioridad y sumisión.

En los guardias y el verdugo, la angulación predominante es el contrapicado, ésta

denota superioridad de acción y poder. Pero, al ser asustados por el ogro, su angulación es en picado, lo que denota inferioridad y sumisión.

La dragona, por su parte, es representada en ángulo contrapicado por su gran tamaño, así representa fuerza, poder y control.

- Movimientos de cámara: entre los movimientos de cámara utilizados en el transcurso de la película se encuentran: el *tild dow* y el *tild up*, especialmente, en el personaje del ogro. *Zoom in* para detalles de personas y objetos y *zoom out* para mostrar paisajes y ubicaciones. Paneo general de los entornos, donde se ubican los personajes. *Traveling* y cámara subjetiva para persecuciones de corta duración.

c) Segmento sonoro.

- Voces: el tono, el timbre, el acento y la forma de las voces de los personajes marcarán pautas que influenciarán en el análisis de la película, es por ello que, las voces se analizarán de acuerdo a los personajes destacados de la película.

El ogro Shrek: voz aguda, fuerte, para asustar, pero suave y delicado para. Alza la voz muy seguido. Su grito es fuerte pero oscuro. La risa es gruesa y gutural. El tiempo de hablado es normal. Su forma de hablar es español – latino, con algunas jergas mexicanas. Su tono es amigable.

El burro: su voz es aguda, con acento mexicano y tono cómico. Uso de jergas propias del estado mexicano como: *chido*, *ajuera*, *gacho*, etc. Altos y bajos en el acento de la voz. Habla rápido. Su risa es aguda y chillona.

La princesa Fiona: su voz es aguda, suave y con un tono impositivo. Al momento de ser rescatada, su acento es en castellano antiguo, con la utilización del vosotros, para luego cambiar a un español latino. Su voz es tipo soprano al cantar.

Lord *Farquard*: su voz es dura, profunda, grave y segura. La risa es maléfica. Habla en buen español.

Las criaturas de cuentos de hadas: sus voces son infantiles, agudas, suaves y chillonas, para los pequeños. El espejo mágico, tiene una voz grave, segura y dura. *Robin Hood* tiene una voz con acento francés, sonido gutural y agudo.

La dragona: su rugido es muy fuerte, duro y grave.

El verdugo y los guardias: los guardias tienen voces graves, fuertes, seguras, que denota voces de mando. La voz del verdugo es grave, suave, lenta, es como la voz que se usa para simular a los tontos.

Hombres del pueblo: sus voces son graves, misteriosas, de manera susurrante.

Sacerdote: su voz es grave y lenta.

- Locuciones en off: es la voz de un hombre, profunda, cuando lee el libro inicial lo hace en forma pausada. Esta voz de hombre, profunda, dice: "...y vivieron feos para siempre".

- Música: la música se describe, en función al ritmo y la tonalidad, que acompaña todas

las escenas de la película. Están descritas en orden secuencial, de inicio a fin, como se sucede en la película, así: música clásica, suave, especialmente de pianos y violines, voces agudas de sopranos, denota dulzura y delicadeza. Canción en inglés tipo rock-pop, 1 tiempo, música rápida. Música suave tipo pop romántico, 4 tiempos. Música clásica, rápida, de alegría y picardía, 3 tiempos. Música clásica, de misterio, fuerte y profunda. Música tipo jazz, movida. Canción pop, suave. Canción infantil, rápida, de alegría, 2 tiempos. Música clásica, de pelea rápida, unidad de varios instrumentos especialmente trompetas. Canción tipo rock, rápida, 1 tiempo. Canción tipo rock de los años 60, 2 tiempos. Música clásica, con trompetas fuertes de imponencia. Música clásica, lenta, de misterio. Música clásica, rápida, en sus instrumentos hay platillos y batería, lo que denota victoria, alegría, rescate. Música romántica, suave, de cuerdas y piano. Canción de acordeón, rápida. Canción tipo pop-rock, romántica. Canción romántica, suave. Música clásica, fuerte, de misterio. Música clásica, suave. Canción de piano, suave y romántica, denota ternura. Música clásica, con redoble de tambores, platillos y trompetas, rápida, denota alegría. Música clásica, suave, pero profunda. Música clásica, denota persecución por lo que es rápida, hay uso de pianos y trompetas. Canción movida, en inglés, tipo rock pop, rápida.

- Ruidos y sonidos: sonido de arpas, sonido de maderas, de agua dura, de enjuague bucal, vidrio roto, sambullido de agua, insectos, mariposas; sonidos de voces susurrando, sonido de eructos, de pisadas fuertes y suaves, pasos en hierbas secas. Sonidos de pájaros muy perennes en gran parte la película, cierre de puerta. Sonido de puerta abriéndose, pasos pequeños. Sonidos de mordedura y risas de mujeres. Sonidos de campanas. Sonidos de aplausos, redoble de tambores. Sonido de reloj. Sonido de disparo de cámara fotográfica. Sonidos de trompetas, ovación de la gente, silbidos, rompimiento de hojas y tallos de árboles. Sonido de olfatear. Sonidos de maderas viejas. Sonidos de truenos y juegos pirotécnicos. Sonidos de caída de metales, puertas rechinantes. Sonidos de cadenas de metal. Sonidos de movimiento de paquetes. Sonido de agua y de grillos. Sonido de rebobinado de cinta y de voces, el croar de un sapo, el volar de pájaros y murciélagos. Sonidos de rompimiento de maderas, de ronquido, de rechinado de caballos, de murmullo de gente y admiración.

C. Descripción del corpus en unidades de significación.

Secuencia 1: el desalajo

Escena 1: cotidianidad de *Shrek*.

La escena inicia con una iluminación angelical al libro de cuento de hadas, el mismo que, hoja tras hoja, describe la situación típica del rescate de una princesa por un príncipe, de manera romántica; de pronto, en primer plano, una mano verde grotesca arranca la hoja que describe el beso de amor; la toma se abre y la mano verde

es la del ogro, quien lee el libro en el escusado para pasar el tiempo, esto denota su repulsión hacia toda la cursilería de cuentos de hadas, pero, de alguna forma le atrae el romanticismo.

Las siguientes tomas muestran las actividades cotidianas que el ogro realiza por la mañana, se baña en lodo, se lava los dientes con crema de gusanos, se mira al espejo como objeto de identificación; todo esto connota al ogro como un ser sucio, pero muy carismático, porque aparece feliz, en todas las actividades que realiza. Su apariencia física es desagradable, por ello pinta un cartel, que se muestra como un monstruo malo. Entre el libro y el apareamiento del ogro, la música marca un rompimiento de escenas muy grande, puesto que al inicio es romántica y suave, mientras que, con el apareamiento del ogro, se torna una música rápida, alegre y descomplicada.

Por otra parte, en el pueblo preparan el ataque para apresarse al ogro (al correr con sus antorchas se realiza una analogía con las rebeliones de Francia de los años de 1842 y 1848, donde persiguen a los malos en pos de su libertad), pero, al momento en que le miran se asustan. El ogro, aprovecha para aterrorizarlos con un grito, donde se muestra en primer plano el rostro, con una boca grande, con grandes dientes sucios, le chorrea una baba y se vislumbra el agua de la saliva, esto provoca un gran grito. Este plano se realiza en ángulo contrapicado, con una iluminación baja y horizontal que acentúa las sombras, a un lado del rostro, así, connota miedo; a esto se incorpora el sonido de un grito fuerte, grueso, largo y con mucha potencia.

Escena 2: Burro y Shrek se conocen.

Las criaturas de cuentos de hadas son apresadas para ser desalojadas del bosque encantado, se entregan recompensas por ellas, en estas tomas es muy importante ver que ellos aparecen como ladrones, ya que están en jaulas y con esposas.

Un burro forma parte de los relegados, su característica es que habla, pero no lo hace sino hasta ser rociado con polvo mágico de “La campanita de *Peter Pan*”, esto le permite volar y en ese instante habla, pero pronto se cae y huye para no ser apresado. En su huida se topa con el ogro, quien asusta a los guardias, y salva la vida del burro; él se siente muy agradecido y le persigue, en su caminar habla mucho y lo revolotea como una mariposa; el ogro se enoja porque no quiere estar con nadie, pero el burro lo único que quiere es compañía, amistad; el ogro trata de asustarlo pero al burro eso no le interesa, es más grande su interés de estar acompañado. El ogro al ver tal reacción se resigna a su compañía, pero, lo rechaza en cada ocasión que puede. Esta unión marca la necesidad del héroe de contar con un ayudante, quien posteriormente será lo salvará de su mala decisión.

Escena 3: invasión.

En la tranquilidad de su hogar, un ambiente doméstico, de estilo rústico, iluminado por la luz del fogón, el ogro es interrumpido por las criaturas de cuentos de hadas; inicia con unos ratones, ciegos, pequeños e indefensos, parados en la mesa quienes tratan de acomodarse para dormir, luego su mesa se ve invadida por el ataúd de la Blanca Nieves, que es empujado por los siete enanos y su cama ocupa el lobo de la *Caperucita Roja*, todos ellos buscan un sitio para refugiarse, el ogro confundido y molesto sale al patio y encuentra a una millonada de criaturas, sorprendido, trata de desalojarlos sin conseguirlo, ya que el villano expulsó a todas las criaturas porque eran un estorbo en su reino, ésto marca el inicio de la decisión, del ogro, para ir al villano a pedir la devolución de sus tierras; esta decisión es respaldada y aplaudida por todos, ya que ven en él a su héroe salvador.

La unión de todos aquellos personajes delimitan una situación inverosímil, ya que cada uno de ellos tiene su propio espacio, su propio cuento, pero, al ser desalojados, no solo marcan una desterritorialización de un lugar físico, sino de toda una tradición de dibujos animados infantiles que evoca un plano a nivel sentimental; ellos se quedan sin espacio, sin ningún lugar, "...se sueltan de las amarras, en que nos exiliamos y huimos para devolverle su sabor a aquello que, sometido a los rudos golpes de la rutina, ya no lo tiene..."¹; de esta manera, estos personajes se convierten en una parodia, que formaron parte varias generaciones infantiles, para dar paso, a una nueva generación de héroes y personajes infantiles, salidos de la rutina.

Secuencia 2: asignación de prueba y superación (rescate de la princesa).

Escena 4: elección de princesa.

En el castillo oscuro, de paredes frías hechas de bloque, donde habita el lord, se encuentra el muñeco de jengibre, él es torturado por el verdugo. En esta escena aparece el lord como villano, quien se caracteriza por ser de estatura pequeña; después de ser torturada la galleta por el Lord Farquard, él le interroga para saber dónde están las demás criaturas. Esta escena no denota claridad, ni concordancia con la escena anterior, puesto que en esta escena pareciera que las criaturas se escaparon y, en esa acción, capturaron al indefenso hombre de jengibre, pero, en la escena anterior las criaturas manifiestan que fueron desalojadas al pantano del ogro, por lo que existe un error de narración y concordancia, ¿fueron desalojadas o se escaparon? No está claro. Por esto, la escena puede ser catalogada como de relleno, por tener un diálogo, que no lleva a ninguna parte, ni tener sentido alguno. Así cumpliría una función catalítica².

¹ Michel Maffesoli, *El nomadismo. Vagabundeos iniciativos*, México, Editorial Fondo de Cultura Económica, 2004, p. 19-79.

² Roland Barthes en su libro *Análisis Estructural del relato* describe al término catálisis como aquellas funciones que dentro del nudo del relato no son importantes ya que no aportan a la construcción del

La segunda parte de la escena predomina la presencia del espejo mágico, éste le hace caer en cuenta que, el lord, aún no es rey, es este indicio que permite al lord buscar una princesa para casarse y cumplir su cometido de ser rey. Para ello, el espejo mágico le presenta tres princesas, la peculiar manera de ser presentadas marca la atracción y diferencia de la escena, ellas son introducidas a manera de concurso, con la modalidad de tarjetas para escoger, describe a cada una de ellas, de manera peculiar, y resalta sus características desde puntos de vista jamás antes visto en los dibujos de cuentos de hadas. La manera en que, el lord escoge a la princesa es al azar, influenciado por el verdugo, quien se presenta como una persona de bajo intelecto porque no sabe ni contar. El espejo trata de advertirle de algo, de la princesa elegida, pero al lord no le interesa, él nada más quiere buscar al hombre que la rescate, para su beneficio. Todo este proceso de selección es acompañado por una típica canción de concurso.

Escena 5: selección del héroe rescatador.

El ogro, una vez decidido a pedir su devolución de tierra, va al castillo, éste se caracteriza por ser muy grande (se asemeja en la vida real a la entrada del complejo más grande de diversiones *Magic Kingdom de Walt Disney*), sus casas son perfectamente simétricas, con una sola decoración tradicional, la tienda de recuerdos es semejante a las tiendas de *Walt Disney*, así como también, los muñecos que dan la bienvenida. Shrek y Burro miran todo esto como *ñoñerías*.

En el proceso de selección del héroe rescatador, en el coliseo, el ogro es escogido como el animal, a quien los luchadores tienen que matar, para obtener al ganador; pero, en toda la pelea, el ogro se convierte en el héroe y derriba a todos los soldados y hombres concursantes, las peleas, se tornan en parodia de la serie de luchas WWF, donde el ogro, ayudado por el burro, salen victoriosos; el ogro se vanagloria de su triunfo, y en lugar de ser sacrificado por el lord, es escogido para ser el hombre que rescatara a la princesa del castillo, a cambio le devuelve su pantano y desaloja a las criaturas. En esta escena, se determina, que la escena anterior marca un error de narración, puesto que el lord sabe que las criaturas están en el pantano, porque en esta escena acepta su responsabilidad de exilio, por lo que, la primera parte de la escena anterior, es un relleno, sin sentido en la trama.

Escena 6: camino al castillo

Una vez asignada la prueba, el ogro y el burro recorren días y noches, por varios caminos, para encontrar el castillo y rescatar a la princesa; en este trayecto, el burro y el ogro estrechan sus lazos de amistad. El burro trata, de alguna manera, descifrar la

personalidad del ogro, mediante preguntas; el ogro no le entiende y se enoja, pero al burro no le llegan las ofensas del ogro y continúan juntos su camino. Pasan por campos de girasoles, sembríos de legumbres, praderas, bosques, lugares pedregosos, están juntos mañana y noche, se vuelven verdaderos compañeros.

Escena 7: confrontación con el dragón.

Luego del largo caminar llegan a un volcán, en su interior está el castillo, donde se encuentra la princesa, éste está rodeado de lava y para llegar deben cruzar un puente colgante; el burro entra en pánico, pero, el ogro, a su manera, le hace cruzar y le ayuda a superar el temor. Al ingresar al castillo esperan encontrar al dragón, pero, éste no aparece a la primera, ellos empiezan a recorrer el castillo, para buscar la escalera que conduzca hacia la torre de la princesa; el burro espera encontrar a la princesa, pero, en su lugar encuentra al dragón, éste le persigue con llamaradas de fuego por todo el castillo; el ogro trata de salvarlo y toma por la cola al dragón, esto le ayuda elevarse y le arroja al cuarto de la princesa. Mientras tanto, el dragón persigue al burro hasta acorralarlo; la toma la compone un plano general, en el que se vislumbra la supremacía y la fuerza del dragón, quien se encuentra en ángulo contrapicado con las alas abiertas, el hocico abierto y muestra sus grandes dientes; el Burro está frente al dragón con las orejas caídas como un ser indefenso y miedoso, está apoyado en un pequeño pedazo de roca, por debajo pasa la lava, su situación es de vulnerabilidad total. Sin embargo, al momento en que el dragón lo va a atacar, el Burro le empieza a alagar por la belleza de la sonrisa, lo hace a manera de comercial de pasta de dientes, esto permite vislumbrar que el dragón es una hembra, quien se siente satisfecha por los cumplidos del Burro, así, ella se enamora y le toma de la cola al Burro para llevarlo, en contra de la volunta, a su castillo.

Escena 8: rescate de la princesa.

El ogro logra llegar al cuarto donde estaba la princesa; por su entrada brusca, la princesa se percata de su llegada y se alista para ser rescatada, se recuesta en su cama, toma unas flores, se las coloca en su regazo, se hace la dormida y se prepara para recibir el beso de amor; pero el ogro al acercarse, le mira y le sacude por los hombros para que se despierte, no hace lo usual de los cuentos de hadas tradicionales; ella se sorprende y trata de persuadir al ogro para que cumpla con lo que ella había soñado para su rescate, el ogro apurado, la toma por la mano a la princesa y la jala para salir de la habitación, rompe la puerta de manera violenta; ella trata de hacer de ese momento romántico, pero, a él eso no le interesa; ella le regala un pañuelo en señal de gratitud, pero, él en lugar de guardarlo se limpia el sudor. La princesa se presenta clásica y formal, el acento y la manera de hablar forman parte de un castellano antiguo

y trata, a toda costa, de cumplir su sueño, pero, para poder ser salvada necesitará del ogro.

Al momento en que el ogro busca al dragón y al burro, se encuentra que la dragona coquetea con el burro, él está en compromisos sin poder salir; así, el ogro salva al burro y logran salir, heroicamente, del castillo; la dragona queda atrapada.

El primer encuentro del ogro y la princesa es brusco, ella se desilusiona fuertemente, y se vuelve una mujer caprichosa, que quiere cumplir su deseo; pero, se topa con una bestia, que enfrenta de manera exitosa los obstáculos, y no le permite mostrar sus caprichos.

Secuencia 3: el enamoramiento.

Escena 9: reconocimiento y agradecimiento al héroe.

Al ser rescatada la princesa agradece al héroe y al burro y les considera como los máximos exponentes de la valentía. Ella quiere agradecerle al ogro con un beso de amor, pero ellos se burlan porque no son lo que ella espera. Se muestra autoritaria y caprichosa y exige el beso, pero, al momento en que el ogro se saca el casco, muestra su rostro sucio y feo; la princesa se sorprende, el desencanto, la tristeza y la repulsión son visibles, porque él es un ogro; ella esperaba un príncipe azul, y se lamenta de su mala suerte. Por eso, ella se rehúsa ir al castillo. Ella les ofende con palabras y actitudes, el ogro tiene que llevarla a la fuerza y la carga en sus hombros. Es importante destacar, que al momento en que la princesa se da cuenta que le enviaron un hombre para rescatarla por orden de otro, ella inmediatamente se despoja de su acento en castellano antiguo y refinado, de tal manera, que usa el español con acento latino.

Escena 10: develamiento de la verdadera personalidad de héroe.

En el camino de regreso al castillo, el ogro y el burro, le cuentan, en tono burlesco, la apariencia de su príncipe azul, refiriéndose específicamente a su estatura pequeña, ella no les entiende, pero, en la conversación se da cuenta que el camino les iba a tomar varios días, por lo que, exige de manera descortés y totalmente autoritaria, refugiarse en algún lugar, muestra actitudes autosuficientes y varoniles; se encierra en una cueva totalmente cubierta por una corteza de madera, que ella misma arrancó.

Al llegar la noche estrellada, el burro y el ogro entablan un diálogo; en él el burro trata de descifrar la personalidad del ogro, donde manifiesta que él no es lo que parece, ya que las personas al momento que lo ven lo catalogan como un grande, feo y estúpido ogro y le juzgan sin siquiera conocerlo, por eso, él se aleja de todos para no

ser herido; y es la razón para que en su casa quiere colocale un gran muro y así, entre nadie ni le moleste porque ellos son los que tienen problemas con él.

La percepción negativa de los demás es lo que hace que este ogro genere para sí mismo barreras con las personas y baja autoestima, sin embargo, la compañía y la amistad del burro le permite reconstituirse como persona y relacionarse con la gente.

Parte de esta escena la conforma un conjunto de tomas, que muestra al lord en contemplación de su futura reina, con todo el ajuar de matrimonio listo. Este fragmento no lleva a ninguna parte, porque no tiene una continuidad narrativa, y puede ser considerada como tomas que cumplen funciones catalíticas.

Escena 11: interés entre el héroe y la princesa

La princesa escucha la conversación que el ogro tuvo con el burro y se da cuenta de su mala actitud frente a los hombres que la rescataron; al día siguiente trata de congraciarse con ellos y les prepara el desayuno, esta actitud les sorprende. En su camino al castillo inicia su amistad con el ogro. Las actitudes que tiene la princesa sorprenden mucho al ogro, ya que no se comporta como una dama, sino que tiene ciertas costumbres igual de grotescas y toscas que él.

Parte del interés entre ambos determina la lucha que mantiene la princesa con *Robin Hood* y sus mosqueteros, ellos empiezan a molestarla porque quieren separarla del ogro, pero, ella se defiende con artes marciales (donde se intercalan escenas de la película *The Matrix*) y derriba a todos sus oponentes sin ayuda del ogro ni del burro; por su parte, ellos se quedan perplejos de su actitud autosuficiente y hace que el ogro se fije en ella como la mujer ideal para él.

Esta escena mira a la mujer como un ser total, que rompe de manera abrupta la idea de la princesa indefensa y desprotegida, que los cuentos de hadas promulgan hace más de veinte años; esta visión logra con la disolución fantástica por la invasión, grotesca, de un tercer personaje varonil y su grupo de machos valientes, esto da un giro total en el estereotipo de princesa.

Escena 12: el acercamiento.

Al momento en que se termina la lucha, la princesa se da cuenta que el ogro tiene una flecha en su trasero, ella trata de quitarle, pero, el ogro es muy cobarde. El burro entra en pánico porque hirieron a su mejor amigo y, para no entorpecer la situación, la princesa lo envía a buscar flores azules con espinas rojas, con el fin de que se aleje de ellos. Así, ella acorta las distancia con el ogro y tratar de sacarle con sus propias fuerzas la flecha; ella cae encima del ogro, sus miradas se unen de manera tierna y sentimental; en ese instante son interrumpidos por el burro, quien insinúa que

hay algún tipo de amorío entre los dos, pero ellos tratan de justificarse negando tal situación.

Escena 13: coqueteo

Camino al castillo tienen que pasar por varios campos y praderas, los dos tienen muestras de aprecio y afecto, muy notorias. El ogro cede el paso a la princesa y bota un árbol para que cruce el río; por su parte, ella cosecha moscos con telaraña y le da como un regalo que simula ser una golosina (algodón de azúcar); por último, él toma un sapo, infla y le convierte en globo, ella en cambio, toma una serpiente y le transforma en globo con forma de caballo, simulan salir de un parque de diversiones.

Todo este coqueteo da paso al enamoramiento, el burro es el testigo ocular de este proceso. Todo esto se desarrolla con una música suave y divertida.

Escena 14: aceptación del sentimiento.

Llegan a una montaña y se percatan que el castillo está cerca, pero el atardecer está por presentarse; la princesa le hace creer al burro que él está enfermo y busca un pretexto para acampar y refugiarse un anoche más; el ogro apoya la idea de la princesa, para esta juntos una noche más; él prende una fogata y asa una rata de campo, ella degusta de la comida, pero, mira el castillo y entra en nostalgia, porque pronto se separarán.

La cámara, en *zoom in*, de plano medio a plano corto, detalla las expresiones de cada uno de los rostros para demostrar, en sus ojos, el amor que siente el uno por el otro; el ogro y la princesa, poco a poco, se acercan; él trata de declararle su amor, pero, no se atreve y son interrumpidos, por segunda ocasión, por el burro, ella se percata que es tarde y corre a la cabaña a refugiarse. El burro se dió cuenta de los sentimientos de los dos y empuja al ogro para que acepte su sentimiento y le declare su amor, antes que sea demasiado tarde, pero él piensa que ella no se fijará en un ogro, por ser inferior a ella. El ogro se sienta frente a los campos de girasoles y contempla el castillo, demuestra ternura y a la vez impotencia.

Secuencia 4: la separación temporal.

Escena 15: revelación de la verdadera apariencia de la princesa.

Ya entrada la noche, la princesa sufre el cambio de ser humano a ogro, por un hechizo que le hicieron cuando era pequeña; el burro entra a la cabaña, él tiene miedo a la oscuridad, de pronto escucha pasos, la princesa cae y devela ante el burro su secreto, que trató de ocultar durante todo el trayecto.

Con iluminación blanca en contraluz y el entorno oscuro, se levanta la princesa transformada, la toma de la escena, se sitúa en plano americano, lo que permite ver, de manera prolija, su cambio; su cuerpo se transforma de alta y esbelta a pequeña y gorda;

un plano medio permite ver, con iluminación frontal su nuevo rostro. Todas las angulaciones que se presentan en estas tomas corresponden a contrapicados que denotan mayor monstruosidad; posteriormente se enfoca, con plano medio corto, los ciertos detalles de expresión en su rostro, ella muestra sorpresa por ser descubierta y a la vez angustia, porque no quería ser revelada a otros personajes. Ella hace prometer al burro que no contará nada de lo sucedido en esa noche, le cuenta, de manera detallada, la razón de su transformación; en este proceso, ella se rechaza a sí misma, porque las princesas no deben tener de esa forma, llora por su mala suerte, pero el burro la consola. El burro al inicio no puede creerlo y piensa que un monstruo se comió a la princesa, pero, una vez escuchadas las explicaciones comprende y promete guardar el secreto, pero, le hace ver, que el ogro y ella tienen mucho en común, así sus sentimientos reaccionan y miran una nueva oportunidad, pero es más grande su terquedad de casarse con el lord para tomar, definitivamente, la forma de humano.

Escena 16: confusión y rechazo del héroe.

Mientras el burro y la princesa hablan, el ogro se encuentra fuera de la cabaña; él tiene un girasol en la mano y practica la declaración de amor. Al momento en que se acerca a la puerta escucha lo que ella pronuncia: "...tú debes pensar ¿quien podría amar a una bestia tan desagradable y fea?, la realeza y la fealdad no hacen pareja, por eso no puedo quedarme con *Shrek*, solo podré vivir feliz para siempre casándome con el verdadero amor...", al momento en que el ogro escucha esta frase, se desilusiona totalmente, él piensa que ella lo rechaza y se enoja por haberse percatado de sus sentimientos. En señal de fracaso bota el girasol al piso y se va acongojado.

La princesa y el burro continúan su conversación, la frase que ella pronunció, no es en repudia del ogro, sino en rechazo a su propia situación, ya que ella deberá cumplir con el matrimonio, porque está convencida que el lord es el amor verdadero y, así, el hechizo se podrá romper; terminan la conversación, con la promesa de no contar la verdad; el burro sale y la princesa se asoma para ver al ogro, pero se encuentra con el girasol que yace en el piso. Ella lo toma y hecha su suerte, a lo que los pétalos de la flor le digan, la suerte cae en el "sí se lo cuenta", pero, al momento en que ella sale a buscar al ogro para contarle la verdad, el sol resplandece y toma, nuevamente, la forma de princesa. El ogro llega a la cabaña, ella le quiere tratar con ternura, pero él la rechaza por completo hasta llegar a ofenderla.

En esta escena priman dos hechos fundamentales: el descubrimiento de la verdadera forma de la princesa y el mostrar al ogro como un ser interior, rico en sentimientos positivos, fuera de todo su físico. Así, esta escena corresponde al clímax del *film*, que marca el final de una etapa de amor y pruebas, para dar inicio a la etapa de destrucción, para su posterior reivindicación.

Escena 17: separación de todos los personajes, triunfo del villano.

Al momento en que el ogro y la princesa inician su pelea por el rechazo y confusión, llega el lord con su tropa de soldados; todos ellos en caballo, quienes portan sus respectivas armaduras y banderines. Con una trompeta indica la llegada del máximo emperador, en ese instante, entrega las escrituras del pantano al ogro en recompensa por la tarea cumplida, el lord es bajado del caballo por sus soldados, la estatura baja llama la atención de la princesa, pero, pasa por alto. El lord muestra su rechazo por el ogro y le trata como un ser que no tiene sentimientos; la princesa en su confusión e ira apoya su versión. El ogro muestra su tristeza e ira mientras camina hacia el bosque. En ese instante el lord pide matrimonio a la princesa, quien primero mira al ogro y luego, con la firmeza que le proporciona su desilusión, manifiesta la aceptación. El ogro termina por desilusionarse, pero, aún conserva una última esperanza. Al momento en que el lord indica, que el matrimonio será al día siguiente, la princesa exclama un no rotundo, el ogro mira, cargado de una última esperanza, pero, en realidad ella decía no, para no pasar otra noche convertida en ogro y así no ser descubierta, por lo que prefiere casarse ese mismo día. El ogro pierde sus últimas esperanzas y se va consternado. El lord y la princesa suben al caballo y se dirigen al castillo, el burro corre tras el ogro, con el fin de persuadirle para que no se desanime y luche por ella, pero él le ofende y le saca de su vida.

Escena 18: tristeza por la separación de todos los personajes.

Esta escena muestra la tristeza, por la separación de los tres personajes, cada uno, al tomar su camino y rehacer su vida, entra en nostalgia profunda, sus rostros demuestran desánimo y tristeza. El ogro en su casa, completamente vacía, mira los rezagos del alojamiento de las criaturas de cuentos de hadas; la princesa en el castillo se prueba el vestido de novia y mira los detalles preparados para la boda con mucha tristeza; el burro, sólo en el bosque, camina sin rumbo y llega a beber agua de un río, en ese momento, se encuentra con la dragona que llora cerca del lago, mientras, el lord está completamente feliz probándose su traje para la boda.

Tomas simultáneas, de la misma situación, entre el ogro y la princesa intercalan su frustración de amor, a toda la escena, le acompaña música en primer plano, suave, que acentúa el drama de la situación. Ningún diálogo ni voz aparece en esta escena.

Secuencia 5: la unión eterna.

Escena 19: restablecimiento de la amistad e inicio de la salvación a la princesa.

En toda la desilusión que embarga al ogro, escucha un ruido en su patio, al momento en que sale encuentra al burro que divide, con unos palos, el pantano, él delimita su territorio, puesto que, al formar el parte de la aventura, al salvar a la

princesa, se considera dueño de la mitad del pantano, como recompensa por el rescate. El ogro se enfurece ya que nunca consideró de esa manera. Juntos empiezan a pelear verbal y físicamente. El ogro evade la situación y se dirige al sanitario en símbolo de rechazo, el burro le sigue, y trata de persuadirle para que asuma su error y puedan seguir con su amistad; pero, al ogro no le convence las palabras del burro y se encierra en el sanitario. El burro se enoja, por la testarudez del ogro y le hace ver que por eso perdió a la princesa que podía amarlo. El ogro no cree, porque en la conversación de aquella noche escuchó el rechazo que ella tenía para él. El burro le aclara, que aquella conversación no se refería a él, sino a otra persona; en ese instante el ogro sale del baño y le pide disculpas sinceras al burro, quien acepta con mucha alegría. En ese instante el burro anima al ogro para que vaya a impedir la boda, así, llama a la dragona, quien hace una espectacular entrada, se suben en su lomo y vuelan en dirección al castillo.

Escena 20: confesión de amor del héroe a la princesa y destrucción del villano.

La princesa y el lord se encuentran en la iglesia, en la celebración del matrimonio; el sacerdote habla muy lento, la princesa lo trata de apurar. De pronto, llega el ogro, el burro y la dragona pero se quedan afuera en espera de ese momento romántico y especial para la princesa, planean, que la interrupción sea en el momento preciso, la frase de oposición llega, el ogro entra a la iglesia y grita "...yo me opongo...", en primera instancia corre, pero, al ver la cantidad de gente se cohíbe y camina despacio, llega al altar, la sorpresa de todos es muy notoria, los rumores del pueblo se hacen presentes, el lord manifiesta su rechazo en palabras; pero, el ogro lo único que quiere es hablar con la princesa, ella no lo permite, el ogro le dice que el lord se casa con ella solo para ser rey, el no es su verdadero amor; ella sigue rechazándole y le pregunta de manera irónica: "...que sabes tú, sobre el verdadero amor...", en ese instante el ogro titubea, sus ojos muestran su sentimiento y es allí, que la princesa, se da cuenta que el ogro la ama; su sentimiento se convierte de odio en admiración, amor y aceptación.

El lord se burla de los sentimientos del ogro y le pone en ridículo ante todo el pueblo. En ese instante llega el atardecer y ella se convierte en ogra, todos se asombran de la sorpresa, el lord la rechaza, pero, para cumplir con su capricho no le importa e insiste en casarse con ella, manda a encarcelar al ogro, para que no interrumpa sus planes, y se produce la batalla con los soldados.

El lord confina a la princesa a vivir encerrada, en la torre, para toda la vida, una vez casada con él; así, él podrá ser rey. Entre toda la revuelta, el ogro silva y aparece de manera inmediata la dragona, quien rompe la gran ventana a su ingreso, toma al lord en su hocico y se lo come; el burro montado en el lomo de la dragona se muestra como el salvador.

El ogro declara su amor a la princesa, se dan el beso y, en ese instante, ella toma la forma de su verdadero amor. Este proceso se hace de manera espectacular, llena de luces de colores amarillos y suaves que forman estrellas y rayos de luz, una música suave con acompañamiento de campanas acompaña la escena, denota fantasía y magia en la situación; de pronto, ella cae en el piso como dormida, al momento en que se despierta, ella se piensa ver bella, pero en realidad es una ogra. Esta vez, no se rechaza, puesto que el ogro la mira hermosa y se dan su beso de amor verdadero, la escena concluye con fundido a negro.

Escena 21: matrimonio del héroe y la princesa.

Con fundido de negro a imagen se muestra en plano medio corto a lo ogros vestidos de blanco, donde se dan un beso. La escena se desarrolla en el bosque, con todo su colorido; pétalos de flores rodean el ambiente. La toma se abre, del plano medio corto a un plano general, donde se muestra a todos los invitados en la boda, estos invitados son todas las criaturas de los cuentos de hadas. Ellos aplauden, sonríen y despiden a los novios, quienes se van en una carroza de cebolla, que convierte una hada madrina; la ogra lanza el ramo, entre cenicienta y blanca nieves se pelean por él, pero, quien toma es la dragona para insinuarse al burro. Los novios se van en su carroza hacia el horizonte, éste representa el nacimiento de una nueva vida con un futuro esperanzador; mientras, los invitados forman parte de una gran fiesta. La música es muy alegre, rápida, el burro canta en la orquesta, todos bailan, se forman parejas extrañas y disfrutan de la fiesta.

Se termina, la escena y la película, con el cierre del libro, donde se dibuja la carroza con los ogros, una voz en *off* dice "...y vivieron feos para siempre". La película concluye con una toma en primer plano, donde se muestra al burro con gafas que canta al frente de un micrófono, para pasar a un fundido que termina en negro. Se presentan los créditos de producción.

D. Niveles de sentido.

a) Primer nivel de sentido.

Este primer nivel corresponde al análisis de las unidades mínimas de significación, de las escenas de la película. En ésta, se sintetizan los puntos clave, que conforman cada escena y se les otorga un significado connotativo, de acuerdo, al desarrollo del evento. La unión de escenas forman la secuencia, por lo que, se otorga otro significado a la secuencia, la misma que, concentra la esencia de las escenas. Además, se asigna una nomenclatura, que servirá para la posterior construcción del diagrama de la película.

ESCENA N°	SIGNIFICANTE	CONNOTACIÓN	SENTIDO DE SECUENCIA	NOMEN-CLATURA
01	Libro cuento hadas Rompimiento hoja libro Actividades diarias del ogro Ataque al ogro Ángulo contrapicado del ogro	Ilusión Repulsión a ilusión Cotidianidad Agresión Grandeza, miedo	El desalojo y la desterritorialización	E1
02	Criaturas de cuentos de hadas apresadas Aparecimiento del burro El burro y el ogro se conocen El burro se une al ogro	Falta de libertad, rompimiento de la cotidianidad Muestra en escena al ayudante del personaje principal Encuentro Búsqueda de compañía		E2
03	Ogro es interrumpido en su hogar Invasión de criaturas de cuernos de hadas al hogar del ogro Ogro decide ir donde lord para pedir el regreso de su hogar	Rompimiento de la cotidianidad Ataque inesperado de la estabilidad Decisión para recuperar el hogar y tener regreso a la estabilidad y tranquilidad		E3
04	Tortura al muñeco de jengibre Aparecimiento de espejo mágico Concurso de princesas Selección de princesa	Incapacidad de obtener la verdad Ilusión Azar, juego Selección sin razonamiento ni lógica. Toma de decisión	Asignación de prueba y superación	E4
05	Ogro conoce castillo Pelea ogro con soldados	Lugar extraño fuera del hogar (ajeno) Defensa		E5

	concurantes Selección del ganador	Con la selección asigna la prueba		
06	Búsqueda de princesa En el camino estrechan lazos de amistad ogro y burro	Inicio de prueba Fortalecimiento de amistad		E6
07	Llegada al castillo de lava Encuentro del burro con el dragón Enfrenta burro a dragón Dragona se enamora del burro	Suspensión por superar la prueba Barrera de entrada Confrontación Superación inicial de prueba, inicio de una nueva amistad		E7
08	Ogro entra inesperadamente a habitación de la princesa Salida forzosa de la princesa con el ogro Ogro rescata al burro de los amoríos de la dragona Salida del castillo	Encuentro Rescate violento, tosco. Salvación Superación de prueba, salvación de la princesa		E8
09	Princesa agradece al ogro Ogro muestra su rostro Princesa ofende al ogro y al burro Cambio de acento en el hablar de la princesa	Reconocimiento y satisfacción Desencanto Rechazo Cambio de vida	Enamoramiento	E9
10	Princesa, burro y ogro hablan del lord Princesa busca refugio Diálogo entre burro	Ilusión de princesa, burla de ogro y burro Encierro Ayuda, unidad en la		E10

	y ogro que descifra personalidad de ogro	amistad		
11	Princesa hace desayuno Rapto de princesa Lucha de princesa con Robin Hood y mosqueteros	Gratitud y disculpas reivindicación ante ogro. Vulnerabilidad Autosuficiente muestra de sus cualidades		E11
12	Ogro tiene flecha incrustada en su trasero por la lucha Pánico del burro por la herida Princesa aleja a burro de la situación Princesa saca flecha, se caen uno sobre otro y unen miradas	Vulnerabilidad, despistado Miedo ante la incapacidad de hacer algo Aleja de la incapacidad para no entorpecer la situación Inicio del interés sentimental		E12
13	Muestras de aprecio entre ogro y princesa y viceversa Música romántica y divertida	Coqueteo e ilusión Esperanza		E13
14	Búsqueda de refugio Comida romántica entre ogro y princesa Acercamiento e intento de beso entre ogro y princesa Burro se interpone y corta el beso Ingreso de la princesa el refugio Burro hace dar cuenta de los sentimientos del ogro por la princesa	Escondarse, encierro Unión Intimidad Intromisión Escondarse, protección Intermediario para unión		E14
15	Cambio físico de princesa a ogro Burro descubre la nueva apariencia de princesa	Revela su verdadera apariencia Develamiento	Separación temporal	E15

	<p>Toma en contrapicado de la princesa convertida en ogra</p> <p>Princesa cuenta al burro su secreto</p> <p>Burro le hace notar a la princesa las semejanzas entre ella y el ogro</p>	<p>Grandeza, siniestro, monstruosidad</p> <p>Revelación de verdad</p> <p>Intermediario para unión</p>	
16	<p>Ogro practica declaración de amor</p> <p>Pronunciamiento de ofensas de princesa en conversación con burro</p> <p>Ogro escucha ofensas y cree que es para él</p> <p>Ogro se desilusiona, bota flor y se va</p> <p>Princesa y burro conversan de las ofensas hacia ella misma</p> <p>Princesa pide silencio al burro</p> <p>Princesa sale para contarle la verdad al ogro</p> <p>Llega amanecer cambio de apariencia de la princesa</p> <p>Ogro enojado ofende a la princesa</p>	<p>Ternura, timidez, amor</p> <p>Rechazo</p> <p>Confusión</p> <p>Fracaso, desilusión</p> <p>Aclaración de su propio rechazo de su estado físico</p> <p>Confianza</p> <p>Decisión y declaración de la verdad</p> <p>Mutación</p> <p>Rechazo</p>	E16
17	<p>Llegada del villano con su tropa de soldados</p> <p>Lord se presenta a la princesa</p> <p>Lord da escrituras</p>	<p>Interrupción</p> <p>Conocimiento, sorpresa negativa de ella</p> <p>Recompensa</p>	E17

	<p>del terreno al ogro</p> <p>Lord pide matrimonio a la princesa, acepta y se embarcan juntos. Se van</p> <p>Burro persuade al ogro para que no la deje ir</p> <p>Ogro ofende burro con sus palabras y se va</p>	<p>Separación, desilusión, tristeza</p> <p>Intermediario, intercesor</p> <p>Pelea, separación</p>		
18	<p>Ogro llega a su casa y come solo</p> <p>Princesa sola en el castillo mira detalles de la boda</p> <p>Burro y dragona se encuentran en el río</p> <p>Lord se prueba su traje de novio. Está feliz.</p> <p>Música muy suave y tenue</p>	<p>Regreso a la cotidianidad pero es negativa porque hay tristeza</p> <p>Soledad, tristeza</p> <p>Encuentro y reconciliación</p> <p>Triunfo aparente del villano</p> <p>Negatividad</p>		E18
19	<p>Burro entra en terreno de ogro y toma la mitad que le pertenece</p> <p>Ogro pelea con burro por el terreno</p> <p>Ogro entra en el sanitario</p> <p>Burro aclara la confusión</p> <p>Ogro pide disculpas al burro</p> <p>Ogro y burro montan a la dragona y se van para impedir la boda</p>	<p>Lucha por la justicia</p> <p>Defensa de su territorio</p> <p>Encierro, rechazo, repudio</p> <p>Búsqueda de la verdad. Situación positiva</p> <p>Aceptamiento de culpa</p> <p>Unión permanente</p> <p>Salvación</p>	La unión eterna	E19
	Ogro y burro buscan momento apropiado en la boda para su	Planeación de la salvación		

20	<p>interrupción</p> <p>Entra el ogro e interrumpe la boda</p> <p>Ogro quiere hablar con princesa pero ella lo evade</p> <p>Ogro muestra amor hacia la princesa en su mirada</p> <p>Llegada de atardecer, princesa se convierte en ogra</p> <p>Lord repudia a los ogros</p> <p>Lucha entre soldados y ogros</p> <p>Burro llega con dragona para ayudar al ogro</p> <p>Dragona se come al villano</p> <p>Ogro declara su amor a la princesa y le da un beso</p> <p>Ogra toma la forma del verdadero amor</p>	<p>Inicio de la salvación</p> <p>Rechazo</p> <p>Muestra de sentimientos verdaderos</p> <p>Revelación de la verdad ante la multitud</p> <p>Rechazo</p> <p>Separación</p> <p>Salvación</p> <p>Dstrucción del villano</p> <p>Aceptación de los sentimiento de ambos</p> <p>Aceptación de la verdadera apariencia</p>		E20
21	<p>Matrimonio ogros</p> <p>Fiesta y baile de criaturas de cuentos de hadas</p>	<p>Unión verdadera y eterna. Triunfo de los héroes, Exaltación de la verdad y del amor</p>		E21

b) Segundo nivel de sentido.

El segundo nivel de sentido estará dado por la relación y la connotación, de cada una de las escenas, en la significación de las cinco grandes secuencias que forman parte del *film*.

Secuencia 1 (S1)

La primera secuencia (S1) está conformada por tres escenas, las mismas que otorgarán un primer sentido, ésta sentará las bases del *film* narrativo, para su posterior desarrollo.

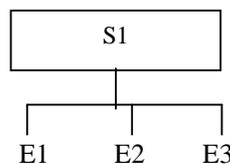
La primera escena (E1), marcada por la ilusión, la cotidianidad del héroe, el rechazo a esta posible ilusión y la agresión al héroe, implica mostrar al héroe como un ser vulnerable, que no tiene acceso a un sueño fantástico, y que por ser un individuo extraño es rechazado por los demás. De esta manera, sitúa al héroe dentro de un esquema negativo de rechazo.

La E2 está marcada por la falta de libertad de personajes fantásticos, por el encuentro entre el personaje principal y su ayudante y la búsqueda de una compañía y amistad. El desalojo de los personajes se desarrollará de mejor manera en la tercera escena, sin embargo, en la E2 se visualiza su encarcelamiento y mal trato. Estas tomas dan pie, para que, el ayudante y el héroe se conozcan e inicien su amistad. Dentro de la negatividad en la ruptura de la cotidianidad existe un primer encuentro de personajes, calificado como positivo, porque permitirá el desarrollo armónico de la película.

La E3 marca un rompimiento de la cotidianidad, mediante un ataque inesperado, que lleva a una decisión por recuperar el propio territorio. En esta escena, se visualiza claramente el desalojo de los personajes fantásticos, como una especie de rechazo a su género y se cataloga como una situación negativa que luego será reivindicada por el héroe. Pero, este héroe no lucha por ellos sino, únicamente, por él, en su afán de recuperar la tranquilidad y su territorio. La individualidad del personaje marca el lineamiento, pero, sin que él se dé cuenta existe un ayudante, quien no permite que esa individualidad se lleve a cabo.

La E1, E2 y E3, conjuntamente, llevan un mismo hilo conductor que está delimitada por situaciones negativas y corresponden al rechazo, por lo tanto marcan el inicio del *film*: el desalojo y la desterritorialización que deberá ser revertido por el héroe en el desarrollo de la narración.

Es así, que la primera secuencia será conformada de la siguiente manera:



Secuencia 2 (S2)

La segunda secuencia está conformada por cinco escenas, las mismas, que situarán al héroe y la narración en un contexto, que permitirá la reversión de la situación negativa del no lugar.

La E4 introduce al villano en la narración. Esta escena está marcada por la ilusión y la selección, sin razonamiento, donde el juego y el azar juegan un papel fundamental en la toma de decisiones, así, se vuelve, enteramente, una situación subjetiva, al momento de escoger una pareja.

La E5 sitúa al héroe en un lugar ajeno al propio, en el que, tiene que defenderse del rechazo, pero, toma un nuevo rumbo: la asignación de una prueba, para obtener lo solicitado. La

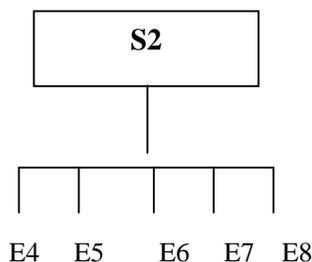
asignación de una prueba marca un reto que permitirá, al oír, evolucionar en el transcurso de la narración, para que, al final pueda convertirse en un individuo diferente, con nuevas experiencias, que permitan su crecimiento.

La E6 marca el inicio de la prueba, pero esta prueba no lo realiza solo, ya que está en compañía de su ayudante. Las pruebas, no siempre, serán realizadas individualmente, puesto que, en el plano de seres humanos, ningún individuo es incapaz de superar los obstáculos fuertes solitariamente, en muchos casos, se recurrirá a un ente, que dé fuerza, para la superación³.

La E7 corresponde al desarrollo de la prueba que, posteriormente, será completada con la E8. En este primer desarrollo de la prueba, se establece el suspenso y el miedo a lo desconocido, se presenta una barrera de entrada: su confrontación, y posteriormente una primera superación, que concluye con el inicio de una amistad (enamoramiento). El complemento se da, por la E8, que marca el primer encuentro entre el héroe y la víctima; la diferencia se da, por ser un encuentro violento, esto marca su desenvolvimiento atípico en esta clase de películas, sin embargo, concluye con la salvación de todos ellos, del lugar tenebroso, y por lo tanto se supera la primera prueba.

Las escenas E4, E5, E6, E7 y E8 conllevan, por tanto, a la imposición de una prueba, que será el camino que permita lograr la reversión de una situación negativa. Ésta corresponde a una primera fase que es superada, pero que, no marca el final de la narración.

La S2 se conforma de la siguiente manera:



Secuencia 3 (S3)

La secuencia tres está formada por seis escenas, las mismas, que marcan los indicios y pueden ser catalogadas, como una segunda prueba, que consiste, en el trayecto para llevar a la princesa del castillo del dragón al castillo del lord.

Una vez superada la prueba del rescate, el reconocimiento hacia el héroe se hace presente, por la satisfacción de ser liberada; pero, al momento de revelar el rostro del héroe, la desilusión y el posterior rechazo, se hacen presentes; ésto rompe con lo que cotidianamente, este tipo de géneros, realiza, ya que, el héroe siempre es exaltado y termina la narración. Esta situación se presenta en la E9 de la película y marca uno de los acontecimientos iniciales para

³ Se afirma la situación de la ayuda puesto que a través de la historia los grandes acontecimientos, no siempre positivos, se han desarrollado por lo menos con un ente que con su fuerza ayude, en la Biblia por ejemplo, el ente será llamado Dios que es el dador de la fuerza interior para la superación de momentos de crisis.

que se desarrolle la narración. Este cambio peculiar, en la percepción de la víctima, cambia radicalmente su forma de ver la vida, inclusive el tono de la voz y su acento se vuelven más informales y juveniles. Esta escena establece el inicio de un sentimiento, aunque, en primera instancia es negativo.

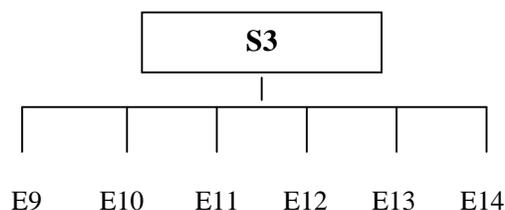
En la E10, camino al castillo, la víctima presenta rencor ante el héroe, pero aún conserva la ilusión de la transformación formal de su vida; al llegar el ocaso busca el encierro para ocultar su verdad. Por la noche, el ayudante se torna en psicólogo del héroe, esto, beneficia al ogro, porque logra reconocer su baja autoestima; este hecho permite que la víctima se de cuenta de la verdadera personalidad del héroe y cambie su percepción hacia él. Esta escena delimita la revelación, de la verdadera personalidad del héroe, y causa el interés para producir el sentimiento positivo en la víctima.

Para la E11, la gratitud y las disculpas por el mal comportamiento, por parte de la víctima, se hacen presentes y torna el ambiente en actitudes positivas; pero, llega una prueba para el héroe y la víctima: ella es raptada por un intruso, lo que la sitúa en un contexto vulnerable; así, la historia toma un giro inesperado y de manera atípica, la víctima se torna en heroína de sí misma, ya que lucha contra su agresor y los cómplices y gana la batalla, por lo tanto, supera su primera prueba y muestra su autosuficiencia, de esta manera, llama la atención y asombro del héroe, para así lograr captar su interés positivo y sentimental.

La E12 tiene su concatenación con la E11, en el desarrollo de la secuencia, en este caso, la vulnerabilidad, forma parte del héroe y la heroína y ella se convierte en su salvadora, aleja el miedo que es representado en el ayudante; este hecho permite que se realice el primer acercamiento entre los personajes principales y, de esta manera, logren, mutuamente, percibir el inicio de sus sentimientos positivos, aunque, no lo puedan admitir conscientemente. La E13 muestra el desarrollo de esa nueva ilusión y la coquetería entre ambos personajes, lo que produce la esperanza de un sentimiento nuevo y positivo en la narración. Es así, que la E14 lleva al culmen de esta secuencia, en la unión de los personajes, para llevar a una expresión de sentimientos profunda (sin llegar a connotaciones sexuales sino más bien de tipo sentimental) y su posterior aceptación, donde el ayudante se convierte en intermediario para la unión.

Estas secuencias, E9, E10, E11, E12 y E13, se van concatenando mutuamente en una secuencia armónica, donde el proceso de enamoramiento (surgimiento de un sentimiento positivo) de los personajes principales, toma forma. La E9 y la E10 marcan un inicio en la nueva relación, para pasar por la superación de una prueba en la E11, en que cambia el rol de la víctima en heroína, complementada en la E12, e inicia el encuentro de esperanza en la E13 y el inicio del sentimentalismo inconscientes en la E14. Ésta sienta las bases para el desarrollo de la S3, para llegar a una cuarta secuencia, presentada por la contradicción de la narración, que permitirá el inicio del desenlace.

La secuencia 3 se estructura de la siguiente manera:



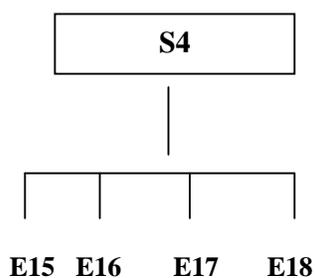
Secuencia 4 (S4)

Esta secuencia está conformada por cuatro escenas, las mismas, que forman el contexto, que dará inicio al desenlace de la trama; en ella se presenta la oposición narrativa con la S3.

La secuencia inicia con la E15, donde revela la verdadera apariencia física de la heroína y ésta a su vez es descubierta por el ayudante, quien cumple su papel de intermediario, para lograr la aceptación del sentimiento y la revelación de la verdad ante el héroe. Pero, en la E16 se produce la confusión del héroe y el rechazo del sentimiento hacia la heroína, lo que, marca el fracaso, la desilusión y la pauta para el resquebrajamiento de las actitudes positivas reinantes en gran parte de la escena. Para la E17, la situación se torna débil y es ahondada por el villano, quien interrumpe y agrava más el problema, que es suscitado por la separación inminente; la recompensa por la primera prueba al héroe es otorgada, pero, no es tan importante, por todas las situaciones acaecidas a lo largo de la narración; así, se produce la separación, que se detalla en la E18. En esta escena cada uno regresa a su cotidianidad, pero, ésta está rodeada de actitudes negativas, donde el villano es el triunfador momentáneo.

Es por esto, que en la S4 se da la separación, que será momentánea, para llegar al desenlace del conflicto en la S5.

El diagrama de la escena se estructuraría de la siguiente manera:



Secuencia 5 (S5)

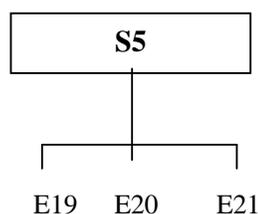
La S5 está compuesta por tres escenas, que se complementan, para lograr el final de la narración.

La E19, se presenta como una escena restauradora del conflicto iniciado en la E18, donde la búsqueda de la verdad y la lucha de la justicia inician su rol, aquí el ayudante permite que el héroe se dé cuenta de su error y acepte su culpa, este hecho lo libera de su encierro y permite que la salvación tome su forma.

Es así, que en la E20 se inicia la planeación de la salvación del sentimiento positivo plasmado en la heroína, esto ocurre en la interrupción de la boda, que está marcada, por un rechazo de todos quienes están presentes. La muestra, de los sentimientos verdaderos, permite que la heroína acepte su mala decisión, que se complementa, por la llegada del ocaso y la revelación de la apariencia, ante toda la sociedad, de la princesa – ogra, esto provoca el rechazo del pueblo, la maldición del villano y el asombro del héroe, lo que conlleva, a la separación de los héroes y la provocación del triunfo de la negatividad. No obstante, la salvación se hace presente en el ayudante y el auxiliador (dragona) que destruyen al villano, para producir así, la superación de lo positivo contra lo negativo en la aceptación de los sentimientos y la verdadera apariencia. Esto lleva a la exaltación y el triunfo de la verdad y la unión eterna plasmada en el matrimonio de los personajes, que se desarrolla en la E21, para dar el final de la narración.

Esta secuencia, presenta la materialización del triunfo, de lo positivo sobre lo negativo, cristalizado, en la unión eterna de los personajes, simbolizada en el matrimonio; el mismo, que es apoyado y respaldado por los demás personajes fantásticos, que en un inicio fueron privados de su libertad, y que exaltan la verdad y el amor.

Por tanto la secuencia está conformada de la siguiente manera:



c) Tercer nivel de sentido.

El tercer nivel, corresponde al sentido general obtenido de cada una de las secuencias, que se concentrarán en el gran sintagma de la película.

La negatividad y positividad de los acontecimientos varían a lo largo de la narración. La película inicia con un aspecto negativo, que corresponde al desalojo y la desterritorialización de los personajes fantásticos, para pasar a la asignación de una prueba, que será cumplida parcialmente, e inmediatamente entra en un proceso. donde los personajes toman un nuevo rumbo: se enamoran y se produce la situación positiva. Una vez cumplida toda la prueba se produce la inminente separación, donde se presenta el conflicto y su posterior desenlace, todo ello marcado por un hecho negativo. Termina con la unión eterna de los personajes, en la superación total de la prueba, y concluye en un hecho positivo.

En todos estos hechos, se visualizan tres aspectos que conducen, de manera significativa, el sentido de la narración. El primero de ellos, corresponde a la situación de rechazo que está presente en varias escenas de la película, desde el inicio hacia el final, esta situación no solo se produce con los personajes principales, sino también en los personajes secundarios y en la trama de la película. El rechazo entendido como: la no aceptación y la

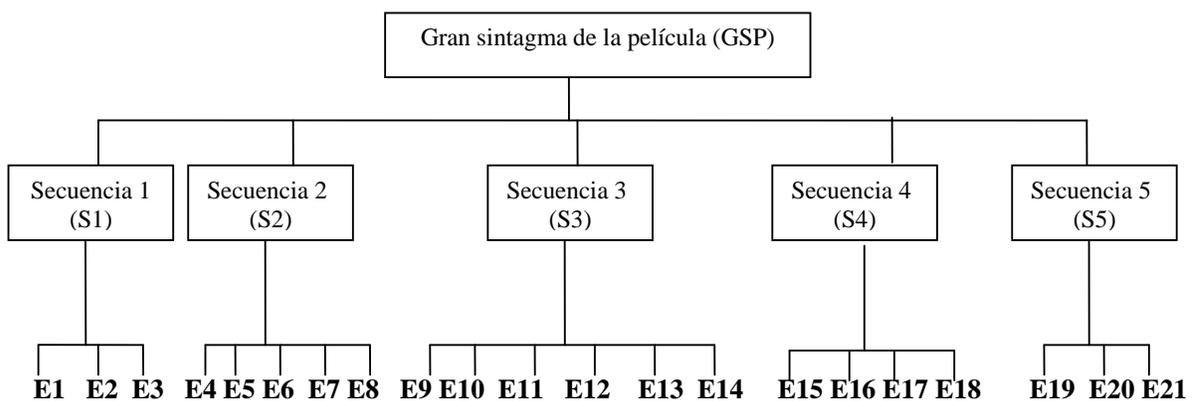
negación constante, de un ser, dentro de un grupo -ya sea por su apariencia física, intelectual o espiritual- que no corresponda a las mismas características de dicho conjunto. Según ello, este rechazo, forma parte de, una manifestación que destruye a los personajes, esta destrucción se da principalmente por su aspecto físico, el mismo, que es repudiado por varios motivos, además, este repudio físico incide, en los personajes, para que tengan un repudio interno de sí mismos.

Otro de los aspectos, que prima en la narración, es el ansia permanente de superación. Al estar presente, constantemente, en la narración el aspecto del rechazo, todas las actitudes buscan una superación, un crecimiento perenne, que se da, en oposición a la negatividad, manifestada en la actitud del repudio. Esto hace, que la positividad predomine en la narración y exista una guerra de fuerzas entre la primacía del bien y el mal. La superación entendida como: el esfuerzo constante de cada día ser mejor y vencer así, los obstáculos impuestos por la negatividad, marca el aspecto positivo de la narración.

El tercer aspecto encontrado, y que puede ser entendido como el hilo conductor de la narración, corresponde a todos los acontecimientos que comprenden amor, amistad, ilusión, verdad y justicia, los mismos, que forman parte de los valores que priman en el núcleo narrativo y que están presentes a manera de positividad y moraleja en la película.

Concluyendo la interpretación del tercer nivel del sentido, se puede decir, que se encuentran dos aspectos reinantes en la narración: la negatividad sobre la positividad, en primera instancia, y la positividad sobre la negatividad, en segunda instancia (variables a lo largo del *film*), cuyos valores y antivalores, luchan constantemente, para obtener su primacía. El valor reinante y el sentido final de la narración es la verdad, la justicia y el amor que superan al rechazo físico, de la fealdad, representada en los ogros.

El diagrama completo que sintetiza, este nivel, es el siguiente:



El diagrama propuesto, elevándolo a fórmula matemática, se sintetiza de la siguiente manera:

$$GSP= [S1(E1+E2+E3)] + [S2(E4+E5+E6+E7+E8)] + [S3(E9+E10+E11+E12+E13+E14)] + [S4(E15+E16+E17+E18)] + [S5(E19+E20+E21)]$$

El diagrama y la fórmula matemática, se realizan con el objetivo de llegar a la realización de una síntesis racional y lógica de la película, para así, comprender la estructura y conformación del *film*.

E. Parámetros para la definición de funciones y acciones de los personajes.

Para el establecimiento de las acciones e identificación de los personajes, se han establecido dos puntos de partida: el primero propuesto por Vladimir Propp⁴; y el segundo propuesto por Jesús-Martín Barbero⁵, así:

Personajes identificados por Propp⁶: 1. El Agresor (o el malvado), 2. El Donante (o proveedor), 3. El Auxiliar, 4. La Princesa (del personaje buscado) y el Padre, 5. El Mandatario, 6. El Héroe, 7. El Falso Héroe.

Personajes identificados por Martín Barbero⁷: 1. El Traidor, 2. El Justiciero, 3. La Víctima, 4. El Bobo.

Es importante, destacar, la aclaración que realiza Propp, al manifestar que estos esquemas de funciones, no necesariamente, son atribuidos a un único personaje. Un actante puede cumplir uno o más papeles, de acuerdo a la necesidad narrativa que tome forma en el *film*. A esto, añade Gómez, que estos modelos servirán como guía y referencia para el análisis, más si uno de estos, no concordara con los personajes de la película, se pueden formular modelos propios que correspondan al análisis en curso.

De igual manera, para el establecimiento de las funciones bases de los personajes principales, se han establecido dos esquemas que propone Gómez⁸ en su libro: el uno basado en Propp y el segundo basado en Roig, que ayudará a una mejor organización de las funciones, como lo propone Geimans, así:

Tabla de funciones de Roig:

Violación	Represión
Restauración	Rebeldía
Violación	Represión
Restauración	Reveldía
Glorificación	Liberación

⁴ Vladimir Propp al realizar el análisis de la morfología del cuento ruso instaure siete modelos de personajes con características definidas que permiten compararlas o adaptarlas a narraciones cinematográficas infantiles, ya que la base de éstas corresponden al cuento. Vladimir Propp, *Morfología del cuento*, Madrid, Editorial Fundamentos, 1992, p. 91-105.

⁵ Jesús Martín-Barbero en su estudio de la telenovela y su base narrativa: el melodrama, identifica cuatro sentimientos, cuatro situaciones y cuatro personajes básicos en el desarrollo de la novela que llevado al plano de los dibujos animados infantiles de cuentos de hadas, la fantasía y el melodrama siguen teniendo su base en el relato y es por ello su adaptabilidad al presente análisis de personajes. Jesús Martín Barbero, *De los medios a las mediaciones*, Bogotá, Editorial Gustavo Gili, 2003, p. 157-162.

⁶ Vladimir Propp, *Ob. Cit.*, p. 91-92.

⁷ Jesús-Martín Barbero, *Ob. Cit.*, p. 157.

⁸ Diego Gómez, *Ob. Cit.*, p. 19-20.

Inventario de funciones de Propp⁹:

1° Ausencia	16° Combate
2° Prohibición	17° Marca
3° Infracción	18° Victoria
4° Investigación	19° Liquidación de la falta
5° Información	20° Retorno
6° Decepción	21° Persecución
7° Sumisión	22° Liberación
8° Traición	23° Llegada del incógnito
9° Falta	24° Falta
10° Decisión del héroe	25° Asignación de una tarea
11° Partida	26° Logro
12° Asignación de una prueba	27° Reconocimiento
13° Afrontamiento de la prueba	28° Revelación del traidor
14° Recepción del adyuvante	29° Revelación del héroe
15° Traslado espacial	30° Castigo
	31° Bodas

F. Identificación de actantes y atributos¹⁰.

- El héroe o justiciero: este personaje está encarnado en el ogro *Shrek*, se caracteriza por ser un animal alto y de contextura gruesa, sus facciones son toscas, nariz ancha, cejas pobladas, cara en forma ovalada, orejas a manera de cornetas, boca grande, dientes desaliñados y no tiene cabello; sus ojos son marrón oscuro, su textura es lisa, su color de piel es verde, lo que, psicológicamente, se asimila como enfermedad; su vestuario es estilo medieval de la clase obrera, su camiseta de manga larga es blanca, el chaleco es pequeño y café, de textura rugosa; su pantalón tipo malla es café, al igual que sus botas y el cinturón. Criatura de sexo masculino, su edad, calculada en años humanos, bordea entre los 25 a 30 años y puede ser considerado un joven adulto.

Su personalidad es ruda, tosca, poco tolerante con otros personajes, esto se debe, en parte, al rechazo sufrido por su apariencia física, suele sentirse mejor solo, sin embargo, al momento en que se enamora demuestra sus sentimientos positivos y el gusto de estar con otra persona. Refleja alto grado de inseguridad y baja autoestima.

- La princesa, víctima o heroína: este personajes está encarnado en la princesa Fiona, se presenta como una mujer humana, de estatura alta, su contextura es delgada, el color de piel es blanco y su textura lisa; su cabello es largo y de color café rojizo, tiene una corona en su cabeza; sus ojos son verdes azulados, su rostro es delgado, con facciones finas y perfiladas; su vestuario es de una típica princesa medieval, de color verde y textura lisa, como si la tela fuese de seda, lo que da un toque de suavidad y feminidad.

⁹ AJ Greimans, *Semántica estructural. Investigación metodológica*, Madrid, Editorial Gredos, 1976, p. 296.

¹⁰ Para conocer a detalle a cada uno de los personajes, ver anexo 2E.

Su personalidad, al contrario de su físico, aparece como una mujer fuerte, pero caprichosa, decidida y envalentonada, para enfrentar cualquier obstáculo que se le presente, lucha contra *Robin Hood*, es capaz, con su canto, de hacer explotar a un ave y no le teme a la sangre; pero, guarda un secreto, al llegar el anochecer, su apariencia cambia radicalmente y se convierte en un ogro, igual a *Shrek*. En su etapa de ogro conserva el color y el largo de su cabello, el color de sus ojos, su estatura es más pequeña; todas sus facciones y contextura se tornan gruesas y toscas, esto la convierte en un princesa fea, que tiene que esconderse todas las noches, en esos momentos se percibe la ternura del personaje frente a su debilidad física, pero, una vez revelada, ante el público, retoma su personalidad fuerte y decidida, con un toque, sensible, de ternura y amor.

- El donante, ayudante y bobo: este personaje encarna el Burro. Él es un animal pequeño, de contextura media, su color de pelaje es gris y rugoso, tiene ojos pequeños, negros y cejas pobladas, orejas y hocico grandes; tiene una pequeña barba blanca y una franja de pelo negro en medio de sus orejas. La particularidad de este animal son sus dotes parlantes. No usa vestimenta alguna.

Aparece como un ser indefenso, miedoso y muy atolondrado; aunque, su personalidad es dinámica, entusiasta, positiva y colaboradora (tachado inclusive de metido); cargada de humor constante, y sobre todo, tiene mucha sagacidad; pero, está construido como un sujeto subalterno y físicamente feo, en comparación, con el guapo corcel blanco.

- El traidor, agresor o malvado: este personaje encarna Lord *Farquard*, es un hombre, que se caracteriza por ser predominantemente, de estatura pequeña, contextura delgada, tez blanca y lisa, ojos azules, cabello negro, en forma de melena, de facciones delgadas y largas; tiene una barbilla prolongada y cejas pobladas, existe una ligera desproporción entre su cara y su cuerpo, ya que el rostro es más grande y su cuerpo más pequeño. Su vestuario es del clásico príncipe medieval, de color rojo, usa un sombrero aplanado y botas negras con filo acolchado.

Su personalidad está construida de manera perversa, egoísta y arrogante, se presenta como un ser supremo y omnipotente, aunque, no es rey, es esa una de sus mayores frustraciones. En el fondo es miedoso (poco valiente porque no va en busca de la princesa, sino que contrata al ogro para que lo haga). Se muestra como una persona, aparentemente, segura pese a su estatura, ya que no tiene ningún complejo por ella, aunque, utiliza un especie de prótesis externa para sus piernas, hechas de hierro, y así, subirse al caballo, esto le da un aire de grandeza y poder.

- El auxiliar: este personaje está representado por la Dragona, se perfila como un animal enorme, de contextura gruesa, su piel es áspera y de color rosado rojizo; sus ojos son verdes amarillentos, grandes y profundos, con largas pestañas negras; sus dientes son grandes y filudos, y tiene unos labios muy rosados. Sus orejas son en forma de pequeñas alas y de su cuello salen tres pares de espinas. Tiene dos grandes alas planas, sus extremidades superiores son pequeñas

y sus inferiores son grandes y gruesas. Tiene una cola espinosa larga. Al ser un dragón su peculiaridad es botar fuego incesantemente.

Su personalidad se presenta en principio muy ruda, infunde miedo y respeto, por ser la dragona custodia, pero al ser halagada por el burro, ella se vuelve tierna, femenina, sedienta de amor y cariño.

- El informante: este personaje es encarnado por el Espejo Mágico, se caracteriza por ser un espejo medieval, dorado en sus bordes, en su interior se forma un rostro masculino, de facciones anchas, a manera de careta blanca, con fondo negro, por lo que no tiene ojos ni boca perceptibles.

Su personalidad se presenta alegre, jovial, carismático y con grandes dotes de presentador de espectáculos.

- Los intrusos y las víctimas: estas dos características de personajes se ven reflejados en las criaturas de cuentos de hadas, son muy variadas, obtenidas de todos los cuentos posibles, entre ellas se encuentran: Blanca Nieves y los siete enanos, *Cenicienta*, los tres osos, *Peter Pan*, *Robin Hood* y sus mosqueteros, *Pinocho*, hadas madrinas, el lobo, los tres cerditos, duendes, campanitas, brujas, hechiceros y magos, pájaros, ratones ciegos, muñecos de jengibre, entre otros. Cada uno de ellos puede ser fácilmente reconocido, por sus características peculiares que lo definen; pero, la ilustración de las caricaturas no son exactas a las originales por asuntos legales.

La personalidad de este grupo se ve reflejada en la vulnerabilidad, opresión, debilidad de sus acciones, por lo que, son catalogados como víctimas, sin embargo, al no tener un lugar fijo (su propio cuento), se ven obligados a invadir espacios ajenos, lo que, los convierte en intrusos.

G. Identificación de funciones, acciones y progresión narrativa (transformación de las funciones).

- El héroe o justiciero: según Propp, son funciones del héroe ejecutar la partida para realizar la búsqueda, reaccionar ante los mandatos del donante y formar parte del ritual del matrimonio. Según Martín-Barbero las funciones del Justiciero o Protector consisten en salvar a la víctima y castigar al traidor, se caracteriza en la figura de un varón, joven, caballero apuesto ligado a la víctima, por amor o parentesco, se caracteriza por ser generoso y sensible. Su función es desenredar la trama de tergiversaciones, revelar la calumnia y permitir que el apareamiento de la verdad se dé. Corta la tragedia y atribuye el final feliz de los cuentos de hadas.

El héroe *Shrek* cumple con las funciones antes establecidas, pero, difiere de algunas que cita Martín-Barbero, en el sentido de desenredar la trama y dejar aparecer la verdad, estas funciones, en este caso, son cumplidas por el donante "Burro". En su aspecto físico, la diferencia que radica en *Shrek*, es que no se ajusta al típico caballero apuesto, es otro punto, que

difiere de Barbero, aunque, es generoso, sensible, puede parecer rudo y grosero en su exterior. Este justiciero, no ejecuta la acción de castigar al traidor, esta acción está dada por el auxiliar, pero, el héroe sí insita para que el castigo se realice. Por tanto, las funciones que cumple en la narrativa corresponden a: decisión del héroe, partida, recepción del adyuvante, afronta la prueba, traslado espacial, victoria, retorno, restauración del orden, boda y glorificación.

Su evolución como personaje tiende a la positividad, en principio, se muestra como un ser solitario, que vive feliz su propia realidad, pasa a ser víctima por su condición de ogro, pero, establece su supremacía al vencer sin complicaciones a sus agresores. Al momento en que es invadido y privado de su libertad espacial, se transforma en futuro restaurador de la justicia, al llegar donde el rey y constituirse como héroe vencedor que es puesto a prueba.

En el castillo no enfrenta al guardián, físicamente, sino que es trasladado directamente hacia la víctima, pero a su salida rescata a la víctima y al donante y sale victorioso de la pequeña batalla. En todo este trayecto son dos las variaciones de individuo: de solitario y agredido a héroe glorificado. Es aquí donde su transformación es más visible, en el proceso de enamoramiento refleja, con ayuda del donante, la sensibilidad en su personalidad tosca, la alegría, el gusto de sentirse acompañado, aunque, es desilusionado por la confusión, lo que, aflora su negatividad, a la que no reacciona fuertemente, sino que la acepta hundido en su propia tristeza. Pero, al enterarse de la verdad retoma sus fuerzas, su entusiasmo y envalentonado con positividad logra el rescate de su amada y la unión eterna.

- La princesa, víctima o heroína: según Popp, su campo de acción se constituye como el personaje buscado, quien impone una marca, descubre al falso héroe, reconoce al héroe verdadero y forma parte del matrimonio. Según Martín-Barbero, la víctima es la heroína de la narración, encarna la inocencia y la virtud de la mujer, su heroísmo romántico se ve cristalizado en el sufrimiento, el aguante y la paciencia. Es marcado como un personaje débil, necesitado de protección, pero, virtuosamente fuerte, lo que causa admiración y respeto. Por lo general, es una princesa humillada, tratada injustamente, privada de identidad, condenada a sufrir injusticias sociales, pero, al final es recuperada de sus tragedias, devolviéndole su identidad y valorización de manera mágica.

Según las descripciones dadas por estos autores, la princesa *Fiona* cumple muchas de las características y acciones antes mencionadas. Se constituye como el personaje buscado y al ser rescatada impone una marca, ésta se refleja en la entrega que hace de su pañuelo como símbolo de agradecimiento; pero, al no existir un falso héroe, en la narración, no lo descubre, aunque, si confunde a Shrek, como un falso héroe; posteriormente, reconoce al héroe como verdadero y cumple, por último, la glorificación en el matrimonio. Las funciones cumplidas por la heroína son represión, decepción, sumisión, marca, reconocimiento y boda.

La progresión de este personaje es atravesado por la variación entre víctima y heroína, puesto que, en un inicio se construye como una mujer sensible, humillada, confinada a la

soledad, para cumplir su función de víctima. Al ser liberada es fuerte, independiente y caprichosa, se vuelve heroína al luchar contra un mosquetero y ser la vencedora, posteriormente, su sensibilidad aflora al enamorarse; pero, es víctima de su cambio físico por las noches, lo que la hace vulnerable y de baja autoestima. El héroe, al rescatarla, la recupera de sus tragedias y afloran completamente sus sentimientos positivos, donde revela por sí sola su verdad y se devuelve a sí misma su identidad y autoestima para así constituirse como heroína de su propia suerte.

- El donante, ayudante y bobo: según Propp, este personaje (el donante) se contruye como un proveedor que prepara la transmisión de un objeto mágico y lo pasa a disposición del héroe, se lo encuentra, casualmente, en un bosque, un campo, un camino o la calle. Según Martín-Barbero representa (el bobo) la presencia activa de lo cómico. Su función corresponde a colocar la distensión y el relajamiento emocional, después de momentos fuertes de tensión. Es torpe, a veces grotesco, se remite a lo plebeyo, su lenguaje es anti-sublime y grosero, ya que se burla del discurso de los protagonistas, de esta manera, introduce la ironía, en su aparente torpeza física. Utiliza constantemente un juego de refranes y palabras. El ayudante, función establecida en el presente análisis, cumple la misión de ser el apoyo constante del héroe en situaciones extremas, se puede reflejar en el mejor amigo/a o aliado positivo del héroe, es fiel compañero y provee la fuerza interna o externa, en momentos difíciles, al justiciero, en ciertas situaciones puede afrontar la situación negativa.

El personaje que encarna Burro, se constituye en tres funciones: la de donante, ayudante y bobo, complementarias todas, pero, un tanto disímiles. Es un personaje muy visible, que se sitúa al principio y fin de la historia. Es donante, porque prepara el objeto mágico, en este caso es la fuerza interior que el Burro le da al héroe, y que a lo largo de la narración aparece poco a poco, al héroe le dota de fuerza y vigor.

Es ayudante porque en todo momento, desde el encuentro, no se separa ni un instante del héroe, dota de fuerza y respaldo interior; enfrenta al dragón, permite que el héroe revele y acepte sus sentimientos y su personalidad; es el artífice, para que, la heroína cobre su fuerza interior, cumple muchas veces las funciones de psicólogo, consejero sentimental e inclusive llega a ser indiscreto; es el testigo del amor de los protagonistas; se convierte en el mejor amigo del héroe y la heroína; desenreda la intriga y devela la verdad.

Es bobo, cuando se presenta como: torpe, miedoso, subordinado al héroe, pero, cargado de un sentido del humor inconfundible; coloca la distensión en las situaciones límites y su palabra es constante, lo único que difiere en la descripción, de Martín Barbero, es lo grotesco y burlón. Sus funciones son: investigación, sumisión, afronta la prueba, retorno, liberación y revelación del traidor.

Su progresión, como personaje, es bastante estable, en todo momento sus acciones, actitudes y funciones son perennes, no existe situación en la que cumpla otra función, a más de

las tres asignadas; asimismo, todas éstas son equilibradas de manera armoniosa y dota al personaje de un particularidad única.

- El traidor, agresor o malvado: según Propp, este personaje es el encargado de realizar la fechoría, establecer el combate, instaurar varias formas de luchas contra el héroe y el establece la persecución. Este personaje aparece en dos ocasiones: la primera, que hace en forma sorpresiva y, la segunda, como un personaje que busca, al término de un viaje, al héroe. Martín-Barbero lo describe como la figura que representa el mal, el vicio, seduce y fascina a la víctima, a través de engaños, disimulos o disfraces en su forma y en su actitud. Su acción se da en el desacato y el involucramiento de la víctima para hacerla sufrir. Este personaje instituye el miedo, en la trama, pero, a su vez fascina al receptor.

El personaje de Lord *Farquard*, encarna al personaje malvado, cumple con mucha claridad todas las funciones signadas por los autores, pero su campo de acción no se limita a los personajes principales, sino a todos aquellos, que él los considera como intrusos, estorbos y desequilibrantes de su verdad. Este peculiar personaje, no solo encarna al mal, sino que, también cumple dos funciones: la de Padre, mediante la asignación de pruebas difíciles y la de Mandatario, mediante el envío del héroe. Éstas se dan en cortas acciones, que en el todo de la narración, pueden constituirse como acciones del mismo malvado. Por tanto, las funciones del malvado corresponden a la prohibición, violación, infracción, mandamiento, asignación de una prueba, disociador, traición y castigo.

La progresión del personaje en la trama es variable, pero, con acciones precisas. Es un personaje que está presente en, el inicio y al final, de la trama; y así cumple la misión asignada. En un inicio viola la estabilidad y libertad de los personajes prohibiéndoles entrar a su reino; escoge a la princesa, pero, comete el error de no escuchar al informante en su totalidad; establece el combate, en que él no toma parte, pero, sí escoge al ganador; asigna una prueba, lo que, lo constituye en Padre y envía a cumplirla, para así, establecerse como Mandatario.

Estas acciones forman parte de la primera fase. La segunda fase constituye la bienvenida, de la princesa, después del viaje de retorno, al ser rescatada; entrega lo prometido al héroe (de manera despectiva), desune y aparta el amor; quiere llegar cumplir, a toda costa, su autosatisfacción personal, pero, al ser truncado por el héroe y la verdad de la princesa, la traiciona y la condena a vivir en una torre, aunque llega el castigador y desaparece de la trama.

- El auxiliar: según Propp, es quien permite el desplazamiento del héroe en el espacio, repara la fechoría y la carencia; socorre en la persecución; y permite la transfiguración del héroe. Este actante está personificado en la Dragona, quien cumple perfectamente todas las funciones, pero, al inicio no es auxiliar, sino que aparece como defensor y guardián del castillo donde habita la princesa, cuya función es vigilar, restaurar el orden y no permitir que la princesa escape o sea rescatada. Sus funciones son prohibición, traslado espacial, liquidación de la falta, liberación, castigo.

Su progresión narrativa se constituye en dos partes: una primera instancia, en que cumple una función negativa, la de ser guardián de la princesa, sin permitir que nadie se aproxime; a esta primera función, se alterna la de auxiliar, puesto que es quien permite, por movimiento de su cola, que el héroe se desplace hacia la torre donde se encuentra la princesa. Para su segunda parte, una vez ilusionada por el encuentro con el donante (Burro), se vuelve amiga, y por lo tanto, auxiliador del héroe, permite que éste se desplace del pantano al castillo para salvar a la princesa y, lo más importante, castiga y repara la fechoría del malvado cuando se lo come por entero y lo eliminándolo de la trama. Esto permite que el héroe cumpla su función.

- El informante: si bien es cierto, no está dentro de los personajes principales definidos por Propp, él menciona que éste se constituye como un personaje especial, que contribuye a la unión de unas partes con otras: esa es su función. Además, da información particular del lugar en que se encuentra la víctima y la manera de llegar a ella.

Este papel lo simboliza el espejo mágico, quien cumple exactamente la función descrita por Propp: informar al malvado de la existencia de la princesa y la forma de llegar a ella. Pero su particularidad es que *mete la pata*, puesto que, le hace ver al lord que él aún no es rey y, por lo tanto, necesita una princesa para formar un reino verdadero; esto hace que el lord reaccione, tome consciencia y de esta manera emprenda la trama. Su función es la de información y reconocimiento.

La progresión narrativa de este personaje es corta, pero, significativa; en un principio cumple la función de informante, pero, al final, su función es la de exaltar al héroe y la heroína, ya que forma parte de los personajes míticos de cuentos de hadas.

- Los intrusos y las víctimas: estos personajes, muy propios de esta trama, corresponden a las criaturas míticas de los cuentos de hadas. Son víctimas por ser débiles e inocentes, como describe Martín-Barbero: se caracterizan por el sufrimiento, el aguante y la paciencia, esta debilidad reclama de protección. Los intrusos, por su parte, trasgreden el orden establecido y causan disgustos y molestias al invadido. Sus funciones específicas son ausencia, reconocimiento y logro.

En la progresión narrativa de estos personajes, dos son las funciones que se alternan: las de víctimas e intrusos, en el que, la una lleva a la otra. Se constituyen en víctimas al ser alejados de sus hogares y encarcelados como agresores, sin tener lugar, ni fuerzas para defenderse, es por este motivo que los desalojan a la propiedad del ogro y se convierten en intrusos-víctimas; buscan la restauración del orden es por ello, y por su comodidad propia, que el héroe decide enfrentarse al villano. Al final, al ser liberados por el héroe exaltan la restauración del orden para ser así, los grandes triunfadores.

ANEXO 2

Las instituciones mediadoras.

La filosofía del Colegio Menor Spellman¹ corresponde a una educación católica fundamentada en valores cristianos y humanos. La Comunidad Religiosa Salesiana es su fundador y principales responsables de la institución. Su objetivo es realizar el proyecto apostólico que sus fundadores, el Monseñor cándido Rada y el Cardenal Francis Spellman propusieron: "Ser en la Iglesia y en el mundo, signos y portadores del amor de Dios a los jóvenes, especialmente a los más pobres"². Su labor educativa pretende integrar a todas las personas e instituciones que forman parte de la entidad: autoridades, profesores, alumnos, ex alumnos, personal administrativo y de servicio, y la Iglesia Católica.

Su ideal educativo es la formación integral de sus alumnos, con preparación completa para su enfrentamiento en la vida y cumplir con los requerimientos de la sociedad de manera positiva, con énfasis en "la maduración de la fe cristiana, en su desarrollo físico, intelectual, moral y social"³. El trabajo que ellos proponen deberá tener la ayuda constante de los padres de familia, a quienes comprometen en su ardua formación, bajo los siguientes postulados:

- Formar a sus hijos en la fe cristiana, mediante el cumplimiento de sus sacramentos y deberes católicos.
- Educación adecuada en el sentido académico, donde los padres se comprometen a velar y controlar sus tareas escolares, el no hacerlo estaría en contra de las normas del colegio.
- Educación interna en el aspecto moral y ético para formar en ellos una educación en valores: disciplinarios, puntualidad, asistencia, buena conducta, sinceridad, honradez, entre otros.
- Educación Salesiana, donde los padres se comprometen a vivir bajo los valores familiares de unidad, respeto, confianza y amor, todos ellos bajo un ambiente de serenidad y alegría.

Para lograr sus objetivos y obligaciones realizan una selección prolija de sus profesores y en especial de su alumnado. Para el ingreso de un alumno al colegio, sus padres deben realizar una inscripción, con una serie de requerimientos, entre ellas la rendición de pruebas psicológicas,

¹ Datos obtenidos en entrevista realizada al Padre Néstor Montesdeoca Director General del Colegio Menor Spellman, junio del 2006, y de la página web de la institución www.spelman.edu.ec

² Tomado de www.spelman.edu.ec

³ Tomado de www.spelman.edu.ec

para posteriormente tener una reunión de carácter obligatorio con las familias de los niños admitidos en las pruebas y una posterior entrevista con cada uno de los niños y sus padres con el Director General de la institución, para completar su información. Una vez cumplidos con todos estos requisitos, pueden proceder a la matriculación respectiva.

El Colegio Menor Spellman se encuentra ubicado en el Valle de Tumbaco sector San Patricio; según el Municipio de Quito es un sector económicamente calificado en nivel tres, que implica una estratificación media alta⁴.

El Colegio es una institución educativa particular pagada, la pensión mensual es de \$92,00, por diez meses, a esto se suman rubros iniciales tales como: el concepto de la inscripción (cancelados una sola vez al ingresar al colegio) con un valor de \$15,00 no reembolsables, el concepto de matrícula que incluye matriculación, papelería, uso de piscina con un valor de \$140,00 cancelado una vez al año escolar, adicional a esto se suma el valor del transporte, en caso de que los estudiantes lo requieran. Sin embargo, conscientes de la situación económica del país, se dan casos de estudiantes, que por bajos recursos económicos, se conceden becas estudiantiles, después de un análisis de la institución hacia la familia. Su horario es matutino.

El grupo estudiado perteneció al tercero de básica "C", con un total de 44 alumnos en el aula, lo que, corresponde a un educación masificada, esto dificulta, de cierta manera, el tipo de educación; 26 de ellos son niños y 18 son niñas, sus edades oscilan entre los 7 y 8 años. El ingreso económico de los padres varía entre \$700 y \$1000 mensuales, el 80% de ellos tiene título a nivel universitario y el 20% título de bachillerato. Existe un 10% de hijos de padres divorciados, 4,5% de hijos cuyos padres o madres viven en España y el 85,5% de familias están compuestas por el padre, la madre y los hijos. La mayoría de estas familias viven en el sector de Tumbaco y Cumbayá por la cercanía al Colegio, pero, existe un número considerado de estudiantes que viven en diversos sectores de Quito. Todos los niños y sus familias pertenecen a la religión católica⁵.

Por su parte, la filosofía del Colegio Academia USA corresponde a una enseñanza

⁴ Estos datos de la calificación económica de los sectores de Quito fue obtenida en un entrevista realizada al Lic. Fabián Trejo Asistente Financiero del Departamento de Unidad Propiedad de Inmueble Municipal del Municipio de Quito, en agosto del 2006.

La valoración del sector se da de acuerdo al valor del metro cuadrado, zona de ubicación, calidad de vías, servicios básicos y comunitarios. De acuerdo a este estudio se realiza una sectorización económica de la cual se desprende la plusvalía que posteriormente guiará para el cobro de los impuestos a las viviendas. Bajo esta sectorización existen 8 calificaciones a sectores de las cuales 1 y 2 pertenecen a un sector alto, 3 a un sector medio alto, 4 y 5 a un sector medio, 6 a un sector medio bajo, y por último 7 y 8 a un sector bajo.

⁵ Datos tomados de una entrevista realizada a la Lic. Alicia Játiva profesora del Tercero de básica "C" del Colegio Menor Spellman, junio del 2006.

humanista constructivista⁶ donde priorizan la educación integral que permita

...formar seres humanos capaces de diseñar y construir su proyecto de vida, mediante el desarrollo y la aplicación de sus capacidades intelectuales, procedimentales y valorativas para que sean agentes positivos de cambio, protagonistas del desarrollo socioeconómico, científico y cultural del país, con la participación de docentes de un elevado nivel ético y profesional, como elementos clave de la excelencia educativa.⁷

Esto implica una formación integral fundamentada en valores, donde se enfatiza en la excelencia académica, el desarrollo de las habilidades individuales, la tolerancia étnica y cultural, ya que, al ser un centro educativo, en el que se encuentran niños y jóvenes de varios países y provincias ecuatorianas, es necesario cultivar en ellos este valor.

Su sistema de estudio es personalizado, existe un promedio de diez alumnos por clase para el régimen sierra y un promedio de cinco alumnos en régimen costa. El modelo pedagógico en que basa sus enseñanzas corresponden al "modelo pedagógico constructivista con base socio-crítica (...) basado en el socio-construccionismo de Vigotsky y Kunt, que enfoca al ser humano y a la educación desde una concepción humanista, sistemática y holística".⁸

Basado en estos principios pedagógicos, sus áreas de aprendizaje están dadas en tres pilares fundamentales:

- El área de los conceptos, donde se fundamentan los principios y los hechos.
- El área de las habilidades, donde desarrollan destrezas y procedimientos individuales.
- El área de los valores, donde se forman la ética y la moralidad del individuo.

Estos principios implican que la formación del estudiante no es por cantidad de conocimiento sino por calidad y aplicabilidad del mismo⁹. Es por ello por lo que, dentro de su estructura docente, en la primaria, no corresponde a un sistema tradicional con un profesor por aula, sino más bien un docente por área de conocimiento, similar al sistema que se lleva en el bachillerato regular.

Con respecto a la ubicación de la Academia USA, se encuentra en el Sector de Monteserrín que, según la calificación económica del Municipio de Quito, es una zona tres calificada como un sector medio alto¹⁰.

El costo mensual de la pensión del colegio se divide en dos rubros, \$295 por diez meses, que cancelan los padres que adoptan por una educación matutina (hasta las 14h00) para

⁶ Entrevista realizada al Lic. Patricio Campo coordinador de Primaria Régimen Costa Academia Usa, julio del 2006.

⁷ Tomado de www.academiausa.edu.ec

⁸ Tomado de www.academiausa.edu.ec

⁹ Datos tomados de la entrevista realizada al Lic. Patricio Campo Coordinador de Primaria Régimen Costa Academia USA, julio 2006; y de su página *web* de información institucional www.academiausa.edu.ec

¹⁰ Entrevista Lic. Fabián Trejo *Idem*.

sus hijos o \$360 por diez meses, por un régimen de seminternado con deberes y tareas dirigidas (hasta las 16h00); a estos valores, se incrementa \$375 que corresponde al costo de la matrícula, inscripción y uso de piscina. Estos costos pueden variar y ser incrementados, si se adopta alimentación para los niños, tanto el refrigerio como el almuerzo.

Con respecto al grupo de estudio, éste perteneció al cuarto, quinto, sexto y séptimo de básica; niños de 8 a 11 años, de los cuales, nueve fueron niñas y siete fueron niños. 62% de ellos son ecuatorianos nacidos en Guayaquil que viven en la capital por diversas circunstancias¹¹, el 12% son ecuatorianos nacidos y radicados en Quito, una niña es esmeraldeña, y tres niños son extranjeros provenientes de Argentina, Colombia y Perú. Todos ellos viven en el sector norte de Quito y el Valle de Cumbayá; el 37% vive en zonas aledañas a la institución y el porcentaje restante en urbanizaciones de estrato económico medio alto. Con lo que respecta a la profesión de sus padres, en su mayoría son dueños de sus propios negocios, gerentes o jefes departamentales de importantes empresas¹². La mayoría de ellos tiene título de pregrado y un porcentaje importante tiene título de posgrado. Es relevante mencionar, que existe un número considerable de madres que son amas de casa. Sus ingresos mensuales familiares promedian los \$2500. Con respecto a la composición familiar apenas un 3% de los niños pertenecen a familias uniparentales, los demás forman parte de familias biparentales heterosexuales. En sus creencias religiosas, el colegio se caracteriza por ser una institución laica donde no se profesa ni se practica una religión específica, sin embargo, el 75% de ellos son católicos, tres niños son cristianos, de varias corrientes, y uno no profesa religión alguna¹³.

Por su parte, la filosofía de la Fundación Cultural Edgar Palacios corresponde a una idea humanística – cultural, donde se prioriza la manifestación de las artes musicales y culturales. Este centro cuenta con varios grupos culturales tales como la Orquesta SINAMUNE conformada por niños con discapacidad, varios talleres de artes y, por temporadas, como las vacaciones, realizan talleres vacacionales para niños regulares donde se prioriza la enseñanza de pintura, manualidades, teatro, baile y cocina, como recreación y enseñanza de otras disciplinas, donde los niños encuentran un espacio para que sus vacaciones sean de provecho y sus padres tengan un lugar seguro para dejar a sus hijos¹⁴.

El costo del taller es de \$39, por un mes, e incluye materiales didácticos. El refrigerio y el transporte es costado por el propio alumno y su horario es matutino.

¹¹ La mayoría de estos niños vienen con sus familias por cuestiones laborales de sus padres, un porcentaje de ellos apenas llevan 4 meses en la ciudad, mientras que otros llegan hasta los cuatro años de permanencia en Quito.

¹² Existe un número considerable de padres que trabajan en petroleras y empresas afines.

¹³ Datos tomados de entrevistas realizadas a los propios niños, a la Doctora Andrea Villaruel Directora del DOBE de la Academia USA y a la profesora del área de Español Lic. Mónica Salazar, julio y agosto 2006.

¹⁴ Entrevista realizada a la Sra. Natali Cañizares, Coordinadora del Taller Vacacional Fundación Cultural Edgar Palacios, julio del 2006.

La Fundación Cultural Edgar Palacios se encuentra ubicada en el sector de Carcelén que, según la calificación del Municipio de Quito, pertenece al estrato seis y lo califica como un sector medio bajo¹⁵.

El grupo de estudio perteneció a los niños del taller vacacional de la Fundación, sus edades oscilan desde los 6 hasta los 12 años, con un total de diecisiete niños, de los cuales seis son niños y once son niñas. Sus ingresos económicos familiares promedian entre \$400 y \$700 mensuales. Es un grupo muy heterogéneo, el 41% de sus padres tiene título profesional, de este porcentaje, el 96% de las madres tiene títulos básicos y de bachillerato; el 59% restantes de los padres son bachilleres y se dedican a oficios, y el 35% del total de madres son amas de casa. El 94% de los niños viven en Carcelén y sectores aledaños y el 5% viven en el sur sector La Magdalena. La mayoría viven con sus padres y provienen de diversos colegios con variadas filosofías entre privados y fiscales, como: Reino de Dinamarca, Patricio Espinosa, ANAN, Militar, SSCC Rumipamba Charles Darwin, Luigui Galvani, Alvernia, Thomas Malthus, entre otros¹⁶.

¹⁵ Entrevista Lic. Fabián Trejo *Idem*

¹⁶ Datos tomados de entrevistas realizadas a los niños del taller, julio 2006.

SHREK (el ogro)

Un día un ogro amaneció muy feliz en su pantano y luego Lord Farquaad el rey mandó a sus soldados que le den una carta al ogro que decía que iban a invadir los pantanos de los cuartos de hadas luego se encontró con un burro que habla y el burro se convirtió en amigo del ogro y el ogro fue con el burro a rescatar a la princesa Fiona su pantano al lugar donde Lord Farquaad no fueron muy bien recibidos porque los tales pelearon con los soldados de Lord Farquaad luego el ogro hizo un trato con Lord Farquaad y el ogro le iba a rescatar una princesa y Lord Farquaad le iba dar el pantano cuando llegaron al castillo tuvieron que enfrentarse a un dragón y así pudieron rescatar a la princesa. Sin saber que la princesa Fiona se convirtió en ogro por las noches, de regreso al castillo el ogro se casó con la princesa, cuando llegaron donde Lord Farquaad se iban a casar el mismo día y cuando se iban a casar el ogro le dijo y le dijo que lo quería y la princesa se convirtió en ogro y los dos ogros se casaron y a Lord Farquaad lo comió el dragón.

Siempre feliz

Diego Loza, 3ro básica, Spellman.

A Shrek le quitaron la flecha en el brazo y luego se despertó luego fue a buscar a una flor azul con espigas rojas y luego lo rescató y rescató a Fiona se casaron con la princesa luego cuando se fue se encontró con las flores azules con espigas rojas y luego se casó con la princesa Fiona.



Anónimo, Academia USA.

SHREK SHREK

Había una vez un ogro. El ogro lo conoció a un burro. Al burro lo iban a vender pero el burro pudo escapar. El se fue corriendo. Cuando el burro estaba corriendo se encontró con el ogro y se casó, entonces el burro se escondió detrás del ogro llamado Shrek no le importó el burro más. Cuando lo defendió de los guardianes. El Shrek y el burro se hicieron amigos y el Shrek no lo quería mucho pero el burro sí lo quería. Cumplieron la misión de rescatar a la princesa Fiona que estaba en un castillo rodeado de lava cuidada por

una dragoncita que se enamoró del burro. La princesa Fiona fue rescatada por el Shrek y el burro en el camino tuvieron muchas aventuras en el camino hasta encontrarse con Lord Farquaad que se iba a casar la princesa pero ella ya se enamoró del Shrek ya que ella se transformaba en ogro por las noches. Shrek no permitió que la princesa se case con Lord Farquaad y Shrek se casó con la princesa y al final fueron muy felices.

Francisco Sánchez

Francisco Sánchez, 3ro, Spellman.

Resumen

Entendí que Fiona no era princesa sino un ogro porque una bruja la convirtió en ogro y que ella era sincera pero fea y que Shrek la rescato del hechizo y amor verdadero

Comentario

Me gusto cuando Shrek se caso con la princesa Fiona y luego la dragona cogio el reino de Fiona y se enamoró de burra y el tambien

Enseñanza

Aprendi que puedes ser fea pero por dentro buena y sincera y amorosa mente inteligente y que no hay que ser malo ni envidioso

Kathy

Catherine Córdova, 8 años, Academia USA.

Opinion - comentario

1. Pero siempre que abran mas paises de una película en la cual Shrek se baño en todo

2. Después se preguntan porque los niños son rebeldes?

¡Que engano!

3. No me gusta que se case con una desagradable cosa asína

4. Sin embargo me pareció una película muy chida pero la mala la parte en que Shrek peleó con un pezadillo con sus gases estuvo cañón.

¿Que clase de tipo es ese?

¡¡¡¡¡ cosa Hello!!!!!!

No me dares en que película se que una princesa es ogro

DANIELA PLASENCIA

12 años

ojo x ojo

Te gente puateo

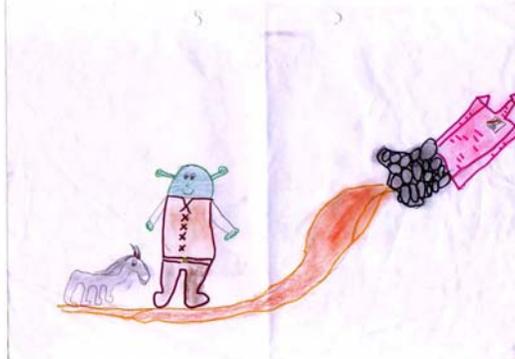
Yo soy otra buena.

F U

Daniela Plasencia, 12 años, Fundación Cultural Edgar Palacios.

B. Dibujos realizados por los niños de los diferentes grupos de estudio.

a. Escena: Rescate de la princesa.



Anónimo, 3ero básica, Spellman.



Mateito Tabeada, 3ro básica, Spellman.

b. Rescate de la princesa en el matrimonio.



Camila Jaimes, 7mo básica, Academia USA.



Sharon, Fundación Cultural Edgar Palacios.

Xaimes Francis Matamoros 6^{to} Básica



c. El matrimonio.



Paúl Pavón, 3ero básica, Spellman.

C. Dibujos realizados por los niños, de las caracterizaciones de los personajes.

a. Los personajes de la película.



Daniel Ortiz, 3ro básica, Spellman.



Alexander, Fundación Cultural Edgar Palacios.



Kevin García, Fundación Cultural Edgar Palacios.



Eloisa Moreano, 3ro básica, Spellman.



Daniel Estrella, Fundación Cultural Edgar Palacios.



Jomaira Zoarte, 3ro básica, Spellman.

b. El personaje de Shrek



Farid Villacís, 3ro básica, Spellman

c. El personaje de Fiona.



Doménica, 5to básica, Academia USA.

d. El personaje de Burro.



Daniela Ordoñez, Fundación Cultural Edgar Palacios.

d. El personaje de Lord Farquard.



Mateito Taboada, 3ro básica, Spellman.