

SHREK



Título original: SHREK

Director: Andrew Adamson-Vicky Jensen

Guión: Red Elliot-Terry Rossio a partir del cuento de William Steig

Historia original: Harry Gregson Williams-John Powell

Protagonistas: Dibujos animados en color

Música: Supervisor: Marylata E. Jacob

Producción: DreamWorks

Productores: Jeffrey Katzenberg, Aron Warner y John H. Williams

Productores ejecutivos: Penney Finkelman Cox, Sandra Rabins, Steven Spielberg

Animación: Supervisor: Raman Hui

Efectos especiales: Supervisor: Ken Bielenberg

Montaje: Sim Evan-Jones

Nacionalidad: Estadounidense

Duración: 94 minutos

Las guías de las películas que se ofrecen desde el GrupIREF tienen el mismo objetivo que el proyecto Filosofía 3/18-Filosofía para Niñxs, es decir, procurar que los niños, niñas y jóvenes piensen por sí mismos de forma cuidadosa y reflexiva. Por eso no son muy convencionales. Pocas veces hay referencias a directores, actores o técnicas fílmicas ni corrientes cinematográficas. Como si se tratara de una lectura, pedimos a los espectadores una actitud activa y despierta antes, mientras y después de ver la película. Nuestras guías buscan propiciar tanto la mirada en la pantalla como la de uno mismo.

Este aprendizaje se hace en las aulas de forma cooperativa, es decir, formando una comunidad de investigación, un espacio donde se tratan las cuestiones que plantea la película de forma dialogada -ni debates ni discusiones-, dando mucha importancia a la ejercicio del pensamiento crítico y reflexivo.

El apartado **Temas que se pueden tratar** no debe ser tratada como un libro de texto, hay que usar todos los mecanismos que son habituales en las aulas de Filosofía 3/18-Filosofía para Niñxs: hacer pizarra en su caso, poner en marcha el diálogo y si conviene proponer alguna pregunta, como un reto para avanzar en el conocimiento y en el ejercicio de actitudes dialogantes.

Cuando creamos que el trabajo con la película ya se puede cerrar, plantearemos una evaluación para que el alumnado se haga consciente de qué ha aprendido, de los sentimientos que le ha generado y del conocimiento que le ha aportado.



Licencia de Creative Commons
 Guía Shrek. Autora: Irene de Puig Olivé. Está
 sujeta a una licencia de Reconocimiento-
 NoComercial- SinObraDerivada 4.0 Internacional de
 Creative Commons.

Selección de escenas

- | | |
|------------------------------------|-----------------------------------|
| 1. Había una vez | 11. Los hombres alegres |
| 2. Un burro que habla y vuela | 12. La cena con las ratas |
| 3. ¿Qué hacen en mi pantano? | 13. ¡Tú eres la princesa! |
| 4. Lord Farquaad | 14. La petición de mano |
| 5. El reino de Duloc | 15. Los preparativos para la boda |
| 6. Los ogros son como las cebollas | 16. Para eso sirven los amigos |
| 7. La torre del dragón | 17. La boda |
| 8. El rescate de la princesa | 18. El verdadero rostro del amor |
| 9. Quítate el helm | 19. I'm a Believer |
| 10. La hoguera del campamento | 20. Créditos finales |

Resumen

Film de animación, a partir de la obra "Shrek" de William Steig, que cuenta la historia de un feo y encantador ogro solitario de color verde, Shrek, que vive tranquilamente en un pantano hasta que se le llena de gente. Y es que Lord Farquaad, un malvado y perverso personaje ha ilegalizado a todos los personajes de los cuentos de hadas y, como no sabían adónde ir, han ido a refugiarse al pantano. Como Shrek quiere recuperar la escritura de su amado pantano va a ver a Lord Farquaad al castillo de Dulac (Castillo que había sido del célebre Lancelot).

Para recuperar su espacio debe pasar una prueba: debe rescatar a la bella princesa Fiona -prisionera de un dragón- con quien Farquaad se quiere casar para poder ser rey. El camino no es fácil, pero Shrek cuenta con la ayuda de un simpático burro.

ÍNDICE DEL DOSSIER

Introducción

Presentación de la película.

Antes de ver la película

Después de haber visto la película

Los personajes

¿Qué pasa? La estructura narrativa

¿Dónde pasa? los espacios

¿Cuándo ocurre? La época

Aspectos temáticos

La expulsión de las criaturas

Marginar a los diferentes

Estereotipos. Ser un ogro

Maltrato

Sexismo

Abuso de poder

Modelo de país

Amistad

Identidad

Las apariencias

El amor

PARA EL PROFESORADO

Como decía el gran escritor italiano y estudioso del folclore literario de su país. Italo Calvino, un cuento es como una nuez en el interior de la cual se encuentra "el universo entero de la narrativa".

Shrek es una fábula digital y, como todo cuento, tiene muchas lecturas. Los más pequeños lo encontrarán como un cuento más y los más grandes captarán toda la ironía y el ingenio que tiene a partir de este aprovechamiento y distanciamiento irónico al mundo de Disney.

Como síntesis es una amalgama de dibujos animados y de animación digital: una princesa salida de un libro de cuentos que se pelea como Keanu Reeves en *Matrix*, un burro parlante que tiene diálogos shakesperianos. En definitiva, podemos decir que hay una interconexión de géneros.

Es un experimento atrevido, nuevo, que revoluciona el mundo del cine de animación. La técnica tridimensional engancha desde las primeras imágenes. Y sobre todo tiene un arco de amplio espectro, ya que puede satisfacer al público infantil, pero también hay una lectura adulta, tanto en la trama como en muchos diálogos de lo más refinados.

Algunos rasgos destacables:

- Hace un guiño a la actualidad. El burro habla con expresiones muy alejadas del mundo rural de los cuentos populares, dice expresiones como "pedrusco de diseño", "un buen decorador" "genio decorando", "bajo presupuesto" etc. Y utiliza «tío», «colega», etc.

- Alusiones al mundo Disney y a los medios de comunicación de masas. El castillo de Farquaard se presenta como un parque temático, la princesa se carga a los pajaritos que siempre acompañan a las protagonistas de los cuentos Disney. Las damas candidatas a ser esposas de Farquaard se presentan como en un concurso televisivo donde el público interviene. El torneo se resuelve como en un espectáculo de lucha libre.

- El papel de la cámara es también muy osado. Trata de incluir al espectador en la película. Cuando el burro vuela, nos llega la imagen desde el punto de vista del personaje. Hacia el final, cuando Shrek está a punto de besar a Fiona, aparta la cámara con la mano.

Referentes cinematográficos:

- Cuando el burro es perseguido por los guardias y entra en el bosque, es muy similar a alguna escena de *El retorno del Jedi*.
- Cuando Shrek, Fiona y el burro escapan del castillo, etc. la filmación se ralentiza al modo de *Arma letal 2*.
- Los protagonistas saltan en un puente de madera que se parte por la mitad y quedan suspendidos en el aire como la famosa escena de *Indiana Jones*.
- Después de pasar la primera noche juntos los tres protagonistas, el burro saluda a Fiona con el diálogo de *La vida es bella*: "Buenos días princesa".
- En el encuentro con la banda de Robin Hood la pelea parece sacada de *Matrix*.

Por todos estos contenidos y por las referencias amplias que tiene, es un film que tiene muchos registros y eso lo hace apto para muchas edades. Hay que tener presente, sin embargo, que los más pequeños, si no conocen bien el mundo de los cuentos, se perderán muchos aspectos, aunque el mensaje -la belleza no es algo exterior-, creemos que les llegará con nitidez.

Una buena manera de introducir a los niños tanto en la literatura como en el cine sería que tuvieran el cuento en forma de libro en el aula, para poder ver, comparar, relacionar, etc. con la película.

Es una película que ofrece muchas oportunidades desde muchos ámbitos educativos e incluso desde distintas disciplinas. Seguro que en este dossier no las agotaremos todas. En la red encontrareis muchas otras formas de exploración y explotación del film. Desde el proyecto Filosofía 3/18 nos proponemos especialmente:

Objetivos del trabajo con Shrek:**General**

- Ayudar a los estudiantes a pensar mejor por sí mismos.

Específicos

- Conocer las características fundamentales de los cuentos clásicos: estructura y función.
- Aprender a descubrir a los diferentes tipos de personajes que aparecen en una narración y la función de cada uno de ellos.
- Establecer relaciones entre el relato literario y el relato cinematográfico.
- Trabajar algunas habilidades de pensamiento.
- Valorar la solidaridad y la amistad como actitudes y comportamientos positivos.
- Tomar conciencia de las discriminaciones que se dan en nuestra sociedad por razones de todo tipo.
- Hacer una breve incursión en el lenguaje cinematográfico.

ANTES DE VER LA PELÍCULA**1. Actividades previas**

- Proponer a los alumnos hacer, oralmente y entre todos, un cuento breve y analizar su estructura: inicio, conflicto y desenlace.

- Se expone algún cuento clásico, en versión simplificada, y se hace un análisis.
- Tratándose de una película muy actual, puede que algunos alumnos ya la hayan vista en el cine o en vídeo. Estos alumnos nos pueden ayudar a hacer la lluvia de ideas sobre cuestiones como:
 - ¿Qué sabemos de la película?
 - ¿Cuántas veces la hemos visto?
 - ¿La hemos visto solos o con otros niños y niñas?
 - ¿La hemos visto con algún adulto?
 - ¿Tienen ganas de verla (otra vez)?
- Buscar información sobre diferentes seres fantásticos. Hacer un trabajo comparativo, señalando las diferencias y semejanzas.
 - ¿Qué es un ogro? ¿Saben algún cuento de ogros?
 - ¿Qué diferencia hay entre un gigante y un ogro?
 - I, ¿entre un gigante, un ogro y un elfo?
 - ¿Qué es un personaje fantástico?

2. Reconocer cuentos clásicos

- Será necesario conocer los cuentos a los que se hace referencia en el filme: Los tres cerditos, Caperucita roja, Blancanieves, Ricitos de Oro, Pinocho, La cenicienta, Roobin Hood, La bella durmiente, El flautista de Hamelin, etc.

Hacer un resumen de alguno de los cuentos que hay implícitos en la película:

- Los tres cerditos
- Caperucita roja
- Pinocho
- Blancanieves
- Ricitos de oro
- Cenicienta
- Robin Hood

3. Las portadas del DVD

- Dedicar una sesión a mostrar distintas portadas del DVD. Si disponemos de un poster o algunas diapositivas, mucho mejor.



OBSERVACIÓ

1. ¿Qué ves? o ¿Qué vemos en esta carátula? (describir colores, formas, figuras, disposición de las formas, atmósfera...)
2. ¿Qué te sugiere lo que ves? ¿Qué podría haber, aunque no lo vemos? (Olores, sonidos, temperatura, estados de ánimo, vida de los personajes, lugar, época...)
3. ¿Con qué aspectos o temas relacionarías la carátula? (una estación del año, un período de la vida, un tema social, una estatua,...)
4. ¿Has conocido a alguien que tenga algo en común con este personaje? (gesto, ademán, aspecto, modo de vestir, etc.)
5. ¿Qué nos dice esta carátula sobre el primer artículo de los Derechos de los niños?
6. ¿Hay algo que te sorprenda en esta carátula?
7. ¿Te plantea algún interrogante?
8. ¿Puedes responder a estos interrogantes?
9. ¿Dónde puedes encontrar más información sobre alguno de los aspectos que te hayan sorprendido?

4. Comienzo y final de cuentos

Partiendo de las frases que aparecen en el encabezamiento y en el final de la historia, "Erase una vez..." y "Vivieron feos para siempre", trabajar estas estructuras lingüísticas en los cuentos tradicionales.

La película Shrek comienza así:

"Hace mucho tiempo había una princesa muy bella, pero he aquí que fue víctima de un maleficio espantoso..." ¿Cómo crees que seguirá?

5. Aclaraciones

Antes de ver la película, sería bueno aclarar algunas cosas para hacer más comprensible el argumento:

- Aspectos relacionados con el mundo medieval: las justas, las armaduras, el amor caballeresco, la estructura de un castillo, etc.

DESPUÉS DE VER LA PELÍCULA

Los personajes

Seguro que uno de los aspectos más interesantes de esta película es el tratamiento que se hace de los personajes. Pese a aparecer muchos de los personajes más conocidos de los cuentos tradicionales, el tratamiento que se hace no es nada convencional. Mientras que los cuentos tradicionales mantienen una tipología de personajes basada en la uniformidad de los llamados personajes "planos" (o muy buenos y bonitos o muy malos y feos), en Shrek esta tipología se rompe, porque por ejemplo, los buenos no son tan buenos ni tampoco son atractivos... Hay que observar, muy especialmente, la caracterización física que se hace de los personajes, hasta el punto de que ninguno de los protagonistas es, en definitiva, físicamente agraciado. Estos ejercicios nos permitirán trabajar la comprensión.

Nombres y condiciones de los personajes.

- Proponemos hacer un estudio detallado de las características físicas y psíquicas que muestran los protagonistas de la película: Shrek, el asno, lord Farquaad y la princesa Fiona.

Nombre	Quién es	Cómo es
Shrek		
Fiona		
Farquaad		

- Búsqueda de todos los personajes secundarios que aparecen en la película y que pertenecen a los cuentos tradicionales.

- ¿Cómo se llaman las tres princesas que le muestran el espejo al gobernador? ¿A qué cuentos pertenecen las dos primeras?

La autoestima

Shrek no parece tener un alto concepto de sí mismo. Diríamos que tiene poca autoestima.

Comentamos algunos pasajes:

- ¿Con qué verdura se compara Shrek cuando va hacia el castillo a rescatar a Fiona? ¿Cuál es el criterio de la comparación?
- ¿Qué opinión crees que tiene de sí mismo cuando afirma: "Soy un ogro aterrador. La gente cuando me ve se va corriendo, no puedo ni presentarme"?
- "El mundo entero tiene un problema conmigo. Cuando me ven, dicen: Oh, mirad qué ogro tan feo y torpe. - Por eso estoy mejor solo ».
- «Quizá sí que soy un ogro estúpido, feo y egoísta»

Conceptos precisos

Ejercicio para desarrollar la capacidad de usar las palabras en sentido claro y distinto, que se ajuste y matice cada vez más afinadamente los conceptos que aparecen en el film.

- Vocabulario

Busca el significado de las siguientes palabras: pantano, constelación, mitológico, jengibre, carroza, tirano, medieval, torrecilla.

Relación con otros cuentos

- ¿Qué personajes de cuentos reconoces?
- ¿De qué o de quién huyen los personajes de cuentos?
- ¿Cómo se llaman las princesas que ve lord Farquaard en el espejo?
- ¿A qué cuentos pertenecen las dos primeras?
- ¿Con qué hortaliza se compara Shrek? ¿Por qué?
- ¿Con qué personajes se enfrentan los protagonistas cuando ya han rescatado a Fiona?
- ¿Con qué material está hecha la carroza en la que viajan Shrek y Fiona?

LA ESTRUCTURA NARRATIVA: ¿QUÉ PASA?

Trabajar la estructura significa hacerles darse cuenta de cómo está hecho el cuento, cómo está organizado con inicio, nudo y desenlace, averiguar cuántas partes contiene, cómo son los principios y los finales a partir de preguntas, de representaciones, etc.

La película mantiene una estructura narrativa clásica, la misma que se utiliza en los cuentos tradicionales. El cuento comienza cuando Shrek hojea un libro de cuentos que se abre con la fórmula: Había una vez... Y se cierra con: Vivieron todos felices y contentos.

Repasemos (entre todos) la estructura general:

- Se presenta el protagonista en su espacio habitual y se describen sus actividades.
- Se presenta el antagonista en su espacio habitual y se describen sus actividades y ambiciones.
- Se presenta el conflicto fundamental y se explica la implicación del protagonista en este conflicto.
- Aparece el personaje ayudante del protagonista, que como suele pasar en el teatro clásico suele ser un personajes cómico e ingenioso (recuérdese el Quijote y Sancho Panza).
- El protagonista se dispone a resolver el conflicto (encontrar a la princesa, vencer al dragón).
- El protagonista consigue el objetivo inicial, consigue vencer el antagonista y se enamora de la princesa.
- El desenlace es feliz.

¿DONDE PASA?: LOS ESPACIOS

Para comprender Shrek, necesitamos la descripción visual detallada que se hace del espacio donde vive: su casa, el pantano y el entorno.

- Hay unos espacios delimitados que son claves para ubicar la historia:
 - El pantano de Shrek (el desorden ordenado, la naturaleza).
 - El castillo de lord Farquaad (la crueldad del orden y de la perfección).
 - El castillo del dragón (los espacios terroríficos, la escalera, el puente, el fuego...).
 - El camino que recorren Shrek, el burro y Fiona (la tranquilidad de la naturaleza).
- Describir con detalle cada uno de los espacios y, si conviene, dibujarlos.
- ¿Como se llama el pueblo donde vivía Shrek?

- Contraponer escenarios:

Mientras el pantano muestra un ambiente natural, libre, donde Shrek organiza su vida con sus peculiares hábitos higiénicos, el castillo de Farquaad es un maravilloso parque temático donde todo está organizado, automatizado y donde, aparentemente, domina la perfección... Pero todo es sólo aparente; el espacio de Shrek es natural y como tal tiene aspectos más limpios que otros, mientras que el castillo, a pesar del orden y de la decoración, es el espacio de la tortura, de la traición.

- ¿Podría vivir Shrek cómodamente en el castillo de Farquaad?
- ¿Podría vivir Farquaad en el pantano?

¿CUANDO PASA?: LA ÉPOCA

- ¿Qué indicios tenemos para saber cuando pasa la acción?

Los trajes

Las casas

Lo que dicen

Las canciones

Lo que comen

¿Como sabemos cuando algo es de ahora, de antes o de después?

LA ACCIÓN

Secuenciar. Aquí presentamos algunas secuencias de la película, sacadas de algunas webs, como la web oficial: www.shrek.com Secuenciar ayuda al alumnado a fragmentar la narración, manteniendo a la vez la unidad de fondo.

- Ordénalas por orden cronológico tal como aparecen en la película:



- 1.
- 2.
- 3.
- 4.
- 5.
- 6.
- 7.

Con estas imágenes u otras que podamos conseguir podemos hacer aucas o construir un cómic, que pueden ayudar a motivar a los alumnos o a centrar el tema.

- Proponemos hacer nuestro el libro del Shrek. Organizaremos grupos de cuatro alumnos. Cada grupo decide cuáles son los momentos claves de la historia y los resume en una frase. Después se hará un dibujo para cada frase.

ASPECTOS TEMÁTICOS

Shrek se puede tratar desde muchos puntos de vista. Además, desde la mirada de cada niño o niña puede surgir una nueva lectura. Por tanto, primera cuestión: estar abierto a las cuestiones que los niños detecten o que les interesen especialmente.

Desde el proyecto **Filosofía 3/18** creemos que se puede estimular la reflexión de cuestiones como: la amistad, la estimación, el respeto y la defensa de las libertades de los seres vivos, sean o no humanos, el abuso de poder, etc.

La expulsión de las criaturas

Se ha proclamado una ley que quiere hacer desaparecer, en un centro de realojamiento, a los seres fantásticos. Todas las criaturas que son diferentes son expulsadas al interior del bosque. (El bosque es un referente de cuentos tradicionales). Esto quiere decir que las esconde, las margina, las empuja a un mundo de sombras y oscuridades.

- Comentar el orden de Farquaad, que es el detonante del film, y preguntar cómo se sentirían si les pasara lo mismo y tuvieran que irse de casa.

Este tema se puede extrapolar hacia la cuestión de las inmigraciones.

➤ Causas y efectos. Aplicar lo que ocurre en el pantano a la realidad actual. ¿Que mueve a las personas a salir de sus países? Prever cuestiones que ayuden a saber discernir qué es causa (o motivación) y qué es efecto (consecuencia) en un evento.

- la pobreza
- las ideas
- el deseo de mejora
-

A la caza del diferente

La orden de Farquaad es de "búsqueda y captura" de las criaturas "diferentes", porque quiere ahuyentar a "la escoria de los cuentos de hadas que contaminan mi mundo perfecto".

Plan de discusión. Dar razones

- Diferente, ¿de qué?
- ¿Puede que todos tengamos rasgos curiosos y exóticos vistos desde otra cultura?
- ¿Nos sorprenden ciertas costumbres de otras culturas?
- ¿Como cuáles?
- ¿Puede ser que nuestra cultura sorprenda a mucha gente?
- ¿Ser diferente significa ser superior?
- ¿Ser diferente significa ser inferior?
- ¿Quién es diferente?

Los estereotipos. Ser ogro

Los ogros, como dice Shrek, pueden hacer harina de pan de tus huesos y se hacen vestidos con las pieles acabadas de arrancar. Es decir, son terribles, feos y hacen fechorías horribles.

Por eso dan miedo. Pero, como también dice Shrek, los ogros son como las cebollas y tienen muchas capas, y en el fondo, en el fondo, pueden ser tan dulces y delicados como cualquier otro.

- ¿Cuáles son los estereotipos habituales de los personajes de cuentos?
 - los gigantes
 - las princesas
 - las brujas
 - las hadas
 - los enanos
 - los ogros

Los guardianes de Farquaad van a buscar a Shrek. Y él hace una parodia de lo que todo el mundo piensa de los ogros. A este punto de vista fijo, sin fundamento, repetido y usado como argumento, se llama **estereotipo**.

Repasar algunos estereotipos y desmontarlos

Relacionar grupos humanos con estereotipos:

Ingleses	llamativos
Italianos	flemáticos
Orientales	tacaños
Escoceses	enigmáticos
.....

(Añadir los tópicos de las nacionalidades o culturas que se tienen en el aula y desmontar el prejuicio)

Violencia

El episodio de la galleta sirve para presentar a Lord Farquaad. Es una escena clara de violencia gratuita, donde se muestra la estupidez del agresor. Analizar específicamente el fragmento y sacar consecuencias.

- ¿De qué dirías que es un ejemplo claro la escena de la galleta?
 - Tortura
 - Estima
 - Violencia
 - Maltrato
 - Consideración
 - Indiferencia

El espejo mágico



- Aprovechando la escena donde Lord Farquaad consulta al espejo mágico (haciendo un guiño al cuento de Blancanieves) sobre cuál es la chica que le conviene (Cenicienta, Blancanieves o Fiona), habría que hacer notar el tratamiento peyorativo que se hace de las mujeres en esta presentación. Es una ocasión para detectar el machismo: las princesas se pueden elegir como un objeto de concurso televisivo.

Las relaciones entre Shrek y Fiona son más igualitarias, aunque hay momentos en los que se manifiestan estereotipos. Hacerles notar:

- Fiona prepara el desayuno para Shrek y el burro. (Mujer diligente, porque se levanta temprano, y trabajadora, porque les prepara el desayuno). Cuando a su vez nos aporta una visión de la realeza más tópica y más adecuada a los tiempos modernos.
- Mujer moderna: dinámica, experta en defensa personal, dominio de las artes marciales.

Abuso de poder

El modelo de gobierno es despótico y dictatorial. Se muestra en escenas como el circo que imita a los emperadores romanos. Es tan prepotente la actitud de Farquaad que llega a proponer la limpieza étnica, exterminando a todas las criaturas que son "diferentes" para que no desentonen en su mundo uniforme.

- Cualidades de un gobierno
 - ¿Cuáles dirías que deben ser las cualidades de un dirigente?
 - ¿Crees que Lord Farquaad las tiene?
- La gente en el torneo y en la iglesia responde a la orden de los carteles como si se encontraran dentro de un programa televisivo: silencio, reíd, aplaudid, etc. Nada puede salir del orden establecido y decidido por Lord Farquaad. ¿Cómo se llama una forma de gobierno así?

El modelo de país

La canción de bienvenida nos da muchas pistas de cómo funciona la vida en el castillo. Dice algo como:

Bienvenidos seáis
 a Dunlac, muchachos.
 La ciudad como es
 Donde las normas son:
 no os coléis,
 sed buenos

Y termina diciendo "Es Dulac un lugar como es debido»

Analizar el modelo de estado que se plantea en el film: como un parque temático limpio y pulido, lleno de guardias de seguridad, militarizados hechos del mismo patrón.

- ¿Qué te gusta y qué no te gusta del mundo Farquaad?
- ¿Te gustaría vivir en ese castillo?
- Alternativas. ¿Qué aspectos del país que muestra te gustaría que se conservaran y cuáles no?
- ¿Qué otras posibilidades ofrece?

Amistad

Aprovechando la relación que se establece entre Shrek y el burro, podemos hablar de la importancia de la amistad entre personas diferentes.

Este es uno de los ejes centrales del film. La amistad no es un hecho que se da desde siempre y para siempre. Hay que construirla y a veces pasa por dificultades. Ser amigo no siempre significa estar de acuerdo en todo, sino intentarlo. Significa aceptar al otro, y no hacer que el otro sea como yo quiero que sea.



➤ **Amistad: entre el asno y el ogro**

Definir. ¿Qué es un amigo?

- . Amigo es quien me da todo lo que le pido,
- . Amigo es con quien más hablo,
- . Amigo es el que comparte juguetes conmigo,
- . Amigo es con quien juego a la hora del patio,

En la primera parte del ejercicio, discutiremos las frases y al final propondremos

. Amigo es quien.....

- Análisis de las frases que se dicen en relación con la amistad, como por ejemplo: "Sólo un amigo puede decir una verdad tan cruel" o "Los amigos se perdonan".
- ¿En qué escenas se muestra la amistad entre Shrek y el burro?
- ¿Qué quiere decir ser amigo?

Tener miedo

Cuando tienen que atravesar el puente que los lleva al castillo, tienen esta conversación:

- ¿Te dan miedo las alturas? -pregunta Shrek-. No temas, superaremos esta prueba juntos.
- Me has hecho coger confianza, -responde el burro.

La identidad

Tema protagonizado por Fiona, princesa de día y ogresa de noche, reencarnación del viejo mito de Eros y Psique o de Jekyll y Hyde o de tantos cuentos de transformaciones: el príncipe rana, el Oriolet, etc. La película, como todos los cuentos, termina bien, pero con un final sorprendente, ya que la decisión de Fiona es quedarse como ogresa para poder corresponder al amor de Shrek.

• Cuestiones

- Primero, Fiona se avergüenza de su conversión en ogresa y cuando oscurece se esconde, pero luego no, ¿por qué será?
- ¿Crees que si alguien nos ama le da igual si somos más o menos bonitos en relación a la apariencia?
- ¿Quiere decir esto que la apariencia exterior no es tan importante?
- ¿Qué es lo que vale, pues?

Las cosas no son lo que parecen

Mirando las estrellas, Shrek dice al burro:

- A veces las cosas no son como parecen.

Cuando van hacia el castillo, después de comer, Shrek le dice a Fiona:

- Vos no sois como me esperaba.
- Pues no deberías juzgar a nadie antes de conocerlo bien.

El final abierto

Buscar un nuevo final. Idear nuevas maneras de terminar, ya sea prolongando la acción, ya sea terminándola de otra manera.

Proponemos preguntas que queden abiertas en el desenlace de la historia:

- ¿Cómo vivirá la gente en el pantano?
- ¿Qué pasará en el castillo?
- ¿Cómo acabará la historia de amor entre el asno y el dragón?
- ¿Cómo acabará la relación entre el Shrek y la princesa?
- ¿Shrek será príncipe?

VALORACIÓN

- Hacer una reflexión sobre la "finalidad" de los cuentos clásicos (transmisión oral de valores). Plantear y debatir como se hace actualmente esta transmisión.

OTROS CUENTOS

Relacionar aspectos, personajes, sentimientos que provoca Shrek con otros cuentos que conozcan.

- Establecer comparaciones entre las características de personajes de cuentos y los personajes que aparecen en la película.
- Trabajo sobre los personajes fantásticos de los cuentos tradicionales (ogros, dragones, gigantes, brujas, etc.). Los dibujamos y con los dibujos podemos hacer una exposición de retratos de personajes fantásticos. Para añadir variaciones, imaginemos que estos personajes fantásticos, que habitualmente sólo muestran aspectos negativos, tienen ahora algún aspecto positivo, como la capacidad de amar y de enamorarse que manifiesta el dragón de la película.

LA PELÍCULA

Se pueden proponer nuevas carátulas y nuevos títulos que sean más ajustados a lo que cada niño piensa del cuento. A partir de fotografías del film, extraídas de alguna web o del mismo DVD, organizar una nueva carátula y poner un nuevo título más explícito, más descriptivo, que haga referencia a los temas que trata la película, etc.

El cine

- ¿Cómo funciona la película: la acción se presenta seguida, en paralelo, yendo atrás?
- ¿Cuál es el papel de la música en los momentos claves?
- ¿Cómo está planteada la iluminación?
- ¿Cómo son los trajes de los personajes?

EVALUACIÓN

Preguntar a los estudiantes

- ¿Cuáles han sido los momentos más significativos para ti?
- ¿Qué nos dice esta película?
- ¿Es lo mismo verla y comentarla entre todos que verla sólo?
- Si quisieras recomendarla a algún amigo o amiga, ¿qué le dirías?