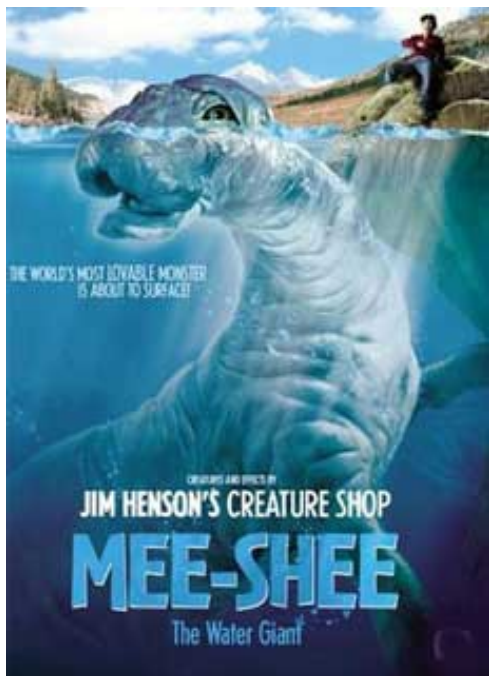


MEE-SHEE. El gigante del agua

(Recomendada para ciclo medio)

Ficha técnica y artística



Título Original: *Mee-Shee*

Dirección: John Henderson

Producción: Barry Authors / Gary Hannam / Rainer Mockert / Ken Tuohy

Guión: Barry Authors

Actores: Bruce Greenwood es *Sean Cambell*, Daniel Magder es *Mac Cambell*,

Joel Tobeck es *Snead*,

Rena Owen es *Crazy Norma*,

Phyllida Law como *Mrs. Coogan*,

Luanne Gordon es *Laura*,

Tom Jackson es *Custer*,

Joe Pingue es *Neilds*,

Jacinta Wawatai es *Pawnee Custer*,

Shane Rimmer es *Anderson*,

Charles Measure es *Watkins*,

Robert Bruce es el presidente de *Alaskoil*,

Fotografía: John Ignatius

Música: Pol Brennan

País: Reino Unido / Alemania

Duración: 95 minutos

Año: 2005

Lengua: español

Ver el tráiler: <http://www.youtube.com/watch?v=w9RclGktYcs>

Las guías de las películas que se ofrecen desde el GrupIREF tienen el mismo objetivo que el proyecto Filosofía 3/18-Filosofía para Niños, 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 ejercio 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 Niños: 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 ejercio 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 Mee Shee . Autora: Irene de Puig Olivé. Está
sujeta a una licencia de Reconocimiento-
NoComercial-SinObraDerivada 4.0 Internacional de
Creative Commons.

Resumen

Sean ha prometido a su hijo Mac, un niño de 9 años, ir de vacaciones a un parque de atracciones. Pero le sale un compromiso de trabajo y no pueden hacerlo. La compañía petrolera para la que trabaja le envía a Canadá para rescatar un instrumento que se ha hundido en medio de un lago.

Decepcionado, Mac acompaña a su padre al lugar donde está el lago en el que ha de recuperar el objeto que, según parece, está en el fondo. Mac descubre que en el lago vive un enorme animal marino muy peculiar: Mee-Shee, un gigante que habita en el agua. Mac y su enorme amigo conseguirán ser más listos que un equipo de cazadores que intentan capturar a Mee-Shee.

Para el profesorado

Esta película es una mezcla de *ET* y *El monstruo del lago Ness*. Se puede introducir la película hablando del conocido monstruo del lago Ness y, si viene a cuento, de algún otro animal legendario del cual se tenga referencia.

La historia se basa en una criatura, llamada Ogopogo, que supuestamente vive en el lago Okanagan, en la Columbia británica, en Canadá, y que forma parte de las leyendas más conocidas de los indios americanos.

Mientras se rodaba la película, que había de titularse Ogopogo, un jefe indio se quejó alegando que se hacía una apropiación cultural de la leyenda y eso hizo que le cambiaran el nombre. A pesar de todo, en Canadá no se ha estrenado nunca en los cines y sólo es vende en DVD.

La película, a pesar de situar la acción en Canadá, está rodada íntegramente en Nueva Zelanda a causa de determinados condicionantes climáticos.

El escritor y guionista de la película, Barry Authors, escribió *Mee-Shee* al leer en una revista un artículo sobre este personaje.

La leyenda

Ogopogo es el nombre con el que se conoce un monstruo que supuestamente vive en el lago Okanagan, en Canadá, donde se han visto las "jorobas" que se desplazan sobre la superficie del agua y que son interpretadas como el cuerpo de un gran animal. Las leyendas indígenas se transmiten de generación en generación.

Suele ser descrito con una cabeza de caballo o de cabra y tiene una longitud de 4 a 7 metros de largo.

La historia de Ogopogo empieza cuando un nativo, llamado Kel-oni-won, asesinó con un garrote a un anciano muy conocido y respetado, de nombre "Old Kan-li-kan". Como castigo fue transformado en una serpiente y condenado a vivir para

siempre en el lago y así sufrir el remordimiento eterno por el crimen que había cometido. Desde ese día se le conoce como "Demonio del agua" o "Monstruo del lago", y hace pagar peaje a los viajeros que quieren atravesar las aguas, así cada vez que los indígenas que vivían alrededor del lago se aventuraban a ir por el agua tenían que sacrificar un animal pequeño para calmar al monstruo y para garantizarse un viaje protegido.

Cómo visualizarla

Se puede mirar en dos o tres partes. Todo depende del tiempo de que dispongamos. Siempre será mejor hacer sesiones de media hora, ya que nos dejarán tiempo para hacer comentarios de comprensión y nos permitirán avanzar poco a poco en algunos aspectos que plantea el film.

ANTES DE VER LA PELÍCULA

Cuestionario previo

- ¿Conoces cuentos que tengan a niños como protagonistas?
- ¿Conoces cuentos que tengan a monstruos como protagonistas?
- ¿Te gustan las películas de fantasía?

El título y la carátula

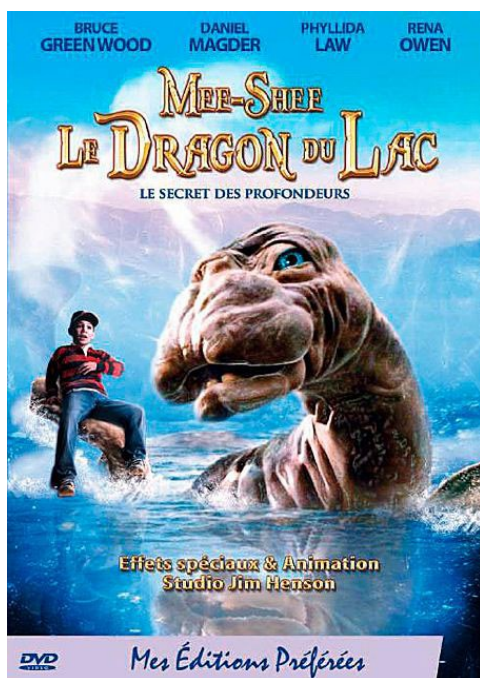
El título

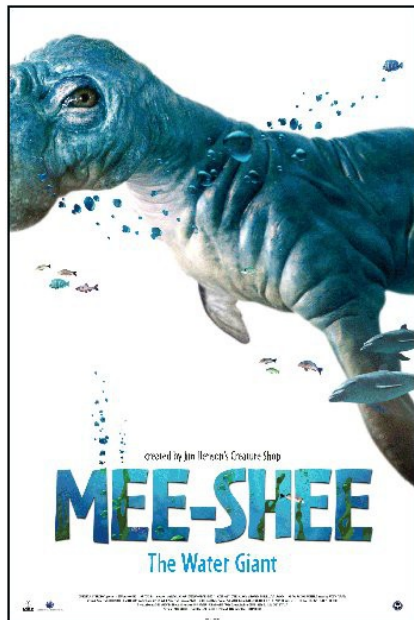
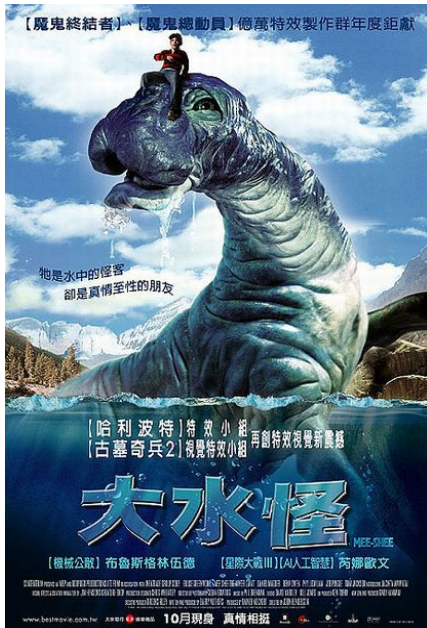
He aquí cómo se llama esta película en distintos países:

- *Il gigante dell'acqua* (Italia)
 - *Mee-Shee - Le secret des profondeurs* (Francia)
 - *The Water Giant* (Gran Bretaña)
- ¿Dicen lo mismo?
- ¿Qué diferencia hay?

Las carátulas

Estudio de distintas carátulas relacionadas con el film:





- De cada una:
 - ¿Qué nos dice el dibujo?
 - ¿Nos anuncia de qué irá la película?
- De la que nosotros usamos:
 - ¿Qué remarca a diferencia de las otras?
 - ¿Qué expectativas te crea?

Una vez visto el film:

- ¿Crees que se han cumplido las expectativas que te ofrecía la carátula?
- ¿Qué te sobra o qué te falta?
- ¿Con cuál te quedarías?

- Personaliza la carátula. Dibuja tu carátula a partir de distintos elementos que puedas fotocopiar o hallar en Internet: letras, fotogramas de publicidad, etc.

DESPUÉS DE VER LA PELÍCULA

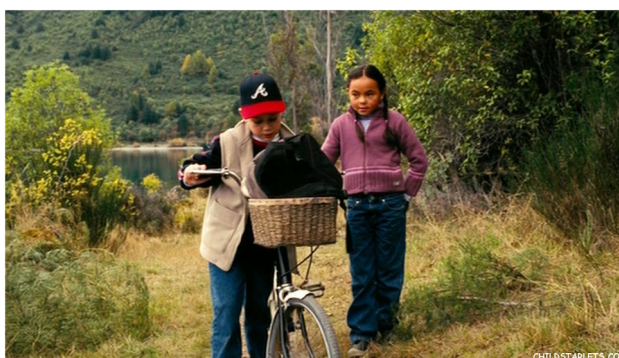
Estructura

Esta historia tiene la estructura narrativa de todos los cuentos clásicos:

- El inicio, que se presenta como una frustración, un desencanto. Los planes de padre e hijo han de cambiar y parece que todo se tuerce.
- Poco a poco, aparecen algunas dificultades del proyecto y tiene lugar un viaje iniciático lleno de peligros.
- Por el camino, el héroe encuentra a alguien que le ayuda.
- El bien triunfa y el héroe es reconocido como descubridor, como valiente, etc.

Procurar que los estudiantes se den cuenta de esta estructura a base de hacer preguntas:

- ¿Qué pasa?
 - ¿Cuándo, cómo y dónde pasa?
 - ¿Por qué pasa?
 - ¿Qué necesita o qué busca Mac?
 - ¿Qué se plantea hacer?
 - ¿Con qué conflictos se encuentra?
 - ¿Qué cuestiones resuelve?
 - ¿Por qué decide investigar?
 - ¿Qué peligros halla?
 - ¿Quien le aconseja y ayuda?
 - ¿Cómo le aconsejan y ayudan?
 - ¿Cómo acaba?
- Recordando, entre todos, listaremos los distintos episodios por orden (trabajando causas y consecuencias), hasta que quede claro el hilo argumental.



© Irene de Puig - GrupIREF





LA ACCIÓN



¿Dónde pasa?

- Sitúa el lugar y los escenarios de la acción.
- ¿Dónde viven habitualmente padre e hijo?
- ¿Dónde van a buscar el taladro que se ha hundido?

¿Cuándo pasa?

- ¿En qué época histórica pasa, antiguamente, actualmente?
- ¿En qué estación del año pasa?
- ¿Cuánto tiempo dura la aventura?

LOS PERSONAJES

- Buscar los adjetivos que mejor definan a los personajes:

	Descripción física	Descripción psicológica
Mac Cambell		
Sean Cambell		
Mee-Shee		
Norma		
Pawnee		
Laura Simmons		
Custer		

AYUDA para la maestra

Características físicas

Algunas observaciones que se pueden hacer:

- Aspecto físico general: pequeño, alto, delgado, rubio, fuerte, joven, ágil, musculoso,...
- Cómo gesticula, cómo se mueve: elegante, lento, nervioso, rápido,...

Características psicológicas

Buscar entre estos adjetivos alguno que vaya bien para usar en la descripción de los personajes:

Bondadoso	Perseverante	Generoso	Humilde
Calmado	Solidario	Indiferente	Obediente
Tolerante	Ordenado	Impaciente	Colérico
Paciente	Voluntarioso	Sincero	Respetuoso
Delicado	Amistoso	Apasionado	

- **Plan de diálogo** para trabajar, primero individualmente y después en grupo:

- Añadir algún personaje más o quitar alguno.
- Añadirte tú, haciendo un papel. (Puedes escoger uno de los papeles que ya hay o añadir un nuevo personaje que te inventarías).
- ¿Con cuál de los personajes vivirías, con cuál no y por qué?
- ¿Qué valores representan los distintos personajes del film? (se puede poner una lista de valores positivos: solidaridad, ternura, estimación, tolerancia, comprensión, generosidad, amistad...; o valores negativos: poder, egoísmo, desconfianza, superficialidad, consumismo, inflexibilidad, pasotismo, odio, violencia, etc.)

➤ **¿Cómo reaccionan emocionalmente?**

- Puedes detectar algún momento del film donde alguno de los personajes principales manifieste muy explícitamente alguno de los sentimientos siguientes:

	Sentimiento	Momento del film
Mac Cambell		
Sean Cambell		
Mee-Shee		
Norma		
Pawnee		
Laura Simmons		
Custer		

AYUDA PARA LA MAESTRA

- **Ira:** furia, ultraje, resentimiento, cólera, exasperación, indignación, aflicción, acritud, irritabilidad, hostilidad, violencia, odio, etc.
- **Tristeza:** pesar, melancolía, pesimismo, lástima, autocompasión, soledad, abatimiento, desesperación, aflicción, languidez, etc.
- **Temor:** ansiedad, aprensión, nerviosismo, preocupación, consternación, inquietud, cautela, incertidumbre, pavor, miedo, terror, fobia, pánico, etc.
- **Placer:** felicidad, alegría, diversión, orgullo, embeleso, gratificación, satisfacción, euforia, éxtasis, etc.

- **Amor:** aceptación, simpatía, confianza, amabilidad, afinidad, devoción, adoración, afecto, estima, ternura, consideración, predilección, etc.
- **Sorpresa:** conmoción, desconcierto, admiración, extrañeza, aturdimiento, estupor, asombro, etc.
- **Disgusto:** desprecio, aburrimiento, aversión, repulsión, desagrado, pena, aflicción, sufrimiento, tormento, enfado, molestia, decepción, malestar, etc.
- **Vergüenza:** culpabilidad, molestia, disgusto, remordimiento, humillación, arrepentimiento, mortificación, contricción, deshonor, etc.

➤ **Otros personajes**

¿Quieres decir alguna cosa sobre Norma, Pawnee, Laura Simmons y Custer?

COMPRENSIÓN DE LA PELÍCULA

Plan de diálogo

- ¿Qué escena te ha gustado más?
- ¿Alguna escena te ha dado miedo?
- ¿Qué sientes en la escena donde aparece por primera vez el monstruo?
- ¿Qué es y a qué se dedica la organización Green Peace?
- ¿Crees que son agentes los que dicen que lo son?
- ¿Por qué se hacen pasar por tales?

Sobre la película

- ¿Qué nos dice este film sobre los niños?
- ¿Es una ficción o podría pasar en la realidad?
- ¿Te has puesto en la piel de Mac?
- ¿Cómo crees que hubieras reaccionado tú si hubieras encontrado un Mee-Shee?
- ¿Qué sentimiento te ha provocado la película?
- ¿Qué otro título pondrías a la película?
- ¿Hay buenos y malos en la película? ¿Lo puedes explicar?

TEMAS QUE SE PUEDEN TRATAR

○ **Amistad entre Mac y Mee-Shee**

Entre Mac y Mee-Shee se da una relación. ¿Qué palabras de la lista siguiente pueden servir para explicarla?:

Comprensión
Comunicación
Confianza
Respeto
Egoísmo
Generosidad
Indiferencia
Curiosidad
Estima

Comunicación:

Para ser amigo de alguien es necesario que se establezca algún tipo de comunicación.

- ¿Qué tipo de comunicación se establece entre el niño y el animal?
- ¿Es preciso que haya palabras para comunicarse? Pon algún ejemplo.
- ¿Con nuestros amigos a veces nos comunicamos sin palabras? Pon algún ejemplo.

Distintos tipos de amistades

- ¿Qué comparten Mac y Mee-Shee?
- ¿Qué comparten Mac y Pawnee?

○ **Los niños y los mayores**

En la película hay situaciones de todo tipo. Señala en qué momentos se dan situaciones que se pueden describir como:

Situaciones	Momentos de la película
Personas que se quieren pero no lo muestran	
No estar de acuerdo con alguien, pero lo aceptar y tolerarlo	
Es diferente de mi, pero me entiende y me comprende	
He de conseguir mi objetivo	

➤ Comentar:

Elige una de las dos frases y coméntala en pequeño grupo. Cuando sepáis relacionarla con la película y la podáis explicar con ejemplos, lo exponéis al gran grupo.

- A veces los mayores no escuchan a los niños.
- A veces los mayores no creen lo que les dicen los niños.

○ Los malos

En la película hay personas malas; ¿por qué crees que hacen esas maldades? ¿Cuáles son los actos que consideras malos?

7.3.17. EJERCICIO: Ser "malo"

Di si estás de acuerdo (A) con las observaciones siguientes, si estás en desacuerdo (D) o si no lo tienes claro (?). ¿Qué razones puedes dar a favor de tu opinión?

A D ?

Es una *mala* persona (o es *malo*) si:

1. es violenta.
2. miente constantemente.
3. hace daño a los otros.
4. tiene malas intenciones.
5. sólo procura por él/ella.
6. no le importa el medio ambiente.
7. no tiene en cuenta los sentimientos de los otros.

De *Admirant el món*, guía de *Kio i Gus*

- ¿Por qué dirías que son malos los malos de la película?

○ Los lagos

Un **lago** o **estanque** es una acumulación de agua situada en una depresión en tierra firme. Acostumbran a ser alimentados por ríos superficiales o subterráneos o bien por glaciares. Hay muchos tipos de lagos y algunos parecen mares. El tamaño y la profundidad son muy variados.

Tipos de lagos según su origen

El origen de los lagos es diverso y complejo. En general, pueden ser debidos a fenómenos glaciares, tectónicos, endorreicos, cársticos, erosivos o volcánicos.

- Los lagos de **origen glaciar** son acumulaciones de agua, debidas al hielo que contienen los glaciares, como la mayoría de lagos del Pirineo o de los Andes.
- Los lagos de **origen tectónico** son debidos a la formación de fallas o fosas tectónicas. Un ejemplo es el de Banyoles (Girona). Otros lagos de origen tectónico son el Tanganica, el Baikal y el mar Muerto.

- Los lagos de **origen endorreico** están situados en el interior de cuencas que reciben agua de los ríos de un territorio y que recogen todos los recursos acuáticos que se precipitan en la cuenca. El caudal de estos lagos es muy variable y depende del régimen climático estacional. Un ejemplo de lago endorreico es el lago Chad.
- Los lagos formados por **fenómenos erosivos** o por **explosiones volcánicas** y sus **hundimientos subsiguientes** son, por ejemplo, el Crater Lake de Oregon (EUA), el lago Nyos (Camerún) y el lago Posadilla (Ciudad Real).

De la *Enciclopèdia Catalana*

- Busca imágenes de los distintos tipos de lagos que acabamos de nombrar.

○ Mentir

Una mentira consiste en narrar un hecho o expresar una convicción sabiendo que son falsos pero confiando que quien escucha crea que son verdaderos. Los dos cazadores dicen que son de Green Peace y no es verdad, ya que son unos farsantes.

Mentir está prohibido en muchas religiones. La tradición ética y los filósofos están divididos sobre si a veces se puede permitir una mentira (pero generalmente se posicionan en contra): Platón decía que sí, mientras que Aristóteles, san Agustín y Kant decían que no se puede permitir nunca.

1. Si pensamos que una cosa es cierta, la decimos y después sabemos que es mentira, ¿hemos mentido?
2. ¿Se puede mentir a medias? ¿Puedes poner un ejemplo?
3. ¿Decir una media verdad es mentir?
4. Si exageramos una verdad, ¿también mentimos?
5. ¿Un relato fantasioso es una mentira?
6. Si repites lo que dice otro y es mentira, ¿has mentido?
7. ¿De cuantas maneras se dice "mentira" (bola, calumnia, falacia, etc.)?
8. ¿Sólo hay mentiras sobre lo que explicamos o decimos?
9. ¿Simular, disimular o fingir también es mentir?
10. ¿En alguna circunstancia mentir puede ser una actitud positiva o loable?

La película

- ¿Cuántos años pasan aproximadamente desde el inicio de la película hasta la última escena? ¿Cómo lo sabemos en el film?
- ¿Podrías decir qué aspecto del film te ha llamado más la atención? ¿Los personajes, los dibujos, dónde pasa, la música, el vestuario, etc.?
- ¿Recuerdas alguna secuencia o fotograma especialmente impactante?
- ¿Cuáles son los momentos más especiales de la película para ti?

1.
2.
3.

- Cambiar el final de la película

EVALUACIÓN

EVALUACIÓN

A ti, ¿qué te ha dicho la película?

- Di tu opinión sobre el film, justificando tu evaluación:
 - Me ha gustado, porque...
 - Me ha dado miedo, porque...
 - Me ha hecho reír, porque...
 - Me ha sorprendido, porque...
 - Me ha indignado, porque.....
 - Me ha hecho sonreír, porque.....
 - Me ha emocionado, porque.....
 - Me ha alegrado, porque.....
 - Me ha molestado, porque.....
 - Me ha inquietado, porque.....
 - Me ha distraído, porque.....
 - Me ha aburrido, porque.....
 - Me ha ilusionado, porque.....
 - Me ha informado, porque.....

- ¿Qué me ha explicado que no sabía?

PARA SABER MÁS

Webs

Si buscáis por **Ogopogo**, hallareis mucha información sobre la leyenda que ha originado la película.

Otras películas

Hay muchas películas que relacionan niños y niñas con animales reales o no.

André, una foca en mi casa, EEUU, 1994.

Mi perro Skip. (My Dog Skip), EEUU, 2000.

Kauwboy, Holanda 2012.

También recomendamos las que forman parte del ciclo **Niños y animales** (por ahora solamente en catalán): <http://www.grupiref.org/pensar-amb-el-cinema/es/cicles/infants-i-animals/>

Ponyo en el acantilado	Japón, 2008
Cómo entrenar a un dragón	USA, 2010
Winter el delfín	USA, 2011
Una amistad inolvidable	Francia, 2007

De una temática parecida sugerimos:

Mi monstruo y yo, la guía de esta película la hallareis aquí:

<http://www.grupiref.org/pensar-amb-el-cinema/wp-content/uploads/2015/07/MI-MONSTRUO-Y-YO-2015.pdf>