

SHREK



Guia didàctica



Generalitat de Catalunya
Departament d'Ensenyament

ETAPA

Cicle Mitjà i Cicle Superior de Primària

INTRODUCCIÓ

La genialitat d'aquesta pel·lícula rau en els diferents nivells de lectura que té, de manera que espectadors de totes les edats i condicions gaudeixen amb el seu visionat.

Els més petits hi trobaran el conte de fades més gran que mai s'hagi pogut explicar i els més grans captaran tota la ironia i l'enginy que té.

FITXA TÈCNICA

Títol original: SHREK

Nacionalitat: Nord- americana

Director: Andrew Adamson - Vicky Jenson

Guió: Red Elliot- Terry Rossio

Història original: Harry Gregson Williams- John Powell

Música: Supervisor: Marylata E. Jacob

Producció: DreamWorks

Animació: Supervisor: Raman Hui

Efectes especials: Supervisor: Ken Bielenberg

Durada: 94 minuts

Protagonistes: Dibuixos animats en color

SINOPSI ARGUMENTAL

Un encantador ogre, Shrek, vol recuperar l'escriptura del seu estimat pantà que està en mans d'un malvat i astut Lord Farquaad. Per aconseguir-ho ha de rescatar la indomable Princesa Fiona, que es troba presonera d'una ferotge, però coqueta i enamoradissa «draga». El camí no és fàcil, però l'shrek té l'incondicional ajut d'un adorable, xerri i simpàtic ase.

TEMA PRINCIPAL • SUBTEMES

Ens trobem davant d'una pel·lícula que no té cap desapropiament i per tant qualsevol seqüència ens pot portar a tractar multitud d'aspectes. És força difícil definir un únic tema principal, però si cal fer-ho, creiem que queda englobat en les paraules amor i amistat. El tema de l'amistat és presentat d'una manera molt amena contraposant dos personatges molt diferents, físicament i en la manera de ser, però amb una mateixa mancança, no tenen cap amic. Per presentar el tema de l'amor, la pel·lícula aposta per fer realitat els «amors impossibles». Juga amb aquest somni que tots tenim i que en la realitat mai es compleix. El llistat de subtemes és força llarg pels motius senyalats al principi. Però creiem, per la seva importància, que cal destacar el següent:

- El respecte i la defensa de les llibertats dels éssers vius, siguin o no humans.
-

OBJECTIUS FORMATIUS

El visionat d'aquesta pel·lícula pot ser útil per assolir alguns dels objectius següents:

- Conèixer les característiques fonamentals dels contes clàssics: estructura i funció.
- Valorar la solidaritat i l'amistat com a actituds i comportaments positius.
- Prendre consciència de les discriminacions que es donen en la nostra societat per raons de tot tipus.
- Aprendre a descobrir els diferents tipus de personatges que apareixen en una narració i la funció de cadascun d'ells.
- Establir relacions entre el relat literari i el relat cinematogràfic. Aprendre a descobrir els diferents escenaris on succeeixen els fets de la pel·lícula.
- Aprendre a deslligar els fets principals dels secundaris.

CONTINGUTS QUE ES TREBALLEN

La pel·lícula és tan complerta que se'n fa difícil enumerar els continguts que es poden treballar a partir d'ella. Presentem un llistat agrupat per temes, el grau d'aprofundiment o d'aplicació d'aquest llistat dependrà del nivell educatiu en què es treballi.

- Literatura i contes clàssics.
- Literatura i cinema.
- Literatura i valors.
- Educació ambiental/Educació social i cultural.
- Educació per a la salut.
- Educació en valors.
- Treball de visual i plàstica.
- Treball sobre la diversitat.
- Treball sobre el llenguatge audiovisual.

ACTIVITATS I METODOLOGIA

1. Abans de veure la pel·lícula

Tractant-se d'una pel·lícula molt actual, pot ser que alguns alumnes ja l'hagin vist al cinema o en vídeo. Aquests alumnes ens poden ajudar a fer la pluja d'idees sobre qüestions com ara:

- què ens suggereix el títol
- què és un personatge fantàstic?
- què és un conte tradicional?, etc.

És important que hi hagi una motivació inicial i dependrà del grup d'alumnes que es concreti d'una manera o d'una altra. Entre d'altres suggerències podem senyalar:

- Fer una lectura prèvia d'algun conte clàssic per després poder fer tot un treball per contrast.
- Inventar-se un conte seguint el guió standar dels contes clàssics, però presentant els personatges d'una manera neutre, sense donar pistes sobre què passa realment. Per exemple podria ser qualcom com ara:

«Hi havia una vegada un personatge fantàstic que vivia al bosc, en plena natura. Vivia molt tranquil i feliç fins que un dia un cavaller que tenia un gran castell, va ocupar el bosc amb tot allò que no volia al seus dominis. 'habitant del bosc va haver de passar moltes i dures proves per tornar a recuperar el seu territori.

Quan més gran era la dificultat i quan li mancaven les forces, sempre trobava algun amic que li donava un cop de mà.

Finalment ho va aconseguir i va viure per sempre més feliç en el seu bosc.»

- Buscar informació sobre diferents éssers fantàstics. Fer un treball comparatiu senyalant les diferències i les semblances.

2. Després de veure la pel·lícula

En primer lloc hem de tenir present que es tracta d'una pel·lícula que te moltes possibilitats didàctiques i que pot ser utilitzada en gairebé tots els cicles educatius, fent-ne, és clar, lectures diferents sempre adequades a l'edat de l'alumnat. El treball sobre l'estructura i sobre els elements narratius de la pel·lícula ens permetrà descobrir la riquesa que s'amaga darrera d'una història aparentment molt infantil.

Algunes observacions abans d'exposar les possibles activitats

QUÈ PASSA?: L'ESTRUCTURA NARRATIVA

La pel·lícula manté una estructura narrativa clàssica, la mateixa que s'utilitza en els contes tradicionals:

- Es presenta el protagonista en el seu espai habitual i es descriuen les seves activitats.
- Es presenta l'antagonista en el seu espai habitual i es descriuen les seves característiques.
- Es presenta el conflicte fonamental i s'explica la implicació del protagonista en aquest conflicte.
- Apareix el personatge ajudant del protagonista, que acostuma a ser un personatge còmic i enginyós. El protagonista surt del seu lloc habitual per participar i resoldre el conflicte (trobar la princesa, vèncer el drac). El protagonista aconsegueix l'objectiu inicial, aconsegueix vèncer a l'antagonista. Es produeix un final feliç.

L'estructura narrativa en diferents etapes educatives

ESTRUCTURA

CICLE MITJÀ	Observar atentament el llibre de contes que apareix a l'inici de la pel·lícula. Proposem fer el llibre de l'shrek. Organitzarem grups de quatre alumnes. Cada grup decideix quins són els moments claus de la història i els resumeix en una frase. Després es farà un dibuix per a cada frase.
CICLE SUPERIOR	Partint de les frases que apareixen en l'encapçalament i el final de la història «Temps era temps ...» i «Van viure lletjos per sempre» treballar aquestes estructures lingüístiques en els contes tradicionals. Crear noves maneres d'expressar les mateixes idees.
ESO	Fer modificacions en l'estructura narrativa introduint elements nous en la introducció i en el desenvolupament de la història. Proposem preguntes que queden obertes en el desenllaç de la història: <ul style="list-style-type: none"> • Com viurà la gent al pantà? • Què passarà al castell? • Com acabarà la història d'amor entre l'ase i el drac? • Com acabarà la relació entre l'shrek i la princesa? • L'Shrek serà príncep? Fer una reflexió sobre la «finalitat» dels contes clàssics (transmissió oral de valors). Plantejar i debatre com es fa actualment aquesta transmissió

A QUI PASSA?: ELS PERSONATGES

De ben segur que un dels aspectes més interessants d'aquesta pel·lícula és el tractament que es fa dels personatges. Tot i aparèixer molts dels personatges més coneguts dels contes tradicionals, el tractament que se'n fa no és gens convencional. Mentre que els contes tradicionals mantenen una tipologia de personatges basada en la uniformitat dels anomenats personatges «plans» (o molt bons i macos o molt dolents i lletjos), a Shrek aquesta tipologia es trenca, perquè per exemple, els bons no són tan bons ni tampoc són atractius....

Cal observar, molt especialment, la caracterització física que es fa dels personatges fins al punt que cap dels protagonistes és, en definitiva, físicament agraciat.

És curiós també observar el problema d'autoestima (cap d'ells no s'agrada) que presenten els personatges principals i com arriben a resoldre'l. Així mateix cal observar el tractament poc convencional que

es fa dels personatges dels contes tradicionals. Encara que apareixen com a personatges secundaris se'n pot fer una lectura força interessant. Entrar en l'anàlisi dels personatges pot resultar apassionant i d'aquesta anàlisi se'n poden derivar moltíssimes activitats. En proposem unes quantes.

PERSONATGES

CICLE MITJÀ Proposem com a activitat la recerca de tots els personatges que apareixen a la pel·lícula i que pertanyen als contes tradicionals.

Establirem comparacions entre les característiques d'aquests personatges als contes i les que mostren a la pel·lícula.

Treball sobre els personatges fantàstics als contes tradicionals (ogres, dracs, gegants, bruixes, etc.). Els dibuixem i amb els dibuixos podem fer una exposició de retrats de personatges fantàstics. Per afegir-hi variacions imaginem que aquests personatges fantàstics que habitualment només mostren aspectes negatius, tenen ara algun aspecte positiu com per exemple la capacitat d'estimar i d'enamorar-se que manifesta el drac de la pel·lícula.

Activitat entorn a l'ús d'objectes màgics en els contes tradicionals: quins objectes són (catifa voladora, poma enverinada, vareta màgica, etc.) i quina funció tenen. Podem fer un museu d'objectes màgics, fabricant o buscant objectes adequats.

CICLE SUPERIOR Proposem fer un estudi detallat de les característiques físiques i psíquiques que mostren els protagonistes de la pel·lícula : Shrek, l'ase, lord Farquaad i la princesa Fiona.

Observar fins a quin punt la presentació que es fa dels personatges a la pel·lícula trenca els tòpics dels contes: els cavallers han de cavalcar un bell corser, els ases han de ser realment ases, els ogres són molt dolents , les princeses boniques i obedients, etc.

Observem quin problema d'autoestima presenten a la pel·lícula aquests personatges. Accepten realment com són o voldrien ser diferents?

ESO Aprofitant l'escena on Lord Farquaad consulta al mirall màgic sobre quina és la noia que li convé(Ventafocs, Blancaneu, la Bella Dorment), caldria fer notar el tractament pejoratiu que es fa de les dones en aquesta presentació. És una descripció que no té pèrdua: Tot un elogi de la dona!

Els personatges del contes tradicionals apareixen tractats amb humor. Descobrir com es manifesten els tocs d'humor . (recordem la galeta torturada, el ball de Robin Hood, etc.).

Aprofitant la relació que s'estableix entre l'Shrek i l'ase podem parlar de la importància de l'amistat entre persones diferents.

ON PASSA?: ELS ESPAIS

Precisament un dels aspectes que més crida l'atenció en aquesta pel·lícula és el tractament que es fa dels espais on es desenvolupa l'acció. No es tracta de senzills escenaris per on circulen els personatges sinó que l'ambientació juga un paper transcendental per entendre la narració. No podríem entendre, per exemple, la veritable idiosincràsia del nostre protagonista sense la descripció detallada que es fa de l'espai on viu: la seva casa , el pantà i l'entorn. Hi ha uns espais delimitats que són claus per ubicar la història:

- El pantà de l'Shrek (el desordre ordenat, la natura).
- El castell de lord Farquaad (el parc temàtic, la crueltat de l'ordre i de la perfecció).
- El castell del drac(els espais terrorífics, l'escala, el pont, el foc...).
- El camí que recorren l'Shrek, l'ase i la Fiona (la tranquil·litat de la natura).

Els dos espais principals que corresponen als espais on es mouen el protagonista i l'antagonista es presenten com a llocs contraposats. Mentre que el pantà mostra un ambient natural, lliure, on l'Shrek organitza la seva vida amb els seus peculiars hàbits higiènics, el castell de Farquaad és un meravellós parc temàtic on tot està organitzat, automatitzat i on, aparentment, domina la perfecció.... Però és l'espai de la tortura, de la traïció. La descripció d'aquests espais és un bon punt de partida per un seguit d'activitats que presentem a continuació.

ESPAIS

CICLE MITJÀ	<p>Identifiquem els diferents espais que surten a la pel·lícula, en fem una descripció oral i els dibuixem. Després els podem reproduir en tres dimensions, construint unes maquetes.</p> <p>A partir dels espais que trobem a la pel·lícula demanem als alumnes que s'imaginin històries diferents que podrien succeir en aquests espais: al pantà, al castell de lord Farquaad, al castell del drac.</p> <p>Observar i descriure tots els elements que apareixen en un determinat espai. Fem una llista d'aquests elements i els dibuixem. Barregem tots els dibuixos i proposem organitzar un joc d'identificació i d'associació de cada element amb l'espai que li correspon.</p>
CICE SUPERIOR	<p>Proposem una activitat per a establir una relació directa entre els espais que es presenten i els personatges que hi viuen per tal d'esbrinar fins a quin punt els espais condicionen la manera de ser dels personatges. Partim de preguntes com aquesta: Podria viure l'Shrek còmodament en el castell de Farquaad?</p>
ESO	<p>Establir relacions entre els espais on es desenvolupen els fets i la època històrica on s'ubica la narració. Veiem com eren en realitat els castells dels nobles, quines activitats s'hi desenvolupaven (festes, el torneig, etc.)</p> <p>Com eren les cases on vivia la gent del poble, quines condicions higièniques tenien?</p>

3. Altres suggeriments

La pel·lícula permet treballar molts altres aspectes relacionats amb diferents àrees i continguts d'aprenentatge. Proposem els següents:

- Educació en valors.
 - Amistat: entre l'ase i l'ogre. Anàlisi de les frases que diuen, com per exemple: «Només un amic pot dir una veritat tan cruel».
 - Fidelitat: de l'ogre cap a la princesa.
 - Llibertat: frases com «És massa ser lliure».
 - Amor: entre personatges diferents. Relacionar-ho amb persones de diferents raça, religió, etc.
 - Saber escoltar: Farquaad no escolta mai als altres només s'escolta a si mateix.
 - No jutjar per les aparences: frases com: «Sóc un ogre esfereïdor, la gent quan em veu marxa corrents, no puc ni presentar-me»
 - Traïció: de lord Farquaad i dels personatges clàssics, que venen els seus companys de conte a canvi de diners.
- Treball de llenguatge audiovisual:
 - L'estructura narrativa, el guió de la pel·lícula, els moviments de càmera, el tipus de plans...
 - Quin valor té la música en els diferents moments claus de la pel·lícula? I la il·luminació? I el disseny dels personatges?
 - Què és el cinema d'animació? Com es fa? Qui el fa?

- Podem fer un anàlisi comparatiu entre diferents produccions de cinema d'animació, per exemple: Cinema d'animació eslovac (Pat i Mat) i produccions de casa nostra (Les tres Bessones).
- Estudi i comparació dels valors que es «respiren» en les produccions de les dues grans companyies de cinema d'animació. Disney i Dreamwork.
- Treball sobre la televisió. La pel·lícula fa tota una paròdia dels anuncis, dels programes on es «venen» algunes coses (producte i públic assistent...).

Les noves tecnologies ens permeten trobar imatges de la pel·lícula a Internet:

http://www.dreamworksfansite.com/shrek/latest_news.php

<http://compendiumshrek.tripod.com/>

Amb aquestes imatges podem fer auques o construir un còmic amb l'ajut del programa Paint Shop. També disposem de «tràilers» i de «makings off» que ens poden ajudar a motivar els alumnes o a centrar el tema.

Per acabar només volem aclarir que cada una d'aquestes qüestions plantejades com a possibles activitats a fer es concretaria de manera diferent segons l'edat dels alumnes. Pensem que aquestes premisses han d'estar en la base de qualsevol dels blocs de continguts que es treballin i que ha de ser cada educador/a qui el concreti segons la seva circumstància.

Josep M^a Cullell, Aurora Maquinay, Carme Ribes