



SHREK

PERCORSO
• Il fantastico



- **Produzione:** Dreamworks Pictures
- **Produttori:** Aron Warner, Jhon H. Williams, Jeffrey Katzenberg
- **Sceneggiatura:** Ted Elliott, Terry Rossio, Joe Stillman, Roger S.H. Schulman
- **Montaggio:** Sim Evan-Jones
- **Musica:** Harry Gregson-Williams, John Powell, James McKee Smith
- **Scenografia:** James Hegedus
- **Voci della versione originale:** Mike Myers (*Shrek*), Eddie Murphy (*Ciuchino*), Cameron Diaz (*Principessa Fiona*), John Lithgow (*Lord Farquaad*)
- **Voci italiane:** Renato Cecchetto (*Shrek*), Nanni Baldini (*Ciuchino*), Selvaggia Quattrini (*Fiona*), Massimiliano Manfredi (*Lord Farquaad*)
- **Durata:** 90 min.
- **Distribuzione:** U.I.P.

Shrek
Stati Uniti, 2001
di Andrew Adamson, Vicky Jensen





SINOPSI

Shrek è un orco bruttissimo e simpatico, rozzo e volgare che vive – soddisfatto della sua beata solitudine – in una palude sperduta nella foresta. Tiene alla larga dalla sua abitazione gli abitanti del vicino villaggio esercitando i suoi poteri da orco (già il nome ne illumina il destino: basterebbe aggiungere qualche lettera per ottenere “Schreck”, che in tedesco significa “spavento”) e passa il suo tempo andando a caccia di rospi, insetti e viscido creature del sottobosco. Ma la pace della foresta sta per essere messa a repentaglio da un editto del malvagio Lord Farquaad: tutte le creature delle fiabe che vivono sui suoi possedimenti devono essere catturate e trasferite in un territorio delimitato e tenuto sotto sorveglianza. Così i personaggi delle fiabe – Pinocchio e i tre porcellini, Biancaneve e i sette nani, Cenerentola e Campanellino, streghe buone e cattive, folletti di ogni ordine e grado – vengono catturate dai suoi soldati. Ma l’asino parlante di nome Ciuchino, anche lui condotto davanti ai soldati di Farquaad, riesce a fuggire e nella sua fuga incontra Shrek. Petulante e chiacchierone, invadente e in cerca di protezione, Ciuchino si intrufola in casa dell’orco che, nonostante tutte le sue proteste, non riesce a sbarazzarsi dell’ospite sgradito. Ma le sorprese non sono finite per il nostro orco solitario: il terreno scelto dal Lord dove rinchiudere tutte le creature delle fiabe è proprio la palude di sua proprietà. Infuriato da quell’invasione indebita, Shrek decide di andare a parlare con il nobile prepotente. Intanto nelle sale del suo castello, Farquaad ha indetto un torneo tra i suoi cavalieri: il vincitore avrà il privilegio di partire per salvare la principessa Fiona, una fanciulla che vive prigioniera in remoto castello sorvegliato a un terribile drago. La principessa dovrà essere salvata per essere condotta in sposa al barone che, prendendo moglie, potrà finalmente diventare Re. Shrek, arrivato al maniero accompagnato da Ciuchino, affronta i soldati che il barone gli aizza contro ed esce vincitore dalla battaglia. Lord Farquaad, colpito dalla forza e dal coraggio dell’orco, decide di servirsene per i suoi scopi e stringe un patto con la verde creatura: se Shrek riuscirà a portare al castello la principessa Fiona, avrà il suo terreno sgomberato da ogni ospite sgradito. Così Shrek parte per l’insolita avventura: dopo un viaggio durato molti giorni, finalmente l’orco e l’asino arrivano al castello diroccato, circondato da un fiume di lava e sorvegliato da un drago sputa-fuoco. Mentre il povero Ciuchino si trova faccia faccia con il terribile animale, Shrek arriva nella stanza più alta della torre più remota dove la principessa Fiona dorme da tempo immemorabile. Con le maniere brusche tipiche di un vero orco, la sveglia e in seguito a una fuga rocambolesca il trio riesce a portarsi al riparo dalla furia del drago (che intanto si è rivelato essere una femmina con un debole per i modi seducenti di Ciuchino). Intanto Fiona, che si aspettava di essere salvata dal tradizionale principe azzurro, non nasconde la sua delusione quando scopre che sotto l’elmo di ferro si nascondono le sgraziate fattezze di un animale. Durante il viaggio di ritorno però, la ragazza e l’orco scoprono vicendevolmente di essere diversi da come appaiono: Fiona non è affatto la dolce e indifesa signorina che sembra, ma una lottatrice esperta in arti marziali e Shrek, dietro i suoi modi antipatici e scontrosi cela soltanto la paura di non essere accettato a causa del suo brutto aspetto. Ma la principessa Fiona nasconde un altro terribile segreto: a causa di un incantesimo di una fata maligna, è condannata a subire un’atroce trasformazione. Ogni notte, quando gli ultimi raggi del sole sono svaniti all’orizzonte, Fiona perde tutta la sua bellezza per diventare un’orchessa. Splendida fanciulla di giorno e mostro di notte: l’incantesimo potrà essere spezzato solo dal primo bacio di vero amore. Arrivati in prossi-



mità del castello, Shrek ha ormai capito di essere innamorato di lei: ma frenato dal terrore di essere respinto, consegna la principessa alla delegazione di Lord Farquaad. Le nozze verranno celebrate il giorno stesso, prima che la notte cali sul mondo. Shrek torna alla sua dimora, finalmente tornata a essere il luogo solitario e desolato di sempre: ma Ciuchino si rifiuta di abbandonare l'amico e lo convince, finalmente, a tornare al castello per impedire un matrimonio che condannerebbe all'infelicità la sua amata. Tutte le fiabe hanno diritto al loro lieto fine e anche questa non fa eccezione: Ciuchino e Shrek assediano il castello, mandano a monte la cerimonia nuziale e si disfano del crudele barone proprio nel momento in cui il sole sta tramontando. Così sotto gli occhi stupiti di tutti gli invitati la principessa si trasforma, lasciando attoniti gli astanti. È il momento della verità: Shrek, prendendo a raccolta tutto il suo coraggio, bacia l'amata principessa. Ma niente accade. La vera natura di Fiona è quella di essere una delle creature fantastiche della foresta, la compagna perfetta per l'orco Shrek. Inutile dire che Fiona, Shrek e Ciuchino vivranno felici (orrendi) e contenti nella loro palude, circondati dal popolo festante delle fiabe.

ANALISI DELLA STRUTTURA

Prodotto dalla DreamWorks di Spielberg, *Shrek* deve la sua nascita al produttore Jeffrey Katzenberg che già alla Disney aveva cercato di "attentare" all'universo immobile e tranquillizzante del cartone animato. Favola digitale, campione di incassi al botteghino, ispirato a un racconto di William Steig, il film di Andrew Adamson e Vicky Jenson è stato il primo cartone animato ad avere l'onore di competere nella selezione ufficiale del Festival di Cannes. Tappa fondamentale di quel cammino che sta portando il cartoon computerizzato sempre più prossimo all'illusione di realtà, *Shrek* ha ne *La bella e la bestia* e ne *La bella addormentata nel bosco* i suoi fondamentali punti di riferimento, la sua struttura portante.

Come spesso accade nei cartoon tratti dalle fiabe classiche (basti pensare a *Biancaneve* e *i setti nani* oppure a *Cenerentola*) il film si apre sulle pagine miniate di un libro. Sulle immagini immobili scorre una voce fuori campo che racconta la storia di una principessa salvata dal drago cattivo dal coraggio di un principe azzurro. Ma ecco il primo, piccolo shock: un'enorme mano verde strappa brutalmente una delle pagine del libro. Così entra in scena Shrek: un orco goffo, verdastro, sboccato e irriverente che usa la pagina illustrata come fosse carta igienica. In questo modo funzionano molte delle gag comiche di cui è disseminato questo film. E tutte a spese dell'aura "mitica" e dell'ingessato rispetto di cui sono circondati i testi classici della letteratura per l'infanzia. Il testo sacro





viene pervertito, svilito e abbassato di tono, con un repentino, gioioso movimento dissacratorio.

La dissacrazione attuata da Shrek opera su due livelli distinti: in primo luogo il lavoro di distruzione viene applicato al testo di riferimento originale. In secondo luogo si esercita sulla tradizione cinematografica, sulla vulgata disneyana delle fiabe stesse, nell'apprezzabile tentativo di togliere quella patina dolciastra e sentimentale che la tradizione Disney ha depositato negli anni sulle storie della nostra infanzia.

Facciamo un altro esempio: la principessa Fiona si sveglia al mattino, cammina leggiadra nel bosco alle prime luci dell'alba e improvvisa un duetto musicale con un



uccellino posato sul ramo di un albero. Ma gli acuti della principessa sono tali che il povero pennuto va letteralmente in mille pezzi. Primo movimento: l'obbiettivo dichiarato sono naturalmente tutte le scene cantate e ballate (veri e propri piccoli musical) di cui sono da sempre farcite le opere targate Disney. Ma *Shrek* fa un ulteriore passo avanti. Fiona, un poco sorpresa dalle conseguenze della sua voce, posa gli occhi sul nido del volatile, dove tre uova giacciono abbandonate e sprovviste di qualcuno che si prenda cura di loro. Qui Shrek gioca astutamente con le aspettative dello spettatore, che per un attimo immagina tre piccoli uccellini adottati da una Fiona amorevole e premurosa. Stacco di montaggio: le uova sono finite in padella e la colazione per i nostri eroi è servita. La stucchevole retorica a base di buoni sentimenti dell'universo disneyano (a cui fino ad oggi è stato delegato ogni potere sull'immaginario infantile) viene combattuta cambiando radicalmente di segno la conclusione della sequenza. Sparsa dappertutto, in *Shrek* appare la pratica abbassata, ludica e distorcente della parodia.

Lo scarto improvviso che la sequenza fa in prossimità del traguardo – l'abisso che si apre tra le nostre aspettative e il risultato – è uno degli elementi essenziali che compongono l'efficacia della gag. In definitiva il film non fa altro che cambiare di segno ogni singolo elemento della narrazione. Pratica che si esercita in primo luogo sui personaggi: il principe è un meschino e vile nanetto che delega ad altri la missione di salvare la principessa; lo specchio magico si ricicla come imbonitore televisivo, che letteralmente vende al miglior offerente una vasta scelta di fanciulle da salvare; Mastro Geppetto è un avaro vecchietto che consegna Pinocchio, dietro lauto compenso, alle guardie del re; il terribile drago è in realtà una romantica draghessa che si innamora perdutamente di un asino parlante. E ovviamente l'orco diventa l'eroe buono della storia, che farà innamorare di sé la bella addormentata, che davvero bella non è. Come ha scritto Fabrizio Liberti su *Film Tv*: "...a partire dalla prigionia dei personaggi delle favole, il film disegna una moderna "morfologia della fiaba", ovve-



ro un compendio formale e sostanziale della favola attraverso la parodia delle sue più fortunate versioni cinematografiche”. Siamo finalmente di fronte a un film che non ha paura della fantasia: facendone un uso sperimentale ci ricorda la necessità educativa di distruggere le favole classiche per poterne “aggiornare” la morale e reinventarne il senso profondo. Quel piccolo popolo di creature “diverse”, deportate in massa in un territorio ai confini dell’Impero per permettere l’esistenza di un’unica storia dominante e totalizzante (quella del malvagio Lord), la rivincita di un personaggio tradizionalmente “cattivo” come quello di un orco, ci dice dell’infinita possibilità di dare voce a chi storicamente non l’ha mai avuta. Centrifugo

e iconoclasta, *Shrek* ha il grande merito di eleggere a protagonisti coloro che hanno da sempre abitato ai margini delle storie.

ITINERARI DIDATTICI

Dentro il film

1) Sul filo della memoria, per ricordare il film...

Dal fotogramma al teatro immagine

Si scelgono un numero di immagini pari ai gruppi in cui viene suddivisa la classe. (possono essere utilizzate le immagini allegate a questo catalogo, fotocopiate da riviste di settore o scaricate da siti internet). Ogni immagine viene tagliata in tanti pezzi e ciascuno viene consegnato ad un alunno. L’indicazione è quella di ricomporre l’immagine. Una volta ricostruiti i vari fotogrammi, ogni gruppo deve provare a interpretarlo ricostruendo una sorta di ‘fotografia vivente’, quindi deve provare a passare dal fotogramma al teatro immagine: si tratta di entrare nell’emotività del personaggio e trasmetterla agli altri attraverso la gestualità, la drammatizzazione, il mimo, il monologo interiore espresso ad alta voce e la dinamizzazione della situazione rappresentata. Gli altri devono riuscire a indovinare a che momento si riferisce. Usando la stessa immagine ogni gruppo può costruire una locandina del film, espanderne i confini per creare una nuova immagine.

2) La dimensione narrativa

Ciak con Shrek...un grande gioco dell’oca

Ricostruire i momenti principali, disegnarli, riordinarli secondo la corretta successione e con essi costruire un gioco dell’oca. In ciascuna casella l’immagine dovrebbe essere accompagnata da un’indicazione di gioco attinente alla situazione rappresentata (individuando le



caselle in cui star fermo x un giro, tornare indietro di un numero x di caselle, andare avanti, ripartire dall'inizio...). Alle caselle con immagini possono alternarsi caselle con numeri 'porta s-fortuna'.

3) I personaggi

Shrek come una cipolla

Shrek, per spiegare alcuni aspetti della propria personalità a Ciuchino, si paragona a una cipolla e, usando questa metafora, invita l'amico a togliere i 'vari strati' prima di giudicare qualcuno. Usando un'immagine di cipolla riprodotta almeno quattro volte si potrebbero far elencare agli alunni tutti gli elementi che compongono questo personaggio, a partire dall'aspetto esteriore, fino a giungere alla dimensione interiore. 1 strato: come appare fisicamente Shrek e come si comporta; 2 strato: come si sente e cosa prova, cosa pensa che gli altri pensino di lui; 3 strato: di che cosa ha bisogno/desiderio; 4 strato: cosa riceve da Ciuchino e Fiona e come cambia alla fine del film.

Le relazioni fra i personaggi

Fumetti per narrare... una storia d'amore diversa

Far disegnare i momenti fondamentali del rapporto fra Fiona e Shrek o fornire alcuni fotogrammi, farli ordinare secondo l'ordine degli eventi narrati e far inventare un racconto a fumetti per narrare la speciale e originale storia d'amore che unisce due personaggi 'diversi'

Doppia relazione di aiuto e scambio

A proposito di amicizia...: scambio reciproco

Creare un cartellone sul quale appendere le immagini di Ciuchino e di Shrek. Gli alunni devono scrivere e collegare con delle frecce tutto ciò che, secondo loro, Ciuchino dà a Shrek e viceversa.

4) La dimensione linguistica del film: la tecnica e il linguaggio

Il cinema d'animazione

Shrek è un film d'animazione realizzato interamente in digitale. Potrebbe essere interessante andare alla scoperta di come si produce un film in animazione, quali sono le tecniche utilizzabili (stop motion, decoupage, pixillation, disegno in fase...) e che differenze intercorrono fra l'animazione tradizionale e quella digitale. Per affrontare tali argomenti si consiglia l'utilizzo della videocassetta "Il cinema d'animazione n. 6" prodotta dalla Regione Lombardia all'interno della collana "Arrivano i video".





5) Shrek e la contaminazione dei generi

Il comico

Guardando Shrek si ride frequentemente e per motivi diversi.

La risata viene provocata sostanzialmente attraverso tre strategie: comicità di situazione, comicità di linguaggio, comicità di carattere. La prima riguarda in particolare il rapporto dei protagonisti con lo spazio e con gli oggetti (le azioni di Shrek, Ciuchino e Fiona, la rappresentazione degli ambienti), la seconda è strettamente connessa alle battute (soprattutto di Ciuchino) e la terza alla gestualità e a certi comportamenti inusuali o spiazzanti dei personaggi (la mimica, i modi di fare 'anomali e imprevisi'). Con gli alunni potrebbe essere interessante elencare tutte le situazioni che hanno provocato in loro il riso, classificarle secondo le tre tipologie e stabilire comparazioni con altri film comici.

Il fantastico

Shrek è una moderna interpretazione della fiaba con inversione speculare sia per quanto concerne gli eventi narrati che per la tipologia dei personaggi. Si tratta cioè di un film che contiene tutti gli ingredienti del genere fantasy, ma dietro ciascuno di essi si nascondono caratteristiche ben diverse da quelle solitamente attribuite dalla codificazione dei generi: la principessa è tutt'altro che passiva, in attesa, bisognosa d'aiuto... L'orco non è cattivo e pericoloso, ma piuttosto divertente e ridicolo; l'asino è in assoluto il più intelligente, intraprendente e sensibile; il principe non è né bello, né coraggioso.

Potrebbe essere interessante individuare, con gli alunni, tutti gli ingredienti del genere e tutte le trasgressioni operate sugli stessi

L'avventura

Shrek è anche un film d'avventura che utilizza gli elementi tipici del genere: il viaggio dei personaggi, il percorso fatto di ostacoli e prove da superare, la vittoria finale e il trionfo dell'eroe...ma al tempo stesso li trasforma in vera e propria parodia. Anche in questo caso

dunque potrebbe essere interessante individuare, con gli alunni, tutti gli elementi del genere e tutte le variazioni operate sugli stessi



6) La dimensione tematica

Gli opposti nel film

Shrek è costruito su coppie di opposti tematici, linguistici, estetici (bello/brutto; buono/cattivo; gigante/nano; forza fisica / forza della parola; solitudine, isolamento/moltitudine, folla; diversità/uguaglianza...). Per operare una riflessione sul film e sulle strategie di trasmissione di messaggi, potrebbe risultare interessante cercare di individuare tutte le coppie di opposti e attribuir loro un significato.





ELEMENTI PER LA DISCUSSIONE

- La figura e la funzione di Shrek
 - La figura e la funzione di Ciuchino
 - La figura e la funzione di Lord Farquaad
 - La figura della draghessa
 - La figura dei personaggi delle fiabe
 - dietro le apparenze: la valorizzazione della diversità
 - l'incontro con la diversità: un limite o un valore?
-
- Shrek ha un grande sogno nel cassetto e per realizzarlo è pronto a tutto. Tu quale sogno hai e che cosa saresti disposto a fare perché si avveri?
 - Quanto sono importanti nella costruzione di un'identità positiva e nel rafforzamento dell'autostima, l'amicizia, la comprensione e l'aiuto di qualcuno?
 - Come si possono superare ostacoli e difficoltà? Che ruolo possono avere gli amici?
 - Perché a volte ci si isola e si 'finge' di stare meglio in solitudine? Come superare questa condizione?



IDEE

Oltre il film

Le citazioni dentro al film

Il film è pieno di esplicite e volute citazioni-omaggi ad altri film della storia del cinema. Si potrebbero vedere e comparare alcune sequenze. Es: l'incontro-scontro fra Fiona e Robin Hood con il film *Matrix*, Fiona che canta nel bosco con il film *Biancaneve*; la liberazione di Fiona con il film *La bella addormentata*; il matrimonio con il film *Il laureato*; il bacio con l'ultima storia del film *Principi e Principesse*...

Baci che trasformano

Confronto con altri film caratterizzati da importanti baci che trasformano i personaggi:

- con il modo originale e lontano dagli stereotipi più diffusi nel fantasy del film *Principi e Principesse* nel quale i due bellissimi personaggi baciandosi si trasformano in buffi animali e, dopo molteplici tentativi per riassumere le sembianze originali, si trovano ad accettare, seppur a malincuore, un'inversione di ruoli.
- con il bacio del film *Kirikù e la strega Karabà* che trasforma un piccolo bambino in uno splendido giovane, ma dopo che lo stesso ha rotto il sortilegio che costringeva una donna al ruolo della strega malvagia.
- con il bacio del film *La bella e la bestia* che, dopo un intreccio narrativo nel quale una bella fanciulla ama un essere dall'aspetto mostruoso, riconiuga bellezza e virtù secondo i canoni classici della fiaba

La magia di favole e fiabe... il fantasy nel cinema

Analizzare e confrontare fra loro testi filmici di genere fantasy proposti nel presente e/o nei precedenti cataloghi del circuito Arrivano i film: *La Freccia Azzurra*, *Kirikù e la strega Karabà*, *Principi e Principesse*, *Favole*, *Rainbow*, *La chiave magica*, *Il segreto dell'isola di Roan*, *La farfalla fatata*, *Oltre l'arcobaleno*, *La principessa Chiara*, *La spada magica*, *James e la pesca gigante*, *Il cavaliere inesistente*, *Momo*, *Harry Potter*, *E.T. L'extraterrestre*, *Spy Kids*, *Monsters & Co*, *L'era glaciale*.

Tre film a confronto: Shrek, E.T. l'extraterrestre, Momo

Tutti e tre raccontano la storia di protagonisti molto caparbi, coraggiosi e tenaci, disposti a lottare e a fare anche grandi sacrifici per raggiungere i loro obiettivi. Tutti e tre inoltre presentano la figura di un 'diverso' che aiuta, incita e supporta gli altri nel proprio percorso di crescita. Potrebbe essere interessante vedere, analizzare e confrontare i tre film, mettendo in evidenza somiglianze e differenze in particolare su un piano tematico-contenutistico. La visione dei tre film potrebbe inoltre stimolare una discussione sulla diversità non come limite ed ostacolo, ma come ricchezza e fonte di scambio e crescita.