

# El *film Shrek*: una posibilidad desde la educación artística para trabajar en la formación docente la lectura de la identidad y los valores<sup>1</sup>

NORA ROS

Universidad Nacional del Centro de la Provincia  
de Buenos Aires, Argentina

---

## Introducción

### ¿Por qué analizar una película?, ¿por qué Shrek?

El cine es un medio de comunicación, un contador de historias dominado por la distancia, un transmisor de valores, un portador de arte y de conocimientos. Forma parte de la existencia social, por lo que constituye un agente constructor de imaginarios.

En el cine, además, se dan muchas y muy características formas de contar las historias. La mayoría de ellas tienen que ver tanto con el argumento como con la manera de situar los planos, de mover la cámara y de utilizar el sonido. Analizar la actuación de los protagonistas y muchos otros factores, que no solamente indican cuál es el mensaje de la película o de cada secuencia, nos enseñan a ver y leer cine. Esta tarea, hoy en día, debería ser parte de la formación docente, porque cuando se ve-lee una película con elementos de juicio se le encuentra mayor sentido. Es importante ver cómo transmite significados y cómo estos pueden ser ejecutados en el mundo real de los alumnos-espectadores, aún más, hasta dónde el cine hizo posible que los consumidores nos apropiáramos de partes de su discurso. Esto hace necesario que, cuando miremos un film, pongamos la mirada en la noción de identidad, porque lo que sustenta esta noción es la imagen. La imagen ha llevado a la creación de un lenguaje cinematográfico, de un estilo, de un género, de estereotipos, y además ha ayudado a fijar determinados roles que cada cual debería de interpretar tanto en la pantalla como en la vida misma.

“En la circulación de los discursos importa necesariamente una participación decodificadora e interpretativa del sujeto receptor. El discurso se articula y cobra significatividad por la acción conjunta de los

---

<sup>1</sup> Este artículo presenta la reelaboración, desde la Educación Artística y la Formación Docente, del trabajo final del Curso de Posgrado “Identidades y Pedagogía” 2005 Área Educación FLACSO-Argentina y fue presentado como ponencia en el “Primer Congreso Nacional ‘Leer, Escribir y Hablar Hoy’”, octubre 2006.

**Revista Iberoamericana de Educación**

**ISSN: 1681-5653**

n.º 44/6 – 15 de diciembre de 2007

EDITA: Organización de Estados Iberoamericanos  
para la Educación, la Ciencia y la Cultura (OEI)



intervinientes en el proceso comunicativo”<sup>2</sup>. Por eso creo que a algunas películas para comprenderlas, no basta con “verlas una vez”, hay que verlas varias veces y leerlas para analizarlas críticamente con el fin de sacarle todo el partido posible. En este sentido y para tratar de volver a mirar bien la cuestión de la identidad y los valores, críticamente, desde algo más artístico, propongo un ejemplo de análisis de la película Shrek cuyo relato fantástico plantea una dialéctica con el espectador que lo lleva a reflexionar y a verse sorprendido, en todo momento, por los giros que constantemente adquiere su argumento.

## Desarrollo

### 1. Shrek. La película

#### *Breve ficha técnica*

Este film es del 2001. Fue producido por Dreamworks, una productora creada en 1996 por Steven Spielberg, Jeffrey Katzenberg (ex directivo de la Disney y uno de los responsables de su renacer en el mundo de las películas de animación) y David Geffen (conocido, sobre todo, por su trabajo en el mundo musical).

La dirección estuvo a cargo de Vicky Jenson y Andrew Adamson. El guión, basado en un cuento de William Steig, fue realizado por Ted Elliot, Terry Rossio, Joe Stillman y Roger Schulman. El montaje fue responsabilidad de Sin Evans-Jones. La música pertenece a J.Powell y Harry G. Williams y las voces en español a Cruz y Raya. Su duración es de 95’.

#### *Síntesis argumental*

La historia, como la mayoría de los cuentos de hadas, se sitúa en un reino de la época medieval. El mismo se encuentra habitado por nobles, princesas, campesinos y seres fantásticos.

Dentro de esa sociedad, Shrek es un ogro que vive solitario en un pantano, lejos del ruido, y de la gente.

Shrek no quiere tener a nadie alrededor, cosa fácil, porque nadie quiere vivir junto a él, ya que es un ogro grande, verde, feo, y todo el mundo sabe que los ogros asustan a la gente.

Esta soledad se ve interrumpida, en primera instancia, por un cómico burro parlanchín que pronto se hace amigo del gruñón Shrek y luego por la invasión de un grupo de molestos personajes de cuentos de hadas. Todos ellos expulsados de su reino por el malvado Lord Farquaad.

Shrek está decidido a sacar de su pantano a los intrusos. Para conseguirlo llega a un acuerdo con Lord Farquaad. El mismo consiste en que todos los personajes se irán de su propiedad, cuando Shrek salve a la princesa Fiona de un dragón que la tiene cautiva en una torre y la traiga al lado de Lord Farquaad, para contraer matrimonio.

---

<sup>2</sup> Dirección de Educación Artística, Documento Curricular Jornada Completa, Inicial, EGB, Especial, Polimodal, Escuelas de Educación Estética Nivel Medio, Terciario No Universitario. *Documento Curricular B-1 Fundamentos y Propósitos del Área* <<http://www.abc.gov.ar>> Buenos Aires, Argentina, 2002.

Para realizar esta misión, Shrek parte acompañado de su fiel y charlatán amigo el burro. Luego de algunas peripecias consiguen rescatar a la bella princesa Fiona de la torre en la que está secuestrada.

Ahora, solo queda llevarla junto a Lord Farquaad, para que se pueda casar con ella y convertirse en Rey, que es lo único que le importa. Pero Shrek, en el camino de regreso, se enamora perdidamente de Fiona, y sufre pensando que al ser tan feo, ella nunca lo va a querer. Sin embargo, y para sorpresa de todos, la princesa tiene un secreto muy bien guardado: esa belleza que posee es sólo un reflejo, pues a la luz de la luna su aspecto cambia y este hecho va a hacer que las cosas cambien para los dos.

### *Análisis*

Esta película relata una historia planteada formalmente desde los esquemas de los cuentos clásicos-tradicionales infantiles. El protagonista debe rescatar a la princesa de un dragón que la tiene presa, vencer al tirano que oprime al pueblo, casarse finalmente con ella y, por lo tanto, conseguir el trono. Sin embargo desde el comienzo del film se observa que su desarrollo va a ser diferente. Esto queda planteado cuando el protagonista desgarró la página del libro que está leyendo en un sanitario, de la misma manera que la película lo hará con la interpretación tradicional: la arrancará y le dará un nuevo sentido.

En todo momento se presentan variaciones, como el distanciamiento irónico y la introducción de algunas cuestiones de la actualidad, que trasladan el plano del significado "original" a otra dimensión distinta. De esta manera, si bien la forma de la película se construye bajo el esquema del cuento clásico, partiendo de un argumento tradicional, tan conocido por la mente de cualquier espectador, logra, mediante recursos de narración y códigos del lenguaje audiovisual, relativizar la importancia de la apariencia y traslada los valores "tradicionales", representados en los distintos roles de los personajes, a una nueva perspectiva posmoderna que lleva al espectador a realizar un ejercicio de reflexión. (Cano Gomez, 2003). Así ofrece una visión crítica de algunos comportamientos humanos tradicionalmente aceptados pero que son, cada vez más, objeto de debate.

La abundancia de elementos susceptibles de análisis e interpretación, hace que podamos sumergirnos en el tratamiento y desarrollo de toda una serie de conceptos y valores que actualmente están cuestionándose.

### *Los personajes*

La concepción de los personajes es llevada al margen de la tradición clásica. El rol que desempeñan en la historia, mediante la perspectiva crítica y la ironía, es permanentemente sometido a juicio, quedando en entredicho los fundamentos tradicionales sobre los que se sustentan.



SHREK, el protagonista, es el héroe que rescata a la princesa. Pero no es el sujeto varonil y musculoso de las películas tradicionales, sino un ogro verde, de aspecto y modales desagradables que vive en un lugar nauseabundo. Se lo ve haciendo las acciones cotidianas de limpieza y alimentación con cierto tipo de materiales que según la convención tradicional son asquerosos y degradados: barro, gusanos, lombrices, babosas, cera de oídos, etc.

Con este personaje se apunta a la revisión del estereotipo que poseemos de héroe, tanto en su contenido, un valor: el heroísmo, como así también en la presentación de una imagen, una apariencia externa concreta, resultado del devenir tradicional, que termina convirtiéndose en condición imprescindible para desempeñar el papel de héroe. Pero en este film el héroe que debe ser valiente en el nivel de la significación y hermoso en el nivel de la representación, se desliga de esto último para volver a representar únicamente su contenido. Se vuelve al sentido fundamental del valor.

En la película podemos apreciar que Shrek es feliz dentro de su figura amorfa, en su ciénaga y su casucha. Se acepta a sí mismo. Tiene plena conciencia de su identidad estereotipada y de lo que piensan los otros de él, haciendo una parodia sobre ello. En este caso el orgullo de lograr una identidad firme podría significar una emancipación interior con respecto a una identidad grupal dominante.

Sabemos que la identidad es el resultado de una evolución relacional, cuyo valor es producto de jerarquías definidas simbólicamente por el espacio social en su conjunto (Inés Dussel y otros, 2004).

En el film esto podemos visualizarlo desde el comienzo, cuando se desarrolla un episodio en el que se le ofrece al pueblo una recompensa por la entrega de seres fantásticos. Entonces, algunos pueblerinos van a buscar a Shrek, el cual mediante su actitud y su discurso, reafirma la idea de que los "unos", "los normales", poseen de monstruo: un ser feo, peligroso, que da miedo. Además, esta escena resalta la manera en que debe manifestar la peligrosidad un ogro y la forma en que debe reaccionar la gente para demostrar su miedo: gritando fuerte; por último, plantea una de las formas histórico-tradicionales de exterminio de los diferentes-peligrosos: el fuego. Aquí podemos observar que el vínculo con la alteridad se pone de manifiesto a través del miedo al otro y de la percepción de ese miedo por parte del otro, sobre todo un miedo por la apariencia exterior que inhibe el conocimiento de la persona.

También, mediante las imágenes de esta escena, los responsables del film apelan, a través del metalenguaje, a la memoria del espectador, (Malosetti Costa, L., 2005) ya que fácilmente nos remiten a otros relatos, tales como "Frankenstein" y "La Bella y la Bestia", donde se manifiestan situaciones similares: aparecen monstruos enfrentados al pueblo a los cuales hay que matar y que, si bien externamente pueden resultar desagradables, poseen, al igual que Shrek, belleza interior.

La visión, basada en el temor al "otro", *"temor a la contaminación que puede ejercer el cuerpo/otro, el discurso/otro, la práctica/otra"*<sup>3</sup> supone una manera en que las personas mostramos sospechas, prejuicios sobre otros colectivos: mujeres, minorías étnicas, inmigrantes. (Reguillo, 2005) Todos estos colectivos, como sucede en la película con el ogro, la princesa, los personajes de los cuentos, Lord Farquaad, etc., son también concedores del estereotipo edificado sobre ellos y habitualmente responden en consecuencia.



LA PRINCESA FIONA<sup>4</sup> es una dama perteneciente a la nobleza a la que hay que rescatar. Su imagen presenta un estereotipo de mujer bella: no existen las princesas feas ni poco delicadas. Pero, en la película, estos valores se ven cuestionados. Por un lado, irónicamente, en cuanto a la manifestación de su conducta, ya que eructa y se pelea como un hombre con un terrible saltador de

<sup>3</sup> Ibid. 2.

<sup>4</sup> La princesa es el personaje que representa el objeto del deseo.

camino, y por otro al resignificar el contenido del rol, ya que, aunque acaba siendo finalmente un ogro, mantiene las mismas cualidades que la han caracterizado desde el principio: posee belleza interior y sigue siendo un miembro de la realeza, aunque sea físicamente fea, desligando al rol de la banalidad de la apariencia. La decisión de seguir siendo "ogro" para poder corresponder al amor del ogro, supone una ruptura con los valores tradicionales de los cuentos de hadas.

Este personaje deconstruye uno de los mitos tradicionales de los cuentos de hadas que es el que propicia que la belleza triunfe siempre al final sobre la fealdad. Este mito clásico ha persistido hasta la actualidad adoptando diferentes formas, ya sea a través de numerosos relatos como el del Dr. Jekyll y Mr. Hyde, donde a fealdad se penaliza y se demoniza, hasta el discurso actual difundido por la publicidad sobre el culto al "cuerpo perfecto", y a "la belleza".

Además, si ahondamos un poco más en el comportamiento de la Princesa Fiona, podemos encontrar un claro ejemplo del estereotipo femenino de "mujer-cocinera". Hay un momento en la película en el cual la princesa Fiona madruga y prepara un desayuno que ofrece al ogro y al asno. Pero este hecho también podría asociarse a un valor positivo en cuanto al revisionismo y desestructuración de roles ya que habitualmente una princesa no madruga ni sabe cocinar, una princesa debe ser servida y no servir.



EL ASNO<sup>5</sup> es un burro charlatán y no un corcel vigoroso sobre el que puede cabalgar el héroe o los enamorados.

En el film es el encargado de representar la amistad, el amor y el respeto entre "lo diferente", eje central de la película y de poner, permanentemente, en contraste valores y contravalores.

El Burro y Shrek comparten la categoría de "diferentes", con respecto a los "humanos" de la película ya que son seres de la fantasía, pero a su vez se saben "diferentes entre sí". Esto lleva a que inicialmente la amistad entre ambos presente dificultades, ya que el ogro se muestra reacio a aceptarla. No puede entender que a Burro no le importe peyorativamente su aspecto externo y que, al contrario, destaque sus dotes físicas como defensor de los más débiles. Dicho comportamiento es funcional al rol estereotipado que posee Shrek de sí mismo: un ser amorfo que en algún momento debe ser rechazado. Esta percepción simbólica le genera miedo a brindarse al otro, a mostrarse tal cual es para luego sufrir<sup>6</sup>. Pero, esta situación se resuelve gracias a la insistencia de Burro y al contacto continuo que establecen entre ambos, la base de la posterior aceptación y respeto. Se puede decir, entonces que el conocimiento mutuo, sobre todo a través del diálogo y la convivencia, aleja los prejuicios y los miedos iniciales a lo desconocido, a lo diferente.<sup>7</sup>



La capacidad de hablar que posee Burro también le lleva a salvar su vida y las de sus compañeros de aventura durante el rescate de la princesa Fiona, cuando se enfrentan al Dragón que resulta ser una

<sup>5</sup> El Burro es el personaje "ventana" mediante el cual conocemos lo que piensa y siente el personaje principal. Es ese amigo, o amiga, o confidente, donde se puede explorar el pensamiento del personaje principal.

<sup>6</sup> Para Ángel Cano Gomez en la película: "El protagonista adopta en los comienzos rasgos propios de los que Lipovetsky (1986) reconoce en el individuo posmoderno. El ogro determina su vida por un nihilismo constante que evita que nadie se acerque a su charca y lo moleste, que le crea un mundo al margen de una sociedad en la que no encaja por sus valores".

<sup>7</sup> Paulo Freire en su obra *Educación e atualidade brasileira* (1959) considera que el diálogo, el carácter dialogal, permite a los hombres apropiarse de su circunstancia, caracterizada por una relación simultánea con el mundo y con los otros.

Dragona. Ésta al sentirse reconocida como tal y valorada positivamente en alguno de sus aspectos femeninos —sus ojos— se enamora perdidamente de su prisionero, a tal punto que presta su ayuda en el desenlace del film. Hacer visible esta situación, el amor entre diferentes, podría compararse con el trabajo de Diamela Eltit y Paz Errázuriz, “El infarto del alma”, donde muestran el amor entre locos.



LORD FARQUAAD<sup>8</sup> aparece como un modelo de gobernante absolutista y despótico, con una actitud arrogante, prepotente. Sus aires de grandeza se ven irónicamente contrastados a partir del tamaño pequeño de su figura.

Lo único que le interesa para acrecentar su poder y prestigio, es casarse con una princesa y de esa manera, en un futuro, acceder al título de rey.

Para seleccionar una candidata utiliza el simbolismo del “espejito mágico”, recuperado del cuento de Blancanieves, pero con una connotación que lo asemeja a un televisor. El mismo refleja imágenes que tienen que ver con un tipo de programación actual, perteneciente a lo que Humberto Eco denomina neotelevisión (Braciale y otros, 2005). La princesa que más le gusta a Lord Farquaad es elegida mediante un juego de competencia entre candidatas, desarrollado por el espejo mágico, que nos remite a un auténtico concurso de televisión donde el público, en este caso los soldados que acompañan al soberano, lo ayuda por medio de aplausos y silbidos a decidirse por Fiona.



En cuanto al grado de poder que ejerce este personaje sobre sus súbditos, podemos observar que es total ya que ninguno de ellos se atreve a cuestionar sus decisiones. Este poder, que le permite torturar, llega a manifestarse en su grado máximo en la escena de los luchadores en el circo. En la misma, Lord Farquaad aparece como una réplica de un emperador romano que, con un solo gesto, puede ordenar la muerte del ogro como capricho personal.



PERSONAJES DE LOS CUENTOS DE HADAS. Estos personajes representan a los otros, los diferentes, los extranjeros.

Al principio de la película Lord Farquaad promulga la orden de buscar, capturar y entregar a todas aquellas criaturas que posean rasgos curiosos o exóticos. Esta acción se recompensará económicamente. De esta manera se produce una “caza de brujas”, una persecución alentada por el estado contra sus propios ciudadanos (R. Reguillo, 2005) que lleva a que todas las criaturas diferentes emigren compulsivamente al interior del bosque, más precisamente al pantano, ya que de ser atrapadas se convertirían en bufones destinados a ser exhibidos y a divertir a la corte, la cual simboliza a la sociedad etnocéntrica.

En los cuentos de hadas tradicionales el espacio del bosque-pantano representa el lugar oscuro y peligroso donde suceden hechos terribles o viven seres malignos. Tiene un significado simbólico, en él acecha el lobo, el dragón, el ogro, la bruja, se pierden los niños, se cometen asesinatos, etc. Por eso en la película se destierra a las criaturas “diferentes” al bosque-pantano, a la periferia de la “civilización” ya que es el lugar que deben ocupar “los que no pertenecen”, los que no tienen tierra propia, los extranjeros. El bosque puede ser comparable a las villas miseria, favelas, chabolas, asentamientos, etc.

<sup>8</sup> Es el personaje que representa la oposición al personaje principal.

En el film el pantano es propiedad de Shrek. La llegada de las criaturas remite a la figura de los Okupa. Estos "huéspedes" son vistos como "visitas no anunciadas", más aún, como intrusos y generan hostilidad en el dueño del predio, que se siente invadido en su privacidad (C. Siklair, 2005). Sin embargo, el protagonista, debe cambiar su actitud debido a la crisis social en la cual todos se ven inmersos. Por lo tanto, con tal de recuperar el dominio sobre su mundo, se ve impelido a la acción de recuperar el territorio para las criaturas que forman parte de un grupo social en el cual no termina de encajar. Para conseguirlo se introduce en el sistema llegando a un acuerdo con Lord Farquaad para volver las cosas a su estado original. Este pacto consiste en que todos los personajes se irán de su propiedad cuando Shrek salve a la princesa Fiona de un dragón que la tiene cautiva en una torre y la traiga al lado de Lord Farquaad, para contraer matrimonio. Pero en el devenir de estas acciones y del rescate queda comprometido con la sociedad que lo aclama. Una sociedad que lo rechazaba y a la que él rechazaba y a la que finalmente, mediante el matrimonio con Fiona, termina perteneciendo y siendo aceptado.

### *El lenguaje audiovisual en la construcción del relato*

La película *Shrek* logra una nueva experiencia de visualización del cuento clásico mediante la imitación de los esquemas de filmación de otras películas, la incorporación de rasgos propios de la actualidad sobre un contexto de sociedad feudal, la reinterpretación de los esquemas de definición de los personajes y la relación determinada entre los tipos y su comportamiento.

Si analizamos la imitación de los esquemas de filmación de otras películas, encontramos un mecanismo que hace reflexionar al receptor sobre la relación con otros textos que conoce y a los que alude. En *Shrek* aparecen numerosos ejemplos de estas relaciones de las cuales, sólo tomaré algunas:

Una sería la escena en la que el burro intenta salir volando con los polvos mágicos. Aquí se hace referencia a la escena del hada Campanilla de *Peter Pan*. Como fracasa en ese intento, el burro, escapa y es perseguido por los guardias. En su huida entra corriendo al bosque, esta imagen se filma identificando el plano con el propio punto de vista del personaje que escapa. Este modo de filmación se produce de forma idéntica a una escena de la misma índole perteneciente a la película "*La Guerra de las Galaxias: El retorno del Jedi*".

Otra sería la del rescate de la princesa. En ella, el Ogro, el Burro y Fiona escapan del castillo mientras la dragona les lanza una gran bola de fuego que los persigue. En esta escena, la cámara adopta un plano frontal a los personajes y sus movimientos se ven "ralentados" lo que incrementa la tensión en el espectador. Este episodio nos remite a la película de acción '*Arma letal 2*', donde con la misma composición de imágenes y en un movimiento de cámara similar los protagonistas, dos policías, salen de un edificio en el que estalla una bomba.

Para finalizar es interesante citar el momento en que los tres protagonistas se encuentran con la banda de salteadores. En esta escena se visualizan varias alusiones. Una tiene que ver directamente con el filme de *Robin Hood*. Otra con el traslado de otra forma de comunicación artística: el teatro. Ésta se observa en el número musical que montan *Robin Hood* y sus hombres. A una orden de su jefe, los integrantes de la banda, se preparan, mueven los arbustos como si fueran elementos del decorado de un escenario y desarrollan un número musical perfectamente coordinado. Este fragmento está filmado desde una perspectiva frontal, imitando la perspectiva del punto de vista del espectador desde un patio de butacas al

contemplar una obra de teatro. Por último Fiona, cansada del acoso de Robin Hood, comienza a pelear contra toda la banda. Sus movimientos rememoran la actuación de varias mujeres que participan en películas de acción como co-protagonistas.

En cuanto a la construcción del mensaje audiovisual mediante el recurso de incluir elementos extraídos de la actualidad puede verse que los mismos afectan a diferentes niveles de la narración:

1) *Al lenguaje empleado, habla y la terminología.*

En el film se utiliza un lenguaje que hace referencia a conceptos que sólo pueden entenderse dentro de un marco conceptual de la actualidad. Por ejemplo, el burro al llegar al pantano comienza a hablar con el ogro haciéndole comentarios descriptivos sobre todo lo que pueden ver a su alrededor, introduciendo términos como “pedrusco de diseño”, “un buen decorador”, “genio decorando”, o “bajo presupuesto”. Además en cuanto a la forma de hablar, el burro, utiliza formas y dialectos de jergas contemporáneas, con inclusión de palabras como “tronco”, “colega”, “fío”, propias de una conversación de calle, informal, de la sociedad hispana actual.

2) *A las acciones resueltas como si se desarrollaran hoy día.*

Si bien la historia se desarrolla en la edad feudal, existen acciones resueltas con una forma de actuar totalmente contemporánea. Por ejemplo: cuando las criaturas de los cuentos construyen en el pantano una pista de aterrizaje para las hechiceras, con enanos encargados de dar señales de llegada y despegue. También el episodio en el que el ogro se enfrenta a los caballeros en el torneo organizado por Farquaad: el mismo no se lleva a cabo según las reglas de la caballería medieval, compitiendo sobre caballos, lanza en mano, sino dentro de un ring en el que Shrek derrota a sus contrincantes empleando las técnicas de la lucha libre, incluso haciendo referencias explícitas a lo que tiene ese deporte de espectáculo en cuanto a la interacción del propio público. Además, en la boda pueden verse asistentes como en la T.V, que muestran al público lo que deben hacer en cada momento –aplaudir, exclamar, reír.

3) *A los elementos de decorados y escenarios.*

Pueden observarse elementos extraídos de la actualidad en la escena donde los protagonistas entran a la ciudad de Duloc, dominio de Lord Farquaad. En primera instancia vemos una entrada similar a la de un parque de atracciones, donde impera la ley del orden. Luego encontramos un estacionamiento perfectamente organizado —incluso con una división por zonas bien establecida al que el burro se refiere como “el parking de Lancelot”—, puestos de información con mecanismos que son capaces de hacer fotografías, actores con máscaras que sirven para animar a los visitantes, altavoces, papeleros para residuos, comercios de venta de recuerdos... un auténtico parque de diversiones que irónicamente hace alusión a Disneyworld.

La reinterpretación de los esquemas de definición de los personajes y la relación determinada entre los tipos y su comportamiento ya ha sido analizada anteriormente en este trabajo, pero para completarla

quedaría hacer mención a otro de los aspectos destacables de la película, relacionado a la constante ironía que presenta con las películas de animación de la productora de Walt Disney.

Para este análisis debe tenerse en cuenta que Jeffrey Katzenberg, uno de los principales artífices de *Shrek*, trabajó para Disney y no quedó en muy buenas relaciones con esa empresa, por lo tanto puede deducirse que es el principal responsable de varias ironías relacionadas a ese espacio.

Entre ellas podemos destacar: el parecido físico de Lord Farquaad con su antiguo jefe en la Disney; el parque de atracciones —Disneyworld— donde impera la ley del orden y no se acepta a lo que es diferente; la escena cuando el burro va a entonar una canción sobre la amistad y el ogro lo hace callar como si fuera algo ridículo y porque no soporta esta forma de cantar constantemente; el episodio de la princesa que, con su canto, hace estallar al pajarito, acompañante típico de las protagonistas de las películas de Disney, para después cocinar sus huevos y servirlos en el desayuno.

## A modo de cierre

Actualmente el tema de las diferencias —sociales, corporales, sexuales, étnicas, culturales, etc.— conjuntamente con los conflictos que suscita o puede suscitar amerita plantearnos desde el espacio pedagógico el tema del “nosotros” y “ellos”, para, de alguna manera, contribuir al logro de una sociedad menos conflictiva, donde el valor de la convivencia se pueda poner en práctica.

En ese sentido opino que la proyección de la película ‘*Shrek*’ y un trabajo posterior de lectura y análisis facilitaría al alumno-espectador, a través de lo placentero, la experiencia de la revisión de los viejos roles que aparecen fruto de la relación del propio espectador con otros cuentos e historias y de otras cuestiones, no menos importantes, como la aceptación del otro, el poder, los modelos político-económicos, etc. Esta revisión podría implementarse mediante una guía de análisis que hiciera reflexionar/debatir sobre algunos temas implícitos en la película. Sólo a modo de ejemplo incluiré un posible modelo de la misma.

- a) Identificar en la película escenas relacionadas con:
  - 1) Función social del estereotipo: los prejuicios como base en la creación de estereotipos.
  - 2) Aceptación y beneplácito de las propias condiciones de vida.
  - 3) Defensa de la propia identidad personal.
  - 4) Acoso a “los otros”, a lo diferente: “caza de brujas”.
  - 5) Exclusión social de los grupos minoritarios: destierro, expulsión, trabas a la integración.
  - 6) Abuso del poder de las clases dominantes.
  - 7) Sociedad perfecta.
  - 8) Amistad entre lo diferente.
  - 9) Desmitificación de los roles sexistas en los cuentos tradicionales.
  
- b) Reflexionar los temas anteriores extendiéndolos a:

1) Función social del estereotipo

Estereotipos que están presentes en nuestra sociedad: inmigrante económico = delincuente; villero = ladrón, borracho, drogadicto; árabe = terrorista, fanático religioso; judío = tacaño; gitano = ladrón.

Otros que puedan surgir del grupo y si trabajamos con adolescentes revisar/investigar los estereotipos que representan las diferentes "tribus urbanas".

2) Aceptación y beneplácito de las propias condiciones de vida

El valor de la aceptación de las propias condiciones de vida no debe confundirse con la moral de la resignación ante la miseria y escasez. Conceptos como "umbral de la pobreza", "pobreza extrema", deberían ser tratados y explicados en este apartado. El tema que subyace sería el del reparto de la riqueza. ¿Cómo y dónde vivimos? ¿Cuáles son las "mejores condiciones de vida"? ¿Todos podemos/debemos vivir de la misma manera?, etc.

3) Acoso a "los otros", a lo diferente: "caza de brujas"

Muchas veces se atribuye a minorías étnicas, extranjeros, homosexuales etc. el origen de todos los males y peligros que puedan romper con la normalidad. Sobre esta afirmación se podría reflexionar sobre si este rechazo es el que se encuentra en actitudes e ideologías de corte neo-nazi, materializadas en algunos adolescentes pertenecientes a bandas *skin-head*. Estos grupos tienen como ideal "limpiar" y "depurar" a la sociedad de escoria humana representada por los grupos minoritarios mencionados.

4) Exclusión social de los grupos minoritarios: destierro, expulsión, trabas a la integración

Observar en nuestra sociedad dónde hay guardias de seguridad y cuál es su función (comercios, discotecas, "pubs", casas, barrios, bancos, etc).

Para la reflexión con los alumnos sería interesante extender esta idea al tema de la inmigración: ¿quiénes son los inmigrantes actuales: ¿el Tercer Mundo la periferia de Occidente?; ¿es lícito "repatriar" a los otros, que desde la periferia quieren integrarse en el centro? ¿Se puede pensar que la "globalización" signifique poder moverse libremente por el Globo?

5) Abuso del poder de las clases dominantes

Arrogancia política, militar y económica de aquellos dirigentes que utilizan el poder como elemento de dominación. Este tema se relaciona con el posterior reflejado como abuso de poder dirigido al exterminio de los diferentes: limpieza étnica.

## 6) Sociedad perfecta

Identificación de la sociedad perfecta con una sociedad monocultural y monoideológica: prevenir sobre modelos prometedores de futuros felices mediante la entrega de la libertad (o la eliminación) de determinados grupos: "o estás conmigo o estás contra mí" (G. Bush, *dixit*).

## 7) Amistad entre lo diferente

Introducir a los alumnos en el debate sobre, la amistad y la relación con las personas de otras condiciones sociales, corporales, sexuales, políticas, religiosas, ideológicas, etc.

## 8) Desmitificación de los roles sexistas en los cuentos tradicionales

Comparar y debatir sobre el rol femenino propiciado por los cuentos tradicionales y el presentado en la película observando, en esta última, rasgos en la princesa Fiona que están indicando el surgimiento de un nuevo modelo de mujer, que está creando modelos de identificación entre las adolescentes. Este modelo tiene su origen en el mundo de los video-juegos. Se trata del estereotipo de mujer joven, dinámica y experta en defensa personal y técnicas destructivas.

Finalizo aquí sintiendo que este trabajo puede brindar la oportunidad de "pensar la educación como la posibilidad de ofrecer y de intentar ser otras cosas más allá de aquello que ya somos, y sin dejar de querer ser aquello que ya estamos siendo"<sup>9</sup>.

## Bibliografía

- CANO GÓMEZ, Ángel Pablo (2003): "Metalenguaje y otredad: posmodernidad en Shrek", en *Revista Latina de Comunicación Social*, n.º 56, julio-diciembre, La Laguna (Tenerife). [www.ull.es/publicaciones/latina/20035633cano.htm](http://www.ull.es/publicaciones/latina/20035633cano.htm) [consulta 2005].
- BRACCIALE, B.; DUSSEL, I., y ABRAMOWSKI, A. (2005): "*Los medios de comunicación de masas y la formación de identidades: apuntes sobre la televisión*", Clase 3, Curso Identidades y pedagogía. Aportes de la imagen para trabajar la diversidad en la educación, FLACSO, Argentina.
- DUSSEL, Inés y otros (2004): *Guía de trabajo para el episodio 1: Camino a la Escuela*. FLACSO, Argentina.
- FERNÁNDEZ DÍEZ, Federico, y MARTÍNEZ ABADÍA, José (1999): *Manual básico del lenguaje y la narrativa audiovisual*. Paidós, Barcelona.
- FREIRE, Paulo (1959): "Educação e atualidade brasileira". Tese de concurso para a cadeira de História e Filosofia da educação na Escola de Belas Artes de Pernambuco, Recife.
- LARROSA, Jorge, y SKLIAR, Carlos (2001): *Habitantes de Babel: políticas e poéticas da diferente*. Belo Horizonte, Autêntica.
- MALOSETTI COSTA, Laura (2005): *¿Una imagen vale más que mil palabras?: Una introducción a la "lectura" de imágenes*. Clase 4, Curso Identidades y pedagogía. Aportes de la imagen para trabajar la diversidad en la educación. FLACSO, Argentina.

<sup>9</sup> SKLIAR, Carlos (2005): "La pregunta por la identidad y la respuesta por la alteridad" I. Notas imprecisas para la lectura de la clase. Clase 8 Curso Identidades y pedagogía. Aportes de la imagen para trabajar la diversidad en la educación. FLACSO, Argentina.

- MERCADER, Yolanda (2000): "Estrategias simbólicas del cine: juego de reconocimiento e invención de identidades", en *Ciudad Virtual de Antropología y Arqueología. Recursos de Investigación*. [www.antrpologia.com.ar](http://www.antrpologia.com.ar) [consulta 2005].
- REGUILLO, Rosana (2005): *Nosotros y los miedos la construcción política y cultural de los sentimientos*. Clase 2, Curso Identidades y pedagogía. Aportes de la imagen para trabajar la diversidad en la educación. FLACSO, Argentina.
- SKLIAR, Carlos (2005): *La pregunta por la identidad y la respuesta por la alteridad*. Clase 8, Curso Identidades y pedagogía. Aportes de la imagen para trabajar la diversidad en educación. FLACSO, Argentina.