

## SHREK- DER TOLLKUHNE HELD

USA 2001

90 min. Animationsfilm, Farbe

**Regie:** Andrew Adamson, Vicky Jenson

**Drehbuch:** Ted Elliot, Terry Rossio

**Buchvorlage:** nach einem Kinderbuch von William Steig

**Kamera:** Jörgen Persoon

**Musik:** John Powell

**Synchronsprecher:** Sascha Hehn, Randolph Kronberg, Esther Schweins, Rufus Beck

**FSK:** ab 6 Jahren

**filmothek-Empfehlung:** ab 10 Jahren



Freundschaft, Liebe, Märchen, Animation



### INHALT

In einem dunklen Sumpf lebte einmal ein hässliches grünes Monster: Shrek der Oger. Er lebte dort ganz alleine, und wenn sich jemand in seinen Wald hineinwagte, dann erschreckte er die Menschen und hatte wieder seine Ruhe. Eines Tages läuft ihm ein sprechender Esel über den Weg, der von den Soldaten des bösen Lord Farquaad auf der Flucht ist. Dieser will nämlich alle Fabelwesen einfangen und in Ogers Sumpf festhalten. Außerdem möchte Lord Farquaad die schöne Prinzessin Fiona, die in einem abgelegenen Schloss gefangengehalten und von einem feuerspeienenden Drachen bewacht wird, heiraten. Er schließt deshalb einen Handel mit Shrek: Wenn dieser ihm Fiona bringt, dann wird er im Gegenzug alle Fabelwesen aus seinem Sumpf entfernen lassen, damit dort wieder Ruhe einkehrt.

Tatsächlich gelingt es Shrek und dem Esel die Prinzessin aus dem Schloss zu befreien u.a. weil sich der Drache in den Esel verliebt, der davon allerdings nicht allzu begeistert ist.

Prinzessin Fiona ist auch nicht sehr erbaut über ihren Retter- als hässlichen Oger hatte sie sich ihren zukünftigen Traumprinzen nicht vorgestellt. Aber auf dem Weg zurück zu Lord Farquaad stellen Fiona und Shrek fest,

dass sie vieles gemeinsam haben. Sie verlieben sich ineinander doch gerade als sie sich den ersten Kuss geben wollen, funkt der Esel dazwischen. In derselben Nacht überrascht der Esel Fiona in Gestalt einer Ogerfrau. Sie beichtet ihm, dass auf ihr der Fluch einer Zauberin liegt, der sie am Tag in der Gestalt der schönen Prinzessen erscheinen lässt, bei Nacht aber in einer Ogerfrau verwandelt. Nur der Liebe erster Kuss kann sie befreien. Shrek, der im Wald unterwegs war und Fiona ein Liebesgeständnis machen will, hört nur Wortfetzen des Gesprächs, in dem es um ein hässliches Ungeheuer geht, in dass sich doch keiner Verlieben könne. Shrek denkt, Fiona spricht von ihm und gibt Lord Farquaad bescheid, dass er Fiona abholen kann. Der nächste Morgen ist voll von Mißverständnissen, so dass Fiona den Heiratsantrag des Lords akzeptiert. Shrek und der Esel kehren in den Sumpf zurück. Der Esel versucht Shrek zur Vernunft zu bringen und um Fiona zu kämpfen. In letzter Sekunde fliegen Shrek und der Esel auf dem Rücken der Drachenfrau die den Esel gesucht und gefunden hat zur Festung von Lord Farquaad wo Shrek Fiona seine Liebe gesteht. Die Sonne geht unter und Fiona verwandelt sich wie jede Nacht in einer Ogerfrau. Der wütend gewordene Lord befiehlt die Festnahme der beiden Oger, doch wird er schnell von der Drachenfrau gefressen. Shrek und Fiona geben sich der Liebe ersten Kuss. Der Fluch ist aufgehoben, Fiona ist für immer eine Ogerfrau. Und wenn sie nicht gestorben sind...

Shrek - der tollkühne Held ist die Computeranimierte Verfilmung eines amerikanischen Kinderbuchs. Die Story vereint klassische Elemente des Märchens mit einem ironischen Humor und Witz.

Der Geschichte kennzeichnet sich durch phantastische wundersame Begebenheiten, sprechenden Tieren, dem Auftauchen verwunschener Gestalten, Hexen, Drachen sowie der Bestrafung des Bösen, und dem Happy End- also den klassischen Elementen volkstümlicher Märchen.

Diese typischen Merkmale werden durch die Ironie und besonderen Witz verkehrt, Klischees werden aufgebrochen. So sind zum Beispiel die Monster und der Drache die Guten, nicht das Schöne, sondern das Hässliche gewinnt. Auch bestimmte Frauenrollen werden nicht immer bedient, so kann sich Fiona selbst verteidigen und hat es gar nicht nötig von einem Robin Hood gerettet zu werden. Sie glänzt mit Kampfeinlagen.

In dem Film sind Freundschaft und Liebe zentrale Themen. Zwischen Shrek und dem Esel entsteht langsam eine Freundschaft, obwohl sich Shrek immer wieder dagegen wehrt und abgrenzen will. Was bedeutet Freundschaft? Rückhalt, Streiten, Vergeben....

Fiona und Shrek verbindet Liebe, die sie sich aufgrund äußerer Umstände nicht zugestehen wollen. Eine schöne Prinzessin und ein Oger...Kann man nur das Lieben, was einem ähnlich ist? Sollte man nicht einen Blick hinter

die Fassaden wagen, bevor man über jemanden urteilt?



## FRAGEN

### *Zum Film und zur Geschichte*

- ▶ Wo lebt Shrek?
- ▶ Wieso will Shrek den Esel nicht bei sich im Sumpf haben?
- ▶ Warum werden die anderen Tiere von Lord Farquaad gefangengenommen und in Shrecks Sumpf gebracht?
- ▶ Warum gehen Shrek und der Esel zu Lord Farquaad?
- ▶ Wo lebt Lord Farquaad?
- ▶ Warum schließen Lord Farquaad und Shrek die Abmachung?
- ▶ Warum ist Fiona im Turm eingesperrt?
- ▶ Wann hast Du das erste Mal bemerkt, dass Fiona verzaubert ist?
- ▶ Der Film ist spannend. Wann ist die Spannung am größten? Wie wurde die Spannung erzeugt?
- ▶ Der Film hat ein Happy End. Kannst Du das genau beschreiben?
- ▶ Bei der Geschichte handelt es sich um ein Märchen. Welche typischen Elemente tauchen in dem Film auf? Was ist anders als in den Märchen, die Du sonst kennst?
- ▶ Der Film geht auf bestimmte Shows ein, die im Fernsehen vorkommen. Hast Du eine erkannt?
- ▶ Was findest Du am Film besonders komisch?
- ▶ Der Film hat einen besonderen Humor. Kannst Du ihn beschreiben?
- ▶ Der Filmwitz lebt von Ironie. An welchen Stellen wird das besonders deutlich?

### *Zu den Figuren*

- ▶ Welche Figuren kennst Du schon aus anderen Märchen?
- ▶ Warum lebt Shrek allein in seinem Sumpf? Glaubst Du, dass er zufrieden ist mit seinem Leben?
- ▶ Wie würdest Du den Esel beschreiben? Wie und wo hat er wohl gelebt bevor er Shrek kennenlernte?
- ▶ Wie würdest Du Lord Farquaad charakterisieren? Was ist damit gemeint, wenn Shrek sagt, der Lord hätte mit seinem Schloss etwas zu kompensieren?
- ▶ Was für ein Verhältnis haben Shrek und der Esel am Anfang des Films?
- ▶ Wie verändert sich ihre Beziehung?
- ▶ Fiona hat lange, lange Zeit im Turm verbracht. Womit hat sie sich dort wohl beschäftigt? Was würdest Du machen wenn Du lange eingesperrt wärest?
- ▶ Wieso ist Fiona überrascht, als sie Shrek das erste Mal sieht?
- ▶ Was haben Fiona und Shrek gemeinsam?

- ▶ Welche Eigenschaften hat der Drache?
- ▶ Was für eine Beziehung haben der Drache und der Esel zueinander?

### *Zur Filmtechnik*

- ▶ Der Film wurde durch Computeranimation hergestellt. Das birgt viele Möglichkeiten, die in einem Realfilm nur schwer umzusetzen gewesen wären. Welche Szenen fallen Dir ein?
- ▶ Erkennst Du einen Unterschied in der Ästhetik zwischen diesem computeranimierten Film und anderen Zeichentrickfilmen, die Du kennst?



## **Kreative Aufgaben und Spielanregungen**

### *Einstimmung*

#### **Eintrittskarten**

Als Eintrittskarten eignet sich eine Stück klebriger Gummimasse (im Spielwarenladen erhältlich).in verschiedenen Farben, da es ein ungewöhnliches, für viele ekliges aber harmloses Material ist. Es nimmt Bezug zu Shreks Lebensweise und der Frage nach Schön und Hässlich.

### *Bewegungsspiel*

#### **Drachenschwanz**

Die SpielerInnen werden in zwei Gruppen geteilt (optimale Größe sind je 6 bis 8 SpielerInnen), die eine Kette bilden indem sie hintereinander stehen und der Hintere jeweils seine Hände auf die Hüfte der vorderen Person legt. Die vorderste Person ist der Drachen Kopf, die letzte Person der Drachenschwanz. Die Drachen sehen sich gegenüber. Ziel ist es nun, dass der Drachenkopf der Gruppe A, den Schwanz des Drachen der Gruppe B berührt. Das Spiel ist beendet, wenn ein Drache auseinanderreißt oder der Drachenschwanz gefangen wurde.

Variation: Der Drachenkopf versucht den eigenen Drachenschwanz zu fangen.

### *Geschichten erzählen*

#### **Weiterersagen**

Das Erzählen ist die ursprünglichste Form, Märchen zu präsentieren. Durch das mündliche Weitertragen der Geschichten haben sich die Inhalte verändert, Neues wurde hinzugefügt, anderes weggelassen. Das folgende Spiel greift diese Tradition auf und schult die Konzentration.

Fünf bis zehn Kinder verlassen den Raum. Die übriggebliebene Gruppe überlegt sich schnell eine kleine Geschichte und wählt jemanden aus, der sie erzählt. Dann wird eines der Kinder von draußen reingeholt. Ihm wird die Geschichte erzählt. Es wird ein zweites Kind reingeholt. Derjenige, der die Geschichte zuvor gehört hat, erzählt die dem neuen Kind. Das setzt sich fort, bis alle Kinder wieder im Raum sind. Nun wird verglichen, inwieweit sich die Geschichte verändert hat.

Tip: Es ist möglich, das Erzählte mit einem Tonband aufzunehmen, so dass die verschiedenen Versionen hinterher miteinander verglichen werden können.

### **Gerüchteküche**

JedeR bekommt ein dreigeteiltes Blatt Papier und malt zu drei Themen ein kleines Bild. Auf die Rückseite kommt ein kleines Bild. Zu Musik wird nun paarweise die Geschichte zu den jeweiligen Bildern erzählt, dann die Zettel vertauscht. JedeR sucht sich nun eineN neueN PartnerIn und sagt: "Dieser Zettel kommt von ... und Er/ Sie hat folgendes erlebt. Die Bilder werden erzählt, aber nicht haargenau, was der Wahrheit entspricht, sondern ein paar Sachen weggelassen, anderes hinzugedichtet- eine Gerüchteküche eben.

Je nach Zeit können danach die merkwürdigsten Geschichten in der großen Runde erzählt werden.

Das Spiel fördert neben der zwischenmenschlichen Kommunikation vor allem die Kreativität und Phantasie.

## *Hör-Spiel*

### **Geräuscheraten**

Eine Gruppe zieht mit einem Tonbandgerät los und nimmt einige Alltagsgeräusche auf. Anschließend spielen sie die einzelnen Geräusche der restlichen Gruppe vor. Diese raten, was die Kleingruppe aufgenommen hat.

Variante:

Einige Tonsequenzen aus dem Film werden ohne das Bild vorgespielt. Die Kinder raten, zu welcher Szene der Ton gehört. Besonders geeignet sind Szenen ohne Dialog, weil dann die Bedeutung des Tons für den Spannungsbogen des Films besonders deutlich wird.

## *Bastelvorschläge*

### **Tiere aus Luftballons basteln**

Viele Kinder kennen die langen dünnen Luftballons aus denen Tiere

gemacht werden können, am bekanntesten ist wohl der Dackel oder Pudel. Es ist nicht schwer, diese Tiere selbst zu modellieren. Die Luftballons sind in den meisten Spielwarenläden zu erhalten mit einer speziellen Luftpumpe und einer Gebrauchsanweisung.

Variante: normale Luftballons durch bekleben und bemalen verändern

### **Freundschaftsband**

Zwei Personen tun sich zusammen. Sie erhalten zwei lange Stücke Wolle. Sie stellen sich gegenüber und drehen eine Kordel, indem sie die Bindfäden an den Enden festhalten und zusammen in entgegengesetzte Richtungen drehen. Wenn Sie nicht weiter drehen können, nehmen sie das Band doppelt, so daß sich das Band ineinander dreht. Das Band schneiden sie in zwei Teile, beide erhalten so ein Freundschaftsband, das sie sich gegenseitig um das Handgelenk binden können.

### **Daumenkino**

Die Trägheit des Auge macht es möglich, dass wir im Kino bewegte Bilder sehen. Dabei sehen wird in der Regel 24 Phasenbilder pro Sekunde. Durch das schnelle abspielen der Einzelbilder, erhalten wir die Illusion des bewegten Bildes.

Besonders deutlich wird die Bewegungsillusion durch das Daumenkino. Dazu werden ca 20 Blatt genau übereinander geheftet oder ein kleines Notizbuch genommen. Günstig ist dünnes, etwas durchscheinendes Papier. Nun werden die Phasenbilder angefertigt, d.h. auf jeder Seite gibt es dieselbe Zeichnung, die sich gegenüber dem vorherigen Bild leicht verändert hat. Einfache Zeichnungen wären z. B. ein Sonnenaufgang oder ein Gesicht, das Grimassen schneidet.

Arbeitshilfe von Marita Mayer

### **DVD Bestellnummer: 990 515**

filmothek der jugend nrw e.V.

Verleihagentur

Postfach 3004

55020 Mainz

Tel.: 06131/28788-20, -21

Fax: 06131/28788-25

