

Azur y Asmar

Título original en francés: *Azur y Asmar*.

Director: Michel Ocelot.

Año: 2006. País: Francia, Bélgica, Italia y España.

Duración: 95'. Puede verse en dos clases: de 0' a 45' 58'' (van a ver al sabio Yodoba), y de 45' 59'' a 95' (fin, títulos incluidos).

Objetivos:

- Dar importancia al respeto y al entendimiento entre las personas y los pueblos, cada cual con su cultura, sus tradiciones y sus creencias.
- Definir el concepto de interculturalidad.
- Trabajar la resolución de conflictos.
- Educar la sensibilidad, admirando un tipo de animación muy diferente del habitual.
- Si vemos la película en VOSE podemos practicar el francés.

Un poco de historia:

Esta es una película de animación hecha por ordenador, pero visualmente es distinta a las que solemos ver.

Para crear los decorados el director estudió los dibujos en miniatura de los libros medievales escritos a mano (como el Beato de Liébana, y otros de artistas orientales); a estos dibujos se les



llamaba "iluminaciones", porque tenían unos colores muy brillantes.

La película supuso 6 años de trabajo.

Según el director Michael Ocelot: *El tema sobre el que trata Azur y Asmar, es algo que me era cercano. Por un lado esa gente que odia al otro aunque haya crecido con él y, por otro lado, el que ama y crece en el respeto de los dos. Yo he viajado y he vivido en distintos países y sé lo que se siente cuando eres emigrante, extranjero.*

En cuanto a los paisajes se pueden reconocer monumentos de Andalucía, como la Alhambra de Granada y la mezquita de Córdoba; los zocos árabes; las medinas compuestas por calles estrechas y casas muy pegadas unas a otras para no dejar entrar el calor de los veranos asfixiantes de estas ciudades de países del norte de África; también utilicé la mezquita Koutoubia de Marruecos, las grandes mezquitas de Estambul (Turquía) para el final (cuya arquitectura está inspirada en Santa Sofía, un lugar de culto cristiano). Quería que la gente reconociese esos fondos como paisajes de la vida real y que la gente pensase: esos lugares maravillosos existen, he de ir a verlos y disfrutarlos.

Sinopsis:

La historia sucede en lo que se llama la Edad Media, hace más de ocho siglos (800 años). Dos niños de la misma edad, el hijo de un rico terrateniente y amo del castillo, y el hijo de su nodriza, son criados como hermanos y por eso son muy amigos. Azur es rubio, de piel blanca y ojos azules, Asmar es moreno, de cabello y ojos negros. La nodriza les contaba cuentos del país de la bella Hada de los *Djinnns*, a la que había que rescatar, y ambos se quedaron con las ganas de hacer realidad aquellas fantasías. La vida los separará de repente y, cuando se encuentren, los papeles habrán cambiado.

Actividades previas.

¿Verdadero o falso?

Al principio de la Edad Media gran parte de las personas vivían en aldeas cercanas a un castillo o monasterio del que dependían. V F. Los castillos y otras casas de piedra tenían chimeneas y braseros para cocinar y calentarse, y velas y lámparas de aceite para alumbrarse. V F. La sociedad era piramidal, con tres niveles y cuatro grupos sociales: el rey, la nobleza y los eclesiásticos, los campesinos. V F. Solo el castillo del rey tenía conexión a Internet. V F. Los alimentos se obtenían de la agricultura y la ganadería, también (pero menos) de la caza y la pesca. V F. Existía poco comercio y el

que había era de productos de lujo como la seda o las especias. V F. A finales de la Edad Media, las ciudades empezaron a tener importancia y se reactivó el comercio. V F. En la Edad Media, la mayoría de las personas eran cristianas, judías o musulmanas. V F. En esta época el arte estaba muy relacionado con temas religiosos. V F.

Busca en el DRAE (Diccionario de la Real Academia Española de la Lengua) el significado de zoco y medina.

Averigua en Internet que son los *Djinns*.

¿En tu clase hay compañeros norteafricanos? Pues que te cuenten cosas de sus países de origen.

El cine es un lenguaje que cuenta historias con imágenes y sonidos.

En cine, cuando se habla de las imágenes se habla de la fotografía: todo lo que se ve en el recuadro de la pantalla y cómo: el tamaño de los personajes y objetos, qué está delante y qué detrás..., a esto se le llama la "composición del plano" (y es todo un arte).

Uno de los aspectos más destacados de *Azur y Asmar* es el uso de la simetría en la composición del plano. Aquí tienes un ejemplo.



La simetría en cine es la correspondencia en forma, tamaño y posición de todo lo que se ve en el recuadro de la pantalla, de tal forma que si partimos en dos el fotograma, ambas partes serán casi iguales (en la película hay muchos ejemplos más).

Describe con detalle este fotograma: ¿Su composición es simétrica? ¿Qué elementos muestra la imagen? (personajes, posturas, gestos, miradas, objetos, espacios...). ¿Hay personajes de distinto signo (buenos/malos, animales/humanos...)? ¿Qué tipo de relación hay entre ellos? ¿Hay mucha luz o poca, cómo son los colores, y la intensidad del brillo? Ponle título.

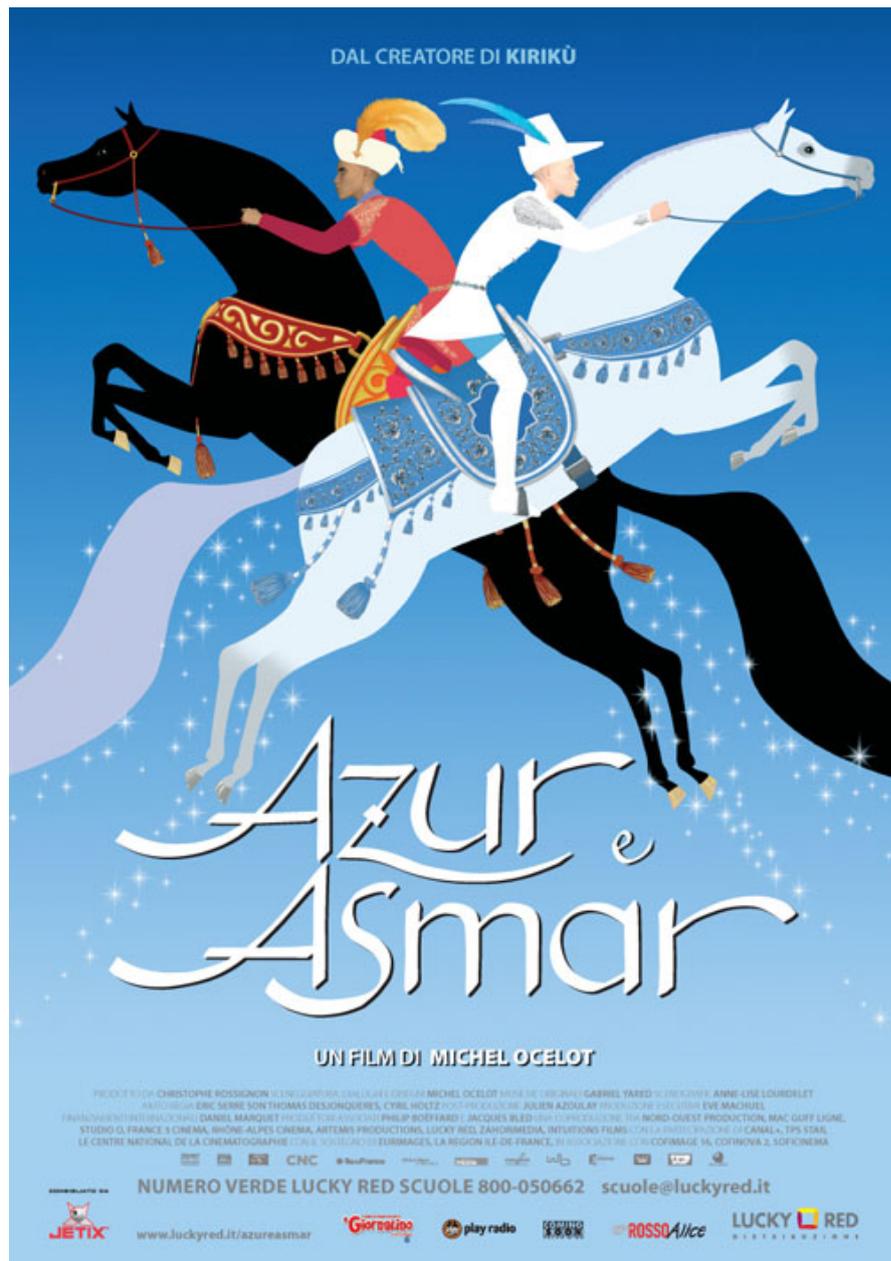


Y ahora el sonido. El sonido es muy útil, cuenta muchas cosas y nos las hace "ver" y sentir. ¿Qué se oye? ¿Hablan (escribe el diálogo)? ¿Otros sonidos (¿viento, pajarillos, una tormenta que se acerca...); ¿hay música, de qué tipo es?

¿Verdadero o falso?

Las personas encargadas de la fotografía de una película van mucho a los museos de pintura para estudiar los cuadros y así aprenden a componer los planos V F. Las composiciones simétricas nos producen tranquilidad, sosiego, calma, pues dan sensación de orden. V F.

El cartel de la película.



Lee la sinopsis, estudia el cartel y responde:

¿Qué nos dice este cartel sobre la película?

¿Qué nos cuenta y qué interrogantes plantea?

¿De qué nos informan las letras?

Descríbelo como has hecho con los fotogramas anteriores.

Durante la película conviene fijarse en:

La simetría en la composición de los planos. Por ejemplo:



Los colores, que a veces son suaves y otras son intensos y llamativos, en relación con las emociones que se viven en las escenas.

Que la historia transcurre en Europa y en el norte de África.

La belleza de los escenarios, llenos de vegetales, mosaicos y vidrieras que nos recuerdan a los palacios y mezquitas árabes. Los bosques y muchos otros paisajes que están inspirados en monumentos y lugares reales.

Cómo hay personajes que son muy educados, amables, respetuosos y tolerantes con los demás.

Actividades posteriores.

Repasamo.

¿Qué cosas no has entendido bien de toda la historia?

¿Crees que pueden convivir personas de diferentes razas, religiones y forma de pensar?

Si tienes alguna duda sobre lo anterior, repasa la secuencia en la que la princesa Shamsus-Sabah y Azur contemplan la ciudad desde un árbol

(57'57''), y ella le explica que se ve su palacio, una mezquita, una iglesia, una sinagoga, el zoco de los libros, una madraza (escuela), el hospital, etc.

La relación de amistad que vemos entre Azur y Asmar es resultado de la educación que Janen, la nodriza, les inculca desde pequeños. Ella se esmera en educar a los dos niños bajo los mismos valores, a pesar de que uno de ellos, Azur, no es hijo suyo. Janen trata a los dos de la misma forma, para que aprendan lo que es el respeto. ¿Verdadero o falso? V F.



¿Actúa igual el padre de Azur? Pon ejemplos que demuestren lo que dices.

¿Cómo explicarías la conducta del padre de Azur? ¿Por qué actúa de esa forma con la nodriza?

La película nos muestra la fraternidad (amistad o afecto entre hermanos o entre quienes se tratan como tales) entre las personas como respuesta frente a las diferencias culturales. Así se ve la relación entre los dos "hermanos" Azur y Asmar, que a pesar de sus diferencias, valoran más las cosas que les unen que las que les separan. Hagamos una lista de ambas.

Cuando Azur y Asmar se vuelven a ver después de tantos años, Azur se encuentra con que Asmar le guarda rencor; ¿por qué?

¿Aprenden a resolver sus diferencias? ¿Cómo?

¿Crees que solos hubiesen llegado hasta las Puertas Iguales?

Analizamos la película.

En general, la mayoría de las películas tienen unos protagonistas que han de resolver algunos problemas (así la historia avanza y nos interesa). Y, también, suele haber alguna historia de amor o amistad. Repasa *Azur y Asmar* y mira a ver si esto es así:

¿Quién sale? Protagonistas principales y secundarios, positivos y negativos (se les llama antagonistas).

¿Qué les pasa? Principales problemas a resolver; tramas secundarias, menos importantes.

¿Cuándo sucede? ¿En qué época?

¿Dónde? Describe los lugares y los escenarios, interiores o exteriores.

Historia de amor o amistad.

Esta película es como una fábula y tiene la estructura narrativa (la forma de contar la historia) de todos los cuentos clásicos:

- El inicio
- El conflicto.
- Un viaje lleno de peligros para resolver la cuestión.
- El final donde el bien triunfa.

¿Puedes explicar brevemente cada una de estas etapas?

El cine es un lenguaje que cuenta historias con imágenes y sonidos.

Vale, esto ya lo sabías, lo hemos dicho antes y ya has visto la película. También hemos hablado de que abundan las composiciones simétricas, ¿te acuerdas? Mira con atención este fotograma y sitúalo en el contexto de toda la historia. ¿La composición es simétrica? Sí, pero... □. Podría serlo más...□. Para ser una simetría perfecta, de acuerdo con la historia, le sobra el

personaje de Crapoux y, en su lugar, debería estar Asmar □. No hay simetría□....



Para que veas y oigas lo importante que es el sonido en el cine, repasa con los ojos cerrados de 54'38'' a 57'24'', y ve anotando todo lo que oyes. Después la vuelves a poner y la ves sin sonido; por último, con sonido.

El cine se dirige a los sentidos y al cerebro (a la razón y a la imaginación).

¿Qué secuencias de la película te han impresionado más y por qué?

Esta es una actividad que se puede hacer con una escena sin sonido (o con un fotograma), y lo que se busca es una aproximación sensorial que

potencie la imaginación:

¿Qué se ve?,

¿y cómo

huele?, ¿qué

sonidos se

escuchan?,

¿cuál es el

tacto de las



superficies que aparecen?, ¿cómo se sienten los personajes...?

Haz lo mismo con este otro fotograma.



El cine nos hace vivir otras vidas. Los personajes.

Cuando vemos una película bien hecha vivimos como propias las aventuras de los personajes. El mecanismo que facilita esto forma parte de nuestra inteligencia emocional, y se llama empatía: la capacidad de ponernos en el lugar de los demás, de identificarnos con otros, compartiendo sus sentimientos y entendiendo sus pensamientos y emociones. Tú, ¿con quién te identificas en *Azur y Asmar*, quién te gustaría ser?

Por el contrario, ¿cuál es el que peor te cae? Razona la respuesta.

Caracteriza a los siguientes personajes: Cómo son físicamente, cuál es su carácter, cómo actúan.

Sugerencias para los rasgos físicos: Pequeño, alto, delgado, rubio, moreno, fuerte, joven, ágil, musculoso; gesticula poco, se mueve de forma elegante, es lento, nervioso, rápido, etc.

Sugerencias para los rasgos psicológicos: Bondadoso, perseverante, generoso, humilde, calmado, solidario, obediente, tolerante, ordenado,

impaciente, colérico, paciente, previsor, voluntarioso, sincero, respetuoso, delicado, bondadoso, apasionado, etc.

Azur.

Asmar.

Janen: Madre y nodriza .

Padre de Azur.

Crapoux.

El sabio Yodoba.

¿Qué le pasa a Crapoux, por qué es tan gruñón?

El cine es un trabajo en equipo.

En el cine no solo trabajan las actrices y los actores (aquí son digitales). Para hacer una película hace falta el trabajo en equipo de mucha gente; si te fijas en los títulos iniciales y en los finales lo comprobarás. Y ahora tú trabajas en el cine; eres guionista y tienes que escribir otra escena para acabar la película de forma diferente.

Elige: añades un personaje más o lo eliminas, explicando cómo afecta eso al argumento.

Si tuvieras que poner título a la película, ¿cuál sería?

Te han contratado como cartelista y has de diseñar un cartel con tu título.

Ahora escribes crítica cinematográfica y has de colgar en tu blog un comentario de la película. Hazlo e indica qué le sobra y qué le falta para ser "perfecta". Por cierto, ya de paso, ponle un bonito nombre a tu blog de cine.

Y hablando de equipos, ¿acaso no es el apoyo mutuo lo que hace que Azul y Asmar triunfen? ¿Recuerdas otro ejemplo de trabajo en equipo en la película?

Con el cine nos divertimos y aprendemos.

En muchas escenas, algunos personajes hablan en árabe. Lo normal hubiera sido que lo tradujeran, ¿no?, pero Michel Ocelot, el director, no quiso. ¿Por qué?

Será para que pensemos en cómo se siente uno cuando es extranjero □. Será para que nos demos cuenta de que se puede entender a los demás sin tener que hablar su idioma □. Será que se olvidaron □. Será, también, que en el desarrollo de la película, por el tono empleado al hablar y según actúan los otros personajes, ya suponemos lo que han dicho □...

¿Verdadero o falso?

El concepto de interculturalidad aparece a lo largo de la película viendo cómo dos niños de tradiciones y procedencias diferentes se crían y crecen juntos hasta conseguir su sueño ayudándose mutuamente. V F. El respeto es un valor que inculcará la nodriza a los dos niños para que aprendan a quererse a pesar de sus diferencias, utilizando éstas como ventajas en vez de como desventajas. V F. La película muestra la fraternidad (el tratarse como hermanos, como iguales) entre las personas como respuesta a las diferencias culturales y religiosas. V F. Sí, sí, otros países son muy bonitos, pero como mi pueblo no hay nada. V F.

¿Verdadero falso?

Cuando en un lugar las cosas se hacen de cierta manera, siempre igual, le llamamos costumbre. A menudo las costumbres varían según los lugares. V F. Viajando y conociendo gente se descubren nuevas maneras de hacer las cosas. V F. Hay que estar muy abierto y respetar los modos de la otra gente, porque también ellos, como nosotros, se pueden sentir dolidos, si no somos tolerantes con su manera de hacer. V F. El personaje que esto lo tiene más claro es Janen, y el que menos, Crapoux. V F.

Janen dice: *Conozco dos países, dos lenguas, dos religiones; lo que hace que sepa dos veces más que el resto.* ¿Estás de acuerdo con su afirmación?



¿De qué otra forma se puede decir lo mismo? Por ejemplo, viajar ensancha la mente; y ahora sigue tú...

El viaje que emprende Azur en barco al país de las hadas naufraga y aparece en un país donde la gente se asusta de él. ¿Por qué se asusta la gente de Azur?

¿Verdadero o falso?

En cada cultura hay supersticiones varias, pero ¿qué es una superstición? Las supersticiones son un conjunto de creencias no fundamentadas e irracionales que nacen de la ignorancia. V F. Cuando los dos niños se pelean en el barro, el padre Azur no puede reconocer a su hijo y Asmar se hace pasar por él. Esta es una manera de decir que, al margen del aspecto, todos somos iguales (¿te acuerdas de esa otra escena en la que llegan las palomas y una va manchada de sangre? La criada pregunta de quién es, y Janen le dice que no sea idiota, que la sangre es igual en todos). V F.

La fotografía de la película (los colores, su tono y brillo) casi siempre es...

Fuerte y optimista . Muy intensa y alegre . Más bien tirando a gris . Triste y fría, como si faltara luz . Poderosa, parece que los colores estén vivos ...

Este fotograma se corresponde con un libro de...

¿Y a qué tipo de libro se parece (si miras con atención las ilustraciones de esta guía lo sabrás)?



Marca las respuestas que crees que mejor definen la película (y añade otras):
Divertida . Juvenil . Dramática . Recomendable . Interesante . Con mensaje . De fantasía . Con un toque romántico . Para todos los públicos . De aventuras . Es una fábula, un cuento a favor de la tolerancia . Demasiado infantil . Entretenida . Una historia que hace pensar . Película de animación . Aburrida y lenta ...

Y después de algún tiempo, repensamos la película.

Se trata de estar atentos al recuerdo que la película deja después de unos días. Ese “poso”, lo que queda, es una impresión en la que se funden nuestra reflexión sobre lo que hemos visto, lo que hemos aprendido después de hacer las actividades, y la vida propia que la historia cobra en nosotros.

Cuenta la película que has visto a tu familia (y si quieren verla, pídelo prestada en el colegio).

Para hacer esta guía hemos usado la unidad didáctica correspondiente de La Linterna Mágica / Club de cine para niños; la hecha por Irene de Puig para el GrupIREF - Grupo de Innovación e Investigación para la Enseñanza de la Filosofía, y la de la Asociación Tambor de Hojalata.