

Breu Ramon; Ambròs, Alba
CinEscola. Propostes didàctiques de cinema a primària i secundària
Editorial Graó. Barcelona, 2011
pp. 51-65.

AZUR I ASMAR

Títol original: Azur et Asmar.

Direcció: Michel Ocelot.

Guió: Michel Ocelot, basat en un relat tradicional del Magrib.

Producció: Christophe Rossignon.

Fotografia: Kyle Badla.

Música: Gabriel Yared.

Muntatge: Michele Peju.

Decorats: Anne-Lise Lourdelet.

Països: França, Bèlgica, Itàlia i Espanya.

Any de producció: 2006.

Durada: 99 minuts.

Personatges: Azur, Asmar, Jenane, Gripoll, princesa Chamsous Sabah, la Fada dels Djinnns, la Fada dels Elfs, el savi Yadoa, pare d'Azur.

Sinopsi

Hi havia una vegada dos nens que van ser criats per la mateixa dida: Azur, d'ulls blaus i cabells rossos, era fill d'un noble; Asmar, moreno i d'ulls negres, era fill de la dida mateixa. Tots dos van anar creixent junts, com a germans, fins que el destí els va separar d'una manera cruel.

Un cop adults, és convertiran en rivals i s'embarcaran a la recerca de països màgics, plens de riscos i aventures, amb la finalitat de trobar la Fada dels Djinnns, present en les llegendes que la dida els explicava de petits.

Azur i Asmar és una pel·lícula fascinant. Es tracta d'un al·legat a favor del respecte a la diversitat cultural, lingüística, religiosa i de les maneres de ser. Una faula sobre la importància de la concòrdia entre pobles de diferents costums, llengües i sensibilitats. El film ens parla també de la superació personal i de la necessitat d'anar mes enllà, deixant de banda els prejudicis i les supersticions que ens limiten. Un cant a la tolerància, al plurilingüisme i a la multiculturalitat.

Activitats primer pla

Què passa?

1. Digueu quines de les afirmacions següents són certes i quines són falses. A continuació, convertiu en vertaderes les afirmacions que siguin falses.

Afirmacions

Vertader/Fals

1. Azur i Asmar són germans perquè són criats per la mateixa dona, Jenane.
2. Azur és ros, alt i té els ulls blaus. Asmar és alt, moreno i té els ulls foscos.
3. Asmar i la seva mare se'n van voluntàriament de la casa d'Azur i van a un altre país.
4. Quan Azur es fa gran decideix que vol anar a cercar la Fada dels Djinnns.
5. Jenane es posa molt contenta quan es retroba amb Azur al seu país i l'acull a casa seva.
6. Azur té un problema de salut quan arriba a les terres d'Orient i és torna cec.
7. En Gripoll és un pobre captaire que ajuda Azur a caminar per les terres d'Orient.
8. La princesa Chamsous Sabah revela a Azur i Asmar informació secreta sobre la Fada dels Djinnns i els ajuda.
9. Azur i Asmar se'n van separats a la cerca de la Fada dels Djinnns.
10. L'actitud d'Azur i Asmar és de companyonia i estimació mentre van superant les proves per arribar a la Fada dels Djinnns.
11. Finalment, la Fada dels Djinnns escull Asmar i la Fada dels Elfs escull Azur per casar-s'hi.

2. L'argument d'una pel·lícula és un resum breu de la història que ocorre, sense entrar en gaires detalls. A partir de la informació anterior, escriviu en parelles o en grups l'argument d'Azur i Asmar.

3. La part final de la pel·lícula reproduïx perfectament l'estructura dels relats clàssics d'aventures que sovint heu llegit en novel·les o heu vist en el cinema. Per comprovar-ho, empleneu aquest esquema o un de semblant, després de discutir-ho a la classe.

Elements del relat clàssic

Part final d'Azur i Asmar

Personatges que volen aconseguir un objecte o salvar una persona.

Allò que el personatge pretén aconseguir.

Personatges que ajuden.

Personatges adversaris.
 Un altre personatge que vol el mateix objecte.
 Accions per aconseguir allò que es desitja
 Capacitats dels personatges per poder triomfar.
 Desenllaç

A qui li passa?

4. Per recordar tots els personatges que hi apareixen, empleneu la graella següent i després ordeneu-los segons que siguin personatges principals o secundaris.

Nom i dibuix	Trets físics	Qualitats personals
... Z	Es molt educat, atent i bona persona. Ajuda els altres. Parla dues llengües, una de les quals és l'àrab.
A a ...	És moreno, amb ulls negres, és alt i té un cos d'esportista.
Jenane
Pare d'Azur
G	Té els ulls blaus però se'ls tapa amb unes ulleres. No va gaire polit i és fa el graciós.
Princesa Chamsous Sabah
El savi Yadoa
La Fada dels E	És una fada molt bonica, de pell clara.
La Fada dels Djinns

Personatges principals

.....

Personatges secundaris

.....

5. Escolliu un dels dos personatges principals, Azur o Asmar, feu-ne un dibuix i expliqueu per què el preferiu. Què representen o simbolitzen els dos personatges?

On passa?

6. La història de l'Azur i l'Asmar passa en dos països o dos mons diferents. L'un se situa a Occident, a la França medieval, i l'altre a Orient. Agafeu un mapa i situeu aquests dos mons. Comenteu qui de vosaltres prové d'algun d'aquests dos mons.

7. Torneu a mirar el fragment que va des del minut 26 fins al 29 i fixeu-vos que en Gripoll descriu el país on són a partir d'opinions negatives. Completeu el quadre següent unint mitjançant fletxes les particularitats de cada país.

País d'on venen l'Azur i en Gripoll

Avets
 Conills
 Pluja
 Campanes
 Flabiols
 Mostassa
 Estofat
 Esclops

País d'acollida

Babutxes
 Musica
 Canonades per a l'aigua
 Muetzí cridant a l'oració
 Gaseles
 Cuscús
 Especies
 Palmeres

8. Ara reflexioneu: són millors els avets que les palmeres?, o els conills que les gaseles? I de les altres coses, què en penseu? Que preferiu vosaltres? Heu sentit algun cop opinions com aquestes, que només donen importància a les coses pròpies i menyspreen les dels altres? Què n'opineu?

9. El director, Michel Ocelot, reproduceix en la pel·lícula monuments tan importants com Santa Sofia d'Istanbul o l'Alhambra de Granada. Cerqueu imatges d'aquests monuments a Internet i després compareu-les amb les imatges de la pel·lícula.

Activitats pla general

10. Un dels aspectes que més criden l'atenció de la pel·lícula és que hi sentim dues llengües originals. L'una és la que podem seleccionar nosaltres abans de fer el visionat. En canvi, l'altra no és pot triar perquè és fixa. Amb tot, és fàcil comprendre tot el que s'hi diu. Algú de vosaltres parla o entén aquesta llengua? Si algun company o companya de la classe parla àrab, li podeu preguntar coses que us cridin l'atenció. Les grafies d'aquesta llengua són molt diferents de les nostres i, a més, llegeixen d'esquerra a dreta, a l'inrevés que nosaltres. Per sentir i aprendre paraules en llengua àrab us recomanem que consulteu aquestes dues pàgines web:

Diccionari còmic animat àrab: <http://xarxa-omnia.org/ca/node/1889>

Camps semàntics en àrab: http://edu365.cat/agora/dic/catala_arab

11. Al començament de la pel·lícula la dida li ensenya a dir "dida" a Azur, i "mama" a Asmar. Però ells s'equivoquen i s'intercanvien els noms: Azur diu "mama" i Asmar diu "dida". Què creieu que vol dir, això? Per cert, què és una dida?

12. Parleu ara del pare d'Azur. Què us sembla, aquest personatge? Què provoca la seva decisió d'enviar l'Azur a viure a la ciutat amb el seu preceptor i de fer fora l'Asmar i la Jenane? Per què és deu comportar d'una manera tan cruel amb l'Asmar i la seva mare? Què us semblen les seves paraules quan, parlant amb l'Azur, li diu: "El verí d'aquella sarraïna encara et corre per les venes"?

13. Què li passa a l'Azur quan travessa el mar? On va a parar? Per què la gent fugiu del seu costat? Què en penseu, d'aquesta superstició? Vosaltres en coneixeu d'altres, de supersticions o de prejudicis? En feu cas?

14. Per què l'Azur és fa el cec? Tot i fer-se el cec, capta perfectament com és i que fa en Gripoll. Com ho fa? Creieu que els cecs no s'assabenten de les coses?

15. Quan l'Azur troba la Jenane s'adona que la dida viu en un gran palau i va molt ben vestida. Com s'ha enriquit?

16. La Jenane diu: «Conec dues llengües, dos països i dues religions. Sé el doble que els altres». Què en penseu, d'aquesta frase? Les persones que emigren, saben més coses del món? Les experiències que han viscut, les enriqueixen com a persones?

17. El savi Yadoa és jueu. Sabeu qui són els jueus? Busqueu quin és l'estat on hi ha una majoria de jueus i quina n'és la capital.

18. Parlem ara de la princesa. Què us ha semblat, aquest personatge? Creieu que una nena tan petita ha de tenir responsabilitats de govern? La princesa diu que ha donat a l'Azur galindaines i bagatel·les. Busqueu al diccionari aquestes paraules i expliqueu què volen dir.

19. La Jenane rep tots els coloms que havia fet portar als seus fills per saber notícies de la seva aventura. Un d'ells està tacat de sang. Una serventa pregunta si la sang és de l'Azur o de l'Asmar. La Jenane s'enfada i crida: "Tenen la sang del mateix color!". Què vol dir aquest detall de la pel·lícula?

20. Feu memòria dels animals que apareixen a Azur i Asmar. Estan molt ben aconseguits. Penseu que és va treballar sis anys per fer la pel·lícula. Trieu un animal, dibuixeu-lo i pengeu el dibuix a l'aula.

21. La part final d'Azur i Asmar té molta emoció perquè, per tal de poder arribar a trobar la Fada dels Djinns, han de superar moltes proves amb l'ajuda d'elements màgics. Observeu aquests fotogrames i anoteu quins elements màgics fan servir per poder superar les proves.

Fotogrames

.....
.....
.....
.....

Elements màgics

.....
.....
.....
.....

22. Després de patir moltes penalitats i superar moltes proves, l'Azur i l'Asmar aconseguixen el seu objectiu. Per què creieu que ho han aconseguit? Per què la Fada dels Djinns els ha escollit a ells?

23. Observeu atentament aquest fotograma i descriu-lo oralment en grups. Pensàveu, sincerament, que la Fada dels Djinns preferiria l'Asmar i que a la Fada dels Elfs li agradaria més l'Azur? Que us ha semblat l'elecció final? En Gripoll diu: «És la solució del futur». Què ens volen dir aquestes paraules i, de fet, tota la pel·lícula?

Llenguatge i tècniques audiovisuals

24. Expliqueu les vostres sensacions en escoltar les cançons i la música de la pel·lícula. Us han agradat? Havíeu sentir aquesta mena de música algun altre cop? Demaneu al mestre o la mestra de música que us en posi d'altres de semblants perquè us adoneu de les seves característiques.
25. Quan la princesa Chamsous Sabah s'escapa del seu palau i li ensenya a l'Azur la ciutat des d'un arbre, ens mostra diversos edificis de la ciutat àrab: el palau del califa, la mesquita, l'església, la sinagoga, la madrassa i l'hospital. Torneu a visionar aquest fragment, que va des del minut 58 fins al 58'30", i veureu que els edificis es veuen d'una manera molt ràpida. Sabeu com es diu aquest recurs?
26. Els colors són molt importants en aquest film. Us han agradat? Trieu una escena en què us hagin impressionat especialment els colors i feu-ne un dibuix.
27. Els salts en el temps s'anomenen el·lipsis i la seva funció és comprimir el temps. L'habilitat del director o del muntador és resoldre de manera visual aquest salts. De vegades es fa amb els fulls d'un calendari que van passant o bé amb titulars de diaris al llarg d'un període de temps. En la pel·lícula hi ha una gran el·lipse. En quin moment és produeix? Com sabem que ha passat el temps?
28. La simetria consisteix en la igualtat exacta entre dos objectes, dividits per un eix imaginari. Un dels aspectes més destacats d'aquesta pel·lícula és l'ús de la simetria com a recurs audiovisual. La simetria ens transmet equilibri, pau i harmonia. Hi ha una simetria present en tot el film: es tracta d'un disseny que té propietats tranquil·litzants. La simetria ja la veiem des del primer pla de la pel·lícula, en que apareix la Jenane asseguda al centre de la imatge i, a banda i banda, hi veiem els bressols dels dos nens. En realitat, el tema mateix de la pel·lícula també és simètric, ja que explica la vida dels dos nens. Dibuixeu una altra imatge simètrica de la pel·lícula. I, per acabar, feu memòria i digueu si hi ha algun moment en què es trenca la simetria. Quin és? Què s'ha volgut expressar?
29. El zoom és un altre element visual present en tota la pel·lícula. El zoom, anomenat també fals *tràveling* o *tràveling* òptic, és un moviment d'apropament o d'allunyament però obtingut, no pas per desplaçament de la càmera, sinó per variacions en la distància focal del seu objectiu. El zoom, doncs, ens apropa o ens allunya dels objectes. Si alguna vegada heu fet servir una càmera de vídeo segur que l'heu utilitzat. Què es pretén transmetre als espectadors i espectadores amb el zoom?

Pantalla de lectures

30. La lectura que proposem és el visionat d'una animació breu titulada *El viatge de Saïd*, premi Goya 2007. Vegeu el vídeo, que dura 8 minuts, a: www.youtube.com/watch?v=mF_ZSCxIAIU, i després digueu que és el que té de comú i de diferent amb *Azur i Asmar* en relació amb aquests temes: país de procedència d'en Saïd, país del somni, acollida d'en Saïd en aquest país, llengües que s'hi parlen i tipus de dibuixos d'animació.

Si voleu veure com és va filmar la història amb plastilina, consulteu l'adreça següent: www.elviajedesaïd.blogspot.com

Tasca de síntesi

31. Segur que heu notat que la pel·lícula *Azur i Asmar* se'ns presenta com si fos una obra de teatre, amb escenaris molt bonics que ens recorden les representacions teatrals. Els personatges apareixen sovint de perfil, com en les ombres xineses, de manera que es recupera una manera molt antiga d'explicar històries. Fixeu-vos-hi.

Organitzeu una petita representació d'ombres xineses, ja que aquesta tècnica és com una mena d'avantpassat del cinema. Necessiteu un llençol blanc i un focus, que cal posar darrere el llençol.

La història que us heu d'inventar ha de complir els requisits següents:

1. Una història que passa en un país diferent d'aquell on estem vivint.
2. Ha d'haver-hi dos personatges principals, que parlin llengües diferents. Podeu fer-hi sortir els personatges secundaris que considereu oportuns.
3. Ha d'haver-hi un narrador que vagi explicant la història.
4. Algunes escenes ha de passar en un d'aquests edificis: mesquita, palau, hospital, església.
5. Ha d'haver-hi, com a mínim, un element màgic.
6. Ha d'haver-hi una el·lipse.

Abans d'escriure la història i de representar-la us pot servir d'ajut escriure'n l'argument. Després l'heu de planificar, és a dir, fer-ne el guió il·lustrat, típic del cinema. El guió il·lustrat està format per una sèrie de dibuixos que el director o directora, o bé els guionistes d'algunes pel·lícules, fan per concretar pla rere pla la composició, el decorat, la posició dels personatges, etc., que després se seguiran en el moment del rodatge. El dibuix no sol ser gaire elaborat però és suficient per fer-se una idea del treball

que cal desenvolupar. Si al costat de cada dibuix penseu que hi podeu dir, esteu començant a tenir el guió literari, i ja veieu com així va sortint tota la història.

Aquesta graella us pot ajudar a fer el guió il·lustrat i el literari.

Escena	Imatge	Text
Inici
Nus
Desenllaç

Contracamp: aspectes didàctics per al professorat

Elements de debat i relacions que és poden establir

- Respecte per les cultures, les llengües i els costums diferents dels nostres.
- Valoració de la imaginació, la curiositat i la creativitat.
- Solidaritat i ajut als altres com a element essencial de les relacions interpersonals.
- Els prejudicis i les supersticions en la nostra societat. La tolerància i el respecte entre els pobles.
- Igualtat entre homes i dones.
- La persistència en l'esforç com a principi per assolir els nostres objectius.
- La intranscendència del color de la pell en la valoració de les persones.
- Elements negatius i positius dels països occidentals (el Nord) i dels països d'altres latituds (el Sud).

Objectius formatius

- Identificar els trets principals de tota narració clàssica d'aventures (estructura, personatges, elements màgics, escenaris, etc.).
- Debatre la necessitat de respectar i valorar pobles amb cultures, llengües, religions i costums diferents dels nostres.
- Reflexionar sobre la necessitat de tenir imaginació i creativitat.
- Analitzar trets del llenguatge audiovisual presents en el film (la simetria, la panoràmica, la música, l'el·lipsi i el zoom).
- Desenvolupar estratègies per valorar l'esforç i l'ajut desinteressat entre iguals.
- Defensar el sentit comú i la racionalitat enfront de la superstició i els prejudicis.
- Inventar i representar una història amb ombres xineses seguint uns requisits concrets.

Criteris d'avaluació

- Mostrar una actitud atenta, correcta i respectuosa durant el visionat del film i la realització de les propostes.
- Comprendre el fil argumental de la història.
- Mostrar interès per aprendre costums, llengües i religions diferents dels nostres o del nostre país.
- Respondre les qüestions de comprensió i de llenguatge audiovisual de manera reflexiva i interessada.
- Realitzar adequadament les activitats incloses en tota la proposta didàctica.
- Representar amb ombres xineses una història breu.

Webs i altres referències

www.grupiref.org/documents/azur-i-asmarmar.pdf
www.azuryasmarmar.com/main.snxml?mL=002
www.abacus.coop/node/25032
<http://azuryasmarmar.grupo-sm.com/>
www.azuryasmarmar.es
www.azuretasmarmar-lefilm.com
www.youtubecom/watch?v=mF_ZSCxIAIU
<http://xarxa-omnia.org/ca/node/1889>
http://edu365.cat/agora/dic/catala_arab
www.imdb.es/title/tt0439123/combined?0439123
www.auladecine.es/contenidos/fichas/azur_y_asmar.pdf

AMBRÒS, A.; BREU, R. (2007): *Cinema i educació*. Barcelona. Graó.

EQUIPO RESEÑA (1972-2008): *Cine para leer*. Bilbao. Ediciones Mensajero.

INSTITUTO PEDAGÓGICO PADRES Y MAESTROS (2003): *Cine y transversales*. Bilbao. Ediciones Mensajero.

OCELOT, M. (2007): *Azur y Asmar*. Madrid. Ediciones SM.

PRATS, L. (2005): *Cine para educar*. Barcelona. Belacqua.

RIOBOO, C. (2007): *El viaje de Said* (guardonat com el millor curt d'animació en els Goya 2007).