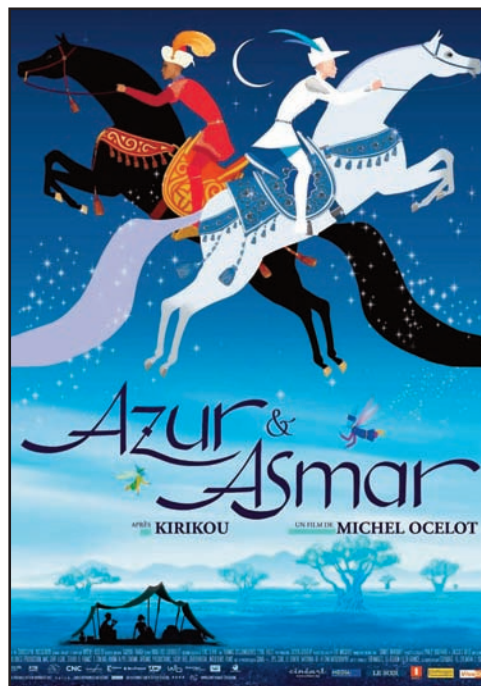


AZUR Y ASMAR



CALIFICACIÓN POR EL MINISTERIO DE CULTURA:

Para todos los públicos.

FICHA RECOMENDADA PARA:

Alumnos de 6 a 8 años.

SINOPSIS

Érase una vez un país muy verde en el que vivían Azur, un niño rubio y de ojos azules, hijo de un terrateniente, y Asmar, un niño moreno de ojos negros, hijo de una nodriza. Estos dos niños crecieron juntos, peleándose y amándose como si fuesen hermanos. Pero con el paso del tiempo la vida les separa bruscamente. Azur se queda solo, con el sueño del país de las rosas y el jazmín que le cantaba su niñera y el país de la bella Hada de los Djinns que hay que rescatar. Al crecer, partirá, atravesará el mar y descubrirá un país lleno de aventuras de encantamientos y maravillas. Allí se reencontrará con la que fue su madre (la nodriza) y con el que fue su compañero de la infancia.

TEMÁTICA Y OBJETIVOS

La interculturalidad

- Conocer dos países y culturas diferentes.
- Aprender a respetar otras culturas.
- Compartir con nuestros compañeros lo que sabemos de otras culturas

El respeto

- Aprender de las diferencias de los demás.
- Empatizar con las dificultades de los demás.
- Favorecer una buena comunicación.

Fraternidad

- Trabajar la resolución de conflictos.
- Aprender a compartir.
- Respetar a los demás.



ANÁLISIS CINEMATOGRAFICO

“Azur y Asmar” es una película de animación dirigida por Michel Ocelot. En este largometraje, el director optó por desvincularse de la animación tradicional para pasar a la animación en 3D por ordenador. Con esta técnica consigue dar una gran belleza a las imágenes llenándolas de llamativos y maravillosos colores que enfatizan las emociones y los ambientes de los escenarios en los que se enmarca la historia.

Con esta técnica se distancia de la calidad a la que estamos acostumbrados con otras películas de animación. Pero es remarcable que lo que más se destaca a nivel visual, con la técnica que utiliza Michel Ocelot, es la gran belleza y colorido de sus fondos, llenos de vegetales, mosaicos, vidrieras que tanto nos recuerdan a palacios o mezquitas árabes.



ANÁLISIS ARGUMENTAL

Dos niños de raza, familia y cultura diferentes son criados por la misma madre. A raíz de una leyenda que ambos escucharon siendo pequeños, de mayores deciden hacerla realidad y los dos lucharan mano a mano por conseguirla.

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. El respeto es un valor que inculcará la nodriza a los dos niños para que aprendan a respetarse a pesar de sus diferencias utilizando éstas como ventajas en vez de desventajas. La película muestra la fraternidad entre las personas como respuesta a las diferencias culturales y religiosas.



SOBRE LA PELÍCULA



EL DIRECTOR

Érase una vez un señor francés que decidió dedicarse al mundo de los cuentos. Se llama Michel Ocelot. Desde muy pequeño viajó por todo el mundo, recorriendo infinidad de países, culturas tradiciones etc, siempre acompañado de sus padres. Gracias a ellos pudo vivir en África, donde ellos trabajaban como profesores. Allí él aprendió todas esas historias mágicas y leyendas que posteriormente ha convertido en cuentos para el cien. Entre esos cuentos cabe destacar “Kirikou y las Bestias Salvajes”, “Kirikou y la Hechicera” y “Azur y Asmar”.

ORIGEN Y CONTEXTO DE LA PRODUCCIÓN

La película es un recorrido cultural por el mundo árabe donde se dan a conocer la forma de vida, tradiciones, supersticiones y monumentos que se identifican con esta cultura. Se inspira principalmente en palacios como la Alhambra de Granada, los zocos árabes, la Koutoubia de Marrakech, la mezquita de Córdoba o la mezquita/ basílica de Santa Sofía, etc.

Nos muestra los zocos árabes, lugares donde se dan las principales relaciones sociales y comerciales dentro del mundo árabe. También vemos los templos sagrados de diferentes religiones como la judía, musulmana o cristiana, mostrando así una convivencia cultural y religiosa. Las construcciones de las medinas compuestas por calles estrechas y casa muy pegadas unas a otras para no dejar entrar la luz y el calor de los veranos asfixiantes de estas ciudades. Los palacios inmensos y tan decorados de las familias adineradas etc.

Es una historia que por sus características, se podría enmarcar perfectamente dentro de cualquiera de los cuentos de “Las Mil y Una Noches” por cómo mezcla la aventura con las tradiciones familiares, el amor....



PERSONAJES

AZUR

Es un chico rubio de ojos azules de una familia adinerada de Francia. Desde que nace es criado por una nodriza árabe que tiene un hijo de la misma edad que él. Azur y Asmar se criaran juntos en brazos de Janen, la nodriza, que a pesar de no es la madre de Azur, tratará a los dos niños de manera igualitaria. Azur es un joven valiente y luchador que no duda en perseguir su sueño, a pesar de las adversidades que se encuentra por el camino aprende a superarlas todas.

ASMAR

Es un chico moreno con ojos marrones de origen árabe. Es hijo de una mujer que trabaja como nodriza para una familia adinerada de Francia. Su madre criará a su hijo Asmar y al niño de la familia, Azur, como si fuesen hermanos. Se trata de un joven valiente, rencoroso y orgulloso debido a lo que vivió siendo niño cuando a su madre y a él les echaron de la casa de Azur. Por otro lado tiene un gran sentido de la justicia y no duda en ayudar a su hermano cuando este lo necesita.

JANEN

Una mujer justa, honesta y luchadora que trabaja de nodriza en la casa de una familia adinerada de Francia. Allí cría y educa a su hijo y al hijo de la familia como si fuese suyo. Al cabo del tiempo la echan a ella y a su hijo separándoles de Azur pero el destino conseguirá unirlos de nuevo.

PRINCESA

Es la heredera de todo un país, por ello es la responsable de mantener el orden y la paz en su pueblo. Ha pesar de toda esta responsabilidad la princesa es simplemente una niña de unos 8 años muy despierta e inteligente con ganas de conocer el mundo y aprender muchas cosas. De ella es destacable su alegría y viveza.

CRAPOUX

Es un hombre que, al igual que Azur y Asmar, también intentó salvar al Hada de los Djinns, pero no lo consiguió. Tras su intento se quedó a vivir en este país árabe. Aunque todo le parece mal y escupe contra todo lo que supone su nuevo país, en realidad está agradecido y contento de como le tratan allí.



GUÍA DE ACTIVIDADES

Ya hemos visto la película, hemos leído la sinopsis y el argumento de ésta. Ahora proponemos hacer una pequeña y rápida reflexión personal sobre lo que hemos visto. A continuación, y de manera individual vamos a responderemos a unas preguntas breves para comprobar que se ha entendido la película.

- En tres o cuatro líneas explica de que trata la película que acabamos de ver.
- ¿Qué es lo que más te ha gustado de la película?
- ¿Qué opinas del final de la historia?
- ¿Creéis que pueden convivir personas de diferentes razas, religiones y forma de pensar?
- Viendo el mapa que te mostramos a continuación, señala las dos zonas donde se desarrolla la película, diferenciándolas con dos colores.





1. LA INTERCULTURALIDAD

La educación intercultural promueve relaciones de igualdad, cooperación entre personas procedentes de culturas diferentes, mediante la enseñanza-aprendizaje de valores, habilidades, actitudes y conocimientos. Junto a esta expresión de educación intercultural, también se emplean otras como educación multicultural o multirracial. Al emplear los distintos términos siempre tenemos presente un enriquecimiento mutuo, gracias al reconocimiento y la valoración de las distintas culturas.

1.1 Lo que conocemos de estas culturas

En la película aparecen dos culturas diferentes enmarcadas en dos países diferentes, uno de ellos podría ser cualquier país de Europa, en este caso sería Francia, y el otro es un país del norte de África. En esta actividad vamos a conocer aspectos típicos de cada una de las culturas.

A continuación aparece un mapa rodeado de diferentes fotos que muestran aspectos típicos de los dos países que aparecen en la película, Francia y Norte de África. Tendréis que unir con flechas a que zona geográfica pertenece cada foto:

▶ **Ir a Anexo - Cuadro 1**

1.2 Las leyendas

Vamos ahora a profundizar en el estudio de los mitos y las leyendas de nuestro entorno más cercano.

▶ **Ir a Anexo - Cuadro 2**

2. EL RESPETO

Las relaciones de respeto que vemos que se dan entre Azur y Asmar vienen dadas a través 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 se preocupa de tratar a los dos niños con completa igualdad, para que así aprendan lo que entender lo que es el respeto.

2.1 Cómo son Azur y Asmar

Azur y Asmar son dos niños que crecen y se crían juntos. A pesar de ello son diferentes. Rellena el siguiente cuadro destacando cuales son las diferencias tanto físicas como personales entre los dos jóvenes.

▶ **Ir a Anexo - Cuadro 3**



Responde las siguientes preguntas:

- **Las diferencias entre Azur y Asmar, ¿separan o unen a los dos jóvenes?**
- **¿Crees que las diferencias que existen entre los dos les sirve para superar los retos a los que se enfrentan?**
- **¿Azur y Asmar tienen cosas en común? Di al menos cuatro cosas que tengan en común.**

2.2 El guía

Cuando Azur crece y se hace mayor decide viajar al país de las Hadas.

- **¿Por qué conoce Azur este país?**
- **¿Quién le ha hablado de él?**

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?**
- **¿Qué decisión toma Azur ante la superstición de ese pueblo?**

Juguemos:

Después Azur se encontrara en su viaje a un hombre que también intento salvar al Hada del país de los Djin, su nombre es Crapoux. Él al creer que Azur es ciego decide guiarle en su viaje.

Ahora proponemos una dinámica que consiste en lo mismo. Os juntáis por parejas, marcáis un camino con inicio y un final. Después uno hará de ciego y otro hará de guía. El guía irá guiando al ciego hasta llegar al lugar que se haya determinado y una vez allí se cambiaran lo roles. El guía solo puede decir derecha, izquierda, de frente, atrás. No podrá tocar al ciego.

- **¿Cómo os habéis sentido?**
- **¿Qué dificultades habéis encontrado?**
- **¿Cómo creéis que se sienten las personas que tienen algún tipo de incapacidad que les impide llevar su vida con total normalidad?**

Colorea:

► **Ir a Anexo - Cuadro 4**



3. LA FRATERNIDAD

La película nos muestra la fraternidad entre las personas como respuesta frente a la diferencia cultural. Así se ve la relación entre los dos “Hermanos” Azur y Asmar, que a pesar de sus diferencias, tienen más cosas que les unen que las que les separan.

Cuando Azur y Asmar se vuelven a ver después de tantos años, Azur se encuentra con que Asmar le guarda rencor. Asmar culpa a Azur y a su padre de todo el sufrimiento que pasaron él y su madre cuando les echaron.

- ¿Qué relación había, cuando eran niños, entre Azur y Asmar?
- ¿Qué relación hay al final entre los dos “hermanos”?
- ¿Aprenden a resolver sus diferencias? ¿Cómo?
- ¿Creéis que solos hubiesen llegado hasta las puertas iguales?



RECOMENDACIONES

Películas:

- Viaje mágico a África. Jordi Llompart. España. 2010*
- El globo rojo. Le ballon rouge. Albert Lamorisse. Francia. 1956*
- Pérez, el ratoncito de tus sueños. Juan Pablo Buscarni. Argentina. 2006*
- Nocturna. Adrià García, Víctor Maldonado. España. 2007*

*Disponible en esta colección

Fuentes:

BOLÍVAR BOTÍA, A. (1998) Educar en valores. Una educación de la ciudadanía. Junta de Andalucía. Consejería de Educación y Ciencia. Sevilla.

GIRALDEZ HAYES, A. y PELEGRÍN SANDOVAL, G. (1996): Otros pueblos, otras culturas. Música y juegos del mundo. Ministerio de Educación y Cultura. Madrid.

GALLEGO GARCÍA, C. I. y GALLEGO GARCÍA, M^a M. (2001): "La Geografía: material didáctico para la educación en valores desde las primeras etapas educativas" en MARRÓN

GAITE, M^a J. La formación geográfica de los ciudadanos en el cambio de milenio. Universidad Complutense de Madrid.

Wild, Rebeca. Libertad y límites: amor y respeto. 2006 Herder.

Lopez Álvarez, Jose Manuel y Gomez Diaz, Maria Jose. Tomatina del monte: respeto por otras culturas. 2004. CCS

Wild, Rebeca. Calidad de vida: educación y respeto para el crecimiento interior de niños y adolescentes. 2003. HERDER.

La butaca. Azur y Asmar

Ministerio de Cultura. Cine y audiovisuales. Certificados de Calificación por películas.

El tinglado. Blogs. Javier. Escajedo.

123 colorear. Películas. Dibujos para colorear. Azur y Asmar.

Baketik. Videoteca abierta de Aranzazu. Azur y Asmar.

FICHA TÉCNICA

Título Original: Azur y Asmar

Año: 2006 **Duración:** 99 min.

País: Francia, Bélgica, Italia y España

Género: Animación

Dirección: Michel Ocelot

Guión: Michel Ocelot

Fotografía: Kyle Badla

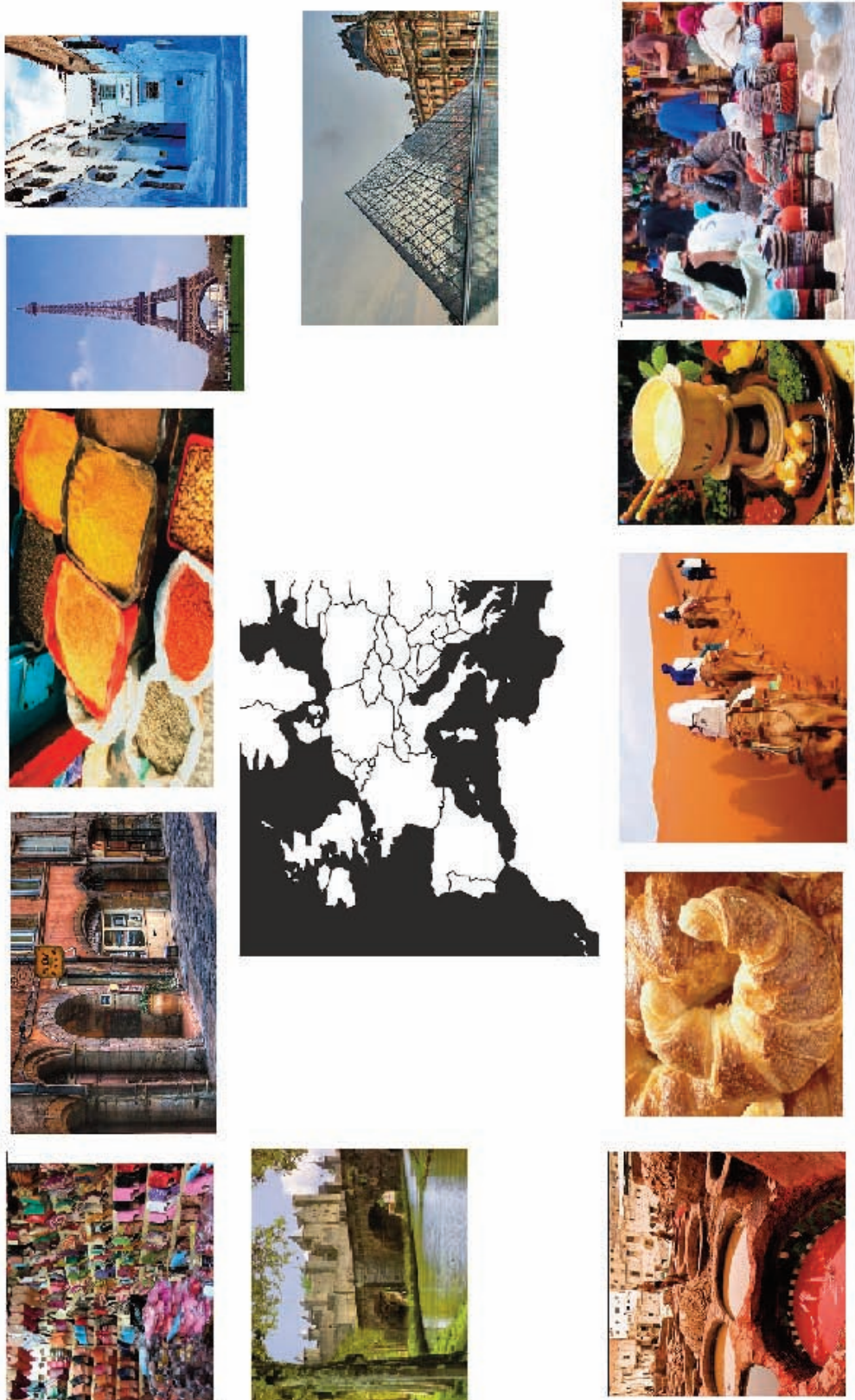
Música: Gabriel Yared

Producción: Christophe Rossignon

Montaje: Michèle Peju

AZUR Y ASMAR - Anexo

Cuadro 1



AZUR Y ASMAR - Anexo

Cuadro 2



AZUR Y ASMAR - Anexo

Cuadro 2 - Datos

Amaterasu:

Es la diosa del Sol o de la Luz en el Sintoísmo y antepasada de la Familia Imperial de Japón según dicha religión. Su nombre significa "Diosa que ilumina el cielo". Es la Patrona de los telares y la agricultura, se cree que Amaterasu tejía en su telar ropajes especiales para los dioses y prendas para ser utilizadas en el culto al Sol, también se dice de manera más profunda, que Amaterasu tejía la maravilla del universo todavía incompleto.

Nació de las manchas que Izanagi lavó en el río al salir del infierno. Resplandeciente brillaba gloriosamente en el cielo. Tenía a su cargo el gobierno de los cielos. Cuando su hermano Susanowo, el dios de la tempestad, arruinó la tierra, Ella, se retiró a una cueva. Cerró la cueva con un canto rodado gigante. Su desaparición privó al mundo de luz y vida. Los otros dioses usaron todo su poder para que saliera de la cueva, pero no lo consiguieron. Finalmente fue Uzume quien lo logró. Cuando ella salió de la cueva un haz de luz salió (hoy en día se llama amanecer). La diosa entonces vio su propio reflejo brillante en un espejo que Uzume había colgado en un árbol. Cuando ella se acercó para verse bien, los dioses la agarraron y la sacaron de la cueva. Entonces volvió al cielo, y trajo luz de nuevo al mundo. Más tarde, creó campos de arroz, llamados inada, donde cultivó arroz. También inventó el arte de tejer con el telar y enseñó a la gente como cultivar trigo y gusanos de seda.

Kukulkán

Es un dios en la mitología maya, también conocido como Gucumatz en la mitología quiché. Su origen no está del todo claro, en todo caso es muy anterior a los mayas.

Era el Dios-Sol del país, también tiene los atributos de un Dios-Trueno. Tiene la nariz larga y truncada, y en él se encuentran todos y cada uno de los signos de un dios de los elementos. Camina sobre el agua, maneja antorchas ardientes y se sienta en el árbol cruciforme de los cuatro vientos que con tanta frecuencia aparece en los mitos americanos. Evidentemente es un dios del cultivo y héroe, puesto que se le ve plantando maíz, llevando herramientas y continuando un viaje, hecho que establece su conexión solar.

Según las crónicas mayas, es el conquistador que llegó a Yucatán por el mar desde el oeste, hacia finales del siglo XI, y se convirtió en caudillo y fundador de su civilización. De la fusión de los dos mitos, Kukulkán aparece como el señor del viento y de la lluvia porque rige y gobierna la nave que le condujo a Yucatán y al pueblo que fundó.

Las meigas.

Todos hemos escuchado en algún momento de nuestra vida esa frase que dice: "Eu non creo nas bruxas, pero habelas, hailas". La meiga y la bruja no son lo mismo, las brujas son dañinas. Las meigas son las "hechiceras", que atraen y cautivan a los hombres con sus artes.

Las meigas son unos seres duales para los gallegos, las rechazan y repudian porque representan lo malo, el pecado, lo perjudicial, son viejas, crueles y vengativas, aunque algunas veces pueden no ser tan malas y poseer algún aspecto positivo. Y aunque se las rechace muchas veces se precisa de sus poderes para curar enfermedades o para adivinar el porvenir.

Se creía que estaban dotadas de poderes sobrenaturales, y así, podían hablar con los difuntos, podían hacer que una persona se desmayara solo con hacer unas señales de cruces en la frente, curar con hierbas de dieciocho cementerios y además también se las identificaba con los vampiros porque se decía que algunas de ellas eran meigas chichonas, que hacían brebajes para chuparle la sangre a los mozos. Por estas cosas fueron perseguidas y castigadas y sometidas a duros tormentos.

AZUR Y ASMAR - Anexo

Cuadro 2 - Datos (continuación)

Gnomos:

Los gnomos son cada uno de los enanos fantásticos de la Tierra, en cuyas entrañas moran trabajando en las minas custodiando los tesoros subterráneos y cuidando de los metales y piedras preciosas. Los gnomos forman un pueblo sobrenatural de seres muy pequeños e invisibles, dotados de singular astucia. El aire, la tierra, el agua y el fuego se agitaban merced a estos seres invisibles que animaban estos elementos. Se dice que Dios asignó el imperio del fuego a la salamandra, el del aire a los silfos, el del agua a las ondinas y el de la tierra, no en la superficie sino en el interior, a los gnomos. Estos moraban en las fisuras metálicas del globo, en el interior de las grutas, llenas de estalactitas de maravilloso efecto. Eran los guardianes de las minas de oro y plata.

Djinn:

Es un genio de la cultura del islam. En las tradiciones más antiguas, los genios eran los espíritus de pueblos desaparecidos, que actuaban de noche y se escondían al despuntar el día. Otras tradiciones dicen que son seres de fuego. En todos los casos se trata de seres con características de duendes y otros seres mitológicos elementales de la naturaleza, que pueden, según su talante, atacar o ayudar al ser humano. El islam considera a los genios seres creados de fuego sin humo, dotados como el ser humano de libre albedrío y que pueden obedecer a Dios o bien a Iblís, el demonio. Son la tercera clase de seres creada por Dios, junto a los hombres y los ángeles.

Cuando son buenos, su comportamiento, suele ser bromistas y embaucadores. Pueden ser invisibles o cambiar a voluntad de forma. Pueden también ser dominados a través de un objeto (como la lámpara maravillosa de Aladino) y convertirse así en esclavos de quien posea dicho objeto.

Pueden atravesar sólidas paredes sin dejar de tocar lo material y a los vivos, desplazarse a grandes velocidades, transfigurarse en seres humanos. El estado normal de un genio es el de invisible para los humanos, ya que Dios les proporcionó muchas habilidades, pero dificultó de esta forma que pudiéramos relacionarnos normalmente con ellos. Cuenta la tradición que al final de los días esta situación se invertirá y seremos nosotros quienes podamos verlos, obteniendo la ventaja que desde el principio del mundo atesoraron.

AZUR Y ASMAR - Anexo

Cuadro 3

	AZUR	ASMAR
Color de piel		
Color de ojos		
Familia		
Carácter		
País de procedencia		

AZUR Y ASMAR - Anexo

Cuadro 3





APRENDIENDO CON EL CINE

Un proyecto de la Asociación Tambor de Hojalata

Con la financiación de



Y de



Dirección:

José María Lara

Coordinación:

Ana Obradors y Josu Menacho

Producción:

Rosa Clarke

Auxiliar de Producción:

Marta Liébana Luna

Redacción y análisis didáctico:

Isabel Gallo Morello
Ainara Vera
Ángel Rodríguez Gómez
Raúl San Julian Alonso

Diseño Gráfico:

Pepo Fuentes

Diseño web:

Filmotech.com

Consultores cinematográficos:

D. Isaac del Rivero
D. Félix Vanginderhuysen



tambor de hojalata

Asociación para la promoción,
difusión y defensa
de la cultura audiovisual,
entre la infancia y la juventud

**ASOCIACIÓN
TAMBOR DE HOJALATA**

C/ Marqués de Valdeiglesias 5 1º izda.
28004 Madrid

Tel: 91 522 89 76
91 531 31 56
91 521 53 65

Fax: 91 181 23 38
org@fici.info

www.aprendiendoconelcine.com