

construint mirades

Azur i Asmar

Michel Ocelot

Material didàctic de la pel·lícula

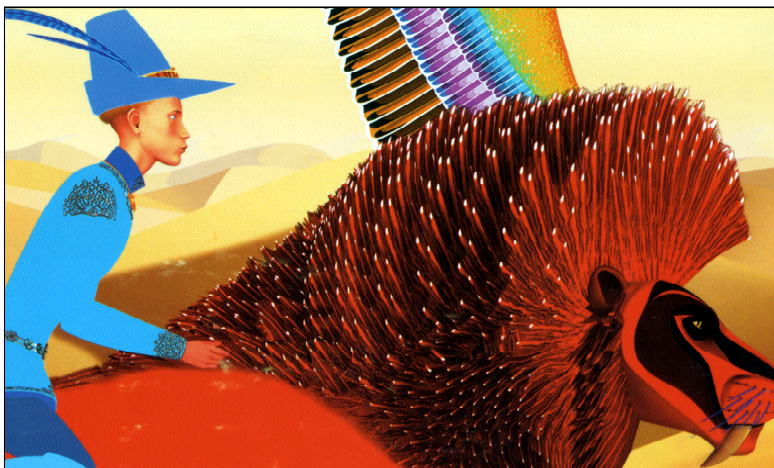
Cicle Mitjà

Formació en llenguatges audiovisuals

í n d e x

3	Fitxa tècnica
3	Sinopsi
3	Què treballem?
4	La solució del futur
8	Proposta d'activitats
6	L'animació digital
7	Proposta d'activitats
8	Glossari





s i n o p s i

A l'època medieval, en algun indret a la vora del Mediterrani, una jove dida s'encarrega de criar dos infants. L'un és el seu fill, l'Asmar, d'ulls foscos i pell bruna; l'altre, l'Azur, d'ulls blaus i pell clara, és el fill del terratinent. Ambdós infants s'estimen com a germans però, per raó de la seva ascendència, reben una formació i una consideració diferenciades. Víctimes d'aquesta desigualtat, la dida i el seu fill Asmar són finalment expulsats de la mansió. Anys més tard, el nord d'Àfrica serà l'escenari del retrobament d'Azur i Asmar. Però hi haurà una distància quasi insalvable entre els dos joves. Els prejudicis culturals, les rancúnies i un objectiu en comú, alliberar la fada dels Djins, els convertirà en rivals. Però els veritables sentiments emergiran quan es tracti de salvar la vida del millor amic.

f i t x a t è c n i c a

Azur i Asmar

Títol original: *Azur et Asmar*

Direcció: Michel Ocelot

Guió: Michel Ocelot

Producció: França, 2006

Música: Gabriel Yared

Versió: doblada al català

Durada: 99 minuts

q u è t r e b a l l e m ?

Azur i Asmar és una de les pel·lícules d'animació més preciosistes i espectaculars dels últims temps que evoca un món oriental fantàstic, afí al de *Les mil i una nits*, resplendent, colorista, aromàtic, exuberant, que ens aproxima a les arrels d'una cultura poc representada en obres i produccions adreçades a la infància. Des d'un espai simbòlic i fantàstic, *Azur i Asmar* construeix una metàfora sobre la necessitat de pau entre civilitzacions, del respecte entre els pobles, tot recollint l'esperit dels contes màgics amb els insubstituïbles ingredients d'aventures, d'elements sobrenaturals, de fantasia que, com en molts textos literaris i cinematogràfics, captiven i entretenen els més menuts.

Encara que la història es desenvolupi a l'època medieval, amb detalls de fantasia, l'experiència

que han d'afrontar Azur i Asmar és extrapolable a l'actualitat, i els nens i les nenes que mirin el film detectaran l'origen del conflicte perquè és una situació vigent. Azur i Asmar –l'un europeu i l'altre àrab; l'un cristià i l'altre musulmà– passen de l'estimació i el respecte mutus, fruit d'una infantesa compartida, a la intolerància i al repudi, conseqüència dels prejudicis que els han influenciat a l'edat adulta. Només una situació límit aconseguirà que la lògica de valors com l'amor i la fraternitat serveixi per superar els ressentiments i els odis més anquilosats.

I és que el desconeixement que, tant des dels països occidentals com orientals, tenim de les cultures del



món és un dels motius pels quals els tòpics negatius i denigrants s'acaben instaurant en la societat i esdevenen la justificació al

rebuig i l'exclusió de les persones immigrades.

La solució del futur

Azur i Asmar narra com els infants són massa sovint les víctimes de pràctiques socials que fomenten l'enemistat i la rivalitat entre els pobles. Veure el món, conèixer, compartir i respectar les cultures i els seus costums, siguin o no minoritàries, és un dels mitjans per poder superar aquests prejudicis socials. En aquesta determinació hi ha inclosa la con-

cepció del viatge com a camí de descobriment; i això és el que farà Azur, quan, amb el record dels contes i les cançons de la Jénane, s'endinsi a l'època daurada de la cultura i la ciència àrabs i s'adoni que encara li queden moltes coses per aprendre d'aquest poble. El contrapunt d'aquest aprenentatge el dóna un personatge tragicòmic i beneït, en Gripoll, que renega de la terra i de la gent que l'han acollit.

Per contra, després de ser ultratjats i expulsats pel terrinent, Asmar i la seva mare fan fortuna al seu país d'origen i adopten noves actituds.

Jénane ara és poderosa i mana amb aire dèspota els seus servents. Asmar, ple de recel i ànsies de revenja contra aquella cultura que els va discriminar, considera impossible una reconciliació amb el seu amic d'infantesa i no s'adona que ell i els seus conciutadans actuen de la mateixa manera i menyspreen Azur perquè té els ulls blaus.

El mestissatge de la pel·lícula aplega diferents mitologies que serveixen per reforçar-ne el caràcter espectacular i màgic. D'aquesta manera fem un viatge cap al Magrib medieval per conèixer l'esplendor de la cultura islàmica dels contes de *Les Mil i una Nits* (Alí Babà, Sindbad el marí, Al-ladí, etc.) i coneixem rutines extretes de la novel·la cavalleresca o els relats del cicle artúric (la vida als castells, l'educació jeràrquica dels senyors i els vassalls, l'art de la guerra, etc.), que ens traslladaran a una Europa fosca i intolerant.

La història no es diferencia gaire dels contes més tradicionals en què el protagonista ha de superar un seguit de reptes, unes proves de superació

per alliberar una dama empresonada. En el cas d'Azur i Asmar, es tracta de dos herois que competiran fins al final per aconseguir l'objectiu de rescatar la fada dels Djins. No obstant això, la pel·lícula qüestiona l'aventura entesa com a conquesta i denuncia la inutilitat de la rivalitat i la lluita com a màxima d'actuació en la nostra societat. Només en el moment en què ambdós joves s'adonin de l'absurditat de les diferències que els separen i comprenguin el valor de la seva amistat, només en aquest viatge d'aprenentatge, podran aconseguir el seu objectiu.



Tot i tractar-se d'un conte, i que per tant contingui les estratègies i les lògiques narratives més distintives del gènere (aventura, màgia i amor), *Azur i Asmar* proporciona noves claus per comprendre valors com l'amistat, la interculturalitat o la solidaritat. El relat es planteja de forma més complexa que amb els binomis de bondat/maldat, perdó/venjança, naturalesa/exotisme, per fugir en alguns tòpics que històricament s'han assumit com a connaturals entre el món occidental i l'oriental. Una reflexió que apunta que els prejudicis i les supersticions són impostures sobre les quals, des d'ambdós bàndols, s'ha construït la idea de l'enemic. Més encara, el film precisament qüestiona la necessitat d'un contrari o d'un adversari per definir la pròpia identitat.

Michel Ocelot, el director del film, explica que els primers esbossos de la pel·lícula són de principis de setembre del 2001. Els atemptats de l'11 de setembre i la reacció del govern nord-americà i dels països occidentals van estar a punt de fer aturar el projecte precisament perquè la història al·ludia a un conflicte tan ancestral com vigent. No obstant

això, i amb l'objectiu de trencar amb els clíexs i els tòpics que molts mitjans de comunicació estaven recuperant i divulgant a l'hora d'explicar les hostilitats entre orient i occident, el director i tot l'equip van creure escaient proposar una representació "alternativa", que anés a les arrels del conflicte. Amb la premissa d'explicar una història que expressés de manera global i didàctica el dret fonamental a la diferència, i sense contradir els ordres narratius, la pel·lícula aconsegueix que la representació de les rutines i els costums, tant de l'Europa medieval com del nord d'Àfrica, s'allunyi dels tòpics més manejats tot invalidant supersticions i prejudicis. En tot aquest procés, en cap cas, la pel·lícula no denigra una creença o un culte, sinó que mostra la confusió existent (i de plena actualitat) a l'hora de distingir el respecte envers les pràctiques culturals o espirituals de cada civilització de l'apropiació i manipulació que es fa des de postures intolerants i fanàtiques. *Azur i Asmar* ens presenta un Magrib a l'època medieval i una cultura fascinant, l'Islam, que és fonamental per entendre la història d'occident. La sublimació i espectacularització en la representació dels paisatges, els colors, els objectes i els palaus és característica de la rondallística persa, sufi o egípcia. Però, en el cas d'aquesta pel·lícula, té una forta càrrega significativa: aleshores Europa vivia una època de foscor i d'intolerància i els països àrabs eren el paradigma de la civilització, de la prosperitat i de l'expansió comercial. En la idealització, els infants detectaran la riquesa cultural i científica d'aquesta civilització i no quedaran indiferents: l'astronomia, l'àlgebra, la medicina, el comerç, la indústria tèxtil, la gastronomia, etc.

D'altra banda, la pel·lícula conté exemples brillants de la superació d'estereotips i d'actituds intransigents, com en l'escena en què Jenane diu a un Azur ofuscat i negatiu que no s'avergonyeixi dels seus coneixements i que pensi que és ben afortunat de poder conèixer dues cultures i dues llengües diferents, perquè això significa que sap el doble que els altres joves. O el fet que la mateixa Jenane consideri absurd que la seva cultura d'origen discrimini algú pel sol fet de tenir els ulls blaus.

Azur i Asmar no és tan sols un viatge per explorar mons fantàstics, sinó que explica les vivències de persones emigrades, immigrades, expulsades i acollides en d'altres països, i el trasbals que això suposa en les seves vides. Perquè els infants compren- guin la situació d'atordiment i confu- sió de totes aquelles persones que arriben a un país sense conèixer l'i- dioma i els seus costums, la pel·lícula

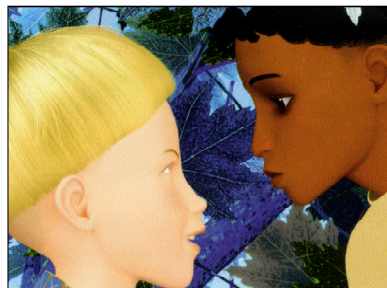
ens proposa un exercici revelador. Les escenes en què els personatges par- len en àrab no han estat doblades ni subtítulades per desig exprés del director del film. La situa- ció que genera en la majoria d'espectadors i d'espectadores és de des-

concert i també de fascinació per la sonoritat d'una llengua desconeguda. Una manera molt senzilla i eficaç perquè, per un instant, ens adonem de les barreres lingüístiques i els aprenentatges que han de superar molts dels seus companys i compan- yes de classe.

Però aquest no és l'únic gir inesperat de la pel·lícula. També introdueix ele- ments innovadors en les caracteritza- cions i en les accions dels personat-

ges. Michel Ocelot utilitza una estra- tègia que posa en evidència un imagi- nari molt consolidat en la nostra

societat que no deixa d'a- cumular estereotips o llocs comuns del tot artificials.



Quan, per exemple, mentre mirem la pel·lícula i algú parla de la princesa Shamsus Sabah, ens imaginem que serà una jove fràgil i plena de bellesa (com són la majoria de princeses dels contes), i en canvi descobrim que es tracta d'una nena, inquieta, espavilada i brillant. O en l'escena final, que, seguint l'estructura de conte exem- plar, acaba bé i s'intueixen un parell d'enamoraments que ens sorprendran perquè seran, com diu en Gripoll, «la solució del futur».

Proposta d'activitats

- A la pel·lícula, dos amics criats com a germans són bruscamment separats. El pare envia el seu fill Azur a estudiar fora del palau, i després expulsa Jénane i Asmar. Per què ho fa? Podríem ser feliços si ens separessin de les persones que més ens estimem?
- Per què Asmar menysprea Azur quan es retroben al nord d'Àfrica? Com se sent? Creieu que és positiu conèixer dues cultures diferents? Per què?
- Per familiaritzar l'alumnat amb la prolífica rondallística àrab, recomanem els llibres següents:

KARROUCH, Laila. *Un meravellós llibre de contes àrabs per a nens i*



nenes. Barcelona: Editorial Columna, 2006

SHAH, Idries. *El mundo de Nasrudin*. Barcelona: Editorial RBA, 2004.

L'animació digital

El director de la pel·lícula, Michel Ocelot, és un cineasta reconegut per defensar un model d'animació artesanal, amb escenaris i personatges dibuixats i acolorits meticulosament a mà. Ha fet pel·lícules tan aplaudides

com les de la saga de *Kirikú*, que ens expliquen les aventures de l'heroi més petit però més valent de les terres africanes.

Fascinat per les possibilitats creatives de les tecnologies

digitals, Michel Ocelot va proposar-se el repte de produir una **pel·lícula d'animació** amb gràfics en **tres dimensions** que conservés la il·lusió i la proximitat dels contes il·lustrats de totes les èpoques. I és que en els últims anys la revolució digital ha aconseguit canviar la fesomia de moltes animacions. L'estetització formal i la possibilitat d'ampliar la gamma d'efectes visuals dins del domini info-gràfic ha suposat un canvi en la manera de representar i de veure les històries, des del cinema d'aventures i d'animació passant pels videojocs o la publicitat. Les tècniques digitals impliquen una major versemblança (quan ens fan manifestar allò de

“sembla real”) i també una major ornamentació. Es tracta d'una experiència de pura estimulació, d'un magnetisme visual que pot limitar l'espai per a la recepció i la transmissió de valors a través de les pel·lícules. Molt sovint es diu que aquesta progressió tecnològica en els efectes visuals va associada a un excés d'estímuls, a una certa fredor i a un cert distanciament en les expectatives i en els vincles emocionals que puguin experimentar els espectadors i espectadores més menuts envers el desenvolupament narratiu de les històries. No en va, el patró consolidat en les il·lustracions adreçades als infants es caracteritza per formes més aviat arrodonides i colors brillants i lluminosos, més càlids i suaus.

El director i el seu equip van proposar-se trencar certs tòpics i “humanitzar” l'estètica digital. Van conservar l'essència dels contes infantils, no tan sols en l'argument sinó també en la **posada en escena**, per desmuntar la idea que és impossible aconseguir escenes humanistes i realistes en tres dimensions. Aquest compromís de simplicitat poètica va suposar un esforç de producció extraordinari. Van decidir mantenir les característiques gràfiques de l'animació tradicional, com els colors plans, els jocs de llum amb les figures clares sobre fons foscos o la manca de perspectives veristes com els **plans picats** o **contrapi-cats**. Es van dissenyar els models tridimensionals animats com si es tractessin de formes bidimensionals, és a dir, es van fer els decorats en 2D i els objectes en 3D. El resultat va suposar un treball ingent per aconseguir la màxima coherència i la mínima ruptura en l'entorn visual del film, que conté més de 1.200 plans i uns 13.000 dibuixos preparatoris. Però l'objectiu de Michel Ocelot es va



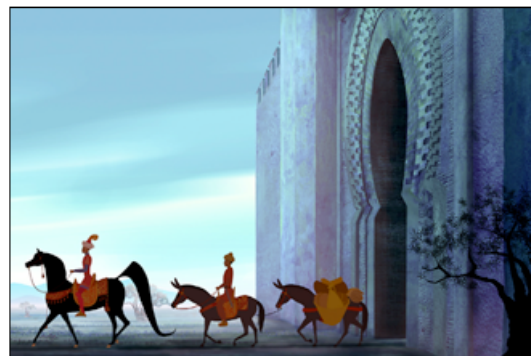
acomplir: l'artifici i l'il·lusionisme de les imatges és fonamental, però l'estil no és una finalitat en ell mateix i la tecnologia queda així al servei de la creativitat. Amb aquesta voluntat descobrim un univers fascinant de construccions arquitectòniques, jardins, paisatges evocadors i estilitzats i mercats plens de formes i de colors. Arabescos, sanefes, mosaics, vitralls i flors que se situen en decorats de línies fortes, d'estructures en vertical i horitzontal, que juguen amb les simetries. La perfecció de la simulació la trobem en els escenaris com el jardí de la Jenane, que recrea l'Alhambra de Granada, o les runes per on passeja el Lleó Escarlata, que evocuen l'església de Santa Sofia d'Istanbul.

- Tot seguit veureu alguns dels escenaris de la pel·lícula. Proveu de descriure'ls en tres línies.

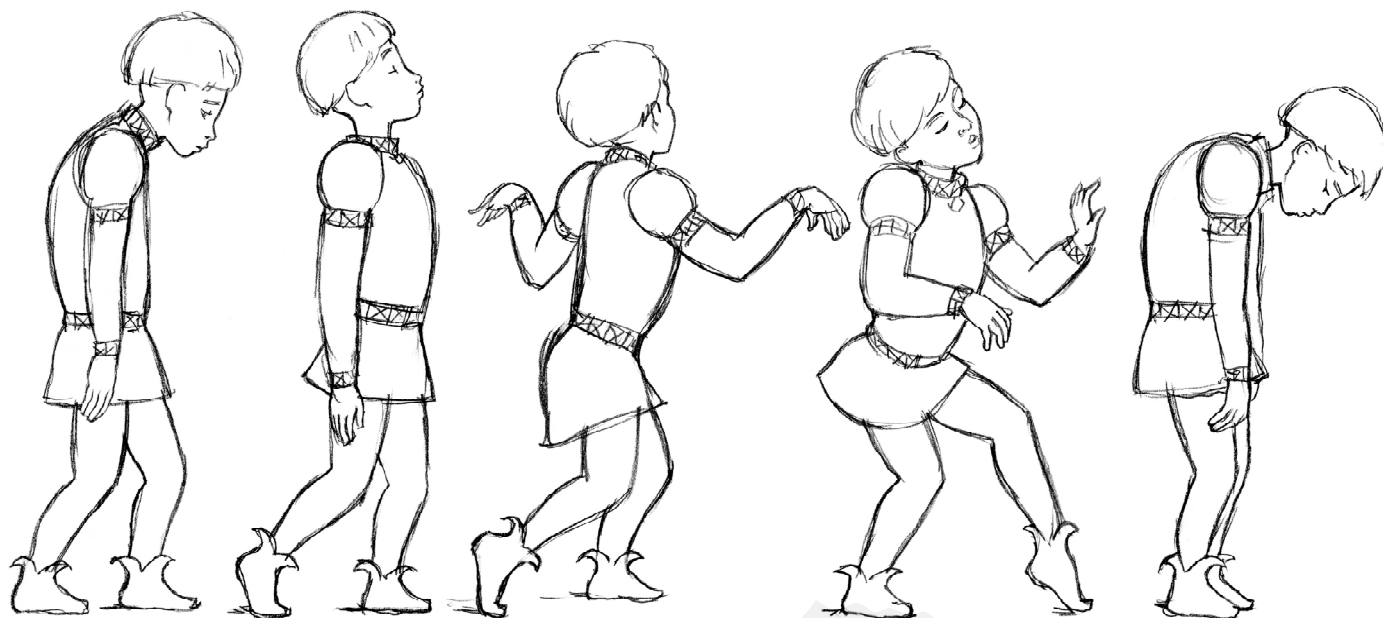


Proposta d'activitats

- *Azur i Asmar* aplega influències culturals i artístiques molt diverses, de diferents civilitzacions o èpoques històriques. Aquesta fusió de referències es pot detectar en els escenaris del film: runes hel·lèniques, iconologia de l'antiga Mesopotàmia, connexions amb la mítica ciutat de Babilònia, etc. Però sobretot les al·lusions són a la cultura àrab: l'arquitectura (les mesquites), la gastronomia, la indumentària (la gel·laba, per exemple), la llengua, la música, etc. Què coneixeu de tot això? Busqueu informació sobre el Magrib i compartiu-la a l'aula.



- Els següents dibuixos són la demostració del treball laboriós i minuciós que implica una pel·lícula d'animació. Són alguns moviments de la classe de dansa d'Azur. No trobeu que hi falta una mica de color? Dibuixeu-ho amb els colors que més us agradin!



G l o s s a r i

Pel·lícula d'animació: l'animació és aquella tècnica que permet dotar de moviment dibuixos i objectes inanimats mitjançant la presa fotogràfica a fotogràfica de cadascuna de les fases de descomposició del moviment.

Tres dimensions: les tres dimensions de l'espai – i d'una imatge – són longitud, latitud i profunditat. Tècnicament, l'únic món en 3D és el real, l'ordinador tan sols simula gràfics en 3D, perquè tota imatge generada per ordinador només té dues dimensions: l'alçada i l'amplada, En programació s'utilitzen els gràfics en 3D per crear animacions, gràfics, pel·lícules, jocs, realitat virtual, disseny, etc.

Posada en escena: tots els elements situats davant la càmera i que seran filmats; els decorats i l'attrezzo, la il·luminació, el vestuari i el maquillatge i el comportament dels personatges. Intervé en l'acció de l'argument aportant informació sobre la història i presentant la narració. Per tant, la posada en escena no funciona en moments aïllats, sinó en relació amb el sistema narratiu de tota la pel·lícula.

Pla picat: presa d'un pla amb la càmera dirigida de dalt cap a baix.

Pla contrapicat: tipus de pla obtingut amb la càmera situada sota el referent. S'obté un engrandiment de l'objecte o de la figura humana.



P r o g r a m a d e m à

Azur i Asmar

Sinopsi

Fa molts i molts anys, en un paratge d'Occident, una jove dida africana cria el seu fill, Asmar, i el fill del terratinent, Azur, com si fossin germans. Anys més tard, després d'una sobtada separació, el nord d'Àfrica serà l'escenari del retrobament d'Azur i Asmar, ara distanciat pels prejudicis i amb un objectiu en comú que els converteix en rivals: alliberar la fada dels Djins. Un conte exemplar i un espectacle visual dirigit per Michel Ocelot, realitzador de Kirikú, que construeix una intel·ligent metàfora sobre la coexistència pacífica i respectuosa entre civilitzacions.

f i t x a t è c n i c a

Azur i Asmar

Títol original: *Azur et Asmar*

Direcció: Michel Ocelot

Guió: Michel Ocelot

Producció: França, 2006

Música: Gabriel Yared

Versió: doblada al català

Durada: 99 minuts

- Sabeu que moltes de les paraules que fem, dels instruments que utilitzem i dels guisats o aliments que mengem són d'origen àrab? Totes les imatges següents són aportacions de la cultura àrab, excepte una, que és d'origen xinès. Si saps quina és, encercla-la!

