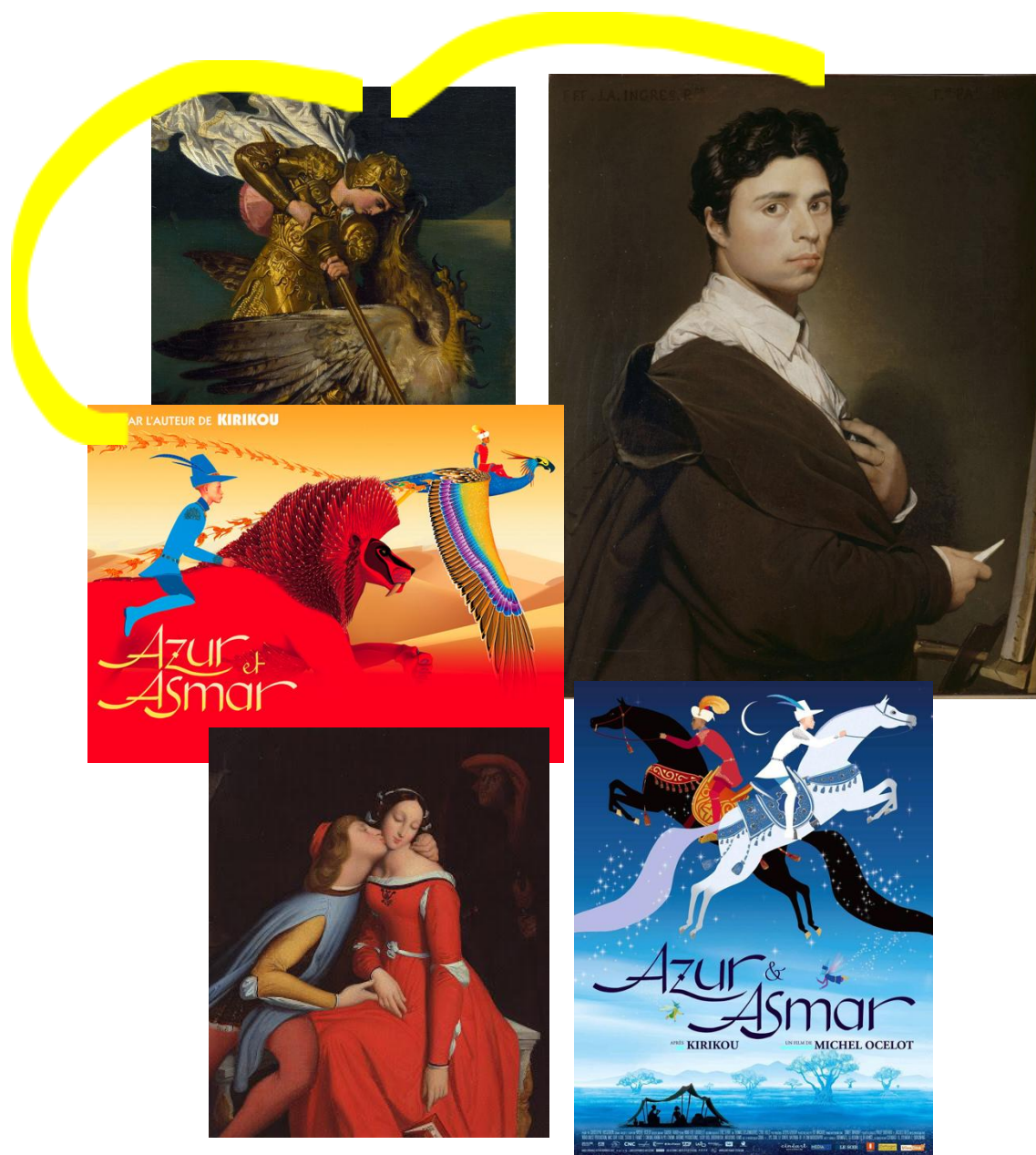


# Ingres, Azur y Asmar



## y el Museo del Prado

Con motivo de la exposición temporal  
Ingres en el Museo Nacional del Prado  
Enero 2016

Fernando Paniagua Serrano

## ÍNDICE

1. Justificación de la propuesta.
2. Película propuesta.
3. Vinculación de la película, la obra de Ingres y el aula.
4. Guía didáctica.
  - Objetivos generales
  - Competencias.
  - Metodología.
  - Bloques de actividades.
5. Referencias bibliográficas e imágenes consultadas.



## 1. Justificación de la propuesta

Desde el año 2010, llevo desempeñando mi trabajo como docente, centrado en hacer un esfuerzo, por vincular el Arte y el legado que custodian los Museos, con la propia realidad del alumnado y el proceso didáctico. Cada curso, el trabajo, ha sido diverso y variado; desarrollando caminos de investigación que se han ido plasmando en el proyecto "***Arsducere el arte de guiar en Primaria***"<sup>1</sup>.

El punto de partida es la imagen, en su forma de representar cualquier obra de arte, y así convertirla en vehículo que puede ser utilizado para aprender conceptos del currículo. La repercusión hasta ahora, en el ámbito escolar, está siendo muy buena y positiva, quizá, una de las razones pueda ser en cómo se ajustan los contenidos para trabajarlos en el aula, ya que siempre se presenta como un juego en el que asomarse y disfrutar, permitiendo que todo pueda ser más accesible, que se dé la posibilidad de relacionar, enriqueciendo y ayudando a clarificar todo lo que aprendemos.

Para el aprendizaje es importante, que la práctica docente se nutra de la actualidad, del presente, aunque a veces esté alejado del alumnado (casi ninguno ha ido a un museo y menos a una exposición). Hasta ahora, no había puesto la mirada en lo que puede significar como recurso una exposición temporal. La propuesta de, ***El cine y su dimensión educativa del Museo Nacional del Prado***, lo permitía.

Por eso, presento, una propuesta didáctica desde la cultura, en su momento actual, centrada en el alumnado y con el objetivo de aproximarse a lo que sucede en un museo (no únicamente en su colección permanente). Esta propuesta, no olvida los conceptos y competencias que se deben de adquirir en Educación Primaria, utilizando el cine de animación y la obra de Ingres como instrumento para su desarrollo y enriquecimiento. También, esta propuesta, pretende demostrar que desde los primeros cursos de la educación obligatoria, se puede desarrollar esos caminos de aproximación, para ir creando estructuras de aprendizaje más complejas, siempre desde la emoción y la motivación.

El cine es un recurso que aplicado en el aula, permite trabajar múltiples aspectos, todos ellos se pueden relacionar con las distintas áreas de aprendizaje, pero es importante también, enseñar a analizar y reflexionar sobre lo que vemos en una pantalla, y profundizar en el argumento. Esto es, pasar de una actitud pasiva, ante las imágenes, a la acción, con actividades que conecten con los procesos, con los pensamientos, percepciones y opiniones propios y de los demás, y por qué no, también con el mundo del arte.

La película "Azur y Asmar" ya estaba programada para el curso 2015-2016, por su argumento y tratamiento de la interculturalidad, de gran utilidad, para desarrollar estrategias en la solución de conflictos, entre otras cosas. Adecuada para las primeras edades de Primaria, se presenta sugerente al alumnado, como un cuento de aventuras, de gran riqueza estilística y cultural, que posibilita crear vínculos con cualquier arte, y en concreto, con la obra del pintor de Montauban.

---

<sup>1</sup> Proyecto arsdúcere, blog educativo: <http://arsducereprimaria.blogspot.com.es/p/https.html>

Los contenidos y la obra de Ingres se trabajan desde el principio básico; **el arte nos enseña a mirar**, siendo este el objetivo fundamental. Desde aquí se proponen juegos y actividades didácticas que se irán enlazando y descubriendo. Así, poco a poco, alcanzaremos los objetivos generales propuestos.

Quizá, en un primer momento, se pueda pensar inadecuado o poco sugerente, Ingres, como pintor a trabajar en las primeras etapas de Primaria, pero la investigación y su conexión con elementos básicos del currículo de Matemáticas y Lengua y literatura, está permitiendo abrir la práctica docente hacia otros puntos de vista que ayudan a desarrollar la enseñanza- aprendizaje. Desde enero de 2016, en su puesta en marcha, se aprecia una buena implicación, aceptación y resultados, haciendo significativa la obra de Ingres en el alumnado.

En los siguientes puntos de la propuesta se desarrollan todas las ideas expuestas, vinculando el cine, con el arte de la pintura y la didáctica del aula. Los objetivos, metodología y actividades planteadas son apropiados para cualquier curso de la etapa. En esta propuesta se trabajará para Primero de Primaria con edades de entre 6-7 años.

Por último creo firmemente que apreciar la realidad cultural contemporánea y la que ya ha pasado, la historia del arte en definitiva, ayuda a la construcción de la persona tanto en aspectos individuales como sociales, dentro del aula y en la sociedad en general.



2

---

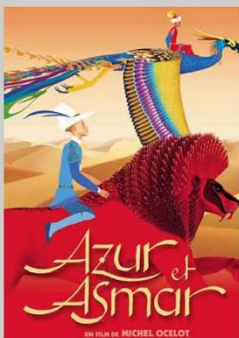
<sup>2</sup> Detalle de la obra de Ingres *La apoteosis de Homero* 1827, Museo del Louvre. El autor pinta retratos de artistas que tiene como referencia.

## 1. Película propuesta

# AZUR Y ASMAR

### FICHA TÉCNICA Y ARTÍSTICA

**Dirección:** Michel Ocelot.  
**Guión:** Michel Ocelot.  
**Montaje:** Michèle Péju.  
**Música:** Gabriel Yared.  
**Duración:** 85 min.  
**Año:** 2006.  
**País:** Francia.  
**Intérpretes:** Cyril Mourali (voz de Azur adulto), Karim M'Riba (voz de Asmar adulto), Hiam Abbass (voz de Jenane), Patrick Timsit (voz de Crapoux), Fatma Ben Khell (voz de la princesa).  
**Fotografía:** Kyle Badia.  
**Género:** Animación.  
**Estreno:** 16-03-2007.  
**Título original:** Azur et Asmar.



**Azur y Asmar**, una película de animación<sup>3</sup>.

**Argumento:** Durante la Edad Media en Europa, dos niños, Azur y Asmar, fueron criados, con las mismas leyendas, por la nodriza Jenane.

Azur, de ojos azules y pelo rubio; Asmar moreno de ojos negros,

conviven como si fueran hermanos de sangre, a pesar de pertenecer a clases sociales distintas. Según se van haciendo mayores, las disputas, celos y conflictos crecen. El padre de Azur, decide enviar a su hijo a la ciudad, y despedir a la nodriza con su hijo Asmar, ya que, sus servicios no son necesarios.

Pasan los años y Azur, decide cruzar el mar para ir en busca del Hada de los Djins (hada de los genios), de la que tanto le había hablado su nodriza desde niño. Durante el viaje, el golpe de una ola, hace que Azur caiga, llegando finalmente a una playa de un país desconocido. En ese lugar hablan el idioma que aprendió de Jenane, pero siente el rechazo de sus habitantes por la maldición de los ojos azules.

Él toma la decisión de cerrar los ojos.

Conoce a Crapoux, quien le acompañará y ayudará con la ceguera y la comunicación árabe hasta llegar a la ciudad. Poco a poco irá encontrando las llaves para salvar al Hada de los Djins y al reencontrarse con su nodriza conseguirá iniciar el viaje para ir en su busca, junto con su hermano.

Los dos emprenden la aventura de encontrar al hada y salvarla del cautiverio, pasando por diferentes pruebas y desafíos.

**Michel Ocelot:** Nacido en Francia, es escritor y director de cine. Vivió su infancia en Guinea Conakry. Su trabajo está centrado, desde el principio, en el cine de animación. Su obra cinematográfica destacada, entre otras, son: *Las aventuras de Gédéon* (1976), *Los tres inventores* (1979), *Cine sí* (1989), *Kirikú y la Bruja* (1998), *Príncipes y princesas* (2000), *Kirikú y las Bestias Salvajes* (2005)

*Azur y Asmar* (2006), es una de sus películas de animación de mayor duración. Hecha enteramente por ordenador, tardó seis años en concluirla y fue presentada en el Festival de Cannes en 2006, estando nominada a los Goya en 2008.

<sup>3</sup> Ficha técnica realizada por Alberto Olivar Giménez en su blog Aula de Cine, cine y Educación, Programa educativo para alumnos de Infantil y Primaria con recursos para trabajar en el aula.

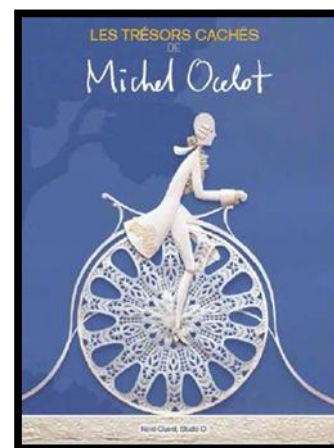


## 2. Vinculación de la película de Michel Ocelot con la obra de Ingres y el aula.

Tres diferentes grupos de aspectos aportan vinculaciones: Aspectos biográficos, estilísticos y argumentales. Los aspectos biográficos y estilísticos son un marco referencial continuo y los aspectos argumentales son más, puntos de partida, en los que plantear las actividades didácticas.

### Aspectos biográficos

Tanto Michel Ocelot, como Ingres, son dos autores de nacionalidad francesa, con una trayectoria artística, en donde, su propia biografía y el momento que les toca vivir, influye en su producción. El siglo XIX para Ingres, marca su obra, centrándose en la pintura de historia, el retrato y la mirada hacia el pasado en temas como el medieval y la antigüedad clásica. Para Ocelot, su infancia en África, y el los acontecimientos sociales y culturales del paso del siglo XX al XXI, marcan el hilo argumental de sus películas de animación, siempre envueltos en una estética con referencias culturales, del Arte y la Historia. Aunque no se encuentran influencias directas de Ingres en Azur y Asmar, sí podemos decir, que todo lo anterior va creando puntos de conexión. Los siguientes aspectos nos ayudarán a profundizar en los vínculos entre ambos.



### Aspectos estilísticos

El gusto por los detalles, y el dibujo, tanto en la obra de Ingres como en la película, es un dato muy interesante y relevante. Estos detalles son muy diversos; la composición de las imágenes, la proporcionalidad de las mismas, las alusiones a obras literarias y las influencias de creaciones plásticas anteriores. Por otro lado, en la película se aprecia un cuidadoso uso de colores limpios y planos, que principalmente son en tonalidades azules, rojos, y blancos. Estos aparecen, de similar manera, en parte de la producción de la obra de Ingres, sobre todo en la pintura religiosa y en las obras de influjo *trouvadour*. Es interesante la utilización de los negros, grises y blancos, a la manera de *grisallas*, como recuso expresivos en ambas producciones. El eclecticismo es un referente también, ya que podemos ver referencias a estilos de distintas épocas. Ingres toma referencias pictóricas de Rafael, de Poussin<sup>4</sup>, así como de la antigüedad clásica y la temática medieval y en el exotismo. Ocelot presenta en la película paisajes de cierto parecido a cuadros de Poussin, lo medieval y la antigüedad clásica está presente en el juego argumental de oriente y occidente.

### Aspectos de género pictórico y argumental

En este aspecto es donde podemos encontrar más interrelaciones entre la película, la pintura de Ingres y el aula. Ingres es destacado como gran retratista; este género pictórico, será el contenido inicial a trabajar en el aula. **El retrato** como forma de

<sup>4</sup> Retratos de la imagen de la página 4.

expresión plástica, enmarcada dentro de un espacio, permite trabajar conceptos espaciales, importantes para el desarrollo de la escritura. Un papel en blanco y un lienzo es el inicio de la creación de un pintor, de una película y también para el



alumnado, al escribir o dibujar. La relación que he creado con la película, está centrada en uno de los momentos de mayor inflexión argumental; los **ojos azules de Azur**, su maleficio y sus consecuencias. Esos ojos se *colarán* en el aula, junto con las miradas de gran intensidad que retrata Ingres. De esta manera iniciamos la vinculación de la pintura con la película.

El juego con las miradas, nos abre la posibilidad de aprender a mirar los mundos del arte; la pintura y el cine, desarrollar la observación, la reflexión, el análisis y abrir posibilidades de creación y conocimiento de la historia del arte y el mundo de las emociones, entre otros aspectos de trabajo.

Si trabajamos con las comparaciones, desarrollaremos las posibilidades de conexión entre los distintos mundos. Nos centraremos en dos obras de Ingres: **Edipo y la Esfinge, Ruggiero libera a Angélica**. Ambas son obras de matiz histórico-mitológico, tienen tratamiento de pintura de historia, y se fundamentan en obras literarias. En Ocelot, podemos apreciar referencias al mundo de las leyendas, cuentos y en producciones plásticas medievales, así como conocimiento de la historia del cine de animación europeo.

Ingres en Edipo y la Esfinge de 1827; el guardián, la esfinge, se puede poner en relación con el **León Escarlata**, que aparece en la película. En ambos, los personajes preguntan y son la puerta para pasar al otro lado. De la misma manera que un hipogrifo aparece en Ruggiero y Angélica de 1819, en la película tenemos una gran ave, el pájaro **Saimur**. Estas similitudes abren la posibilidad de una gran cantidad de actividades que acercan el mundo literario que las fundamentan.

Un último tema o concepto, interesante para el ámbito educativo que vincula la obra de Ingres con la película, es el tratamiento de la mujer en las diferentes épocas. El tema de **la mujer cautiva**, es una de las partes que integran la exposición temporal de Ingres en el Museo del Prado. Creo interesante continuar con el juego de comparaciones para ver cómo se presenta la mujer cautiva, tanto en un cuento de hadas de la actualidad, como en una pintura del siglo XIX. Empezar a desarrollar esas miradas en el alumnado me parece de vital importancia para la construcción de la sociedad del momento.

El concepto espacio temporal no se debe olvidar; la vinculación entre exposición temporal y permanente, por ello se relacionará todo ello con obras de la colección permanente del Museo del Prado. Podemos encontrar nuevas obras que están expuestas sobre el retrato, lo mitológico y la mujer.

### 3. Guía didáctica:

#### ➤ **Objetivos generales:**

○ Fomentar nuevos cauces en el tratamiento del arte, la cultura y el currículo en el aula.
○ Acercar la realidad cultural al alumnado. Las exposiciones temporales y la colección permanente de un museo.
○ Conocer el retrato como forma de expresión del pasado y vehículo de estados de ánimo, emociones actuales.
○ Analizar, reflexionar sobre las dos formas de expresión artística: el cine y la pintura.
○ Encontrar diferencias y similitudes entre las distintas formas de expresión; el cine, la literatura y la pintura.
○ Desarrollar la expresión oral, escrita y plástica.
○ Aprender a mirar.
○ Avanzar en las estrategias de trabajo en equipo y/o en pareja.
○ Profundizar en conceptos matemáticos desde otros puntos de vista.
○ Crear relaciones con los demás, centradas en el conocimiento cultural y el respeto.
○ Aproximar la vida y la obra de un pintor; Ingres, a la realidad del alumnado.
○ Desarrollar la capacidad expresiva de emociones, sentimientos y sensaciones

#### ➤ **Competencias básicas:**

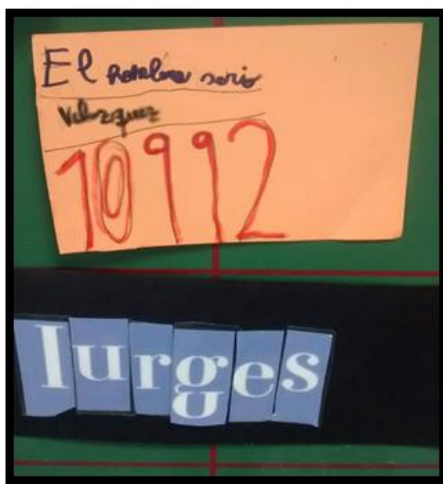
<b>1.- Competencia en comunicación lingüística</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>• Exponer con claridad un tema sencillo representado en una imagen. (Representación de obra pictórica y fotograma).</li><li>• Conocer y utilizar de forma adecuada el lenguaje relacionado con el arte, la historia y el cine.</li><li>• Utilizar el lenguaje como forma de expresión de vivencias y de comunicación.</li><li>• Aproximarse al lenguaje del cine.</li></ul>
<b>2.- Competencia matemática</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>• Asociar conceptos matemáticos a las representaciones de las obras pictóricas plásticas de Ingres.</li><li>• Desarrollar las bases del pensamiento científico. Lanzamiento de hipótesis, comprobaciones, resultados.</li></ul>



<b>3.- Tratamiento de la información y competencia digital</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>• Utilizar las tecnologías de la informática y el vídeo, como herramienta de aprendizaje.</li><li>• Utilizar la imagen digital, los textos digitales como materiales de trabajo, análisis, observación y estudio.</li><li>• Continuar con el conocimiento y el uso del ordenador en su sentido de herramienta de investigación.</li></ul>
<b>4.- Competencia social y ciudadana</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>• Iniciarse en prácticas de trabajo en grupo, de cooperación, colaboración y toma de decisiones.</li><li>• Crear las bases para el conocimiento de la realidad cultural, histórica y social.</li><li>• Aceptar y practicar normas de convivencia en los distintos grupos y entornos.</li></ul>
<b>5.- Competencia cultural y artística</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>• Poner en marcha iniciativas, con creatividad y con la imaginación.</li><li>• Conocer, apreciar y valorar distintas obras de arte.</li><li>• Iniciarse en el conocimiento del legado cultural de los museos.</li></ul>
<b>6.- Competencia para aprender a aprender</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>• Tomar contacto con estructuras para organizar una información.</li><li>• Desarrollar la capacidad y observación a partir del disfrute de obras pictóricas y del cine.</li><li>• Plantearse preguntas, desarrollar la curiosidad y manejar diversidad de respuestas posibles.</li></ul>
<b>7.- Autonomía e iniciativa personal</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>• Conocer las posibilidades propias para colaborar en un grupo.</li><li>• Planificar básicamente estrategias de trabajo.</li></ul>

### ➤ Metodología

El cine es un gran recurso que enseña a mirar, ayuda a desarrollar el vocabulario, aspectos constructivos y argumentales y permite trabajar desde los objetivos de las diferentes áreas curriculares. La observación, la investigación, el análisis y la reflexión pedagógica, es el pilar fundamental de esta propuesta. Conexión entre las distintas áreas de aprendizaje hace que sea una propuesta centrada en el aprendizaje globalizado. Crear *sinergias* entre los tres aspectos: cine, pintura y currículo permite que la educación se convierta en sugerencia y construcción personal del alumno, motivando e implicando, al mismo, en ese proceso. El docente propone, muestra y guía cada paso del desarrollo.

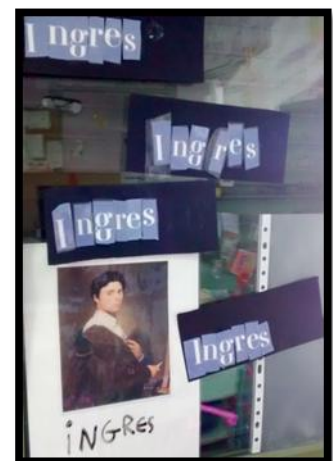


El juego, sin miedo al error o lo correcto, es el principio metodológico principal, de esta manera podremos imaginar títulos de cuadros, según lo que nos sugieran, imaginar nombres de pintores, para llegar desde nuestras ideas, a la historia del arte y a la realidad de un pintor como Ingres<sup>5</sup>.

El desarrollo de estrategias de trabajo en equipo es otro punto primordial en la propuesta. Vamos a trabajar de muy diversas formas y desde muchos puntos de vista. Tomar decisiones, llegar a acuerdos, consensuar será importante para que el alumnado vaya creando sus recursos y herramientas personales desde el grupo.

La creatividad, desde los distintos lenguajes que se puedan utilizar en el aula, es otro punto metodológico a destacar. La expresión escrita, plástica, matemática, centrarán las actividades del aula, para, desde las creaciones del alumnado, desarrollar el análisis, la reflexión, la libertad de expresión y el respeto que sustentan la buena convivencia en el aula.

La motivación es, la película de animación, desde ahí, se irá conectando, enlazando, investigando hacia la obra de Ingres, haciendo que lo importante sea el proceso.



<sup>5</sup> En la imagen, se aprecia que este grupo de alumnos consideran, desde sus conceptos previos, que *El sobrino de Talma de 1805*, se titula *Un hombre serio* y creen que es pintado por Velázquez en 10.992. Después, se dan las letras del pintor real, y ellos, las organizan como *Ingres*. En las siguientes actividades iremos acercando cada vez más los conocimientos a la realidad, como podemos apreciar en la siguiente imagen. *Ingres* pasa a ser Ingres y se reconoce su imagen.

La temporalización, guarda cierta flexibilidad, ya que, empezaremos en el mes de enero hasta junio; esto es, el segundo y tercer trimestre del curso. Hemos dedicado el primer trimestre a conocernos y ver qué propuestas de trabajo permiten el mejor desarrollo de actividades en el aula. Principalmente utilizaremos la sesión de plástica pero trabajaremos en otras áreas.

Sin olvidar los principios metodológicos básicos de interrelación y flexibilidad, la guía didáctica va tomando forma por esos dos caminos. Esto es, gracias al fruto de la investigación, permitiendo, desarrollar también la programación, en los aspectos de refuerzo y enriquecimiento del aprendizaje.

Para facilitar la continuación de la guía didáctica de la propuesta he tomado la decisión de crear dos grandes bloques interrelacionarnos. Estos presentan actividades que no siguen el orden establecido en este documento, para su aplicación en el aula, pero al final de curso estará todo realizado.

- ❖ **Bloque desde el legado de los Museos:** Propuestas de trabajo programadas desde la pintura y la escultura tanto de la exposición temporal como permanente del Museo Nacional del Prado. Podríamos decir, que amplían lo ya programado en cada área y que permiten desarrollar ámbitos de conexión entre lo que ya sabemos y lo que vamos a aprender. Nunca estarán alejadas de lo que realizamos en las diferentes asignaturas pero su mirada está en acercar la realidad cultural y motivar ese acercamiento. Esta es la razón por la que se muestran como actividades en fases de iniciación, desarrollo y final, dando una estructura unitaria a esta propuesta y a su práctica.
- ❖ **Bloque desde el arte del cine de animación:** Programación centrada en el currículo y en el cine como herramienta didáctica, sin olvidar la obra del pintor Ingres y lo planteado en el bloque anterior. El proceso está directamente relacionado con lo programado en las distintas áreas, por eso no tiene las fases del anterior bloque, se encuentra integrado en los objetivos claves del área de lengua, matemáticas, educación artística y en el eje vertebral de la educación para la interculturalidad.



## ❖ Bloque desde el legado de los museos:

Actividades centradas fundamentalmente en las imágenes de las obras de la exposición temporal Ingres, unidas a imágenes de fotogramas de Azur y Asmar, sin olvidarnos de la colección permanente del Museo del Prado.

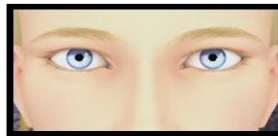
Todos los trabajos desarrollados en el aula se les darán tratamiento de exposición temporal.

### ✚ El retrato y los ojos azules

#### Primera fase:

#### *Azur es Azul*

Motivación y presentación de la obra de Ingres. El término “azur” proviene del francés, que en heráldica sirve para denominar el color azul intenso oscuro. Este punto primordial de la película nos permite centrarnos en los ojos que miran en los retratos de Ingres.



#### **Contenidos**

- El retrato forma de expresión
- El collage técnica plástica.
- La simetría.
- El título de una obra y la cartela.
- Ingres pintor de retratos de una época.
- La exposición temporal: El folleto.

#### ➤ **Actividades**

- Elaboraremos un collage con imagen de fotos ojos de cuadros de Ingres.
- Pondremos títulos a los retratos de Ingres.
- Uniremos sentimientos (palabras) a los retratos.
- Creación de marcos y cartelas, a los trabajos plateados.
- Descubriremos la obra de Ingres.
- Buscaremos simetrías en las imágenes plateadas.
- Lectura de la vida del pintor mediante relatos cortos.
- Crearemos exposiciones temporales con los trabajos realizados.



## ✚ La mitología en el cine y la pintura

### Fase de desarrollo:

### *El León y la esfinge*

Si para la primera fase, relacionaba el nombre a Azur; el gusto y cuidado por los detalles de la obra de Ocelot, permiten seguir jugando, ahora, con la palabra Asmar; término en desuso que significa estimar, comparar, del latín vulgar “adaestimare”. Estas actividades se centran en comparar el mundo de la mitología con el mundo pictórico y de la animación.



### ➤ **Contenidos**

- La mitología fuente de expresión e inspiración creativa.
- El texto y la imagen.
- Semejanzas y diferencias entre las imágenes y los textos.
- El título de una obra y la cartela.
- La exposición temporal. El espacio.

### ➤ **Actividades**

- Redacciones libres.
- Lectura de textos adaptados sobre mitología. (Edipo y la Esfinge)
- Buscaremos diferencias y similitudes entre las obras planteadas.
- Pondremos cartelas a las obras trabajadas.
- Organizaremos una exposición temporal con los trabajos realizados.
- Imaginaremos el diálogo entre el león Escarlata y Azur

## La mujer cautiva

### Fase de desarrollo:

#### *El Hada de los Djinns y Ruggiero libera a Angélica*

*“Más allá del mar, en el país del hada de los Djinns, el sol siempre brilla y el aroma de las rosas y del jazmín lo envuelve todo. Las casas son blancas y azules, como en un sueño. Por desgracia, el Hada de los Djinns se halla presa en un lugar lejano, en una montaña negra. Dentro de la Sala de las Luces, repleta de piedras preciosas. Y allí, en una jaula de cristal, está prisionera el Hada de los Djinns, más bella que todos los diamantes del mundo. Un día un príncipe valiente hallará el camino hasta aquel lugar y encontrará tres llaves mágicas, y vencerá al León Escarlata de Garras Azules, y al Pájaro Saimur de Alas de Arco Iris y descubrirá el pasadizo secreto que conduce hasta el Acanilado Negro...”<sup>6</sup>*



### ➤ **Contenidos**

- Cuentos y leyendas
- El volumen y la forma en el espacio.
- El título de una obra y la cartela.
- El tema de la mujer cautiva en el paso del tiempo. Imágenes y textos.



### ➤ **Actividades**

- Observaremos y analizaremos todos los detalles dejándolos por escrito.
- Crearemos con plastilina y arcilla figuras de princesas.
- Dialogaremos y escucharemos las distintas ideas que tengamos sobre el tema.
- Leeremos cuentos y leyendas adaptados (Ruggiero y Angélica)
- Expondremos nuestros trabajos a la manera de los museos.

<sup>6</sup> Diálogo de la película. La nodriza cuenta esa historia a los niños Azur y Asmar, siendo significativo el cautiverio en una jaula de cristal, que contrasta con las cadenas de la mujer cautiva de la obra de Ingres. Las diferencias y similitudes serán el punto de partida de estas actividades.



## ✚ La colección permanente

### Fase final y evaluación:

Todo lo trabajado se ampliará con obras de la colección permanente del Museo Nacional del Prado. Los grupos de actividades anteriores se concretarán conociendo un retrato, una obra escultórica y otra mitológica que podemos ver habitualmente en el museo.

## Azur es Azul

### Mona Lisa, retrato anónimo del taller de Leonardo Da Vinci

#### ➤ **Contenidos**

- El retrato forma de expresión.
- La simetría.
- El título de una obra y la cartela.
- La exposición permanente.



- **Actividad sugerida:** Crearemos nuestra *mona lisa* con acuarelas.

## El León y la esfinge

### León. Bunoccelli

#### ➤ **Contenidos**

- El texto y la imagen.
- El título de una obra y la cartela.
- La exposición permanente.



- **Actividad sugerida:** Escribiremos un cuento sobre cómo llegó el león allí.

## El hada de los Djinns y Ruggiero libera a Angélica



### Lucha de San Jorge y el dragón. Rubens

#### ➤ **Contenidos**

- El collage técnica plástica.
- El tema de la mujer en el paso del tiempo.
- Comparación de imágenes relacionadas

- **Actividad sugerida:** Crearemos una nueva obra con la técnica del collage, a partir de las tres obras que representan a la mujer cautiva.

## ❖ Bloque desde el arte del cine de animación:

Aquí voy a desarrollar la programación, centrada en las necesidades del alumnado, apreciadas desde la observación y el conocimiento individual y grupal. La película presenta un argumento que puede ser aprovechado para el desarrollo del currículo sin dejar de tener la referencia al bloque anteriormente expuesto. Voy a concretar actividades desde el eje de la multiculturalidad, el área de lengua, artística y matemáticas.

### Eje vertebral: la interculturalidad.



Este grupo de actividades se programa centrado en el conocimiento y respeto de dos culturas que se encuentran dentro del aula. Oriente y Occidente, desde la interculturalidad y el encuentro con sus diferencias y similitudes. Todo ello aparecerá como eje vertebral de la propuesta y con actividades concretas.

Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje
<i>Oriente y occidente</i>	Conocer las diferencias culturales.	Reconoce y profundiza en el conocimiento de las diferentes costumbres culturales.
<i>Las ideas y emociones propias y de los demás</i>	Identificar emociones, ideas y sentimientos propios y de los demás.	Acepta las diferencias personales.
<i>El trabajo en equipo</i>	Trabajar con los demás.	Desarrolla estrategias de trabajo en equipo.

### ➤ Actividades

- Lectura y comentarios sobre el cuento *En tiempos de Azur & Asmar*.
- Escribiremos y hablaremos sobre partes seleccionadas de la película.
- Las emociones aparecerán en forma de palabras en el aula relacionándolas con personajes de la película.

## Área de Lengua y Literatura

Principalmente estará centrada en el desarrollo de la capacidad de análisis y reflexión sobre la propia lengua; conocimiento del lenguaje con nuevas palabras, nombres, la expresión oral y escrita y la literatura como fuente de creación de todas las artes. La selección de obras que influyen en la creación pictórica de Ingres se adaptará para que sea conocida por el alumnado.



Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje
<p><i>La palabra: conjunto de letras, nuevas palabras.</i></p>	<p>Conocer nuevas palabras, su escritura, lectura y su significado</p>	<p>Escribe y lee el nombre de cuadros de Ingres y película. Conoce el vocabulario ampliado.</p>
<p><i>Expresión y producción textos orales y escritos</i></p>	<p>Leer textos y producir textos.</p> <p>Expresar ideas y sentimientos</p>	<p>Escribe textos relacionados con la pintura y la película.</p> <p>Habla, cuenta lo que siente.</p>
<p><i>Conocimiento de cuentos e historias del pasado</i></p>	<p>Acercarse al mundo literario como fuente de inspiración creativa.</p>	<p>Lee textos relacionados con la película y la obra de Ingres.</p>

### ➤ Actividades

- Se leerán los textos adaptados de: Orlando Furioso, El enigma de la esfinge.
- Escribiremos sobre partes seleccionadas de la película.
- Trabajaremos el nombre de los personajes y sus características. Tanto de Ingres, de sus cuadros, como de la película.
- Creación de cuentos y relatos cortos.
- Inventaremos el diálogo que mantiene el León Escarlata y Azur.
- Dialogaremos y escucharemos sobre nuestras opiniones, sentimientos y emociones.

## Área de Educación Artística



Una película siempre tiene sonido, y dentro de ese sonido está, la banda sonora. Esta música nos permitirá movernos y explorar el espacio desde la realidad corporal. Desde la obra de Ingres encontramos referencias que también fueron utilizadas en la música. Un ejemplo de ello es la ópera de Vivaldi Orlando Furioso, que tiene su origen en la misma obra literaria que el cuadro de Ruggiero libera a Angélica. Por último, una de las primeras animaciones europeas es también, fuente de inspiración de la película de Azur y Asmar.

Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje
<p><i>Música y movimiento (expresión corporal)</i></p> <p><i>Expresión y producción plástica creativa.</i></p> <p><i>Fuentes de inspiración: La obra de Lotte Reiniger. El mundo de la animación</i></p>	<p>Crear movimientos corporales y expresivos.</p> <p>Terminar bocetos-estudios, preparatorios de Ingres imaginando plásticamente</p> <p>Ver la película de Ocelot y sus fuentes de inspiración.</p>	<p>Conoce su cuerpo y sus capacidades de movimiento y expresión.</p> <p>Termina una propuesta plástica con un compañero/a.</p> <p>Reflexiona sobre el proceso creativo.</p>

### ➤ Actividades

- Desde la banda sonora de la película y Orlando furioso de Vivaldi, nos moveremos por el espacio y exploraremos las posibilidades de expresión del propio cuerpo.
- ¿Qué le falta a Angélica?: “Completaremos” el boceto preparatorio de Ingres sobre Angélica; las partes no pintadas y la propia inspiración del alumnado se pondrán en juego.
- Veremos la película de Azur y Asmar y las primeras obras de animación europea realizadas por Lotte Reiniger. *The Adventures of Prince Achmed (1926)*



## Área de Matemáticas

Durante toda la película y en la obra de Ingres, aparecen conceptos que entran dentro del currículum de primero de Primaria: Formas geométricas, simetrías, conceptos espaciales, la unidad y la decena.

Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje
<i>La decena</i>	Descomponer decenas en unidades.	Reconoce y profundiza en el concepto de decena desde el punto de vista creativo-artístico.
<i>Igual y diferente</i>	Identificar semejanzas y diferencias.	Clasifica imágenes de pinturas de Ingres y de la película, realizando comparaciones.
<i>Figuras geométricas planas: triángulo cuadrado, rectángulo.</i>	Estructurar un espacio artístico en figuras planas.	Observa y experimenta con la expresión geométrica.
<i>El puzle</i>	Realizar puzles según el criterio establecido s	Crea y monta puzles desde las imágenes
<i>La simetría</i>	Buscar posibles ejes de simetría.	Dibuja partes simétricas de imágenes ya creadas.

### ➤ Actividades

- Creación de puzles atendiendo al concepto de decena, con imágenes de obras de Ingres.
- Actividades de comparación de imágenes. Clasificación de las mismas desde conceptos igual y distinto.
- Creación de puzles atendiendo al concepto de figuras geométricas planas, con imágenes de obras de Ingres.
- Búsqueda de simetrías en imágenes. Dibujar una parte simétrica desde el eje de simetría.

#### 4. Referencias bibliográficas e imágenes consultadas:

Olivar Giménez, A.: *Aula de Cine, cine y Educación, Programa educativo para alumnos de Infantil y Primaria*. Blog educativo.

Ariosto, L.: *Orlando Furioso*, Madrid 1883.

Graves, R.: *Los mitos griegos*. Editorial Alianza. Madrid 1985.

Grimal, P.: *Diccionario de Mitología Griega y Romana*. Editorial Paidós. Madrid 1981.

Goetz, A.: *Ingres collages*. Le Passage. Musée Ingres de Montauban 2005

Museo Nacional del Prado: Ingres, catálogo de la exposición. Madrid 2015

Ocelot, M.: *El libro teatro Azur & Asmar*. Ediciones S.M. Madrid 2007.

Ocelot, M., Mirza, S.: *En tiempos de Azur & Asmar*. Ediciones S.M. Madrid 2007.

R.A.E.: *Diccionario de la Lengua española*.

Vivaldi, A.: *Orlando furioso RV 728* Damma per musica in tre atti, libretto di Gracio Braccioli.

VV.AA.: *Proyecto Superpixépolis*, Editorial Luis Vives. Madrid 2014

Imágenes obtenidas de trabajos de aula, Museo del Louvre

Imágenes de internet obtenidas en:

<http://eastofelvendom.blogspot.com.es/2013/03/michel-ocelots-azur-asm-princes-quest.html>

[http://lasletrasdeaitana.blogspot.com.es/2012\\_03\\_01\\_archive.html](http://lasletrasdeaitana.blogspot.com.es/2012_03_01_archive.html)



<http://esperantoapaulpot.blogspot.com.es/2007/08/azur-y-asmari.html>

<https://www.museodelprado.es/actualidad/exposicion/ingres/00e24782-cbd7-4f3e-af2b-46aa5a34d983>

Más información:

<http://arsducereprimaria.blogspot.com.es/search/label/Ingres>

Todo mi agradecimiento a los alumnos y alumnas de 1ºB  
de los que tanto aprendí durante el curso