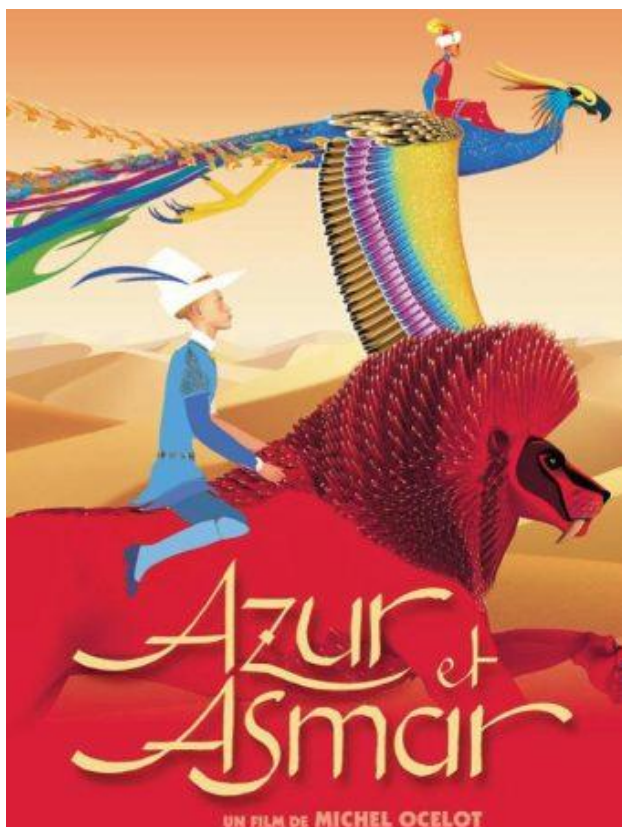




Azur et Asmar

Réalisateur :

Michel OCELOT

Musique :

Gabriel YARED

Genre

Film d'animation, Conte

Sortie Nationale

25 octobre 2006

Durée

99 minutes

SYNOPSIS

Il y a bien longtemps, dans l'Europe médiévale, deux enfants sont bercés par la même femme, une nourrice venue de l'autre côté de la mer. Elle élève comme des frères Azur, fils du châtelain, petit garçon blond aux yeux bleus et son fils Asmar, brun aux yeux noirs. Un jour, les deux enfants sont séparés brutalement. Azur est envoyé en ville par son père pour étudier avec un précepteur, et la nourrice et son fils sont chassés... Dix ans plus tard, Azur n'a de cesse de retrouver et épouser la fée des Djinns, dont sa nourrice racontait jadis l'histoire aux garçons. Asmar mène la même quête. Ils iront tous deux à la découverte de terres nouvelles, recelant autant de dangers que de merveilles.

1 EN AMONT, avant la projection

CONTEXTUALISATION

- **Le cinéaste Michel Ocelot**

Né en 1943, Michel Ocelot a un parcours très particulier. Ses réalisations se démarquent du reste de la production des films d'animation par les techniques employées (papiers découpés, ombres chinoises) et le type de narration faisant souvent appel au merveilleux.

En 1998 le film « *Kirikou et la Sorcière* » le révèle au grand public comme un cinéaste d'animation

d'un genre nouveau. Le film fait un triomphe au cinéma, en cassettes, en DVD. Il est récompensé par le Grand prix international du film d'animation au festival d'Annecy en 1999. Son héros envahit le monde de l'édition et même celui de la comédie musicale. Le film est acheté par plus de cinquante pays.

En 2000, « *Princes et Princesses* », série de sketches animés quelques années plus tôt en ombres chinoises, connaîtra lui aussi un grand succès.

Le film « *Azur et Asmar* », sorti en 2006, est un film entièrement réalisé en images de synthèse.

- **Les thèmes abordés dans le film**

La tolérance, la fraternité, l'immigration, le respect, l'égalité, l'enfance, le passage à l'âge adulte. Avec ce film, Michel Ocelot cherche à combattre le racisme et les préjugés. Il nous livre un message de fraternité.

Les prénoms des héros du film :

Azur (d'origine arabe) : bleu clair

Asmar (mot arabe) : teint basané.

- **Les thèmes abordés dans le film**

Le film d'animation se fonde sur une technique cinématographique originale qui consiste à créer un mouvement artificiel en filmant image par image, photogramme par photogramme, alors que, dans son emploi habituel, la cinématographie vise à capter le mouvement à la prise de vues. Cette technique, amorcée dès le début du XX^{ème} siècle, a ouvert un vaste domaine avec des procédés variés et autant de genres et de sous-genres (objets animés, papiers découpés, lavis animés, films de silhouettes et d'ombres, images de synthèse, etc). Michel Ocelot, après avoir expérimenté le traditionnel dessin animé pour *Kirikou* (1998, avec plus de 500 000 dessins !), les silhouettes découpées dans *Princes et Princesses* (2000), s'attaque désormais à la technique de l'animation informatique en trois dimensions.

D'après Genres et mouvements au Cinéma, V. Pinel, Editions Larousse, p22

- **Anecdotes**

Question à Michel Ocelot : Quels sont les messages que vous souhaiteriez que les enfants retiennent après avoir vu votre film ?

M.O. : *Que nous sommes frères et sœurs, et que c'est beaucoup plus agréable de s'aimer que de se détester. Je voudrais particulièrement dire aux jeunes Français d'origine maghrébine qu'ils sont nobles, beaux, qu'ils ont leur histoire, et que l'agressivité, c'est pour les perdants.*

Et je voudrais qu'ils entendent la déclaration de Jénane dans le film : Vous connaissez (de près ou de loin) deux pays, deux langues, deux religions, vous en savez deux fois plus que les autres !

DES PRATIQUES, avant la projection

• Analyse d’affiche

Les couleurs sont chaudes, chatoyantes. Les personnages, en vêtements moyenâgeux ou oriental, chevauchent des animaux (un lion, un oiseau). Azur est bleu sur le lion rouge, Asmar est plutôt vêtu de rouge sur un oiseau à dominante bleue.

On aperçoit le sable, les dunes d’un désert en arrière plan. Le titre du film rappelle la calligraphie arabe.

Azur et Asmar vont dans la même direction, vers la droite de l’image pour évoquer un parallélisme entre leurs deux vies, une quête commune, un mouvement.

C’est un film d’animation. L’univers est celui du conte, du merveilleux, du fantastique.

[Voir Dossier : Affiches](#)

• Présentation de la bande annonce

Conçue pour assurer la promotion du film, la bande annonce reprend de façon très courte quelques éléments de la trame du film, selon un montage très étudié. C’est une forme « courte » intéressante à étudier. Elle permet d’émettre des hypothèses sur le genre du film, l’époque, l’univers, l’histoire, les personnages....

[Voir Dossier : Bande annonce](#)

• Lecture d’images

❖ Etude d’images

A l’oral, faire un travail d’observation/interprétation (ce que je vois et ce que j’en pense...).

Un certain nombre d’éléments doivent émerger :

1 – C’est un dessin animé (terme souvent utilisé par les élèves pour désigner de façon «générique » tout ce qui n’est pas fait d’images « en prises de vues réelles »).

[Voir Dossier : Photos AA01](#)

2 – Les personnages :

Image 1 <i>Azur et Asmar princes</i>	<i>Deux personnages qui ressemblent à des princes. En arrière-plan, une façade de palais, éclairée au sol par une multitude de bougies. De chaque côté des princes, des petits personnages qui pourraient être des fées → idée du merveilleux, du conte...</i>
Image 3 et 5 <i>2 princesses</i>	<i>deux « princesses » à mettre en correspondance avec les « Princes » : visages blancs et visages bruns – Costumes blancs et costumes colorés → des oppositions</i>
Image 2 <i>Crapoux</i>	<i>un personnage dont on ne voit pas les yeux (aveugle ?). Il doit être petit ou alors vu par quelqu’un de très grand = perception due à la prise de vue faite en plongée.</i>
Image 4 <i>Le sage Yadoa</i>	<i>un personnage que l’on peut identifier comme étant d’origine orientale</i>
Image 6 <i>Ronde finale</i>	<i>Tous les personnages dansent ensemble, une ronde. C’est peut-être la fin du film. - Tous ces personnages s’entendent bien.</i>

[Voir Dossier : Photos AA01](#)

2 DE RETOUR EN CLASSE, après la projection

APPROCHE SENSIBLE

Le rôle de l'enseignant consiste à accueillir la parole de l'élève sans donner son avis et sans projeter ses propres sentiments.

Faire verbaliser les élèves pour qu'ils puissent livrer leurs émotions, leurs ressentis, leurs points de vue :

- Qu'avez-vous vu ?
- Quels passages du film ont été perçus comme les plus forts ?
- Quels passages ou détails n'ont pas été compris ou ont fait peur ?
- Qu'est-ce qui a semblé curieux, étrange ?

L'évocation d'une scène peut également se faire par un dessin légendé et/ou d'un court texte racontant le passage choisi.

COMPREHENSION

Récit d'une aventure humaine à travers deux pays et deux cultures, le film *Azur et Asmar* offre des pistes d'exploitation variées, éducation civique, histoire, littérature, musique, arts visuels...

« *Azur et Asmar* » reprend le principe du conte traditionnel, dans lequel un héros subit un malheur ou un méfait, traverse un certain nombre d'épreuves et de péripéties pour s'établir dans une nouvelle vie. Mais ici les héros sont deux et le récit affirme sa modernité en complexifiant son intrigue.

- **Travailler la compréhension du film**

A l'aide des vignettes, faire raconter les grandes périodes du film :

Première partie « L'enfance en Europe »

Deuxième partie « De l'autre côté de la mer »

Troisième partie « Les retrouvailles avec Jénane et Asmar »

Quatrième partie « Les épreuves pour les deux héros »

Dernière partie « Un dénouement heureux »

Cette séance prévue à l'oral pourra être suivie d'un temps d'écriture.

Se souvenir des 3 épreuves passées par Azur et Asmar :

- passer la falaise noire et trouver ses failles,
- entrer dans le monde souterrain et trouver la bonne porte, celle qui mène à la salle des lumières.
- passer trois portes à l'aide des trois clés correspondantes: celle du feu, celle du gaz et la porte coupante

[Voir Dossier : Photos AA02](#)

- **Les différents personnages**

- ❖ **Faire la liste des personnages importants.** Chercher oralement ce qu'ils symbolisent

[Voir Dossier : Photos AA03](#)

Azur	<i>C'est le héros, personnage principal. Nous le suivons de la petite enfance à l'âge adulte. C'est lui qui passe les épreuves.</i>
Asmar	<i>Second petit héros, il est une sorte de double d'Azur. Tous deux grandissent ensemble et passent les mêmes épreuves.</i>
Jénane	<i>Mère d'Asmar et nourrice d'Azur, elle est juste, réfléchie, elle aime les deux enfants de la même manière. Elle symbolise la justice et l'équilibre.</i>
Le père	<i>Reste dans son pays, fermé aux autres. Seul personnage négatif du film (avec les marchands d'esclaves)</i>
Crapoux	<i>C'est le « mauvais étranger ». Il reste fermé au monde qui l'entoure. Il change d'attitude au cours du film</i>
La princesse	<i>Elle est vive, cultivée, elle témoigne de la civilisation musulmane.</i>

❖ **Faire le portrait d'un des personnages au choix.**

❖ **Expliquer les liens entre les personnages principaux.**

* Les relations entre Azur et Asmar : au début, ils sont frères de lait, chacun étant orphelin d'un parent comme dans beaucoup de contes (« Tu n'as pas de papa » dit Azur à Asmar et « toi tu n'as pas de maman » répond Asmar ») puis ils se chamaillent et s'opposent, ils finiront par coopérer pour sauver la fée des djinns.

* Les relations entre Azur et Crapoux : ce qu'il va tenter de dissimuler à Azur qui a les yeux bandés. Il y a un contraste comique entre les deux personnages. Quel rôle joue Crapoux au début et à la fin dans la quête d'Azur ? Crapoux critique tout dans ce pays en comparant avec ce qu'il connaît : retrouver la liste : pas de sapin (des palmiers), de lapin (une antilope) pas de pluie, pas de chausson (babouches), pas de gris (couleurs vives), pas de pistoles (monnaie locale), pas de cloche (appel à la prière par le muezzin), pas de pipeau (musiciens locaux), pas de cassoulet (couscous), pas de moutarde (épices), pas de percheron (cheval arabe)

* Ceux qui vont aider Azur et Asmar tout au long de l'histoire : la princesse Chansous-Sabah (elle leur donne trois objets : une fiole de brouillard d'invisibilité, un bonbon qui permet de parler aux fauves, une plume bleue qui empêche l'oiseau de dévorer celui qui la possède), le lion écarlate (création de Michel Ocelot), l'oiseau Saïmourgh (présent dans la culture orientale), le sage Yadoa.

❖ **Comprendre le message du film**

* La population, les groupes sociaux sont bien cernés et participent de la construction d'un axe majeur, celui du droit à la différence : Crapoux et Azur doivent cacher la couleur de leurs yeux et seule Jénane parvient à dépasser ce racisme ordinaire.

❖ Identifier le rôle des sens

* Lorsqu'Azur a les yeux fermés, il utilise les autres sens pour se guider : il trouve la clef chaude grâce au toucher, la clef parfumée grâce à l'odorat. Il reconnaît la voix de la nourrice grâce à l'ouïe. Dans le souk, il devine les épices grâce à l'odorat. Il trouve, grâce au toucher la faille qui permet d'entrer dans la falaise noire...

• Retrouver des éléments du merveilleux, des contes

La trame d'Azur et Asmar est celle du conte initiatique, puisant ses références dans le merveilleux. Le conte merveilleux, aussi appelé conte de fées, est un sous-genre du conte. Dans ce type de littérature interviennent des éléments surnaturels ou féériques, des opérations magiques, des événements miraculeux propres à enchanter le lecteur, ou l'auditeur, dans le cas d'une séance de conte généralement emprunté au folklore (bottes de sept lieues, baguette magique, fée...).

La plupart des récits appartenant à ce genre littéraire ont circulé par le biais du bouche à oreille, avant de faire l'objet au XVIII^e siècle de collectages, retranscriptions écrites et de se retrouver relativement fixés dans leur forme et contenu.

Les récits se situent toujours dans un passé assez indéfini (il était une fois, un jour...) ou un ailleurs temporel (science-fiction).

NB : Le merveilleux est accentué ici par l'univers oriental, référence aux Contes des Mille et une nuits.

On pourra aboutir à un tableau reprenant les différentes parties :

- La situation initiale
- Le, les héros (Le sujet)
- L'objet de la quête
- Ce qui va gêner la réussite de la quête (L'opposant)
- Ce qui va aider le héros face aux adversaires (L'adjuvant)
- Ce qui pousse le héros à accomplir sa quête (Le destinataire)
- Qui bénéficie de la réussite de la quête (Le destinataire, qui peut être identique au destinataire)
- Le dénouement

DES PRATIQUES, après projection

• Education civique et morale

❖ Débattre autour des valeurs d'ouverture, de tolérance et de fraternité véhiculées dans le film.

En référence aux propos de Michel Ocelot :

« Nous sommes frères et sœurs, c'est beaucoup plus agréable de s'aimer que de se détester. Je voudrais particulièrement dire aux jeunes Français d'origine maghrébine qu'ils sont nobles, beaux, qu'ils ont leur histoire, et que l'agressivité, c'est pour les perdants.

Et je voudrais qu'ils entendent la déclaration de Jénane dans le film : Vous connaissez (de près ou de loin) deux pays, deux langues, deux religions, vous en savez deux fois plus que les autres ! »

❖ Mettre en débat quelques extraits du film :

- Les remarques faites par Azur et par Jénane dans le film : Azur « C'est quand je ne suis pas guidé (surtout par Crapoux le critique) que je découvre. (Notez aussi que le fait d'être

aveugle l'amène à utiliser d'autre sens qui lui permettent de trouver les clés dont il a besoin (le toucher, l'odorat...)

- La remarque de Jénane : « *Je connais deux pays, deux langues, deux religions ; ce qui fait que j'en connais deux fois plus que les autres* »...
- Lorsque les colombes reviennent toutes après qu'Asmar et Azur ont été attaqués, une colombe a une tache de sang. Jénane réplique à la servante qui demande s'il s'agit du sang d'Azur ou d'Asmar « *Je n'en sais rien, le sang a la même couleur* »...
- Dans la séquence de la ville, la nuit, la Princesse indique les lieux de culte à Azur : on y voit la synagogue, l'église et la mosquée.
[Voir Dossier : Photos AA04](#)
- En référence à l'histoire, faire état des échanges de marchandises (épices notamment) que l'on retrouve dans nos plats aujourd'hui.
- ❖ **Étudier, dans la Déclaration universelle des droits de l'homme**, les articles abordant la liberté et l'égalité entre les hommes, sans distinction de race, de couleur, de sexe, de langue ou de religion.

La thématique développée dans le film : différence Occident/Orient, culture européenne/culture arabe, blancs/noirs, partage des cultures et ouverture à « l'altérité » ... peuvent être évoquées également à travers la notion de symétrie. (Voir Arts Visuels)

- **Arts Visuels**

Images enfance avec nourrice, chambre, chambre après séparation

- ❖ **Analyser les images du film pour comprendre la notion d'équité:**

Beaucoup d'images sont construites autour d'un axe vertical central, ce qui accentue la lisibilité du film : Jénane considère à parité les deux enfants (de culture différente).

Exemples :

- La nourrice Jénane s'occupant des deux enfants

Il y a une parfaite symétrie entre les deux enfants qui symbolise le fait qu'ils sont traités par Jénane avec un grand souci d'égalité et de justice.

- Leur chambre

Une symétrie presque parfaite (même dans les jouets)

- La chambre d'Azur après l'intervention du père (*rupture avec les images précédentes*)

- L'entrée du palais de la princesse

- ❖ **Observer les représentations de l'art islamique dans le film** (architecture, décoration, arts du quotidien).

[Voir Dossier : Photos AA05](#)

Effectuer des recherches sur ce thème (ex. : étudier l'architecture d'une mosquée, d'un palais...).

On peut facilement reconnaître une ville arabe : les minarets qui dépassent, la présence de nombreux arcs, des murs peints ou recouverts de mosaïques de céramique de formes géométriques (zelliges = motifs de décoration caractéristiques de l'architecture arabo-andalouse)

- S'inspirer de l'art islamique pour réaliser des travaux en arts plastiques (peinture, dessin, collages). Ex.: inventer des motifs à la façon des zelliges, dessiner le patio d'un palais. Découvrir la calligraphie arabe. Essayer de faire de la calligraphie.
- On voit des restes artistiques de différentes époques : tête de statue grecque, peintures préhistoriques... Les identifier.

❖ Mise en réseaux à travers les images du film

- Les décors du film s'inspirent d'architectures existantes

Exemples :

Le jardin de Jénane : l'Alhambra de Grenade (Cour des Lions)

Le palais de la fée des Djinns : la Mosquée Bleue d'Istanbul, l'Eglise Sainte Sophie

Le palais de la princesse, la forêt : la mosquée de Cordoue

- Certaines images font référence à d'autres productions artistiques

Exemples :

Les babouches à l'entrée de la Mosquée : Etude de babouches (Eugène Delacroix)

Les ombres chinoises : Princes et Princesses (Michel Ocelot)

[Voir Dossier : Photos AA05](#)

• Education musicale

La musique dite arabe

Générique : chant interprété par Souad Massi

Musiques entendues dans le film : la berceuse de la nourrice, la chanson à l'arrivée en ville (voix et flûte), la musique pendant le premier repas (violon, flûte, oud, darbouka)

Les instruments de cette musique : ils portent des noms différents car ils ont beaucoup voyagé, parfois jusqu'en Amérique.

Instruments à cordes : luths orientaux (oud et saz), violon (joué verticalement posé sur un genou)

Instruments à vent : nay ou ney (flûte en roseau), zurna (proche du hautbois ou de la bombarde)

Percussions : darbouka, bendir, zarb (ou tombak), daf (tambourin), castagnettes qarquabou (en métal)

Les notes de cette musique : les musiques orientales utilisent des gammes différentes de celles que nous connaissons. Les intervalles entre les notes sont différents.

Rencontre des cultures : Noces-Baynadans les Enfants de la zique Rencontres 2004-2005

On peut aussi entendre la langue arabe et la musique dans le livre-CD « À l'ombre de l'olivier » édité par Didier Jeunesse

Écouter gratuitement l'album ou le télécharger

<http://www.deezer.com/fr/music/gabriel-yared/azur-et-asmar-262415#music/gabriel-yared/azur-et-asmar-262415>

3 RESSOURCES – SITOGRAPHIE

<https://www.michelocelot.fr/#accueil>

<http://www.allocine.fr/film/fichefilm-57417/secrets-tournage/>

ECOLE ET CINEMA ORNE – Thierry DELAMOTTE CPD Culture humaniste IA ORNE - Janvier 2009

Inspection Académique du Rhône – Conseillers Pédagogiques Arts Visuels et Education Musicale - Septembre 2010

J D I N° 1601 / 150e année / 2006-2007 N°2 - OCTOBRE 2006

Nicole Montaron, Atmosphères53. Septembre 2009.

Martin Lorafy, CPD Arts Visuels – Pascal Conrod, CPD Éducation Musicale - Françoise Henriet, CPC Pontarlier

Muriel Goux, MJC Centre image Montbéliard - Pascale Delacroix, CDDP du Doubs Pontarlier 2010-2011