

Azur et Asmar

Fraternité en couleurs



Brillance et ouverture

À la simplicité du récit fait écho la simplicité de l'image

Le ton d'Azur et Asmar est celui d'un conte initiatique, puisant abondamment dans le merveilleux (les héros usent de clés magiques, ils sont entourés d'elfes), ainsi que dans le roman d'apprentissage et le récit de chevalerie (comme dans les chansons de geste d'antan, ils sont nobles et en quête de la main d'une belle dame). But de l'entreprise ? Célébrer la civilisation islamique du Moyen Âge, brillante et ouverte. Mais aussi donner au récit une résonance contemporaine, parler à travers la fable de la France d'aujourd'hui, de l'animosité entre Français de souche et immigrés maghrébins. « Cette situation me révolte, déclare Michel Ocelot. Il faut se tendre la main. » (Le Figaro, 25 octobre 2006) *B. Genin, Cahier de notes 2009 - Nanouk*

1

avant la projection

EN HYPOTHÈSES

2

après la projection

LE SCÉNARIO

3

et aussi ...

MOTIFS & SYMÉTRIE



Film
d'animation

Long métrage
franco-belgo-
hispano-italien



Durée: 1h 41
Sortie en France:
25 octobre 2006



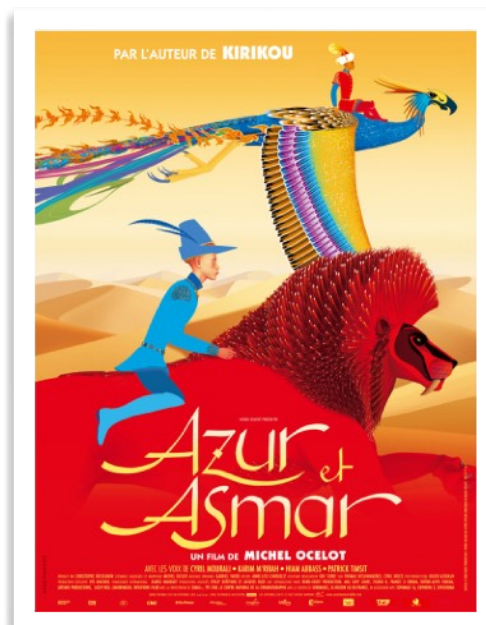
Réalisation et
scénario :
Michel Ocelot

Musique :
Gabriel Yared

Avant la projection

En hypothèses

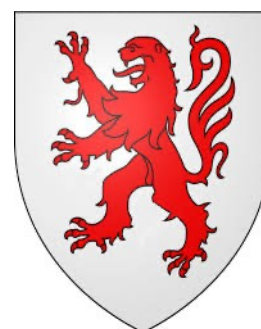
- 1/ **Découverte et commentaires des deux affiches (fiche élève 1) :**
 - observer et relever les similitudes et les différences
 - lire le titre / donner le sens des deux prénoms (azur est un mot d'origine arabe et signifie « bleu clair » / en arabe asmar signifie « au teint hâlé, brun de peau »)
 - émettre des hypothèses à partir des éléments graphiques (police d'écriture, vêtements, des animaux, composition/symétrie et parallélisme) et du titre



- 2/ **Se situer grâce à des références**
 - Vêtu de rouge et coiffé d'un turban, le premier personnage, avec sa peau brune, a tout du prince oriental échappé des Mille et une nuits. Ce pourrait être Aladin, Ali Baba ou Sindbad le marin, mais il s'agit en fait d'Asmar. Il est monté sur un oiseau fabuleux au plumage multicolore à dominante bleue, Sainourh, inspiré du [Simorgh](#), une créature légendaire de la mythologie persane, lui-même inspiré du phénix chinois.



- Le second personnage est à l'inverse tout de bleu vêtu et habillé à la mode médiévale. Ce prince de conte de fées est Azur. Il chevauche un lion rouge, animal dont la symbolique était fort appréciée au Moyen Âge comme en témoigne Richard Ier Cœur de Lion, dont les armes, en tant que comte de Poitiers, figuraient un [lion rouge](#). Richard Cœur de Lion, parti des années durant en croisade en Orient, évoque également le cadre de cette histoire, un lointain pays oriental/ arabe aux paysages désertiques.



Dossier pédagogique « Aux films, citoyens ! » - École

Ce dossier, édité par Réseau Canopé, propose une analyse du film au regard des valeurs citoyennes, ainsi que des activités pédagogiques autour de ces valeurs.
Sommaire : L'égalité / La fraternité / La connaissance qui conduit à la tolérance.

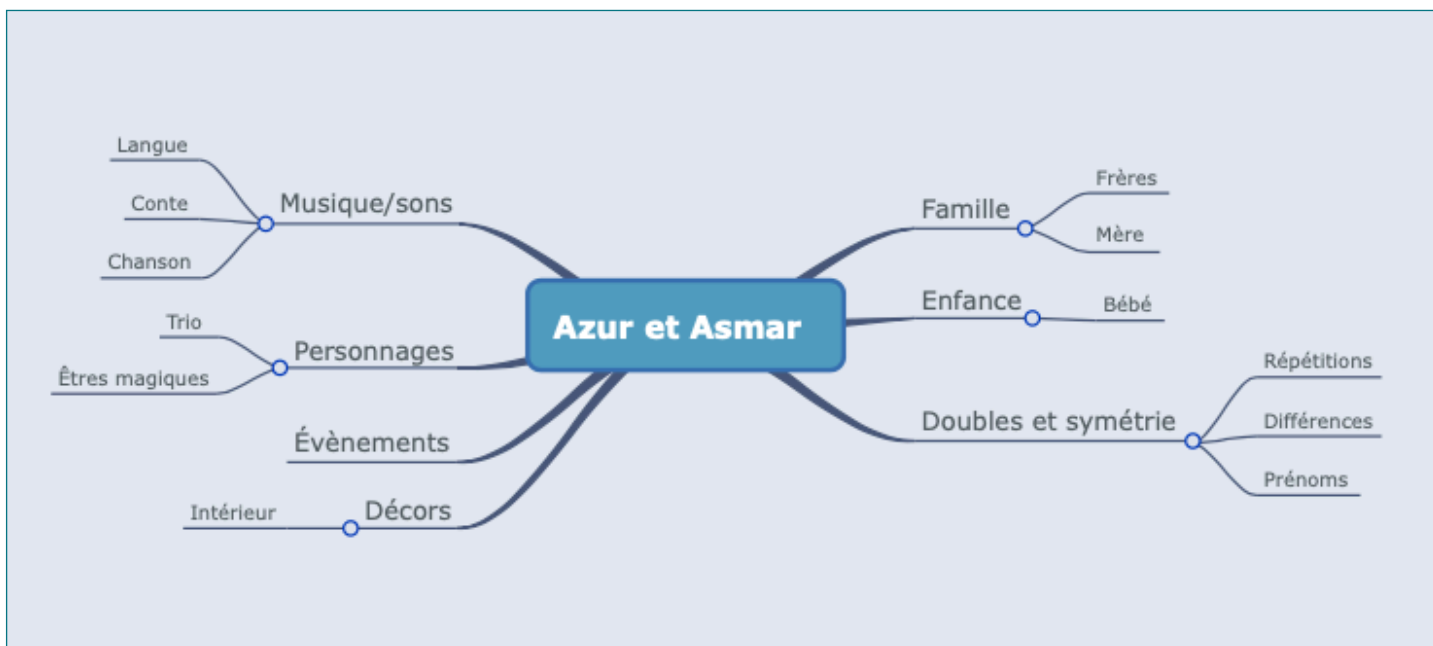
- 3/ **Entrer dans l'histoire du film**
 - Regarder la [première séquence du film](#) (disponible aussi en téléchargement sur la page [Hors-ligne](#) / voir [mode d'emploi](#))
 - Penser au scénario du film : voir activité scénario dans [l'Atelier de cinéma](#)



- 4/ Imaginer

Quelle histoire va nous être racontée et avec quelles images et quels sons ? À partir de [première séquence du film](#), demander aux enfants de quoi parle l'extrait puis les questionner en « tirant des fils » jusqu'à faire une carte mentale.

Par exemple :

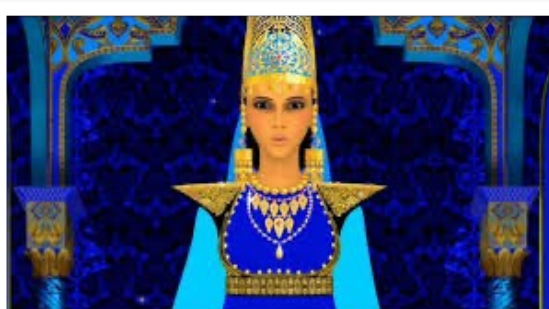


Après la projection

La mémoire du film

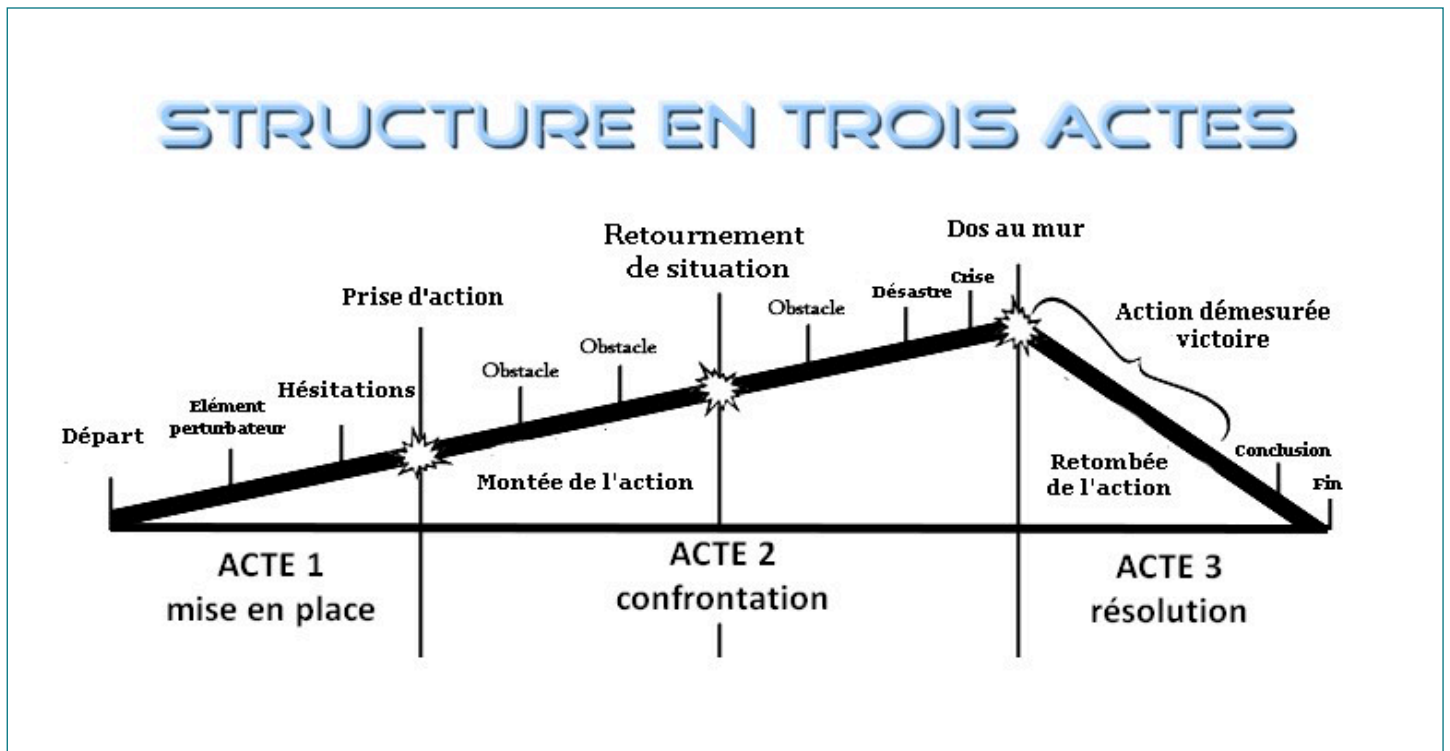
- 1/ Recueil des premières impressions (fiche de [Mon cahier de cinéma](#))
- 2/ Rappel du nom des principaux personnages (voir [fiche 2 personnages](#) + [diaporama personnages](#) pour présentation en grand groupe)
 - par groupe, distribuer l'une des images de la « fiche personnages » et demander à chaque groupe de préparer une présentation : qui est-ce ? quelles sont ses caractéristiques (tempérament, vêtements et couleur dominante, habitudes, rôle dans l'histoire, lien avec les autres personnages, ...)

- Pour faire exister un personnage de fiction, les scénaristes travaillent à construire une identité cohérente.



- 3/ Structure du scenario

Chaque film a sa propre structure mais on peut souvent repérer des éléments de narration.



Voir le [résumé du film en séquences](#).

Dans l'acte 1, les personnages principaux (protagonistes) sont présentés, l'histoire est située et un évènement survient. Le ou les personnages principaux prennent une décision qui fait basculer dans l'acte 2.

Dans Azur & Asmar, quel évènement apporte un bouleversement dans la vie des héros ? Quelles décisions sont prises ?

L'acte 2 est la partie la plus longue de l'histoire : quête dans le but d'atteindre un nouvel équilibre. La tension dramatique augmente progressivement jusqu'à un point culminant.

Dans Azur & Asmar, à quel moment y a-t-il le plus de tension ?

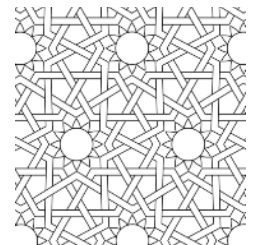
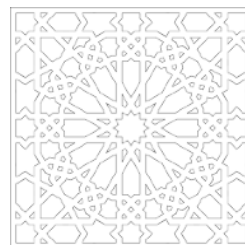
Dans l'acte 3, l'intrigue touche à sa fin avec deux grands types d'issues possibles : la victoire ou l'échec.

Comment se termine l'histoire d'Azur & Asmar ?

(Bonus : écouter des [contes orientaux](#))

Prolongements

La symétrie



D'après des [propositions de la CPD arts DSDEN Bas-Rhin](#) :

- commenter des images ayant une composition symétrique (stock d'images [ici](#))
- choisir ou composer un motif (avec un calque par exemple) pour le reproduire en pavage.

