

AZUR ET ASMAR

PRESENTATION :

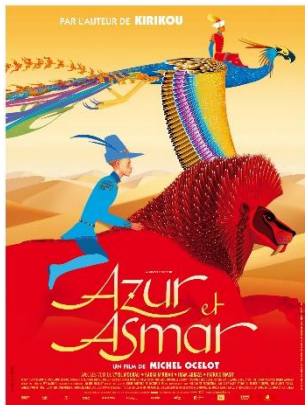
Film d'animation de Michel Ocelot, France, 2006.

90 minutes, couleur

L'histoire :

Il y a bien longtemps, deux enfants étaient bercés par la même femme. Azur, blond aux yeux bleus, fils du châtelain, et Asmar, brun aux yeux noirs, fils de la nourrice. Elevés comme deux frères, les enfants sont séparés brutalement. Mais Azur, marqué par la légende de la Fée des Djinns que lui racontait sa nourrice, n'aura de cesse de la retrouver, au-delà des mers. Les deux frères de lait devenus grands partent chacun à la recherche de la Fée. Rivalisant d'audace, ils iront à la découverte de terres magiques, recelant autant de dangers que de merveilles...

LECTURE D’AFFICHE : LES CLES DU FILM



Lecture d’affiche avant la projection pour :

- Créer un réseau d’attentes sur le film
- Développer des compétences de lecture d’images
- Développer des compétences langagières : étudier le vocabulaire, créer une situation d’expression

Analyse de l’affiche :

Modalités : les élèves posent des questions et émettent des hypothèses à partir des images et des textes. Ces hypothèses et questions sont à lister, à reprendre et à valider au retour de la projection.

L’affiche est dessinée : A quel genre filmique fait-elle référence ?

Le titre : la calligraphie évoque la calligraphie arabe.

Le nom des personnages : qui est Azur ? qui est Asmar ? Quels éléments ont-ils en commun, qu’est-ce qui les différencie ?

Qui voit-on ?

Deux jeunes hommes chevauchant des animaux imaginaires :

- Le lion écarlate : invention de Michel Ocelot
- L’oiseau de Saïrmouth (ou oiseau Roc) : animal mythique présent dans les contes orientaux

Leurs costumes : oriental pour Asmar, médiéval pour Azur

Les deux personnages adoptent la posture de chevaliers

Thèmes des contes, de l’Orient, du Moyen Age.

Azur et Asmar vont dans la même direction, vers la droite de l’image : parallélisme entre leur deux vies, un voyage initiatique, une quête commune.

Les couleurs :

- Aplats de couleurs vives
- Contrastes colorés
- Correspondance entre les personnages : Azur est bleu sur le lion rouge / Asmar est plutôt vêtu de rouge sur un oiseau à dominante bleue.



CONTRASTE / SYMETRIE / PARITE

La notion de contraste : « une rencontre entre deux entités différentes »

Azur et Asmar présentent de nombreuses différences,

Dans l'histoire :

- Leur culture d'origine
- Leur langue d'origine
- Azur n'a que son père, très sévère / Asmar n'a que sa mère qui est au contraire très douce.

A travers les images du film :

Des contrastes colorés

Couleur :

- leurs vêtements sur l'affiche du film
- la couleur de leur peau, de leurs cheveux, de leurs yeux
- les couleurs des deux Djinns
- les chambres des deux enfants
- leurs tenues dans la scène finale
- la rencontre avec le lion écarlate
- le marché oriental



Valeur :

- Azur dans la tempête
- les ombres chinoises, la ville la nuit

Intensité :

- les décors à l'arrivée d'Azur dans « l'autre pays » / les décors lors de la visite de la ville

La notion de symétrie : la parité et l'équilibre

Les différences entre les deux personnages sont à mettre en correspondance.

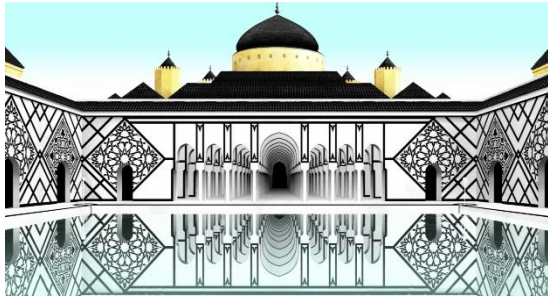
Dans l'histoire :

- Azur et Asmar ont tous les deux perdu un parent
- Leur nourrice veille à un partage toujours équitable, de leur enfance à l'âge adulte (le lait et le gâteau, les coffres à jouets, l'aide pour aller à la rencontre de la fée...)
- Leur mariage avec les fées

A travers les images :

Beaucoup d'images sont construites autour d'un axe vertical central ([lien images symétriques](#))

- La nourrice Jenane s'adressant aux deux enfants
- Leur chambre
- L'entrée du palais de la princesse
- Le lion écarlate en gros plan...



Cependant, souvent un élément intrus se glisse dans cette apparente symétrie.

A travers la berceuse : parité

- Alternance arabe / français
- Correspondance flûte / harpe
- Construction symétrique avec superposition à la fin.

LA BERCEUSE D'AZUR ET ASMAR

Cette berceuse revient à plusieurs reprises tout au long du film avec des interprétations différentes ; le thème est parfois seulement évoqué.

Ecoute :

- **analyser** une version (3^{ème} extrait à 3'08'') : reconnaître les instruments (voix d'homme, harpe, flûte), écrire le musicogramme, noter la répétition et la correspondance entre la langue et l'instrument.

Phrase 1		Phrase 2		Phrase 3		Phrase 4		Phrase 5		Phrase 6
arabe	français	arabe	français	arabe	français	Français	arabe	français	arabe	2 langues superposées
flûte	harpe	flûte	harpe	flûte	harpe	harpe	flûte	harpe	flûte	Harpe et flûte superposées
Petit enfant <i>Sabi saghir</i>	deviendra grand <i>Yasir kabir</i>	Il franchira les océans <i>Yaqta oul widyan fi niran</i>	Il sauvera la fée des Djinns <i>Wahouwa youkhalles houriyata ljan</i>	Et tous les deux seront heureux <i>Ma an ya ichan fi hanan</i>	seront heureux <i>fi hanan</i>					

- **comparer** les différentes versions (voix d'homme, voix de femme, instruments, langue...)
- **comparer** avec d'autres extraits : Mozart l'égyptien, d'autres berceuses...

Chant :

-chanter la chanson en français et / ou en arabe.

Dossier complet « [La chanson d'Azur et Asmar](#) », CPEM du Rhône.

UN CONTE MERVEILLEUX TEINTE D'HUMOUR

Le conte traditionnel :

5 parties :

- L'enfance, jusqu'au premier élément modificateur : Jenane et Asmar sont chassés du château ;
- De l'autre côté de la mer : premières péripéties d'Azur
- Jenane et Asmar retrouvés : les retrouvailles sont un premier élément de résolution
- Les épreuves : récit d'aventures, univers du merveilleux avec attaque de brigands, rencontre d'animaux fabuleux, énigmes.
- Un dénouement heureux : grand final sur une note d'humour.



Néanmoins l'intrigue est complexifiée car il y a **2 héros**.



Les objets magiques : 3 clés pour passer 3 portes, une fiole d'invisibilité, une plume et un bonbon.

Mais...

- La princesse Chamsous Sabah n'est pas l'objet de la quête ; elle est érudite, drôle et pas en âge de se marier ;
- Les djinns sont de petits personnages comiques
- Les bagarres et disputes d'Azur et Asmar ainsi que le personnage très caricatural de Crapoux tirent le conte vers l'humour



Quel est la véritable quête d'Azur et Asmar ?

- Délivrer la fée des Djinns ?
- Ou la quête de la tolérance et de la fraternité ?

TOLERANCE ET FRATERNITE



Réseau Canopé propose un [dossier pédagogique sur les valeurs citoyennes](#) autour d' « Azur et Asmar » et un [extrait « d'Azur et Asmar »](#) autour de l'égalité.

LES ETAPES DE LA PRODUCTION D'UN FILM AVEC « AZUR ET ASMAR »

Le kit « L'atelier du cinéma » a été distribué dans toutes les écoles par le CNC pour proposer aux élèves une découverte ludique des différentes étapes de création d'un film en proposant 5 activités :

- Activité 1 : écrire un film/ le scénario
- Activité 2 : le langage cinématographique / le cadrage
- Activité 3 : l'équipe du film
- Activité 4 : le montage
- Activité 5 : le tournage

Chaque activité se divise en 2 ou 3 niveaux de complexité croissante.

Le kit est composé de 5 boîtes identiques qui s'adressent à des groupes de 5 à 7 élèves.

VISIONNER LE FILM EN CLASSE

[Le film](#) AZUR et ASMAR est librement accessible pour les enseignants, en téléchargement et streaming sur la plateforme « Aux films, citoyens ! ».

RESSOURCES PEDAGOGIQUES



Dossier réalisé à partir du [dossier pédagogique des conseillers pédagogiques Arts Visuels et Education Musicale du Rhône](#) et du [cahier de notes sur Azur et Asmar](#) de l'association *Les enfants de cinéma*.