

## Azur et Asmar

de Michel OCELOT, France, 1H28, film d'animation, 2006

### SOMMAIRE :

|                               |           |
|-------------------------------|-----------|
| I AVANT LA PROJECTION         | p. 1 à 3  |
| II PRESENTATION de L'HISTOIRE | p. 3 à 7  |
| III A PROPOS du FILM          | p. 7 à 9  |
| IV PISTES D'EXPLOITATION      | p. 9 à 19 |

## I AVANT LA PROJECTION

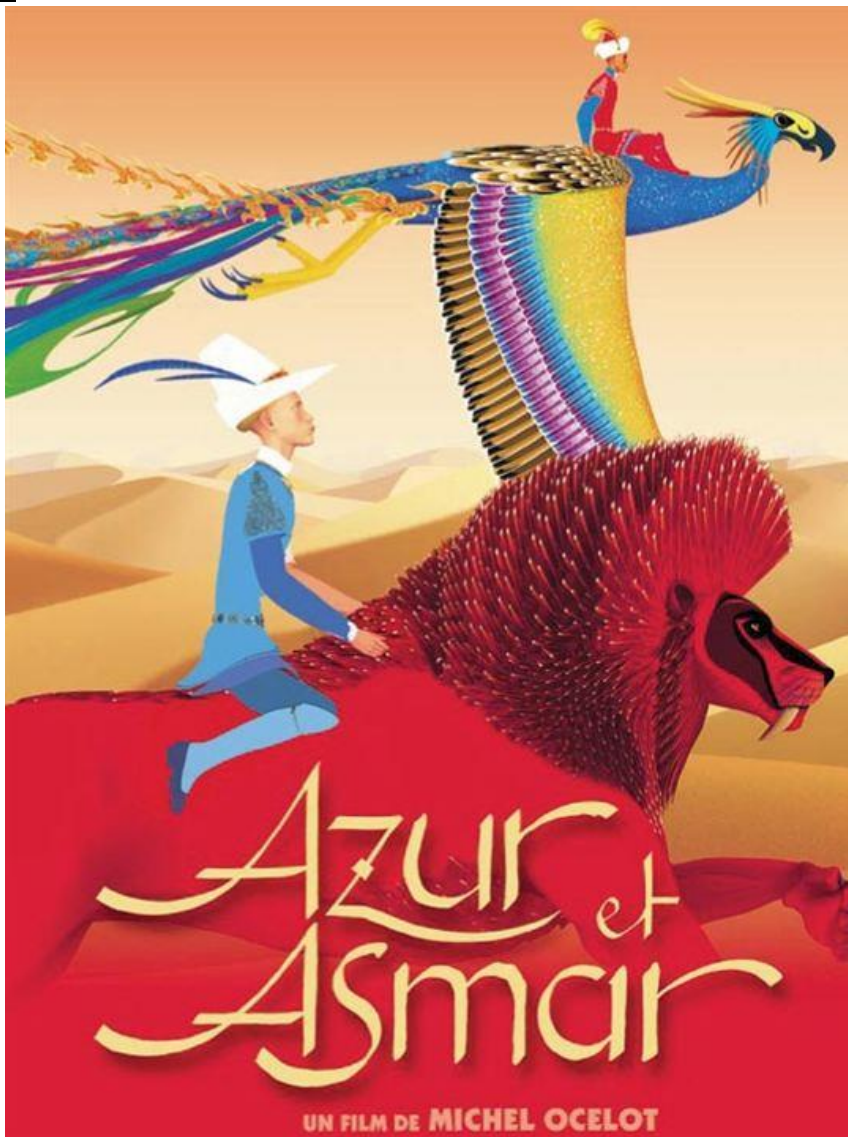
### 1- Observation de l'affiche :

Observer **texte** (lecture des différents éléments, police de caractère, taille, couleurs, emplacement dans l'espace de l'affiche) et **image** (scène, personnage, accessoires, décors, couleurs, attitudes, cadrage ...) pour les mettre en lien en vue d'émettre des hypothèses quant au contenu narratif du film.

- L'affiche est dessinée : elle fait référence au dessin animé
- Le titre du film est écrit en style arabe (Calligraphie)

C'est un film de Michel OCELOT (qui a écrit les aventures de Kirikou).

- Les personnages :
  - Deux jeunes hommes chevauchent des animaux imaginaires :
  - \* Un, habillé en bleu, a un costume médiéval
  - Il chevauche un Lion écarlate,



invention de Michel Ocelot qui fait référence à Richard Cœur de Lion et aux croisades.

\* L'autre, habillé en rouge, a un costume oriental et il chevauche l'oiseau de Saïmourh (ou oiseau Roc) : animal mythique présent dans les contes orientaux.

Les deux personnages adoptent la posture de chevaliers : Référence au Moyen-Age

- L'un s'appelle AZUR : c'est le personnage bleu, en référence à l'azur du ciel. Il a la peau claire. L'autre s'appelle ASMAR, en référence au mot Asmar qui, en arabe, signifie « au teint hâlé, brun de peau ».

Il y a une correspondance entre les personnages : Azur est bleu sur le lion rouge, Asmar est plutôt vêtu de rouge sur un oiseau à dominante bleue.

- Azur et Asmar vont dans la même direction, vers la droite de l'image.

Cela fait référence à un parallélisme entre leurs deux vies, un voyage initiatique, une quête commune.

- Le graphisme et les couleurs :

Il y a beaucoup de courbes, des couleurs vives en aplats ; des contrastes colorés.

Les couleurs sont chaudes : rouge, jaune, orange.

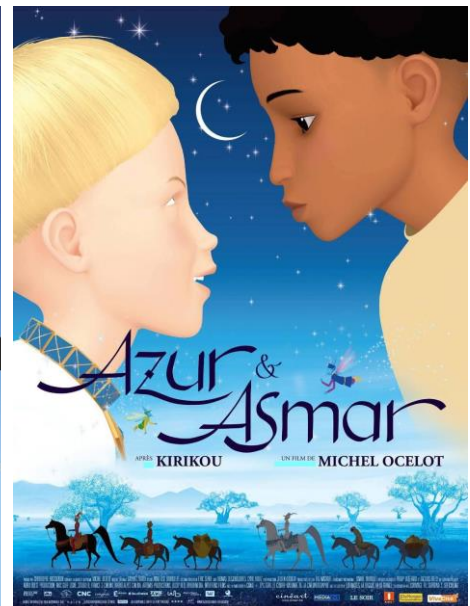
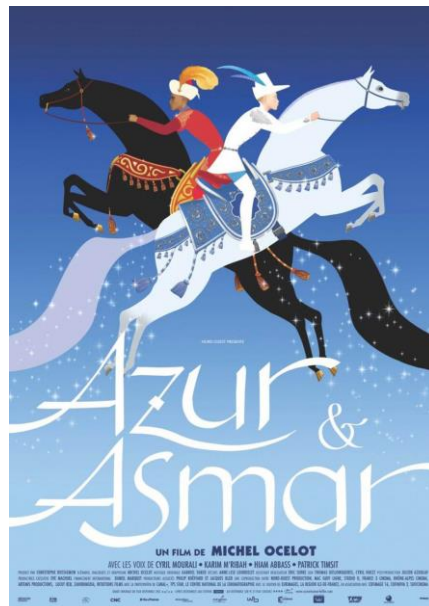
On voit un désert en arrière-plan.

**Bilan** : l'affiche suggère un conte merveilleux (et pas une histoire réaliste) ; en Orient, dans des pays chauds avec 2 personnages principaux.

- Il existe d'autres affiches :

- Une affiche sur fond bleu et ciel bleu étoilé avec Azur, habillé en blanc chevauchant un cheval blanc et Asmar, habillé en rouge chevauchant un cheval noir et ils vont en direction opposée.

- Une autre affiche ne montre que les visages de 2 enfants, de couleur différente, qui se font face sur un fond de ciel bleu étoilé.



La lune est entre les 2.

Une petite fée ailée est devant chaque enfant.

En bas de l'affiche, on voit les 2 personnages assis sur des chevaux (Asmar en rouge sur un cheval noir et Azur en blanc, sur un cheval blanc) et suivis, chacun, par deux autres chevaux, dont le dernier porte des bagages (c'est dans une scène du film : Azur et Asmar partent en expédition pour sauver la fée des Djinns, chapitre 12).

## **2- On peut regarder la bande annonce du film :**

Cela permet de voir quelques personnages : les 2 bébés et la nourrice qui parle de la fée des djinns ; les 2 enfants qui grandissent et se disputent ; les enfants devenus princes veulent tous les 2 délivrer la fée des djinns. L'idée d'un conte des Mille et une Nuits.

On peut alors évoquer la légende de la fée des djinns ou lire un conte des Mille et une Nuits.

### **➤ Les Djinns**

Le monde des djinns appartient aux traditions arabes les plus anciennes.

Un djinn est une créature qui apparaît dans le Coran. En français, ils sont souvent traduits par le mot « génies », notamment dans les traductions des contes « Les Mille et Une Nuits », par exemple.

Dans l'islam, ils sont décrits comme ayant été créés par Dieu, comme les anges, mais avec leur libre arbitre, c'est-à-dire capables de choisir entre le bien et le mal, comme les hommes (ce dont les anges sont incapables, car ils sont bons par nature). Les djinns peuvent donc être bons ou mauvais, même si la plupart de ceux qui sont décrits sont, en fait, mauvais. Iblis (ou Iblîs, Éblis selon les transcriptions) est le plus connu des djinns, c'est celui qui s'est opposé à Dieu, et le chef de tous les mauvais djinns.

Les djinns sont en général invisibles. Ils sont l'équivalent des démons dans le christianisme.

Des djinns apparaissent dans plusieurs des légendes racontées par Shéhérazade dans les Mille-et-une Nuits : Dans « Aladin et la lampe merveilleuse », Aladin trouve une lampe dans laquelle a été enfermé un djinn (génie) ; pour le récompenser de l'avoir libéré, le djinn va exaucer trois de ses vœux.

## **3- Consignes pour le bon déroulement de la séance au cinéma** : cf. plaquette Ciné-enfants.

## **II PRESENTATION de l'HISTOIRE**

- **Résumé** : 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...

- **Histoire détaillée** (suivant les chapitres du DVD)

### **Acte I : l'enfance**

#### ***Chapitre 1 : L'enfance à trois***

Pendant le générique, on entend une berceuse en arabe, puis, après le titre, la caméra montre une vue plongeante sur une femme qui allaite un enfant blond, entre deux lits en bois. Elle appelle « Azur » et il ouvre de grands yeux bleus. Un autre enfant pleure, il a des cheveux noirs et ouvre des yeux marron quand elle appelle « Asmar ». Elle leur apprend à dire « nourrice, maman », puis à chanter une chanson en arabe. (Fondu au noir). Elle couche les enfants et raconte « ...avec les 3 clefs magiques, il délivrera la fée des Djinns » puis elle part. Arrivent deux Djinns qui chantent une berceuse aux enfants, l'un en français, l'autre en arabe [voir au paragraphe 7 le film, 3. la



bande son]. (Fondu au noir).

Le matin, le père d'Azur demande des nouvelles de son fils. La femme coupe une tarte en parts égales et raconte l'histoire de la fée des Djinns. Elle décrit le palais où est emprisonnée la fée, le lion écarlate, l'oiseau Saïmourh, le passage secret... (Fondu au noir).

### **Chapitre 2 : Le père** 6 minutes 45

Le père d'Azur sépare les deux enfants à plusieurs reprises quand ils se chamaillent. Il décide de prendre en main l'éducation d'Azur : leçon de danse, punition sans manger, leçon d'équitation. Il présente à Azur un précepteur, chez qui il part, sans même avoir eu le temps de dire au revoir à la nourrice. Le père chasse la nourrice et son fils, avec juste ce qu'ils ont sur le dos. (Ciel d'orage. Fondu au noir).



### **Chapitre 3 : La fin de l'enfance** 13 minutes 45

Azur a grandi, il déclare à son père : « J'irai dans le pays de l'autre côté de la mer. » Il part en bateau, mais c'est la tempête.

## **Acte II : L'autre pays, les autres**

### **Chapitre 4 : Le vilain pays** 14 minutes 35

Azur se réveille échoué sur une plage, il ne sait pas où il est. Il aperçoit des gens estropés qui s'enfuient quand ils le regardent. En s'approchant d'une maison, les habitants s'enfuient aussi, lui jettent un bâton et des pierres. Un vieil homme lui révèle que les yeux bleus sont maudits, qu'ils portent malheur. Azur décide de partir ; il a faim, chasse un chien pour manger une charogne puis se couche (fondu au noir).

### **Chapitre 5 : L'aveugle, Crapoux, le beau pays** 17 minutes 50

Au réveil, Azur pense que tout est laid dans ce pays, que sa nourrice lui a menti. Lorsque des gens s'approchent, il décide de garder les yeux fermés et, comme il se cogne dans tous les obstacles, on pense qu'il est vraiment aveugle. Arrive alors un personnage : Crapoux, dont l'allure est bizarre et qui propose de guider Azur si ce dernier le porte sur ses épaules. Il ment à Azur quant à sa physionomie et au paysage. Azur dit qu'il pense que sa nourrice est morte, dévorée par des loups. Crapoux révèle alors qu'il est arrivé dans ce pays il y a vingt ans pour délivrer la fée des Djinns. Ils arrivent devant la chapelle de la clef chaude, qu'Azur va trouver grâce au toucher (différence entre chaud et froid sur les carreaux).



### **Chapitre 6 : La ville** 24 minutes 05

Ils arrivent à la ville et on voit un musicien et une chanteuse (silhouettes noires). Crapoux fait la quête. En passant devant le palais, il explique qu'ici, les princesses sont enfermées à vie au fond de leur palais. Il dit que toutes les filles sont moches, alors qu'on voit trois ravissantes jeunes filles (détail des bijoux). Dans le souk, ils traversent le marché des teinturiers (écheveaux bleus, jaunes, rouges). Le muezzin appelle à la prière. . On entend des musiciens. Ils traversent le marché très coloré et Azur sent les épices (poivres blanc et noir, gingembre, noix de muscade, cannelle, piment, boutons de rose, fenouil, coriandre, safran, laurier, graines de sésame, clous de girofle...).



Ils arrivent à la chapelle de la clef parfumée, qu'Azur trouve en montant sur le toit, guidé par l'odeur.

Azur explique à Crapoux qu'il n'est pas dupe de ses mensonges et tromperies et que, si il n'a rien dit jusqu'à présent, c'est parce que sa nourrice lui a appris que ce n'est pas poli de dire à quelqu'un qu'il ment et que c'est un voleur. Crapoux lui redonne des pièces provenant de la mendicité.



Soudain, Azur dit qu'il reconnaît une voix et se dirige vers elle (il fait tomber pour la seconde fois un étal).

### **Chapitre 7 : La veuve Jénane** 32 minutes

Azur s'arrête devant une porte à travers laquelle on entend des voix et dit : « C'est là, c'est la voix de ma nourrice ». Il veut absolument essayer de lui parler. Il frappe à la porte et appelle : « Nourrice, c'est Azur ». La porte s'ouvre, Jénane ne croit pas que c'est Azur : il se fait reconnaître en ouvrant ses yeux bleus et en chantant la berceuse arabe. Elle se jette dans ses bras en disant : « Azur, mon fils ». Elle dit, à propos des superstitions sur les yeux bleus ou le chat noir : « Je connais deux pays, deux langues, deux religions, ce qui fait que j'en sais deux fois plus que les autres ». Elle l'invite à manger et annonce à tout le monde : « Mon fils de l'autre côté de la mer est revenu ». Ils vont vers le jardin (on voit deux silhouettes noires derrière les moucharabiehs). La maison de Jénane a un jardin extraordinaire. Un ballet de servantes apporte, en musique des plats somptueux.



### **Chapitre 8 : Les fils de Jénane** 39 minutes 10

Azur demande des nouvelles d'Asmar et Jénane explique qu'il a grandi et embelli, qu'il doit partir le lendemain pour aller délivrer la fée des Djinn. On entend un bruit de cheval et Asmar arrive. Il n'est pas content de découvrir Azur, mais Jénane lui dit : « Il est notre hôte, sa présence nous honore » et elle explique à Azur qu'Asmar n'a jamais pardonné le mal fait de l'autre côté de la mer. Elle veut financer l'expédition d'Azur. Crapoux se fait annoncer, mais elle ne veut pas l'accueillir



car « Crapoux t'a menti, t'a volé, a dit du mal des gens du pays qui l'abrite. Il a raté sa vie ». Mais Azur trouve que Crapoux l'a aidé. Jénane le laisse entrer chez elle. Il découvre qu'Azur a les yeux bleus et lui-même révèle qu'il a aussi les yeux bleus et qu'il les cache depuis 20 ans. Il précise que, même s'il critique, il aime la ville et qu'ainsi il rassure les gens qui lui donnent de quoi vivre. Il donnera tous les renseignements qu'il a pour aider Azur « Ma vie ne sera pas ratée si Azur gagne ». Jénane habille Azur avec des habits d'Asmar et Crapoux demande un burnous à capuche (pour cacher les yeux d'Azur) et veut qu'Azur rencontre le sage Yadoa puis la princesse Chamsous-Sabah.

### **Chapitre 9 : Le sage Yadoa** 45 minutes 13

Crapoux et Azur partent. Azur rencontre le sage Yadoa, qui lui parle en français. Il enseigne le grec et l'hébreu à la princesse. Il y a un astrolabe dans son bureau. Il ouvre un livre avec des enluminures et prédit : « prend garde aux autres prétendants, aux brigands, aux chasseurs d'esclaves, au lion écarlate, à l'oiseau Saïmourh. Il faudra se charger de viande, trouver dans la falaise noire les failles qui sont des entrées vers les portes qui amènent dans la grotte des ténèbres ou dans la salle des lumières ».



### **Chapitre 10 : La princesse Chamsous-Sabah** 48 minutes 25

Azur entre dans le palais de la princesse (voir architecture, décors ; partie noir et blanc ou couleurs). La princesse est très jeune, tous les hommes de sa famille sont morts empoisonnés ou tués au combat. Elle lui donne : une fiole à brouillard d'invisibilité, un bonbon qui permet de parler aux fauves, une plume bleu pour l'oiseau. Azur voit l'observatoire astronomique de Yadoa. Elle précise qu'elle a donné les mêmes accessoires à Asmar. Elle lui conseille : « C'est votre vaillance qui compte. Arrivé devant la porte, servez-vous de votre cœur. » Avant qu'Azur ne parte, elle lui, chuchote quelque chose à l'oreille et saute de joie. (Fondu au noir).

### **Chapitre 11 : La ville, la nuit** 54 minutes 05

Azur est de retour chez Jénane. Asmar arrive. Ils partiront ensemble demain. (Fondu).

Azur veut découvrir la ville. Il récupère la princesse qui sort de son palais par une fenêtre. Elle court partout. Elle ne sait pas ce qu'est la terre, ni ce qu'est un chat (noir). Elle découvre un arbre et monte dedans. On voit sa silhouette et celle d'Azur dans la nuit étoilée. Elle décrit la ville avec la mosquée, l'église, la synagogue. Au retour, ils sont poursuivis par des brigands et se réfugient chez Jénane. Azur attire ensuite leur attention tandis qu'Asmar reconduit la princesse dans son palais.

### **Acte III La quête**

#### **Chapitre 12 : L'expédition à deux** 1heure 01

Asmar (cheval noir) et Azur (cheval blanc) partent et Jénane leur donne des pigeons voyageurs pour qu'ils l'informent, chaque jour, du lieu où ils se trouvent. Comme ils sont suivis, ils utilisent le brouillard d'invisibilité pour semer leurs adversaires. Ils arrivent devant la montagne (restes d'une église), Asmar lâche un pigeon puis ils se séparent et prennent chacun une route différente. On entend des cris : Asmar est attaqué. Azur vient à son secours. Au cours de l'attaque, tous les pigeons s'envolent, Azur est blessé et Crapoux lui sauve la vie. Asmar soigne Azur. Les pigeons reviennent chez Jénane et elle voit une tache de sang.

#### **Chapitre 13 : Le lion écarlate** 1heure 6 minutes 19

Crapoux porte une pièce de viande qu'il trouve trop lourde. On entend un animal rugir et Crapoux veut qu'ils abandonnent. Il se sauve. Azur mange le bonbon et rugit, il donne la viande au lion écarlate puis monte sur son dos. Le lion traverse le désert, survolé par l'oiseau qui transporte Asmar.



#### **Chapitre 14 : Les chasseurs d'esclaves** 1H 9 minutes 05

Azur et Asmar arrivent en même temps, l'un au pied, l'autre au sommet de la falaise noire. Azur ferme les yeux et trouve, au toucher, une faille pour entrer. Il trouve Asmar enchaîné avec d'autres personnes par les marchands d'esclaves. Asmar guide, en français (pour ne pas être compris par les marchands) Azur vers une porte secrète, mais il est blessé et abandonné par les marchands. Azur revient le chercher, le porte sur ses épaules et repasse par la porte secrète. Azur le soigne, le met sur ses épaules et ils arrivent aux portes, puis au pont (franchi grâce à un saut que fait Azur).

#### **Chapitre 15 : Vers la fée** 1H 15 mn 05

Ils arrivent à la porte du feu et Azur passe grâce à la clef chaude, puis à la porte des gaz neutralisés par la clef parfumée. Devant la porte de fer, c'est Asmar qui donne la clef coupante. Devant la dernière porte, Azur hésite alors qu'Asmar croit qu'il va mourir. Ils rentrent, sont dans les ténèbres.

#### **Chapitre 16 : La fée des Djinns** 1H 17 mn 34

Une voix dit : « Tu as gagné ». On entend de la musique et des lumières s'allument. Azur libère la fée des Djinns (habillée en bleu). Asmar dit : « Adieu, frère », mais Azur crie : « C'est mon frère qui a gagné, sauvez-le ». La fée appelle des Djinns qui soignent et habillent les deux héros en princes (Asmar en rouge et bleu et Azur en blanc). Le fée envoie l'oiseau chercher Jénane qui pleure en croyant que ses fils sont morts.



#### **Chapitre 17 : Les huit juges** 1H 21 mn 35

La fée veut savoir lequel des deux l'a sauvée, mais Azur et Asmar se renvoient le mérite.

L'oiseau part chercher la princesse, qui, pendant ce temps apprend à danser dans son palais. Comme Azur et Asmar recommencent à attribuer à l'autre tout le mérite, la princesse déclare, qu'à la place de la fée, elle les épouserait tous les deux. Yadoa arrive à son tour, même



en étant un sage, il ne peut trancher. Crapoux arrive et voudrait prendre leur place. La fée des Djinn appelle alors sa cousine, la fée des Elfes (habillées en blanc) qui déclare qu'il faut prendre le temps de se connaître. Ils doivent danser ensemble : Yodoa et la princesse, Crapoux et Jénane, le couple blanc, le couple bleu. La fée des Elfes dit qu'elle est fascinée par Asmar et la fée des Djinn préfère Azur. Ce sont des couples des contraires et Crapoux dit que c'est une solution d'avenir. Tout le monde rit (musique joyeuse).

Pendant le générique de fin, on entend la chanson arabe de Jénane. Entre les noms, on voit des petits dessins de couleur (fleurs, arbres, pièces, tartes, pigeons, papillon, grenouille, fruits...)

### III A PROPOS DU FILM :

#### 1) Le réalisateur : Michel OCELOT

##### - Parcours

Né en 1964 sur la Côte d'Azur, de parents enseignants, Michel Ocelot passera une partie de son enfance en Guinée. Cette période l'a profondément marqué et il en garde le souvenir d'un monde harmonieux d'une grande beauté. A son retour en France, à Angers, il se considère comme « un émigré malheureux ».

Après des études d'art à l'école des Beaux-Arts de Rouen, il intègre l'école nationale supérieure des arts décoratifs à Paris puis s'envole pour Los Angeles (California Institute of the Arts). Ses débuts dans la profession sont marqués par la réalisation de *Gédéon*, en 1976, une série pour la télévision. Mais les difficultés rencontrées au sein de la production convainquent Michel Ocelot de travailler en indépendant. Il s'attelle ainsi à la réalisation d'un court-métrage personnel, *Les trois inventeurs*, achevé en 1979, une œuvre d'une profonde originalité dans laquelle le réalisateur manifeste les qualités et les choix esthétiques (délicatesse de l'animation, raffinement pictural) qui caractériseront l'ensemble de son œuvre. L'histoire de cette famille victime de l'obscurantisme de leurs contemporains, animé en papier gaufré, représente aux yeux de Michel Ocelot, son chef d'œuvre à ce terme.

Ses courts métrages suivants seront régulièrement distingués par des sélections et des prix dans les festivals internationaux : César pour *La Légende du pauvre bossu* (1982), sélection officielle au festival de Cannes pour *Les quatre vœux* (1987) notamment. Michel Ocelot revient à la réalisation pour la télévision en 1986 avec *La princesse insensible* puis *Ciné Si* en 1989 : un cycle de courts-métrages en ombres découpées auquel *Les contes de la nuit* succède en 1992. L'année suivante, le producteur Didier Brunner lance Michel Ocelot dans l'aventure du long métrage. Réalisé dans la précarité, le dessin animé *Kirikou et la sorcière*, inspiré de l'enfance africaine de son auteur, est achevé en 1988. Il est récompensé par le Grand prix international du film d'animation au festival d'Annecy en 1999. Le réalisateur passe subitement d'un quasi-anonymat à la reconnaissance publique. Les sollicitations se multiplient : Michel Ocelot adapte les courts-métrages de *Ciné-Si* pour une sortie en salles sous le titre *Princes et princesses* en 2000. En 2005, il réalise une nouvelle aventure de Kirikou pour le cinéma, *Kirikou et les bêtes sauvages*. En 2006, il choisit de travailler en 3D pour son film *Azur et Asmar*.

##### - Questions posées à Michel Ocelot :

Qu'est-ce qui vous a inspiré l'histoire d'*Azur et Asmar* ?

Michel Ocelot : « C'est une question qui me tient particulièrement à cœur : tous ces gens qui se méprisent et se combattent, à travers le monde, au lieu de s'entendre, tout simplement, ce qui serait plus rationnel et agréable. Je pensais dans un premier temps évoquer la guerre entre la France et l'Allemagne, ou inventer deux peuples ennemis. Mais j'ai renoncé à donner une guerre, même en dessin animé. Et j'ai pensé à un sujet immédiat : la vie quotidienne en Europe, avec l'animosité entre citoyens de souche et citoyens récents. J'ai pensé aussi plus largement aux mauvais rapports

Occident/Moyen-Orient. J'y ai ajouté une célébration de la brillante culture islamique du Moyen Âge. En tant que Français, j'ai cru devoir diriger le projecteur sur le Maghreb. Mais j'évoque aussi d'autres régions du Moyen- Orient que j'admire. »

Pourquoi avoir choisi de situer l'action de votre film au Moyen Âge ?

M. O. : « Pour aborder un sujet brûlant, il vaut mieux en faire une fable qui se passe ailleurs. Et c'est facile, avec le Moyen Âge, de créer un conte de fées, ce que j'aime faire. Et la civilisation que je veux célébrer date en effet du Moyen Âge. Elle a pris à partir du VIII<sup>e</sup> siècle le flambeau de la civilisation que l'Europe avait lâché avec l'écroulement de l'Empire romain, une civilisation qui nous est revenue peu à peu par l'Andalousie et la Sicile musulmanes, enrichie d'éléments syriaques, mésopotamiens, persans, indiens, chinois. La scène d'ouverture, qui montre le blond Azur tétant sa nourrice très brune, évoque ces siècles pendant lesquels l'Occident a « tété » l'Orient. »

Le fait de partager une histoire commune n'empêche pourtant pas Crapoux de critiquer le Maghreb, ni Asmar de rejeter son « frère » français...

M. O. : « Crapoux représente celui qui se tient mal à l'étranger et qui ne sera jamais heureux. Son attitude est imbécile, tout comme celle d'Azur lorsqu'il décide de devenir aveugle, car il est alors incapable de découvrir les beautés du Maghreb et de se lier avec les autres. J'ai fait preuve de la même bêtise lorsque j'avais quinze ans ! Après une enfance passée à Conakry, une petite ville bienveillante, dans une sympathique école communale, je me suis trouvé à Angers, une grande ville sous un ciel gris, dans un immense lycée, dont je ne connaissais pas les codes. J'ai tout rejeté systématiquement pendant dix ans, au lieu d'être heureux. Asmar, quant à lui, rejette les autres en bloc, prêt à punir des innocents parce que d'autres lui ont fait du mal. Ce n'est pas mieux. »

La fraternité qui naît finalement entre Asmar et Azur, au-delà des liens du sang, est-elle pour vous le symbole d'une fraternité possible entre tous les hommes ?

M. O. : « Oui, j'y crois très fort. Partout dans le monde, les peuples ont tendance à se faire la guerre, mais aussi à s'aimer, à vouloir être amis par dessus les frontières. Au fil de leurs aventures, Azur et Asmar risquent leur vie l'un pour l'autre, et devant les chasseurs d'esclaves, ils prennent pleinement conscience de leur fraternité. »

Avez-vous pensé aux enfants en écrivant cette histoire ?

M. O. : « Non, je ne pense jamais aux enfants (presque)... C'est mon secret ! Je leur plais parce que je ne travaille pas pour eux : personne n'aime être pris pour un bébé, quel que soit son âge. S'ils ne comprennent pas tout ce qu'il y a dans mes films, ce n'est pas gênant. Ils sont habitués à ne pas tout comprendre dans la vie quotidienne, et ce qu'il leur faut, ce sont de nouvelles choses à assimiler, tous les jours »

Quels sont les messages que vous souhaiteriez néanmoins qu'ils 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 ! »

Michel Ocelot explique : « Mes films sont des contes parce que je n'aime pas les tranches de vie réalistes ». « Les gens qui n'entendent pas toutes ces guerres, tous ses massacres, toutes ces haines dans le monde m'épuisent. La tolérance devient le sujet central de son récit dans lequel il célèbre la civilisation islamique médiévale « ouverte et brillante, sympathique et riche ».

## **2) Ce qu'ils en disent :**



« Il y a quelques années, Michel Ocelot, l'auteur du désormais légendaire Kirikou, nous avait prévenus qu'il préparait un film sur «comment être ou ne pas être un sale immigré dans un sale pays». De fait, si son dernier opus, Azur et Asmar, respecte ce programme, il est moins agressif que cet intitulé pouvait le laisser supposer et les enfants peuvent le voir comme un joli conte aux couleurs flamboyantes où deux frères de lait, un Blanc et un Arabe, s'allient pour affronter une série d'épreuves et libérer la fée des Djinns. Un film sur la fraternité et l'éloge de l'hospitalité, nourri de bons sentiments ? Uniquement si l'on tient à tirer ce fil. Car, comme dans ses films précédents, Michel Ocelot surprend et dérange en montrant et faisant entendre ce qui est en général exclu de tout dessin animé. Pire encore : il dérange plutôt dans les deux premiers tiers du film, avant de conclure l'intrigue sur une poursuite et résolution d'obstacles classiques. Audace la plus évidente : le film contient de nombreuses répliques en arabe, sans sous-titre, ce qui est normal, puisqu'il se déroule en grande partie dans un pays arabe, à l'époque médiévale. Rassurons les adultes non arabophones : ce qui est énoncé est compréhensible dans le contexte mais plonge le spectateur en terrain étranger plutôt que conquis. (...) Dans ce dessin animé où les méchants sont éliminés à coups de gigot sans qu'une goutte de sang coule, la plus grande violence est existentielle : elle ravive chez le spectateur l'expérience d'être un indésirable ». Anne Diatkine.

Libération – 25 octobre 2006

« Comme dans Kirikou, Ocelot se moque des modes en général et en particulier de celle du second degré, qui règne désormais sans partage sur tous les écrans. Azur et Asmar est un conte classique : une série d'épreuves et, au bout, une morale clairement assumée. Ici, un vibrant humanisme, un plaidoyer sans ambiguïté aucune en faveur de la tolérance. Une denrée simple, mais de plus en plus rare, presque désuète, dans l'animation comme ailleurs ». Cécile Mury Téléràma n°2963 – 28 Octobre 2006

« (...) Une jolie virée dans un monde chatoyant et féérique, dangereux également mais ô combien merveilleux. (...) » Crossroads n°47

« (...) Après les contes africains, Ocelot s'est décidé à restituer les beautés de la culture arabo-andalouse, l'une des plus tolérantes qui n'ait jamais existé. Digne des Mille et une nuits, Azur et Asmar est un enchantement permanent, qui ne fait jamais injure à notre intelligence. Pétrie d'humanisme, sa fable possède en effet des accents très contemporains dans sa confrontation entre deux cultures. Alternant le français et l'arabe dans le dialogue, sans que cela ne nuise jamais à la compréhension du film, Ocelot démontre de façon merveilleuse que la langue ne saurait constituer un obstacle pour qui veut vraiment apprendre à connaître l'autre ». <http://www.lexpress.ch>

## **IV PISTES D'EXPLOITATION (après la projection):**

### **A- RESTITUTION**

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

**1. Raconter l'histoire** avec ses propres mots, améliorer la compréhension du récit, effectuer un découpage de l'histoire et rédiger collectivement un résumé.

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.

Le récit comporte 5 parties qui définissent les éléments d'un conte :

La première partie « L'enfance » se situe en Europe et installe une situation initiale plutôt réaliste : les deux garçons sont élevés par Jénane (la nourrice d'Azur et la mère d'Asmar) dans un strict respect d'égalité. Mais la rivalité et l'injustice s'installent à cause de la différence de condition des personnages (le père d'Azur, châtelain et Jénane, servante). L'action est complètement lancée lorsque Jénane et Asmar sont chassés du château. Cette séparation constitue le premier élément modificateur. Après une ellipse importante, Azur, qui a grandi, entreprend d'aller délivrer la Fée des djinns.

La deuxième partie « De l'autre côté de la mer » plonge Azur dans ses premières péripéties : pauvre et rejeté à cause de la couleur de ses yeux, il décide de les fermer désormais et devient un mendiant aveugle. Cette situation rappelle davantage le roman d'apprentissage que le conte de fées. Avec Crapoux, compère rusé qui, lui, feint d'être paralysé, Azur trouve cependant deux des trois clefs destinées à le conduire jusqu'à la fée.

Dans la troisième partie « Les retrouvailles avec Jénane et Asmar », les premières difficultés disparaissent, les retrouvailles constituant un premier élément de résolution. Azur est sorti de la misère et peut avec Asmar continuer sa quête.

La quatrième partie « Les épreuves » plonge les deux héros dans une suite de péripéties dignes des meilleurs récits d'aventures et plus classiquement dans l'univers merveilleux des contes de fées. Attaque de brigands, rencontre d'animaux fabuleux, énigmes exigent des héros courage physique et bon sens.

La dernière partie « Un dénouement heureux » rassemble enfin tous les personnages et s'achève dans un grand final, sur une note d'humour, à l'instar des grandes fées musicales.

➤ **Activités** : raconter l'histoire et en retrouver les différentes parties  
Montrer qu'il y a plusieurs genres littéraires dans cette histoire.

## **2. Travailler sur le conte** : créatures étranges, les contes et les enfants, les contes au Moyen-âge

L'Europe et le monde arabe au Moyen-âge accordent beaucoup d'importance aux contes qui sont une façon de transmettre des valeurs de génération en génération. Ils sont issus de la tradition orale. Les contes parlent de l'harmonie (exemple en Espagne), du courage, du savoir et de la foi. Ils abordent aussi la vie des Arabes : vie privée (mariage, dot...) ou vie publique (hospitalité, commerce...)



Dans le film, deux animaux fabuleux interviennent :

- Le lion, roi des animaux. Dans le film, c'est un lion écarlate.

- Le Saimourh (ou Simorgh) oiseau mythique des contes persans (Iran actuel) dont les couleurs et les griffes ont été inventées par Michel Ocelot.

Dans le film d'animation iranien, ***Le corbeau et un drôle de moineau***, on fait référence à cet oiseau. Ce film est inspiré du Langage des Oiseaux, épopée mystique de « Farud-ud-din Attar » (poète et mystique soufi de la Perse du XII-XIII<sup>ème</sup> siècle). Le récit conte la quête de tous les oiseaux pour aller à la rencontre de leur oiseau roi, Simorgh. Après avoir traversé les sept vallées, seuls les trente survivants auront l'accès à l'ultime révélation : Simorgh est leur propre essence, jusqu'alors enfouie au plus profond d'eux-mêmes.

Les djinns appartiennent aux traditions arabes anciennes (cf. paragraphe I, 2- bande annonce). Ils seraient nés du feu le plus pur. Invisibles la plupart du temps, ils peuvent apparaître sous forme d'animaux ou d'hommes et vivent dans des lieux déserts, les oasis ou les forêts. **Dans le film**, ils ont un nez pointu et des ailes de papillons.



#### ➤ **Activités :**

- Montrer qu'il s'agit bien d'un conte : « Il était une fois deux petits garçons qui deviennent des princes... » On y retrouve tous les éléments d'un conte (état initial, élément perturbateur, épreuves, dénouement heureux), Il y a tous les ingrédients du conte : de la magie (clefs magiques, une princesse enfermée dans son château, des fées, des elfes, des djinns...)
- Comparer avec d'autres contes :

Livres : *Mille ans de contes arabes* de Jean Muzi, éditions Milan ; *Les Mille et Une Nuits* (le film se passe dans un décor de Mille et Une Nuits).

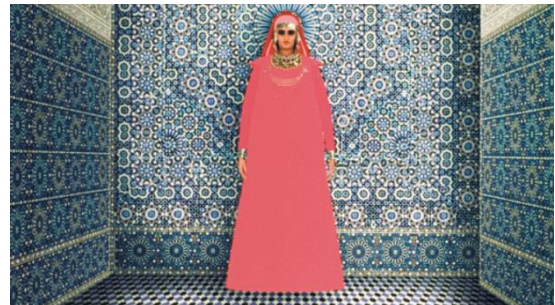
- Définir des termes : nourrice, djinns, elfes, précepteur, superstitions, souk, muezzin, moucharabieh, burnous à capuche, astrolabe, observatoire astronomique, mosquée, église, synagogue, marchand d'esclave...

### **3. Les personnages :**

- **Définir et caractériser les personnages principaux.** : Qui sont-ils ? quelles actions font-ils ? que disent-ils ? Quelles sont leurs valeurs ?....

Azur et son père, Asmar et sa mère : Jénane, Crapoux, la princesse Chamsous-Sabah, le sage Yadoa.

\* **La Nounou** ou la veuve Jénane : c'est elle qui a nourri les 2 bébés, dont son fils Asmar et les a vus grandir. Elle leur a raconté l'histoire de la fée des Djinns. Ensuite, après avoir été chassée avec son fils, elle est devenue riche et Azur la retrouve dans le pays au-delà des mers. Elle aidera Azur et Asmar, devenus princes à partir à la recherche de la fée des Djinns.



#### \* **Les deux héros :**

AZUR : c'est le fils du châtelain, il est blond et a les yeux bleus.

ASMAR est le fils de la nourrice, il a la peau colorée et les yeux bruns.

Les 2 enfants sont élevés comme des frères, mais ils seront séparés par le père d'Asmar.

Ils se retrouveront dans le pays au-delà des mers et seront rivaux pour délivrer la fée des Djinns.

Finalement, ils réussiront car ils vont coopérer.



\* **Le Père** : il est sévère et il souhaite que son fils reçoive une bonne éducation. Il ne veut pas qu'il reste avec Asmar. Il ne s'occupe pas de ce que pensent les autres.

\* **Crapoux** : Il tire son nom de ses attitudes corporelles et de ses grosses lunettes qui le rapprochent du crapaud. C'est un étranger par rapport au pays où il vit. Il ne veut pas montrer qu'il a les yeux bleus car c'est censé porter malheur. Il aidera beaucoup 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 (babouche), pas de gris (couleurs vives), pas de pistole (monnaie locale), pas de cloche (appel à la prière par le muezzin), pas de pipo (musiciens locaux), pas de cassoulet (couscous), pas de moutarde (épices), pas de percheron (cheval arabe)

\* Le sage **Yadoa** prodigue des conseils à Azur.



\* La princesse **Chamsous- Shaba** permettra, grâce à des objets donnés, qu'Azur soumette le lion écarlate et Azur l'oiseau Saïmourh.

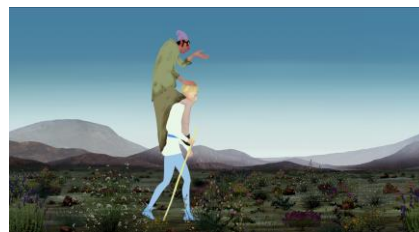
\* **La fée des Djinns et la fée des Elfes**. A la fin, se reconstituent des couples « mixtes ».



- **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 ?



\* Ceux qui vont aider Azur et Asmar tout au long de l'histoire : la princesse Chamsous-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 Saïmourh (présent dans la culture orientale), le sage Yadoa.



\* 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.

\* 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...

### • La place des femmes

\* Les femmes dans le film

- Jénane est à la fois mère, nourrice, servante, riche commerçante. Cette diversité n'altère en rien sa grandeur d'âme et les valeurs qu'elle défend faites de générosité, d'ouverture d'esprit et de compréhension de l'autre. Elle transmet un message de tolérance

- La princesse Chamsous-Sabah malgré son jeune âge représente la soif de connaissances et la curiosité face à la richesse du monde. Elle porte un regard neuf sur les choses et fait partie des personnes qui aident les héros. Elle est pleine de malice, de vivacité intellectuelle

- Les fées représentent l'amour et le couple épanoui



\* Les femmes au Moyen-âge et dans les pays arabes

Au Moyen âge, les femmes n'ont pas le choix : leur destin est d'avoir le plus d'enfants possible (la mortalité infantile est élevée), des garçons de préférence. Elles sont souvent mariées par leurs parents, vers 13 ans, à un homme qu'elles n'ont jamais vu...

Dans le film, les femmes sont des femmes modernes qui agissent sans demander la permission aux hommes.

Aujourd'hui, les pays arabes sont partagés entre les traditions qui maintiennent les femmes et infériorité et la modernité, qui les voient prendre des responsabilités et choisir leur vie.

Il existe, partout dans le monde, une inégalité des droits entre les hommes et les femmes.

### • La famille et l'éducation

Au Moyen-âge, en Orient comme en Occident, les enfants sont les rois de la famille. Mais leur avenir dépend beaucoup de la richesse de leurs parents.

Dans la famille arabe médiévale, l'enfant est laissé avec sa mère jusqu'à l'âge de 5 ou 6 ans (avec les tantes et les servantes aussi, monde féminin). Ensuite le père prend en charge son éducation, souvent avec sévérité et, vers 16 ans, il est considéré comme adulte. Le garçon est toujours mieux traité que la fille.

**Dans le film**, le père suit ce schéma d'éducation et retire Azur à l'influence de la nourrice pour lui donner une éducation plus conforme à son rang.

Si l'enfant est orphelin au moment de sa naissance (mortalité importante des femmes lors de l'accouchement) il a une nourrice. On parle alors de frères ou sœurs de lait pour les enfants qui ont la même nourrice (les liens peuvent être aussi importants que les liens du sang entre frères et sœurs). C'est le cas pour Azur et Asmar qui deviennent comme des jumeaux. (Lorsqu'Azur arrive chez Jénane, il a la même taille qu'Asmar).

Aujourd'hui, la nourrice est appelée assistante maternelle.

#### **4. Les Lieux :**

➤ Retrouver les différents lieux :

- la maison de la nourrice au début ; puis son palais
- la riche maison du père puis celle du précepteur
- le bateau et l'échouage sur la plage
- le pays au-delà des mers : marché coloré, riches maisons, palais de la princesse Chamsous-Sabah, chapelle de la clef chaude, chapelle de la clef parfumée...
- le cabinet de travail de Yadoa avec l'astrolabe
- la ville la nuit avec les silhouettes noires découpées d'Azur et la princesse
- les lieux traversés pour arriver jusqu'à la fée des Djinn, forêt, falaise, grottes, portes à ouvrir...



➤ Certains lieux sont inspirés de monuments réels :

- Le jardin de Jénane de l'Alhambra de Grenade (Cour des Lions)
- Le palais de la fée des Djinn de la Mosquée Bleue d'Istanbul, de l'Eglise Saint Sophie
- Le palais de la princesse de la mosquée de Cordoue.

## **B- AUTRES PISTES**

### **1. Découvrir l'âge d'or du monde musulman**

Le film, dont l'action principale se déroule dans un pays du Maghreb au Moyen Âge, présente une civilisation arabe en plein essor. L'étude de ce contexte historique permettra également d'évoquer les trois religions monothéistes, mais aussi de découvrir les sciences, les lettres et les arts islamiques.

#### **- La naissance de l'Islam**

À la fin du VI<sup>e</sup> siècle, l'Arabie est un vaste territoire de steppes et de désert, peuplé de diverses communautés, nomades (Bédouins) au Nord et sédentaires au Sud.

Elle constitue un lieu de passage obligé pour les caravanes, qui transportent des marchandises venues des Indes, d'Éthiopie, de Chine, d'Égypte, etc.

Au carrefour de ces routes commerciales, La Mecque s'impose comme le centre économique, culturel et religieux de toute la péninsule. C'est dans cette ville, vers 570, que naît Muhammad (Mahomet), futur fondateur de l'Islam. La tradition musulmane indique qu'à l'âge de quarante ans,

celui-ci reçoit la visite du messenger d'Allah (mot arabe désignant Dieu) : l'ange Djibril (Gabriel), qui lui révèle sa mission de Prophète. Mais ce sont des communautés hostiles, pour la plupart polythéistes, que Muhammad tente de convertir à la croyance en un Dieu unique. Chassé de La Mecque, il doit alors s'installer à Médine en 622 afin de poursuivre ses prédications. Neuf ans plus tard, il obtient finalement la reddition de sa ville natale et en devient le chef religieux et politique. Après sa mort, en 632, ses disciples transcrivent son enseignement dans un livre qui deviendra le code de la culture islamique : le Coran.

### **- L'expansion du monde musulman**

Poursuivant l'oeuvre du Prophète, les califes qui succèdent à Muhammad lancent leurs armées à l'assaut des Empires byzantin et perse. En un peu plus d'un siècle, ils conquièrent ainsi un vaste territoire s'étendant de l'Espagne aux plaines d'Asie, dans lequel se diffusent la religion islamique et la langue arabe. D'importantes villes sont construites, telles que Bagdad ; d'autres prennent un essor nouveau, comme Cordoue, Kairouan ou Damas. On y bâtit des mosquées et de somptueux palais, où résident califes, émirs ou riches marchands. Les populations soumises, mais aussi des esclaves venus d'Europe, d'Asie ou d'Afrique, participent au développement fulgurant du monde musulman.

Au Moyen-âge, les populations conquises par les Arabes ne sont pas obligées de se convertir à l'Islam. Ceux qui croient en un dieu unique sont tolérés et vivent avec les Arabes.

**Dans le film**, lorsque la princesse découvre la ville, de nuit avec Azur, elle décrit ce qu'elle voit dans la ville : la mosquée, une église, une synagogue.

### **- Le triomphe du commerce**

Les marchands arabes, qui contrôlent les routes commerciales entre l'Orient et l'Occident, importent et exportent des produits en provenance du monde entier : soieries et porcelaines de Chine, épices et pierreries d'Inde, or et bois précieux d'Afrique... Dans les souks des villes se vendent des produits de consommation courante, mais aussi des objets luxueux issus de l'artisanat local. Les brocarts tramés d'or de Damas, les mousselines de Mossoul, ou encore les tapis tissés de Fès acquièrent une grande renommée et attirent ainsi les acheteurs lointains. Le dinar en or et le dirham en argent deviennent la monnaie de ce commerce florissant.

#### **➤ Activités :**

- Situer les pays du Maghreb sur un atlas. Découvrir, à l'aide du film et de photographies récentes, leurs caractéristiques géographiques (climat, végétation, habitats...) et les modes de vie de leurs habitants (nourriture, vêtements...).

- Évoquer la période historique où se déroule l'intrigue. Rechercher des traces du Moyen Âge dans l'environnement proche des élèves (ex. : église, château).

## **2. Arts visuels**

### **- Un art nourri d'influences multiples**

Le développement de l'art islamique témoigne également de la prospérité de l'Empire. Il doit son originalité à une inspiration nourrie d'influences persanes, byzantines, hindoues... On retrouve ses éléments emblématiques dans l'architecture des mosquées, des forteresses ou des palais : colonnes de marbre aux corniches sculptées, arcs et portiques aux courbes variées, incrustations géométriques de briques, de mosaïques ou de faïences... Cet esthétisme architectural est également mis au service d'un art de vivre très raffiné. Ainsi, derrière des façades austères et sans fenêtres, les palais abritent une grande cour intérieure (patio) agrémentée d'une fontaine, où l'on vient se reposer et se rafraîchir. Les nombreuses salles qui entourent cet espace sont décorées de tapis précieux, d'objets d'art et de tissus chatoyants. Un grand jardin clos, planté d'arbres fruitiers et de fleurs parfumées, complète ce décor de rêve.

### ➤ Activités :

- Observer les représentations de l'art islamique dans le film (architecture, décoration, arts du quotidien). Effectuer des recherches en bibliothèque 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 forme 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.



### 3. Éducation civique

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

### 4. Les sciences

Vers l'an mille, les Européens avaient près de 200 ans de retard sur les connaissances scientifiques qu maîtrisaient les Arabes.

A l'époque du monde arabe médiéval, les plus grandes avancées scientifiques sont : en médecine, la découverte de la circulation du sang dans les poumons ; en astronomie l'invention de l'astrolabe universel qui facilite la navigation en mer (11<sup>ème</sup> siècle) ; en mathématiques, l'apparition de l'algèbre... L'astronomie était importante car il fallait pouvoir déterminer la direction de la Mecque pour prier ; calculer le moment des cinq prières quotidiennes ou connaître le cycle de la lune pour établir le calendrier lunaire.

Au 10<sup>ème</sup> siècle, la ville de Cordoue possède une bibliothèque de 600 000 livres et manuscrits.

**Dans le film**, Azur découvre, dans le palais de la princesse Chamsous-Sabah, une carte des étoiles et un observatoire astronomique.



## C- ANALYSE FILMIQUE

**1- Le travail de Michel Ocelot** : Pour réaliser son film, Michel Ocelot procède par étapes. « La première chose que je fais physiquement, c'est l'écriture. Et, tout en écrivant, j'ai des images et des croquis dans la tête ». Ensuite, il enrichit son propos en puisant dans sa documentation. Les décors, les costumes et les paysages, apportent à son film un raffinement esthétique exceptionnel.



Il s'est entouré de collaborateurs venant d'une trentaine de pays différents.

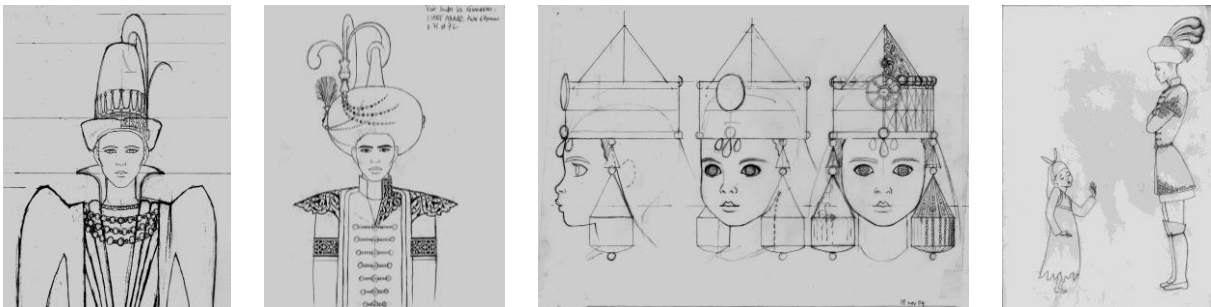
En outre, pour une documentation rigoureuse, il s'est rendu dans les pays du Maghreb. Pour l'aspect architectural, il s'est inspiré des mosquées d'Istanbul et de monuments d'Andalousie. Les costumes ont été imaginés à partir de modèles issus de la civilisation persane du XVI<sup>ème</sup> siècle. Il s'est également nourri de peintures européennes : Flamands et miniaturistes français du XV<sup>ème</sup> siècle.

**2- C'est un film d'animation qui utilise la technique de l'animation informatique en trois dimensions (3D)**, alors qu'un dessin animé comme *Kirikou* part de milliers de dessins (500 000) faits à la main sur du papier. Pour le film *Azur et Asmar*, il y a des dessins sur papier au départ (13 000), puis on en fait des marionnettes sur ordinateur (ils sont numérisés) : on les voit sur l'écran et, avec la souris on les fait tourner, bouger peu à peu comme lorsqu'on dessine. La mise en couleurs se fait grâce à un logiciel. Les décors et les détails peuvent être extrêmement travaillés afin de reproduire la beauté de l'architecture et de l'art décoratif du monde arabe. Des détails de bijoux ou de broderies ont été possibles par cette technique.

Le travail par ordinateur permet de faire des effets spéciaux et d'ajuster l'image et le son.

➤ **Activité** : comparer l'animation en 2D (*Kirikou*) et en 3D (*Azur et Asmar*).

Ci-dessous : des dessins pour les personnages d'*Azur*, *Asmar*, la princesse *Chamsous-Shaba*.



**3- Essayer de dégager les caractéristiques du «style» de Michel Ocelot**, à travers ses diverses oeuvres: *Kirikou 1 et 2*, *Princes et Princesses*, *Azur et Asmar*.

- Importance des silhouettes : dans le film *Princes et Princesses*, c'est du théâtre d'ombres. On retrouve aussi dans *Azur et Asmar* des passages à contre-jour (chapitre 6, le musicien et la jeune femme qui chante ; chapitre 7, le passage devant les moucharabiehs ; chapitre 11, les silhouettes d'*Azur* et de la princesse dans l'arbre).



- Raffinement et beauté des images : architecture et art décoratif du monde arabe ; bijoux des femmes ; les marchés très colorés qui suggèrent une variété des saveurs et des mélanges sucrés-salés. De même, la



représentation de la forêt est colorée, on peut comparer avec celle de Kirikou et les bêtes sauvages (à droite)

- Représentation des femmes : on peut faire le parallèle entre Jénane dans son palais et Karaba la sorcière de Kirikou ; elles sont toutes les deux belles et puissantes. Pour les mères, on peut comparer Jénane et la mère de Kirikou.

- Importance des couleurs vives et des contrastes colorés: dès le début du film, la robe de la nourrice, les jardins, les marchés, le lion rouge, la robe de la princesse Chamsous-Shaba. Les vêtements contrastés d'Azur et d'Asmar, la robe de la fée des Djinns... ..

#### **4. La bande son**

- Importance des voix et absence de sous-titres (pas de traduction des passages en arabe et du langage du lion) pour permettre aux spectateurs d'entendre et d'écouter la musicalité de la langue. La voix de Patrick Timsit renforce les caractéristiques du personnage de Crapoux.

- Elle comporte des musiques et des bruitages.

La musique originale est de Gabriel Yared.

On entend des instruments traditionnels : guitare, oud, kanoun, percussions... une chanson berbère et des extraits de musique des Gnaouas (Maroc)

L'orchestre de l'Opéra de Lyon joue aussi. Il y a un mélange de musiques de cultures différentes.



- La chanson de Jénane :

« Sabi saghir

Yasir kabir

Yaqtaoul widyan yatfil niran

Wahouwa youkhalles houriyata ljan

ma an ya ichan fi hanan

fi hanan.

Petit enfant

deviendra grand

Il franchira les océans.

Il sauvera la fée des Djinns

Et tous les deux seront heureux

Seront heureux ».

#### **5. Le langage cinématographique**

**a. La notion de plan :** Grandeur des êtres ou des objets de l'espace représentés dans l'image par rapport à la taille de celle-ci. (Gros plan, plan moyen...)

Place de la caméra par rapport à l'objet filmé

Il est possible de les repérer, les classer à partir de photogrammes du film.

Exemples :

- Le passage au très gros plan quand Azur parle à son père, à sa nourrice.

- Le passage du gros plan au plan moyen quand Azur échoue sur la plage.

- Le lion écarlate : très gros plan

**b. La notion d'angle de vue** La plongée : prise de vues dans laquelle la caméra est inclinée sur son axe vers le bas. Lorsque la caméra se situe en dessous du sujet filmé, on parle de contre-plongée.

- Les personnages et les décors sont dessinés en vue de face presque tout au long du film (angle de vue frontal)

- Une vue en plongée : sur un décor en perspective : Azur fait face au lion écarlate

- Une vue en contre-plongée : Azur au pied de la falaise noire

### c. La notion de mouvement de caméra :

- Le travelling : **mouvement** de tout l'appareil de prise de vues. On distingue les travellings : avant, arrière, horizontal, vertical

Horizontal lors de la traversée de la forêt par Azur et Crapoux

Vertical : la princesse et Azur montent dans l'arbre

- Caméra fixe : à la fin de la traversée de la forêt, Azur et Crapoux avancent vers la caméra
- Zoom arrière : Azur se réveille sur la plage

## Ressources :

- **Sites** : [www.michelocelot.fr](http://www.michelocelot.fr) dans lequel on trouve des documents sur tous ses films : dessins, photos, interviews...

Plusieurs sites ont des dossiers PDF téléchargeables, sur le film : Académie de Lyon, Académie de Reims, Académie d'Orléans Tours...

### - Livres :

*Jounaïd et l'oiseau du paradis* de Hamed Bouzzine chez Actes Sud junior,

*Le livre des Djinns* de Nacer Khemir chez Syros,

*La couleur des yeux* d'Yves Pinguilly chez Autrement jeunesse.

Revue Milan jeunesse : *Découvre le monde d'Azur et Asmar*, numéro spécial 492

*Sur les traces des arabes et de l'Islam* de Youssf Seddik, Gallimard jeunesse.

Livres sur Azur et Asmar (Nathan) : Le livre théâtre, Le petit album, Le grand album, L'album documentaire, La novellisation (adaptation pour la littérature des aventures de Azur et Asmar).

*Mille ans de contes arabes* de Jean Muzi, éditions Milan

*J'apprends à dessiner les belles lettres* de J. Abarou, Fleurus

*L'ABCdaire de la calligraphie arabe*. Hassan Massoudy. Flammarion, collection poche.

- Le **DVD** présente le film en plusieurs versions (même avec des sous-titres pour les parties en arabe) ; un portrait de Michel Ocelot...

