

Fiche pédagogique «Azur et Asmar»



Long métrage d'animation de Michel Ocelot
France, 2006, 99 mn

Réalisation, scénario et dialogues : Michel Ocelot

Assistant réalisateur : Éric Serre

Décor : Anne-Lise Lourdelet

Son : Thomas Desjonqueres, Cyril Holtz

Auteur de la musique : Gabriel Yared

Langues : Arabe classique et Français

Avec les voix de :

Cyril Mourali : Azur

Karim M'Ribah : Asmar

Hiam Abbass : Jenane, la nourrice

Patrick Timsit : Crapoux

Avertissement : Cette fiche donne des analyses et des propositions, en aucun cas des modèles.

Le réalisateur, Michel Ocelot

C'est en 1998 que le grand public a découvert Michel Ocelot, grâce à l'immense succès de son premier long-métrage *Kirikou et la Sorcière* mais avant cela, il avait réalisé la série *Les Aventures de Gédéon* (d'après Benjamin Rabier) en 1976, *Les Trois Inventeurs* en 1980 puis *La Légende du Pauvre Bossu* (César 1983 du meilleur court-métrage d'animation, Paris).

Michel Ocelot est né en 1943 à Villefranche sur mer mais a passé une partie de sa jeunesse en Guinée, il a suivi des études artistiques ce qui lui donne cette force graphique tout en utilisant des techniques assez simples d'animation. En plus des séries pour la télévision, des courts métrages et clip (Björk) il y a bien sûr les longs métrages : en 2000 *Princes et princesses*, en 2005 *Kirikou et les bêtes sauvages*, en 2006 *Azur et Asmar*, en 2011 *Les contes de la nuit* et en 2012 *Kirikou et les Hommes et les Femmes*.



Dans un entretien avec Lorenzo Recio, il dit : « *Comme tout le monde, j'ai commencé à dessiner à un âge tendre mais moi, je n'ai jamais arrêté. Une des choses que j'aimais, c'était faire des choses avec mes mains, bricoler, trouver des trucs, peindre, découper... Je pense que j'ai commencé à étudier mon métier dès ma naissance, c'est à dire en étant un enfant heureux et très actif...* ». L'art de ce réalisateur qui n'en met pas plein la vue et est à l'opposé des grands studios américains (et du style « Disney »), c'est de donner de l'importance aux thèmes (forts et faibles, pouvoir et souffrance, connaissance et courage...), à l'intelligence et à la parole.

Le film, Azur et Asmar

Au XV^{ème} siècle, une nounou arabe élève Azur, blond aux yeux bleus, fils d'un châtelain, et Asmar son propre fils, brun aux yeux noirs (asmar veut dire brun en arabe). Elevés comme deux frères, les enfants sont séparés brutalement. Mais Azur, marqué par la légende de la fée des Djins que lui racontait sa nourrice, n'aura de cesse de la retrouver, au-delà des mers. Les deux frères de lait, devenus grands, partent alors 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 (le Lion écarlate est une invention de Michel Ocelot, l'oiseau Saïmourh, lui, est un animal mythique des contes persans, l'« oiseau roc » qu'on retrouve notamment lors du second voyage de Sindbad dans les *Mille et une Nuits*).

Le film peut se découper en 3 parties :

1. L'enfance
2. Ailleurs...les autres
3. La quête

On peut aussi faire un découpage plus précis en 5 parties :

1. L'enfance
2. De l'autre côté de la mer
3. Azur retrouve Asmar
4. Les épreuves
5. La situation finale

Dans son fond le film véhicule plusieurs valeurs comme le courage, la politesse et la noblesse de cœur, il invite à quitter ses attaches et faire son apprentissage à travers le monde et il dénonce la superstition. Conte médiéval aux résonances actuelles il nous parle de l'étranger, de l'émigration et de la tolérance.

« Quand les attentats du 11 septembre se sont produits, raconte Éric Serre, l'assistant de Michel Ocelot, nous avons été frappés de stupeur, comme tout le monde, et nous n'avons pas pu travailler pendant deux ou trois jours. L'émotion passée, nous nous sommes vite dit "il faut vraiment faire ce film" car l'importance de ce message de fraternité n'en était que plus grande. »

Message de paix et de liberté également.

Dans sa forme la caractéristique principale du film est la simplicité, autant dire le plus difficile en art. Il fonctionne beaucoup par le principe de symétrie (symétrie de plans, symétrie dans l'image). Michel Ocelot a pris du temps, a bénéficié d'un budget important (2 fois celui de Kirikou), il a tenu à avoir son équipe et la réalisation du film sur un seul lieu. Ce qui au final fait un film : équilibré, limpide et harmonieux.

Les personnages

Azur : Azur est beau, pur et courageux. Il a les yeux bleus et les cheveux blonds. Il a un costume blanc, il est le fils du châtelain

Asmar est brun aux yeux noirs, il est le fils de la nourrice.

La nourrice : Jénane est Sarrasine, c'est la mère d'Asmar. Elle élève les enfants dans l'égalité et le respect et leur raconte l'histoire de la fée des djinns en leur donnant de la tarte. Elle sera chassée du château, elle et son fils

Crapoux est un personnage caricatural. Il est laid, couard et n'aime rien de ce qu'il voit car ce n'est pas habituel et connu de lui, il juge tout trop éloigné de sa culture d'origine ainsi il n'est jamais content.

D'autres personnages : Chamsous Sabah la petite princesse, le sage Yadoa, la fée des Djinns qui a des pouvoirs magiques, la fée des elfes, cousine de la fée des Djinns...

Les contes de fées, contes orientaux...

Les contes de fées trouvent leurs origines dans les mythologies (Pays scandinaves, Grèce, Orient...) ils se transmettent de bouche à oreille par des générations de conteurs lors de veillées populaires.

L'intérêt pour l'Orient apparaît déjà dans la littérature du XVII: on peut citer bien sûr *Le Bourgeois gentilhomme* de Molière, représenté en 1670. La « cérémonie turque » destinée à anoblir M. Jourdain en le faisant « grand mamamouchi » se veut résolument fantaisiste et comique.

Le Bourgeois gentilhomme, Frontispice de l'édition de 1682, par P. Brietart, gr. par J. Sauvé.



Au XVIII^{ème} en France (pas moins de 6500 Contes ont été écrits pendant ce siècle) naît un genre nouveau, c'est l'intérêt du conte d'Orient (Moyen Orient en fait) et le succès va être tel que l'on va assister à une production importante de contes orientaux, ainsi avec la traduction des *Mille et Une Nuits* par Galland (1646-1715), ce savant et voyageur qui avait entendu raconter lors de ses séjours au Proche-Orient nombre de ces histoires, en commence dès 1704 une traduction adaptée aux goûts de son époque. Celle-ci, dont la parution en 12 tomes s'échelonne jusqu'en 1717, connaît très vite un immense succès. Dans *Les Mille et une nuits* comme Shéhérazade reporte chaque nuit l'heure de sa mort par un nouveau récit (le sultan a décidé d'assassiner chaque matin la femme qu'il aura épousée la veille) elle est épargnée car son époux est impatient de connaître la suite du récit commencé la nuit précédente. A cette époque paraissent également les recueils par Pétis de La Croix, avec la publication de la *Bibliothèque orientale* de d'Herbelot, sans oublier la traduction des *Contes et fables indiennes* de Bidpaï. Il s'exprime alors un profond désir d'émancipation des esprits et une capacité inédite d'ouverture à l'étrangeté, à l'altérité avec le sentiment de s'intéresser à l'Autre et de se rendre curieux culturellement. Chez Galland, l'accent est mis sur les mœurs et les coutumes arabes ; Pétis prétend élargir la palette des pays visités et fournir des ouvertures plus approfondies sur la théologie. La dénomination Contes orientaux, arabes, turcs ou contes persans n'est pas forcément née à cette époque. Finalement, les contes « orientaux » ont offert au XVIII^{ème} siècle européen une façon (y compris satirique) d'aborder le « non-soi », l'autre et ainsi d'élargir la perception, si ce n'est la connaissance, de l'inconnu dans le connu, d'accentuer l'échange de cultures dans le merveilleux. A l'inverse des contes occidentaux, où l'illustration est omniprésente, dans les contes arabes point d'image (voir statut de cette dernière dans l'Islam). Il faut attendre la seconde moitié du XX^{ème} siècle pour que des artistes illustrateurs d'origine arabe se réapproprient ces contes. Bien loin des images occidentales jouant sur un Orient mythique, ces plasticiens livrent leur vision personnelle des contes.

Le genre

Azur et Asmar est un conte initiatique dans un univers merveilleux, hors réalité avec des animaux qui parlent, des objets magiques et des personnages aux pouvoirs étranges (les héros usent de clés magiques, ils sont entourés d'elfes). Il puise également 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). Le conte de fées met en scène le passage de l'enfant-adolescent à l'âge adulte et permet en donnant corps et présence aux fantasmes de l'imaginaire de les vaincre par la représentation.

La structure du conte de fées

Le conte de fées est un univers merveilleux dans des espaces et des dimensions temporelles hors réalité avec des animaux qui parlent, des objets magiques et des personnages aux pouvoirs étranges. Il se fonde sur des conceptions hors de l'espace et du temps. Il met en scène le passage de l'enfant-adolescent à l'âge adulte.

Propp (1895-1970) : Il définit 31 fonctions comme l'éloignement des parents, la tâche difficile, le combat...regroupées en sept catégories d'actions / personnage-type : l'agresseur, le donateur ou pourvoyeur, l'auxiliaire, le personnage recherché, le mandateur, le héros et le faux héros. Propp ouvre ainsi la voie à un renouveau des études folkloriques grâce à sa grille de lecture qui peut être adaptée à des récits très variés.

Brémond (1929) développe une logique du récit à partir de petites unités d'actions (séquences narratives) qui peuvent se combiner à l'infini : la situation initiale qui présente les personnages et les motifs de l'action, le passage à l'acte qui montre le héros en pleine épreuve et la situation finale qui marque la victoire du héros et le retour à une situation stable.

Greimas (1917-1992) établit les structures ou transformations actanciennes, c'est-à-dire des phénomènes merveilleux ou réels qui modifient le quotidien et l'ordre des choses (la citrouille devient carrosse)

Des pistes de lecture et de travail sur le film

Avant la projection

Possibilités de lire des contes :

Aladin, grâce à une vieille lampe à huile magique, il mènera une vie fastueuse de prince dans un palais digne de Persépolis.

Ali Baba, bûcheron que rien ne destinait à vivre autrement que modestement, deviendra maître de la formule « Sésame ouvre-toi ! » et d'une caverne remplie de trésors.

Sindbad affrontera les pires dangers mais rentrera toujours chez lui chargé d'immenses richesses sans pour autant perdre le goût de l'aventure....

Shéhérazade...

Lire le titre:

La nature et le genre des deux mots, noms propres et semble-t-il masculin.

Le sens des deux mots :

Azur (d'origine arabe) : bleu clair,

Asmar (mot arabe) : brun

Observer l'orthographe des deux noms. Les deux noms commencent et se terminent par les mêmes lettres.

A partir de ces observations, peut-on émettre des hypothèses sur les personnages ?

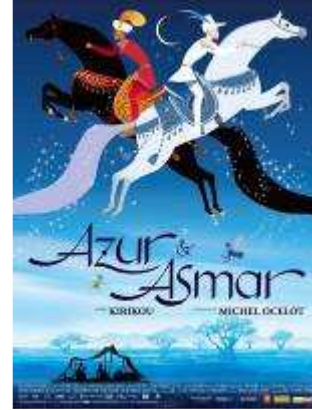
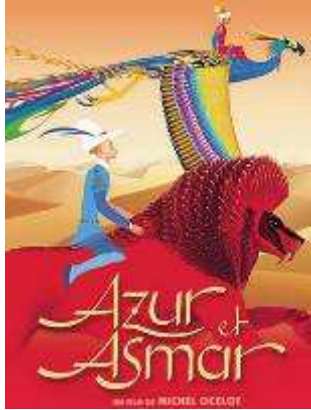
Regarder l'affiche :

Émettre des hypothèses

- Analyser l'affiche, les éléments du titre, les personnages...

- la dominante de couleurs

- Recherche sur l'époque, lieux, animaux, costumes...
- la typographie



Après la projection

Pour une verbalisation :

Eviter si possible le : « Alors ça vous a plu ? », « Comment avez-vous trouvé le film ? »
 Dans un premier temps faire revivre l'histoire et les éléments du film, la compréhension des personnages et de la narration est importante.

Si besoin aider par un questionnement :

- Reconnais-t-on des personnages de contes ?
- Pourquoi Azur et Asmar sont-ils séparés ?
- Que recherchent-ils ?
- Qu'est-ce qui caractérise les enfants ? Jénane ? la fée des Djinns ?
- Des éléments vous paraissent-ils étranges ? extraordinaires ?
- Quels sont les points communs avec d'autres contes ?
- Connaissez-vous d'autres films avec des chansons ?
- Que dit Crapoux envers son pays d'accueil ?
- Que pensez-vous du rejet d'Azur par Asmar ?
- Discuter des valeurs de fraternité et de respect des différences.
- Noter que chaque personnage a besoin des autres pour atteindre ses buts, comment ?...

Etablir une discussion à visée philosophique :

Le moment de cinéma est un moment de culture commune partagée, voir ensemble permet ensuite de parler ensemble. Chaque élève pourra ainsi étayer ses jugements et ses argumentations à partir des propos des autres.

Avant le débat, penser à l'organisation du groupe classe, prévoir quelques images tirées du film et quelques questions ouvertes pour relancer la discussion si besoin.

Quelques pistes pour l'échange philosophique :

- Que veut dire grandir ? (changer physiquement, dans sa tête...)
- En quoi sont-ils frères ? (liens familiaux, rôle de Jénane...)
- Pourquoi cette recherche de la fée des Djinns (entraide, mener un projet...)
- Quels éléments nous parlent de deux cultures (Orient /Occident, éducation, villes, architectures, couleurs, aliments...)
- Etre différents et semblables (ce qui sépare et ce qui unit les deux garçons, différent veut-il dire ennemi, pourquoi les paroles en arabe ne sont pas traduites, que permettent les voyages, qu'est-ce que l'émigration, la tolérance est-elle une qualité ?...)

Arts visuels

Travailler sur l’Affiche

Observer et analyser la(es) affiche(s) puis refaire une affiche avec les contraintes suivantes :

- 2 couleurs le bleu et le rouge
- Opposition et complémentarité

Le style Michel Ocelot

Comparer des images de plusieurs films

Le portrait de femme



A partir d’images tirées des films de Michel Ocelot (ici Kirikou et la sorcière, Azur et Asmar, Princes et princesses) faire une recherche culturelle des pays d’origine et des types de coiffures et bijoux (Afrique de l’ouest, Perse, Egypte). Images puis découpages ou papier calque. Sur la base d’un visage de face le transformer par les coiffures, bijoux, maquillages et accessoires trouvés.

La recherche graphique : le radiolaire :

Au VIII^e siècle, les envahisseurs arabes introduisent dans les pays conquis des traditions artistiques d’influence orientale. Le plus bel exemple est l’Alhambra, forteresse mauresque élevée pour l’essentiel aux XIII^e et XIV^e siècles, située à Grenade, en Andalousie.

Dernier bastion des souverains arabes en Espagne, et ultime manifestation de l’art musulman en Espagne. L’édifice arabo-andalou est inscrit au Patrimoine mondial de l’Unesco depuis 1984.

Dans l’Espagne musulmane ces traditions trouvent un nouveau souffle et une originalité que les Almoravides, à partir de l’Andalousie, transposeront au XI^e siècle en fondant Marrakech, contribuant à la naissance de l’art hispano-mauresque au Maroc.

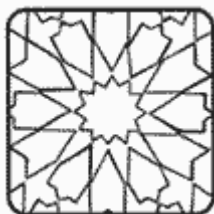
Les figures (ou motifs) géométriques constituent un thème récurrent de décoration.

Les principes de base :

- Dessin géométrique de polygones réguliers
- Dessin centré en étoile, à six, huit, douze ou seize branches



A partir d'une matrice donnée faire travailler les couleurs de remplissage :



- Par camaïeu de bleus
- Par couleurs contrastées (orange et bleu, rouge et vert, jaune et violet...)

Histoire des Arts

Afin d'élaborer une documentation rigoureuse, Michel Ocelot 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^e siècle (alors que le film est censé se dérouler au Moyen Age !). La fée des djins, le lion écarlate ou l'oiseau géant sont autant de créatures héritées des miniatures persanes pour servir à la féerie des enfants et des adultes. « *Plus qu'un simple hommage aux Contes des Mille et une nuits, Azur et Asmar est un enivrant voyage dans le colossal héritage culturel, artistique et religieux du Moyen-Orient* ». (MCinéma.com - Hugo de Saint Phalle)

Des monuments possibles à étudier :

- La **mosquée Al-Azhar**, fondée en 970, est une des plus anciennes mosquées du Caire
- La **cathédrale de Cordoue**, également connue sous son ancien nom de **grande mosquée de Cordoue** (*Mezquita de Córdoba*), est un ancien temple romain qui devint église puis mosquée, avant de devenir cathédrale, témoin de la présence musulmane en Espagne du VIII^e au XV^e siècle.
- **Cathédrales d'Amiens, de Chartres, de Reims...**

Bibliographie

Ouvrages sur le cinéma

Le vocabulaire du cinéma, Marie-Thérèse Journot, Armand Colin, 2008

Le cinéma d'animation, Bernard Génin, Cahiers du cinéma / Scérén CNDP, 2003

Le cinéma d'animation, Sébastien Denis, Armand Colin, 2011

1001 activités autour du cinéma, Pierre Lecarme, Casterman 2008

albums et livres sur Azur et Asmar :

Chez Nathan plusieurs ouvrages sur le film (albums, romans, livre documentaire sur la civilisation musulmane)

albums et livres sur les contes de fées :

Les Mille et une nuits, Frédéric Clément, Albin Michel, 2002
Contes des Mille et une nuits, tomes 1 et 2, L'École des loisirs, 2005

Poétique du conte, Belmont Nicole, Essai sur le conte de tradition orale, Gallimard, 1999.
Psychanalyse des contes de fées, Bettelheim Bruno, trad. Théo Carlier, Robert Laffont, 1992.
La Délivrance dans les contes de fées, Marie-Louise von Franz, J. Renard, 1998.
Le Cabinet des fées, Philippe Picquier, éd. Elisabeth Lemirre, Arles, 2000.

La discussion philosophique à l'école primaire, Michel Tozzi (coord.), Montpellier, CRDP, 2002

Liens utiles :

Extraits vidéo :

<http://www.premiere.fr/Bandes-annonces/Video/Azur-et-Asmar-Ext1> (excuses pour la pub !)

Documents sur le film :

Site Enfants de cinéma :
<http://www.enfants-de-cinema.com/2011/films/azur-et-asmara.html>

Site image : <http://site-image.eu/index.php?page=film&id=345>

Site avec références et petits secrets : <http://www.nathan.fr/azuretasmar/>

Site du cinéma Le France St Etienne : <http://www.abc-lefrance.com/fiches/azuretasmar.pdf>

Sites pédagogiques très riches :

http://www.institutfrancais.de/cinefete/IMG/pdf/CINEFETE12_Dossier_Azur-et-Asmar.pdf

<http://www2.ac-lyon.fr/enseigne/arts-culture/spip.php?article282>

http://patrick.straub.free.fr/pdf/azur_HA_.pdf

Un cahier pédagogique très complet :
Il était une fois... Les contes de fées : <http://expositions.bnf.fr/contes/>

Et en particulier les contes orientaux : <http://classes.bnf.fr/milleetunenuits.htm>

Le cinéma d'animation, studios La Fabrique : <http://www.la-fabrique.com/>

Histoire des arts, art islamique (images) : <http://www.grignoux.be/dossiers/217/documents.php>

Institut du Monde arabe, Paris : Exposition : LES MILLE ET UNE NUITS, du 27 novembre 2012 au 28 avril 2013

Dossier réalisé par Didier Lutz, CPD Arts visuels Allier, Octobre 2012

