

MATERNELLE ET CINEMA - AZUR ET ASMAR –



Film d'animation en couleur

Réalisation : Michel Ocelot

2006, France

Durée : 90 minutes

SOMMAIRE

1ère partie: Pour l'enseignant	2ème partie: Avec les élèves
<ul style="list-style-type: none">• Informations sur le film• Connaissances culturelles utiles• Avant tout un conte• Liens avec « Vivre ensemble »• Des images et un art de vivre• Des dossiers pédagogiques à consulter	<ul style="list-style-type: none">• Avant la séance au cinéma• La séance au cinéma et le film• Après la séance au cinéma<ol style="list-style-type: none">1. s'émerveiller d'un conte2. s'émerveiller des images3. découvrir un art de vivre et une esthétique4. aborder des valeurs humaines• Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques<ol style="list-style-type: none">1. la répétition2. la symétrie• Des ouvertures culturelles

POUR L'ENSEIGNANT

DES INFORMATIONS SUR LE FILM

- *Azur et Asmar* sur le site [Nanouk](#), site pédagogique national du dispositif « École et Cinéma »
- Le [point de vue](#) sur le film, rédigé par Bernard Génin, journaliste et critique de cinéma
- Voir la [bande-annonce](#) sur le site Allociné
- Affiche disponible sur le site [Nanouk](#), site pédagogique national du dispositif « École et Cinéma » / une [autre affiche](#)
- Le [dossier de presse](#) du film
- *Azur et Asmar* sur [Wikipedia](#)
- Des [images](#) , [des croquis](#) sur le [site officiel de Michel Ocelot](#),
- Le film sur le [réseau Canopé](#) – dossier pédagogique / dossier sur les valeurs citoyennes / dossier sur la notion d'égalité

CONNAISSANCES CULTURELLES UTILES

Le film d'animation *Azur et Asmar* est un conte dans lequel le merveilleux, la magie et la morale des contes agissent.

L'histoire mise en scène est construite autour de questions d'humanisme, et d'ouverture à d'autres cultures. Elle questionne la place de l'« étranger », de la différence tout en dénonçant indirectement l'incompréhension qui existe et persiste entre pensée et culture orientales et pensée et culture occidentales. Des thèmes et des sujets de réflexion chers à Michel Ocelot, le réalisateur, qui valorise également dans son film, la valeur de l'entraide et les bienfaits de la différence.

Michel Ocelot (1943-) est un réalisateur français de films d'animation. Parmi ses films célèbres, *Kirikou la sorcière*, son premier long métrage (1998) lui vaut une trentaine de récompenses et ouvre le champ vers un nouveau style de film d'animation.

Avec *Azur et Asmar*, Michel Ocelot consolide sa réputation de maître de l'animation « à la française ». Dans ces films, Michel Ocelot joue autant avec la force et la beauté des images qu'avec la narration pour révéler les valeurs humaines qu'il défend.

AVANT TOUT UN CONTE

Marqué par les contes africains de son enfance (Michel Ocelot a grandi en Guinée) et les classiques européens, Michel Ocelot intègre dans ses scénarios le merveilleux et le magique possibles pour résoudre les problèmes. En situant l'histoire de *Azur et Asmar* dans le Moyen-Age de l'Orient, il donne à la sagesse de son histoire, une dimension universelle et intemporelle.

Pour autant, Michel Ocelot veut nous parler de notre époque. *« Le sujet qui me tenait à cœur ? D'une part, tous ces gens qui se détestent – ils ont été élevés comme cela – qui se font la guerre ; d'autre part, les individus qui ne suivent pas, et qui s'estiment, s'aiment au delà des barbelés. (...) L'animosité ordinaire, entre citoyens de souche et citoyens récents, et, poussant plus loin, mais parallèlement, entre Occident et Moyen Orient. Une réalité brûlante, à traiter en conte de fée merveilleux. »* Extraits du [cahier vert édité par Enfants de Cinéma](#)

LIENS AVEC « VIVRE ENSEMBLE »

Des valeurs mises en histoire

Égalité, respect, mixité, fraternité, liberté, diversité s'opposent dans le film à jalousie, rivalité, supériorité.

Ces valeurs sont incarnées par des personnages. La mère nourricière fait figure d'égalité. Elle élève les deux enfants, son fils et l'enfant dont elle est la nourrice (enfant de lait), sans distinction d'affection, sans marque de préférence et attend d'eux qu'ils agissent avec les mêmes convictions et dans le respect l'un de l'autre.

A l'inverse, le père d'Azur manifeste et affirme clairement une supériorité; une différence de classe amplifiée par une différence d'origine.

Azur et Asmar servent à la fois de marqueurs pour la jalousie, la rivalité, la discrimination mais aussi pour la solidarité et le respect.

Des personnages adjutants renforcent les valeurs : Crapoux en anti-modèle fait s'interroger sur la moralité, l'honnêteté et la compassion, la princesse Chansous-Sabah affiche le respect et les bienfaits de la connaissance, le sage Yadoa manifeste la diversité, l'éclectisme et la bienveillance.

DES IMAGES ET LA MISE EN VALEUR D'UN ART DE VIVRE

Pour réaliser *Azur et Asmar*, Michel Ocelot utilise des images de synthèse. Plutôt que d'exploiter les illusions de perspective et l'animation en 3D possibles grâce aux images de synthèse, il privilégie de travailler et épurer les motifs, d'affiner les nuances de couleurs pour aboutir à des images à la fois simples et raffinées qui restituent l'esprit de l'art oriental.

Le traitement des images dans *Azur et Asmar* est orienté vers de l'**aplat**; Ocelot se défait des questions de perspective pour privilégier une **représentation sans profondeur, sans jeu d'ombre et de lumière**. Il s'inspire des miniatures persanes, des icônes, de la peinture indienne et extrême-orientale et, selon leurs principes, il travaille les effets d'éclairage uniquement pour mettre en lumière et en valeur les visages et les mains. « *Au fond ce sont les têtes qui nous intéressent* » (M.Ocelot) et pour faire porter notre attention sur les têtes, Michel Ocelot les dessine de manière très réaliste en prenant appui sur la représentation dans *Les Très riches heures du Duc de Berry*, manuscrit du XV^e siècle. Il s'inspire d'ailleurs de **nombreuses références artistiques**, historiques, architecturales et puise dans la culture orientale et dans la culture occidentale.

La 3D est utile à Michel Ocelot pour le travail des bijoux berbères. Il les façonne très réalistes, perfectionne le motif, amplifie la brillance et leur donne du mouvement pour les rendre présents. Les plantes et les fleurs sont étudiées comme les planches de botanique, de manière simple mais très réaliste. La répétition des motifs avec quelques variations de couleurs permettent la mise en scène d'une végétation luxuriante.

La pratique de **la répétition** se retrouve dans la construction de nombreuses images. D'autres procédés créatifs contribuent à l'harmonie et la beauté des images créées par Michel Ocelot. **La symétrie**, présente autant dans le contenu narratif que dans le traitement des images, renforce la narration. Selon Michel Ocelot, elle garantit l'équilibre et l'harmonie et est une composante du monde et de son organisation. **L'utilisation du profil** que Michel Ocelot défend selon son principe que le profil permet plus d'expressivité des visages et des attitudes et que le profil d'un objet, d'un personnage, d'un animal révèle plus de beauté que sa face.

DES DOSSIERS PÉDAGOGIQUES A CONSULTER

- Le dossier de la coordination [Ecole et Cinéma Haute-Marne](#) avec un plaidoyer de Michel Ocelot pour son film
- Arts visuels et habits, habillages, SCEREN/CRDP Poitou, 2009, ISBN 978-2-86632-747-7
- Arts visuels et cultures du monde, SCEREN/CRDP Poitou, 2012, ISBN 978-2-8142-0291-7

AVEC LES ÉLÈVES

Cette rubrique permet aux enseignants de **se saisir de contenus et de démarches** pour accompagner la réflexion, l'enrichissement, les connaissances des élèves **dans la considération du film**.

La page intitulée « [Les incontournables d'une séquence autour d'un film au cycle 1](#) » donne des contenus indicatifs sur **les leviers génériques d'une éducation artistique, culturelle et sensible autour du cinéma**. A consulter, à exploiter !

Les rubriques ci-dessous donnent les recommandations pour le film *Azur et Asmar*

Les deux pages d'approche pédagogique se complètent.

AVANT LA SÉANCE AU CINÉMA

Autour de l’affiche

- présenter deux affiches
- prélever les similitudes et les différences
- prélever des indices forts qui permettent d’émettre des hypothèses (les animaux fantastiques / les personnages / les vêtements / la gamme des couleurs / les écrits -forme et sens-)
- en s’appuyant sur ces hypothèses et sur d’autres données mises à disposition par l’enseignant (court résumé / critiques / photogrammes / bande annonce), profiler un contenu de film (genre du film = film d’animation / type de narration = histoire vraie – fiction – conte fantastique -aventure – etc.)
- évoquer un contexte possible pour l’histoire (= où et quand cela peut-il se passer ?)
- évoquer un contenu possible, imaginé, pour l’histoire

Les autres outils de communication du cinéma

Selon ses choix et les compétences des élèves, l’enseignant présente

- la première scène du film qui éclaire le titre de l’affiche et donne le ton du film
- la bande-annonce du film
- un court résumé de l’histoire à lire



LA SÉANCE AU CINÉMA

Les élèves y apprécient	<ul style="list-style-type: none">▪ une histoire sous forme de conte▪ des enjeux humains▪ une rencontre pour certains élèves avec un autre univers, pour d’autres élèves avec un univers familier placé dans une autre époque▪ la qualité esthétique des images
Les élèves y découvrent	<ul style="list-style-type: none">▪ des valeurs humaines défendues par des personnages▪ des émotions et ressentis mis en scène▪ l’esthétique de l’art oriental
Les élèves y éprouvent (et y apprennent)	<ul style="list-style-type: none">▪ la beauté des images de M. Ocelot▪ la force de la fraternité et de l’entraide▪ la notion de symétrie▪ la gamme des plans (plan général / plan rapproché / gros plan / très gros plan) et leurs effets

APRÈS LA SÉANCE AU CINÉMA

Confronter les premières impressions sur le film

- revenir sur l'idée qu'on s'était faite du film avant la séance,
- dire simplement les premiers ressentis : les passages vécus plus fortement, les personnages considérés comme attachants ou détestés, les images retenues,
- exprimer satisfaction ou déception.

S'émerveiller d'une histoire : un conte

- dire/ dessiner son personnage préféré (des photogrammes sont à disposition du regard des élèves),
- retrouver l'ensemble des personnages de l'histoire. Catégoriser (héros / gentils / méchants / personnages aides ou personnages obstacles),
- citer l'objet de la quête et retrouver les 3 épreuves à surmonter pour atteindre la quête
- retrouver et lister des éléments du merveilleux et du conte dans le film – palais, princesse, fée, forêt qui fait peur, bestiaire, objets magiques, pluie d'étoiles – Justifier en quoi et pourquoi ils appartiennent à l'univers magique du fantastique,
- retrouver quelques aides et quelques entraves,
- par l'interaction des élèves et grâce à des photogrammes, accompagner les élèves dans la compréhension de l'histoire (le [site nanouk](#) offre un séquençage sous forme de déroulant) .

S'émerveiller des images

- décrire quelques [photogrammes choisis par l'enseignant](#),
- décrire les éléments constitutifs de l'image,
- porter son attention sur les couleurs, leurs nuances et leur disposition,
- porter son attention sur les formes et leur disposition spatiale (à côté / devant / derrière / beaucoup / peu / serré / éloigné / etc.),
- porter son attention sur la répétition de formes,
- décrire son image préférée ou l'image ayant particulièrement retenu l'attention. Justifier son choix et tenter d'expliquer la (les) raison(s) de ce choix (affectif / plastique / relatif aux éléments constitutifs / relatif à la narration/ etc.),
- comprendre le jeu de la symétrie dans les images,
 - à partir d'une collection d'images symétriques réalisée par l'enseignant et affichée dans la classe,
 - ces images seront utiles pour nourrir la séquence d'arts plastiques –
 - ces images seront puisées de préférence dans le domaine scientifique / dans le domaine architectural / dans le domaine artistique ([accéder à des images](#))
 - observer quelques images présentant des formes symétriques, décrire ce qu'elles ont de particulier. Définir le principe de la symétrie,
 - explorer la symétrie à travers des pratiques plastiques (voir ci-dessous § *Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques*),
 - observer les symétries dans les photogrammes du film,
 - aborder quelques symétries dans l'histoire et particulièrement celles entre Azur et Asmar.

Découvrir l'esthétique artistique et culturelle de l'Orient

- citer des éléments repérés dans le film comme étant différent de notre quotidien (marché / épices / jardins et flore / décor de mosaïques / vêtements et bijoux / architecture du palais / manière de manger et convivialité / etc.),
- repérer des photogrammes mettant en scène ces éléments ou s'appuyer sur eux pour mettre en valeur les différences,

- décrire quelques particularités plastiques des décors, des mosaïques, des vaisselles, des tapis en terme de couleur / ligne / forme / rythme et répétition,
- selon le choix de l'enseignant, présenter quelques oeuvres ayant servi de référence à Michel Ocelot.

Aborder des valeurs humaines

- A partir des personnages du film – les lister – ,
- s'imaginer être un des personnages du film, dire lequel et donner les raisons de ce choix,
- dire le personnage qu'on aimerait le moins être et donner les raisons de ce choix,
- recenser les marques d'humanité développée par Jenane,
- indiquer quelques valeurs et quelques faiblesses (générosité / solidarité / fraternité / rivalité / jalousie / curiosité / enthousiasme / etc.) et les associer aux personnages ;

AGIR, S'EXPRIMER, COMPRENDRE A TRAVERS LES ACTIVITÉS ARTISTIQUES

• Rythme et répétition de motifs

Le rythme donne l'équilibre et la dynamique à une composition plastique. Il peut être donné par la couleur, par la ligne, par la forme. Il permet l'alternance, la répétition, la succession, l'enchaînement.

Des références artistiques

Les [arts décoratifs](#) (vaisselle / tissu / tapisserie / etc.)

L'art moderne dont

[Paul Klee](#) (1879-1940), *Rythme et mélodie*, *En rythme*, 1930 *Town castle*, 1932

[Sonia Delaunay](#) (1885-1979) , voir un [dossier avec des oeuvres](#)

[Arman](#) (1928-2005), [fragmentation](#), [accumulation](#)

Des explorations de composition rythmée sont à proposer en pratiques plastiques

Avec des tampons



encren les tampons / transférer et composer pour créer une répétition / enrichir pour créer du rythme

Avec des matrices en polystyrène extrudé



transférer / composer / enrichir pour créer répétition et rythme.

La confrontation des travaux permet des constats sur les différents effets obtenus par l'organisation, la répétition, le rythme des motifs sur le support.

La confrontation des travaux permet de mettre en oeuvre le vocabulaire spatial et plastique.

▪ La symétrie

Démarche :

1. Autour de la collection de l'image pour faire émerger le concept de symétrie

– réaliser une collection d'images et/ou d'objets présentant une symétrie pour permettre aux élèves un repérage visuel du concept. Les images seront puisées dans différents domaines (scientifique / architectural / artistique) ([accéder à des images](#)) afin d'élargir au maximum le concept

– observer et décrire les images

– passer du contenu « narratif » et thématique à une analyse plastique mettant en jeu le langage plastique : couleur / forme / organisation et composition

– définir la particularité des images

– définir les propriétés invariables de la symétrie et mettre en oeuvre le vocabulaire utile

2. Pratiques plastiques :

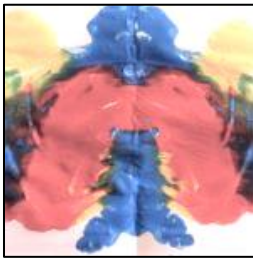
La symétrie sera explorée grâce à différents procédés créatifs:

– par pliage du papier portant un médium (peinture)

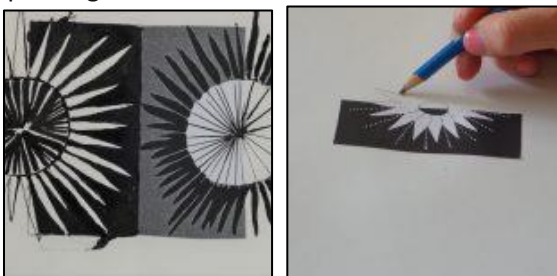
– par reproduction de tracés, de motifs donnés selon un axe de symétrie

– par collage d'éléments autour d'un axe de symétrie donné

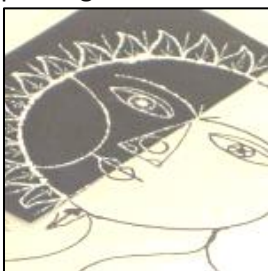
peinture et pliage



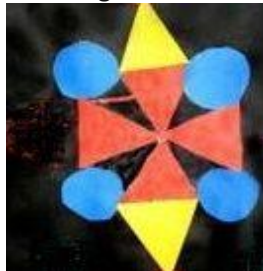
prolongement des tracés



prolongement du motif



collage selon axe de symétrie



OUVERTURE CULTURELLE

Quelques références et clins d'œil culturels pour l'enseignant.

(Un choix sera fait pour les élèves)

Les références artistiques de Michel Ocelot :

- Le palais et les jardins de l'[Alhambra](#), Grenade
- La [Mosquée bleue](#) 1609-1616, et la [Basilique Sainte-Sophie](#), VI^{ème} siècle, Istanbul
- la [Mosquée Cathédrale de Cordoue](#), X^{ème} et XI^{ème} siècle
- Le manuscrit [Les très riches heures du duc de Berry](#), 1410-1411, Frères de Limbourg
- Miniature persane, [Jeune avec un luth et un cheval](#), 1595
- Eugène Delacroix, [Etude de babouches](#), 1832, Musée du Louvre
- Les [zelliges](#)
- Rogier van der Weyden (1390 ou 1400 1464), [Philippe le Bon](#), Duc de Bourgogne. Musée du Louvre, Paris
- [Tapisserie de Bayeux](#), extrait (Broderie du XI^{ème} siècle)
- La [peinture néo-classique du XVIII^{ème} siècle](#) – représentations de ruines antiques (réelles et fictives) –
- Jean Cocteau (1889-1963), *La Belle et la Bête*, film, 1946
- Michel Ocelot, [Princes et princesses](#), 2000, film d'animation en papier découpé

Les arts du Moyen Orient :

- [L'exposition virtuelle Splendeurs persanes](#) de la Bibliothèque Nationale de France
- [Le parcours virtuel Enluminures en Islam](#) de la Bibliothèque Nationale de France (ressources iconographiques et supports pédagogiques)
- [Le parcours virtuel L'art du livre arabe](#) de la Bibliothèque Nationale de France (ressources iconographiques et supports pédagogiques)
- [La question de l'image](#) et de la représentation dans les arts islamiques
- [La miniature persane](#)

Littérature :

- *Contes d'Orient*, J.Darwiche/C.Louis
- *Aladin*, Agnese Baruzzi, Mango-jeunesse (illustrations en papiers découpés)
- Michel Ocelot, *Azur et Asmar*, (petit et grand album), Nathan
- Michel Ocelot, *Au temps d'Azur et Asmar*, Nathan
- Nacer Khémir, *L'alphabet des sables*, Syros, 2006
- Nacer Khémir, *Le livre des Djinnns*, Syros, 2002



Fabienne PY — Conseillère pédagogique en arts visuels —
Coordinatrice MetC67 / EetC67
DSDEN du Bas-Rhin