

ECOLE ET CINEMA - AZUR ET ASMAR –



Film d'animation en couleur

Réalisation : Michel Ocelot

2006, France

Durée : 90 minutes

Parcours « A table » 2019/2020

SOMMAIRE

• 1ère partie: Pour l'enseignant

- Informations sur le film
- Connaissances culturelles utiles
- Indispensable à considérer avec les élèves
- Des enjeux pour former l'entendement et l'éloquence
- Liens avec d'autres domaines d'enseignement
- Des dossiers pédagogiques à consulter

• 2ème partie: Avec les élèves

- Avant la séance au cinéma
- La séance au cinéma
- Après la séance au cinéma
- Ouverture culturelle

POUR L'ENSEIGNANT

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

Rappel: – **L’atelier cinéma – Un outil d’accompagnement pour l’éducation du regard** a été distribué dans toutes les écoles du département au courant de l’année scolaire 2018/2019. Il propose des activités pour une **approche et une maîtrise du langage cinématographique**. Ces activités prennent **appui sur le film Azur et Asmar**.

Les écoles qui n’auraient pas réceptionné pas cet outil peuvent s’adresser à [l’atelier Canopé du Bas-Rhin](#) qui dispose encore de quelques boîtes.

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 ».

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.

Il joue autant avec la force et la beauté des images qu’avec la narration pour révéler les valeurs humaines qu’il défend. Pour ce faire, il utilise des effets de symétrie et des effets de contraste marqués et les applique aux personnages et aux décors.

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 grâce au conte (fée / fétiche / etc.) pour résoudre les problèmes. En situant son film dans le Moyen-Age de l’Orient, tout en usant avec zèle de la magie du conte, 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 coeur ? 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](#)

INDISPENSABLES A CONSIDÉRER AVEC LES ÉLÈVES

Des valeurs mises en histoire

Égalité, respect, mixité, fraternité, liberté, connaissance s’opposent à jalousie, rivalité, supériorité. *Michel Ocelot refuse d’employer le mot « tolérance ».* *« Mes personnages n’ont pas besoin de tolérance. Ils ne font pas un effort, parce qu’on leur a dit : “C’est comme cela qu’il faut faire”. Ils sont différents, mais ils sont lucides, ils s’aiment et cela leur vient naturellement. C’est cela que je veux transmettre. »* *L’harmonie, pour Michel Ocelot, doit être naturelle. Si le film peut instruire les enfants, leur ouvrir les yeux sur les relations Orient-Occident, cela doit être fait « dans la décontraction et le plaisir ».* Extraits du [cahier vert édité par Enfants de Cinéma](#) **Des valeurs, la force des personnages**

Fabienne PY- Conseillère en arts plastiques – Coordinatrice « Maternelle et Cinéma » et « Ecole et Cinéma » pour le Bas-Rhin -
DSDEN 67

Pour défendre les valeurs auxquelles il croit, Michel Ocelot choisit de les associer à des personnages. Ainsi, chaque personnage incarne une valeur.

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 procédés qui renforcent la narration

La symétrie présente autant dans le contenu narratif que dans le traitement des images. Selon Michel Ocelot, elle garantit l'équilibre et l'harmonie et est une composante du monde et de son organisation.

La répétition du motif qui participe des décors, des paysages.

L'utilisation du profil : Michel Ocelot défend l'idée 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.

Le collage d'éléments réels et d'éléments imaginaires, de création associée à des références juste vaut tant pour le scénario que pour les images et offre de faire résonner des choses qui existent dans nos besoins d'histoires.

Des images simples mais fabuleuses, destinées à charmer

Des images habitées par les choix déterminés de Michel Ocelot qui donnent à son cinéma, « sa marque de fabrique ».

Le traitement des images dans Azur et Asmar est orienté vers de l'aplat plus que vers un travail en 3D pourtant possible grâce au numérique. 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 ces modèles, 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.

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.

Des références artistiques

Pour réaliser ses images et leur donner l'authenticité recherchée, Michel Ocelot s'inspire de nombreuses références artistiques, historiques, architecturales et puise dans la culture orientale et dans la culture occidentale.

DES ENJEUX COMME POINTS D'APPUI POUR FORMER L'ENTENDEMENT ET L'ÉLOQUENCE

Le retour sur certaines questions illustrées par le film, et dans le cinéma en général, peut jouer un rôle formateur dans le dépassement progressif de ressentis (sans pour autant anéantir les émotions) vers le développement de capacités à se forger une opinion, à débattre et à se servir d'arguments. Azur et Asmar est un film d'animation destiné à séduire son public par sa narration et les belles images mais aussi (et surtout, d'après son réalisateur) à amener les spectateurs à réfléchir des questions de société et à remettre en question les stéréotypes.

Le lien avec l'enseignement moral et civique est évident.

Pour s'en saisir et amener les élèves à réfléchir voici quelques points d'appui.

Rivalité et jalousie : La question sera abordée à partir du film et s'ouvre sur les enjeux dans la classe et sur les enjeux plus personnels dans la fratrie. **Objectifs :** dénoncer les attitudes de rivalité et de jalousie et comprendre (expliquer) le ressenti de jalousie et le « besoin » de rivalité / affirmer la notion d'équité à comparer avec la notion d'égalité / s'attacher à l'idée que l'on a besoin de l'autre et à la force du « bien s'entendre ». Le film Azur et Asmar sert d'exemple mais d'autres situations peuvent être décrites.

Comment ne pas ressembler à Crapoux ? Réfléchir à tout ce qui rend ce personnage désagréable. Lister. Catégoriser et trouver des termes génériques en utilisant un vocabulaire précis (une liste de mots peut être mise à disposition des élèves). **Objectifs:** dénoncer les préjugés / apprendre à ne pas se contenter des apparences et à adopter une attitude d'analyse des situations / lutter contre les stéréotypes.

Le respect des différences : **Objectifs :** prendre conscience de la diversité des croyances et des convictions / accepter cette diversité / réfléchir les atteintes à autrui (harcèlement / racisme / sexisme / handicap / etc.)

—

RELATIONS AVEC D'AUTRES DOMAINES D'ENSEIGNEMENTS

Enseignement des arts plastiques

- Autour de l'**identité artistique et culturelle de l'Orient**
Habitat et décors / Nourriture et présentation des aliments / Vêtements et parures
- **La symétrie dans l'art**
- **Rythme et répétition de motifs**

Comprendre les représentations du monde

Par l'exploration d'oeuvres humaines, l'élève appréhende la diversité des représentations du monde par l'homme au fil du temps et selon l'endroit où il est. (Extraits des programmes du cycle , 2015)

A travers l'oeuvre cinématographique Azur et Asmar, les élèves accèdent à des éléments caractéristiques du patrimoine orientale (architectures, espaces naturels, objets, parures, musiques) et pourront les comparer aux éléments caractéristiques du patrimoine occidental, les comparer et les situer par rapport à l'époque d'aujourd'hui.

Enseignement moral et civique

- un [dossier pédagogique édité par réseau Canope](#) propose une analyse du film au regard des valeurs citoyennes.

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 2*** » 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 (la police d'écriture / les vêtements / les animaux fantastiques/ la gamme des couleurs/etc.)
- 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
- individuellement ou en duo, retenir 3 mots clés exprimant une projection personnelle du contenu du film – une liste de mots-clés peut être mise à disposition des élèves –



A partir du titre

- lire le titre. Interroger la signification des mots du titre .
- trouver différents sens du mot « **Azur** », lister des synonymes.
- rechercher le mot Asmar. En arabe asmar = au teint hâlé, brun de peau.
- émettre des hypothèses sur l'association de ces deux mots dans le titre du film.
- faire le lien avec les indices de l'image
- évoquer un genre pour le film (film d'aventure/ film de fiction / film policier / documentaire / etc.)
- évoquer un contexte possible pour le film (lieu de l'action / époque de l'action)
- évoquer un contenu possible pour le film

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 ou à faire 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 l'idée qu'on s'était faite du film et le film

- revenir sur la projection personnelle et sur les mots-clés choisis avant la séance
- estimer les écarts
- exprimer satisfaction ou déception

S'émerveiller d'une histoire : un conte

- redéfinir la notion de conte / donner les rôles dans les contes (méchants et gentils – héros – adjuvants- ennemis) / dire les « ingrédients » génériques qu'on retrouve généralement dans les contes
- retrouver et lister des éléments du merveilleux et du conte dans le film – palais, princesse, fée, forêt qui fait peur, bestiaire (l'oiseau Saïmourh est un animal mythique des contes persans), objets magiques, pluie d'étoiles – Justifier en quoi et pourquoi ils appartiennent à l'univers magique des contes
- retrouver les 3 épreuves à surmonter pour atteindre la quête
- citer l'objet de la quête
- retrouver, lister les personnages et les classer en fonction de leur rôle dans le conte
- retrouver quelques aides et quelques entraves
- séquencer l'histoire et retrouver la chronologie (le [site nanouk](#) offre un séquençage sous forme de déroulant) .
- par l'interaction des élèves, accompagner les élèves dans la compréhension de l'histoire

S'émerveiller des images

- utiliser le langage plastique pour décrire quelques [photogrammes choisis par l'enseignant](#)
- nommer les couleurs, leurs nuances et leur disposition dans l'espace
- nommer les formes et leur disposition dans l'espace = la composition de l'image / utiliser le langage approprié = superposé / aligné / juxtaposé / alterné / épars / dense / régulier / irrégulier / symétrique / opposé / etc.
- décrire son image préférée ou l'image ayant particulièrement retenu l'attention. Justifier son choix et tenter d'en expliquer la (les) raison(s) de ce choix (affectif / plastique / relatif à la figuration / relatif à la narration/ etc.)

Comprendre le jeu de la symétrie

- 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
- observer les symétries dans les photogrammes du film
- réfléchir le contenu de *Azur et Asmar* sous l'angle de la symétrie et la rechercher à travers les personnages / des situations / des réactions / des motifs.
- élargir en recherchant des oppositions
- à partir du film, créer des paires de symétrie et des paires d'opposition
- réfléchir l'utilisation de ce procédé par Michel Ocelot. Pourquoi a-t-il tant utilisé ce procédé dans son film ?

Découvrir – redécouvrir – l'esthétique artistique et culturelle de l'Orient

- citer des éléments repérés dans le film comme pouvant être caractéristique de l'univers oriental (marché / épices / jardins et flore / décor de mosaïques / vêtements et bijoux / architecture du palais / etc.)
- mettre en lien avec des images, des photos, des prises de vue d'espaces et d'objets orientaux
- mettre en lien, associer les références historiques et culturelles ayant servi à la création du film par Michel Ocelot (voir liste ci-dessous § références culturelles)
- entrer dans des pratiques plastiques permettant d'explorer l'esthétique artistique orientale (voir ci-dessous § *S'exprimer à travers les activités plastiques*)

Partager une réflexion relative aux valeurs véhiculées dans le film

- citer, lister les personnages du film
- définir les grandes lignes de caractère de chaque personnage
- indiquer son personnage préféré et justifier (travail possible à l'écrit)
- recenser les marques d'égalité développée par Jenane
- préciser d'autres valeurs en jeu dans le film et les associer aux personnages (ou partir des personnages pour découvrir les valeurs qu'ils incarnent)
- échanger à travers quelques questions clés (voir ci-dessus § *Des enjeux comme point d'appui pour former l'entendement et l'éloquence*)

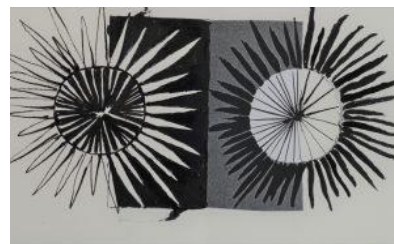
S'exprimer à travers les activités plastiques

- **La symétrie: regards et pratiques**

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 (vocabulaire plastique et vocabulaire mathématique) .



2. Pratique plastique: 2 options s'offrent

– la symétrie envisagée **en lien avec l'enseignement des mathématiques et avec la rigueur de la géométrie**. Cette approche suppose la mise à disposition d'outils (règle / compas par exemple) et de supports appropriés (papier quadrillé ou pointé par exemple) et appelle l'usage du vocabulaire approprié.

– la symétrie envisagée **comme un élément de composition plastique, facteur d'harmonie esthétique**. Cette approche permet d'explorer un procédé créatif, largement présent dans les arts anciens, l'art décoratif et les arts orientaux.

Des aide peuvent accompagner les expérimentations et créations des élèves – papier calque / papier carbone / motif donné à reproduire (et enrichir) selon axe de symétrie.

• 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. On trouve le principe de figures rythmiques, clairement apparent, dans les décorations les plus anciennes, de manière plus complexe mais présent dans les chefs d'oeuvre de l'art figuratif et particulièrement mis en évidence dans l'art moderne (P. Klee (1879-1940) / S. Delaunay (1885-1979) / Arman (1928-2005), par exemple).

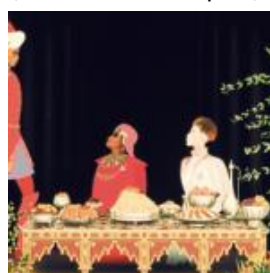
Des **expérimentations de composition rythmée** sont à proposer en pratiques plastiques. La création et l'utilisation de tampons ou de matrices en gravure sur polystyrène extrudé engagent vers de telles expérimentations. La confrontation des travaux permet le constat sur les différents effets obtenus par l'organisation des motifs sur le support.

Dans le cadre du parcours « A table », ce procédé créatif peut être utilisé pour créer un motif pour une nappe / une assiette / un plat / etc.



Le film et le parcours « A table »

la présentation et l'esthétique des plats / les épices /la forme des repas / l'alimentation et le marché



OUVERTURE CULTURELLE

Quelques références et clins d'œil culturels

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 XVII^{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 :

- Anonyme, *Contes des Mille et Une Nuits*, aux environs de 781-835
- Michel Ocelot, *Azur et Asmar*, (petit et grand album), Nathan
- Michel Ocelot, *Au temps d'Azur et Asmar*, Nathan
- [Sindbad le marin](#),
- Nacer Khémir, *L'alphabet des sables*, Syros, 2006
- Nacer Khémir, *Le livre des Djinn*, Syros, 2002
- Anne Blanchard/Emmanuel Cerisier, *Le grand livre des sciences et inventions arabes*, Bayard Jeunesse, 2006
- « *La vie privée des hommes* », *Les débuts de l'Islam*, Hachette jeunesse



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