

c i n é é f ê t e

12. französisches Jugendfilmfestival auf Tournee

Filme in Originalfassung mit deutschen Untertiteln

www.institutfrancais.de/cinefete

Azur et Asmar

de Michel Ocelot

Dossier réalisé par Arnaud Leroux



FICHE TECHNIQUE DU FILM

Long métrage franco-belgo-hispano-italien

Durée : 1h 41

Sortie en France : 25 octobre 2006

Réalisateur : Michel Ocelot

Scénario : Michel Ocelot

Producteur : Christophe Rossignon

Musique : Gabriel Yared

Genre : Film d'animation

Prix obtenus :

- Kinderfilmfest-Publikumspreis au Festival du Film de Munich 2007
- 9 nominations diverses : Quinzaine des Réalisateurs à Cannes en 2006, Festival international du film d'animation d'Annecy 2007, Césars 2007, Goyas 2008, etc.

TABLE DES MATIÈRES

I. POUR MIEUX CONNAÎTRE LE FILM	4
Informations sur le réalisateur	4
Résumé du film	4
II. POUR TRAVAILLER AVEC LE FILM EN CLASSE	5
A) Avant la séance	
Fiche-élève n°1 : Découvrir le film par l'affiche	6
Fiche-professeur n°1 : Découvrir le film par l'affiche	7
Fiche-élève n°2 : Découvrir le film par la bande annonce	8
Fiche-professeur n°2 : Découvrir le film par la bande annonce	9
B) Après la séance	
Fiche-élève n°3 : Reconstituer l'histoire du film	10
Fiche-professeur n°3 : Reconstituer l'histoire du film	12
Fiche-élève n°4 : Étudier les personnages du film	13
Fiche-professeur n°4 : Étudier les personnages du film	15
Fiche-élève n°5 : Comprendre un dialogue du film	16
Fiche-professeur n°5 : Comprendre un dialogue du film	18
III. POUR ALLER PLUS LOIN	19
A) Odeurs et saveurs de l'Orient	19
B) La France et le monde arabe	20
C) Un patrimoine artistique commun	22
D) Résumé du film en séquences	24
E) Sitographie	25

I. POUR MIEUX CONNAÎTRE LE FILM

INFORMATIONS SUR LE RÉALISATEUR

Né en 1943 à Villefranche-sur-Mer, sur la Côte d'Azur, Michel Ocelot passe son enfance à Conakry, en Guinée, alors colonie française. Ses parents, enseignants, s'installent ensuite à Angers où, adolescent, il les suit. Il poursuit ses études aux Beaux-Arts, puis aux Arts Décoratifs à Paris. Passionné par le cinéma d'animation, il complète son cursus par une année au California Institute of the Arts, à Los Angeles. En 1976, il réalise *Les aventures de Gédéon* pour la télévision et en 1979, produit son premier court



métrage professionnel, *Les trois inventeurs*, récompensé par un BAFTA. Quatre ans plus tard, il reçoit un César pour un autre court métrage, *La légende du bossu*. Il continue cependant de travailler pour la télévision et réalise deux séries dans les années 1980, *La princesse insensible* et *Ciné Si*.

Ce n'est en fait qu'en 1998 qu'il réalise son premier long métrage, *Kirikou et la sorcière*, inspiré de son enfance africaine. Primé à de nombreuses reprises, le film connaît un énorme succès public, si bien que Michel Ocelot lui donne une suite en 2005 avec *Kirikou et les bêtes sauvages*. Entre-temps, il réalise *Princes et princesses* en 2000, qui reprend certains passages de *Ciné Si*. Parallèlement, il travaille alors sur *Azur et Asmar*, qui sort sur les écrans en 2006. Enchaînant les succès, il offre ses services à Björk pour le clip de « Earth intruders », et réalise pour la télévision la série *Dragons et princesses* en 2010, dont les histoires sont reprises dans le long métrage *Contes de la nuit*, sorti en 2011.

RÉSUMÉ DU FILM

La Sarrasine Jénane nourrit deux bébés : son petit Asmar, brun aux yeux noirs, et Azur, blond aux yeux bleus, le fils de son maître. Elle les élève en leur parlant de la fée des Djinns. Azur et Asmar sont compagnons de jeux jusqu'au jour où le châtelain chasse la nourrice et Asmar. Devenu adulte, Azur veut réaliser son rêve : délivrer la fée des Djinns. Il fait naufrage dans un pays où les yeux bleus portent malheur et dont il reconnaît la langue : celle de Jénane. Il choisit de fermer les yeux et se fait guider par Crapoux, un concitoyen aigri, laid et voleur. Ils sont tous les deux venus là pour délivrer la fée et décident d'unir leurs talents ... Les yeux fermés, Azur trouve deux clés magiques utiles pour leur quête. Dans la ville, il reconnaît la voix de sa nourrice, devenue une grande marchande. Elle l'invite chez elle. Il y retrouve Asmar qui, lui aussi, veut délivrer la fée. Aidés dans leurs préparatifs par un sage et par la petite princesse Chamsous Sabah, les trois intrépides partent dans la montagne, déjouent les pièges d'un marchand d'esclaves et passent avec succès les épreuves magiques : le lion écarlate, l'oiseau, les portes ... Ils parviennent enfin dans la salle des lumières. Asmar, à l'agonie, est porté par Azur. La brune fée des Djinns choisit finalement Azur, et la blonde fée des Elfes Asmar, ressuscité. Quant à Crapoux, il est séduit par Jénane.


(Source : Les Fiches du cinéma)

FICHE-ÉLÈVE N°1: DÉCOUVRIR LE FILM PAR L’AFFICHE

Niveaux : A1 – A2


1 LE PREMIER PERSONNAGE

Réponds aux questions suivantes

<p>Ses vêtements De quelles couleurs sont ses vêtements ? Laquelle voit-on le plus ? Décris ses vêtements.</p>	 <p>PAR L'AUTEUR DE KIRIKOU</p>
<p>Son apparence De quelle couleur est sa peau ? À ton avis, dans quel pays vit-il ? À quel personnage de contes te fait-il penser ?</p>	
<p>Sa monture De quelles couleurs est l'animal qu'il monte ? Laquelle voit-on le plus ? À quels animaux que tu connais ressemble cet animal ?</p>	

2 LE SECOND PERSONNAGE

Voici l'autre personnage de l'affiche, compare-le avec le premier.

	<p>De quelles couleurs sont ses vêtements ? À quelle époque portait-on ces vêtements ? De quelle couleur est sa peau ?</p>
	<p>Quelle est la couleur de l'animal ? Quel est cet animal ? À quel personnage historique te fait-il penser ?</p>
	<p>Quel paysage voit-on derrière le personnage ? À ton avis, où se passe cette histoire ?</p>

3 LE TITRE

<p>Quel est le titre du film ? En quelle couleur est-il écrit ? À quels pays fait penser cette écriture ?</p>	
<p>À ton avis, qui est Azur et qui est Asmar ? Explique pourquoi.</p>	

FICHE-PROFESSEUR N°1 : DÉCOUVRIR LE FILM PAR L’AFFICHE

Niveaux : A1 –A2 | Compétences : Compréhension écrite (CE), Compréhension orale (CO),
Production écrite (PE), Production orale (PO)

1 LE PREMIER PERSONNAGE (PO)

En petits groupes, les élèves sont invités à décrire le premier personnage de l’affiche.

Aide lexicale possible :

- le turban, la plume, les habits orientaux, le prince
- la peau brune, l’Orient, les pays arabes
- l’oiseau fantastique, multicolore, le paon, l’aigle



Vêtu de rouge et coiffé d’un turban, le premier personnage, avec sa peau brune, a tout du prince oriental échappé des Mille et une nuits. Ce pourrait être Aladin, Ali Baba ou Sindbad le marin, mais il s’agit en fait d’Asmar (« brun » en arabe). Il est monté sur un oiseau fabuleux au plumage multicolore à dominante bleue, Sainourh, inspiré du Simorgh, une créature légendaire de la mythologie persane, lui-même inspiré du phénix chinois.

2 LE SECOND PERSONNAGE (PO)

Aide lexicale possible :

- le Moyen Âge, la peau claire, le lion, le désert

Le second personnage est à l’inverse tout de bleu vêtu et habillé à la mode médiévale. Ce prince de conte de fées est Azur. Il chevauche un lion rouge, animal dont la symbolique était fort appréciée au Moyen Âge comme en témoigne Richard Ier Cœur de Lion, dont les armes, en tant que comte de Poitiers, figuraient un lion rouge. Richard Cœur de Lion, parti des années durant en croisade en Orient, évoque également le cadre de cette histoire, un lointain pays oriental/ arabe aux paysages désertiques.



3 LE TITRE (PO)

Aide lexicale possible :

- Le sable, doré, l’écriture arabe

Le titre reprend la couleur de l’arrière plan, à savoir la couleur dorée des dunes, et se détache, tout en arabesques, sur fond rouge. Cette écriture, librement inspirée des calligraphies arabes, renvoie une nouvelle fois au cadre géographique du récit, un pays oriental.

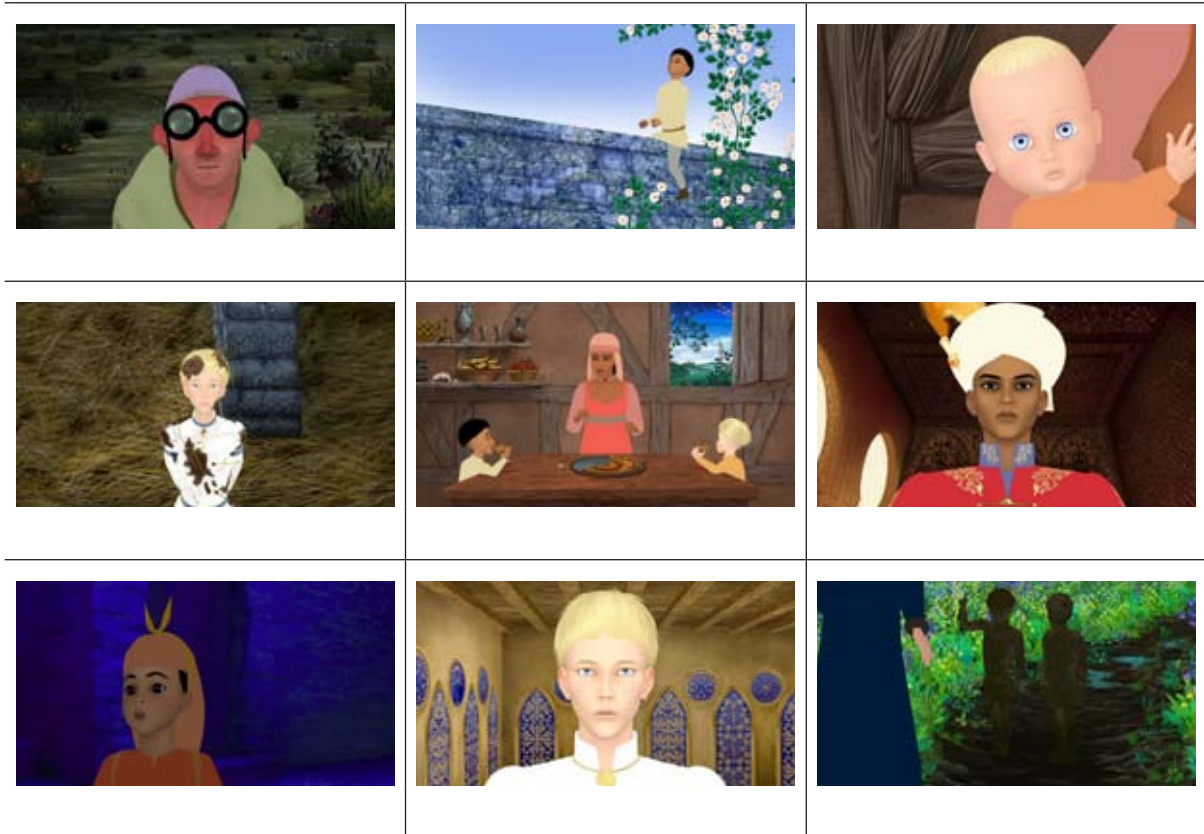
Enfin, les élèves sont invités à déterminer lequel des deux personnages est Azur, lequel est Asmar, puis à motiver leur choix. Pour les aider, on pourra par exemple leur demander de procéder par élimination, le bleu azur ou la Côte d’Azur évoquant peut-être quelque chose de plus familier, plutôt occidental (bien que le mot « azur » soit lui même d’origine arabe et persane), contrairement à la consonance plus exotique d’Asmar.

FICHE-ÉLÈVE N°2 : DÉCOUVRIR LE FILM PAR LA BANDE ANNONCE

Niveaux : A1 - A2

1 QUI EST QUI ?

Quand il y a plusieurs personnages, indique qui est qui avec des flèches :
Azur, Asmar, Crapoux, la femme arabe, la petite fille.



2 QUI A DIT ?

« Je veux aller dans le pays de l'autre côté de la mer, je veux délivrer la fée des Djinnns. »

C'est _____.

« Puis un beau prince viendra ; avec les trois clés magiques, il délivrera la fée des Djinnns. »

C'est _____.

« Quand je serai grand, je délivrerai la fée des Djinnns. »

C'est _____.

3 L'HISTOIRE DU FILM

Imagine l'histoire du film et raconte cette histoire à ta classe

FICHE-PROFESSEUR N°2 : DÉCOUVRIR LE FILM PAR LA BANDE ANNONCE

Niveaux : A1 – A2 | Compétences : Compréhension écrite (CE), Compréhension orale (CO),
Production écrite (PE), Production orale (PO)

La bande annonce du film est disponible pour le visionnage et le téléchargement à l'adresse suivante :
http://www.allocine.fr/video/player_gen_cmedia=18702027&cfilm=57417.html

1 QUI EST QUI ? (CO/PO)

Solution :

Crapoux	Asmar	Azur
Azur	Asmar/la femme arabe/Azur	Asmar
la petite fille	Azur	Azur/Asmar

2 QUI A DIT ? (CO)

Solution :

« Je veux aller dans le pays de l'autre côté de la mer, je veux délivrer la fée des Djinns. »

C'est Azur.

« Puis un beau prince viendra ; avec les trois clés magiques, il délivrera la fée des Djinns. »

C'est la femme arabe.

« Quand je serai grand, je délivrerai la fée des Djinns. »

C'est Asmar.

3 L'HISTOIRE DU FILM (PE/PO)

L'analyse de l'affiche, qui vient confirmer celle de la bande annonce, permet de dégager quelques indices sur le film. Les élèves sont donc invités à exploiter ces indices pour élaborer, seuls ou en tandem, de courtes histoires qu'ils présenteront ensuite à leurs camarades.

FICHE-ÉLÈVE N° 3 : RECONSTITUER L'HISTOIRE DU FILM

Niveaux : A1 – A2

1 LES GRANDS MOMENTS DU FILM EN IMAGES

Écris dans le tableau de la page suivante la lettre de l'image qui va avec le vocabulaire.

A



B



C



D



E



F



G



H



FICHE-ÉLÈVE N° 3 : RECONSTITUER L'HISTOIRE DU FILM

Niveaux : A1 – A2

1 LES GRANDS MOMENTS DU FILM

VOCABULAIRE	IMAGE	TITRE	ORDRE
<ul style="list-style-type: none">– danser– le palais	E	Tous les amis d'Azur et Asmar dansent dans le palais de la fée des Djinns.	
<ul style="list-style-type: none">– conseiller quelqu'un– être intelligent(e)			
<ul style="list-style-type: none">– quitter un endroit– être à cheval			
<ul style="list-style-type: none">– se battre avec quelqu'un– la boue			
<ul style="list-style-type: none">– porter quelqu'un sur ses épaules– critiquer			
<ul style="list-style-type: none">– chanter une chanson– tenir quelqu'un dans ses bras			
<ul style="list-style-type: none">– les ruines– discuter avec quelqu'un			
<ul style="list-style-type: none">– se laver les mains– être à table			

2 DÉCRIS LES IMAGES

Décris les images et donne à chacune un titre. Écris ce titre dans la 3^e colonne du tableau!

3 L'HISTOIRE

Retrouve l'histoire du film en mettant des numéros dans la 4^e colonne du tableau.

FICHE-PROFESSEUR N° 3 : RECONSTITUER L'HISTOIRE DU FILM

Niveaux : A1–A2 | Compétences : Compréhension écrite (CE), Compréhension orale (CO),
Production écrite (PE), Production orale (PO)

1 LES GRANDS MOMENTS DU FILM (CE)

VOCABULAIRE	IMAGE	TITRE	ORDRE
<ul style="list-style-type: none">– danser– le palais	E	Tous les amis d'Azur et Asmar dansent dans le palais de la fée des Djinns.	8
<ul style="list-style-type: none">– conseiller quelqu'un– être intelligent(e)	D	La princesse conseille Azur pour trouver la fée des Djinns.	5
<ul style="list-style-type: none">– quitter un endroit– être à cheval	G	Azur et Asmar quittent la ville à cheval.	6
<ul style="list-style-type: none">– se battre avec quelqu'un– la boue	B	Azur et Asmar, enfants, se battent dans la boue.	2
<ul style="list-style-type: none">– porter quelqu'un sur ses épaules– critiquer	A	Azur porte Crapoux sur ses épaules.	3
<ul style="list-style-type: none">– chanter une chanson– tenir quelqu'un dans ses bras	F	La mère d'Asmar raconte une histoire aux deux petits garçons.	1
<ul style="list-style-type: none">– les ruines– discuter avec quelqu'un	H	Dans les ruines, Azur discute avec le lion écarlate.	7
<ul style="list-style-type: none">– se laver les mains– être à table	C	Azur retrouve la mère d'Asmar et ils déjeunent ensemble.	4

2 DÉCRIS LES IMAGES (PO/PE)

À l'aide du vocabulaire du tableau, les élèves sont ensuite invités, à l'oral, seuls ou à deux, à décrire chacune des images. Enfin, chacun doit écrire un titre dans la case correspondante du tableau

3 L'HISTOIRE (PO)

Pour retrouver l'ordre, les élèves peuvent s'aider du découpage du film en séquences, à la page 24. On pourra aussi leur demander de justifier leur choix.

FICHE-ÉLÈVE N°4 : ÉTUDIER LES PERSONNAGES DU FILM

Niveaux : A1 – A2

1 QUI EST QUI ?

Mets sous chaque image le nom du personnage.

La fée des Elfes; le sage Yadoa; le père d'Azur; Jénane, la mère d'Asmar; la princesse Chamsous-Sabah; Asmar; la fée des Djinns; Azur; Crapoux.



2. QUI CROIT QUOI ?

– Qui pense que les chats noirs portent malheur ?

C'est _____.

– Qui croit que les yeux bleus d'Azur apportent des catastrophes ?

C'est _____.

– Qui pense qu'aller à gauche est un mauvais présage ?

C'est _____.

FICHE-ÉLÈVE N°4 : ÉTUDIER LES PERSONNAGES DU FILM

Niveaux : A1 – A2

3 QUI FAIT / QUI PENSE QUOI ?

Attention, une phrase peut être vraie pour plusieurs personnages !

Exemple :

Je m'intéresse beaucoup aux sciences. → Ce sont le sage Yadoa et la princesse Chamsous-Sabah.

a. J'ai les yeux bleus. → C'est/ce sont ...

b. J'ai les cheveux bruns et bouclés. →

c. J'habite dans une maison luxueuse. →

d. Je parle français et arabe. →

e. Je dois apprendre à danser. →

f. Je connais au moins deux pays. →

g. J'ai tout perdu loin de mon pays. →

h. Je suis sévère. →

i. Je suis comme un frère pour l'autre. →

j. Je conseille les autres. →

k. Je suis l'élève d'un grand sage. →

l. J'aime beaucoup les yeux bleus. →

m. Je décide qui je veux épouser. →

4 PRÉSENTE UN PERSONNAGE

Présente le personnage que tu préfères et dis pourquoi.

FICHE-PROFESSEUR N°4 : ÉTUDIER LES PERSONNAGES DU FILM

Niveaux : A1 – A2 | Compétences : Compréhension écrite (CE), Compréhension orale (CO),
Production écrite (PE), Production orale (PO)

1 RECONNAIS-TU LES PERSONNAGES ? (PO)

Solution :

Asmar	Crapoux	Azur
la fée des Djinns	le sage Yadoa	la princesse Chamsous-Sabah
le père d'Azur	la fée des Elfes	Jénane, la mère d'Asmar

2 QUI CROIT QUOI ? (CE)

Solution :

- Crapoux pense que les chats noirs portent malheur.
- Asmar croit que les yeux bleus d'Azur apportent des catastrophes.
- Azur pense qu'aller à gauche est un mauvais présage.

3. QUI FAIT / QUI PENSE QUOI ? (PE)

Solution :

- Azur, Crapoux, la fée des Elfes
- Asmar, la princesse Chamsous-Sabah
- Azur, le père d'Azur, Asmar, Jénane, la princesse Chamsous-Sabah
- Azur, Asmar, Crapoux, Jénane, le sage Yadoa, la princesse Chamsous-Sabah, la fée des Djinns, la fée des Elfes
- Azur, la princesse Chamsous-Sabah
- Azur, Asmar, Jénane, Crapoux, le sage Yadoa, la fée des Elfes
- Azur, Asmar, Jénane, Crapoux
- le père d'Azur
- Azur, Asmar
- le sage Yadoa, la princesse Chamsous-Sabah
- Crapoux, la princesse Chamsous-Sabah
- Jénane, la princesse Chamsous-Sabah
- la fée des Djinns, la fée des Elfes

4. PRÉSENTE UN PERSONNAGE (PO)

À l'aide des informations fournies par les exercices précédents, mais aussi de leurs souvenirs, les élèves doivent présenter leur personnage préféré à leurs camarades. Prévoir un petit temps de préparation pour leur permettre de rassembler leurs idées et, au besoin, de prendre quelques notes.

FICHE-ÉLÈVE N°5 : COMPRENDRE UN DIALOGUE DU FILM

Niveaux : A1 – A2



1 SITUE LA SCÈNE

Azur rencontre Crapoux. Quand se passe cette scène ? Qu'est-ce qui s'est passé avant ? Qu'est-ce qui se passe après ?

2 AS-TU ENTENDU CES MOTS ?

Regarde cette scène. Quels mots as-tu entendus ?

- | | | | |
|--------------------------------------|--|--|--------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> l'ami | <input type="checkbox"/> courir | <input type="checkbox"/> la langue | <input type="checkbox"/> petit |
| <input type="checkbox"/> tes épaules | <input type="checkbox"/> porte-bonheur | <input type="checkbox"/> la superstition | <input type="checkbox"/> un caillou |
| <input type="checkbox"/> la forêt | <input type="checkbox"/> l'oiseau | <input type="checkbox"/> un palmier | <input type="checkbox"/> une gazelle |

3 VRAI OU FAUX ?

Si une phrase est fausse, corrige-la.

PHRASES	VRAI	FAUX	CORRECTION
Crapoux dit qu'il peut bien marcher.			
Azur lui demande à quoi il ressemble.			
Crapoux affirme qu'il a les yeux verts.			
Crapoux a peur des palmiers.			
Il n'aime pas les gazelles et préfère les lapins.			

FICHE-ÉLÈVE N°5 : COMPRENDRE UN DIALOGUE DU FILM

Niveaux : A1 – A2

4 LIS LE TEXTE ET IMAGINE LE PAYS

Crapoux Toi l'ami, tu n'es pas d'ici!

Azur Toi non plus

Crapoux C'est vrai, entre gens du même pays, il faut s'aider contre ceux d'ici. Moi, j'ai beaucoup de mal à marcher, toi, tu es alerte! Moi, je vois bien, toi, tu vois rien! Moi, je parle très bien la langue du pays, toi, tu la parles mal! Si tu me portes sur tes épaules, je te guiderai et je parlerai pour toi!

Azur C'est le ciel qui t'envoie! Je n'en pouvais plus du malheur d'être seul dans ce vilain pays. Monte.

Crapoux En avant! Je m'appelle Crapoux, et toi?

Azur Azur.

Crapoux Drôle de nom!

Azur Comment es-tu?

Crapoux Un peu comme toi ... Grand, blond.

Azur Tu as les yeux de quelle couleur?

Crapoux Oh noirs! Je ne serais plus de ce monde s'ils avaient été bleus. Figure-toi que les gens de ce pays sont persuadés que les personnes aux yeux bleus sont maudites et qu'elles portent malheur!

Azur C'est incroyable.

Crapoux Je t'assure, les gens d'ici sont bourrés de superstitions! Oh! Fais demi-tour! Vite!

Azur Que se passe-t-il?

Crapoux Un chat noir! Passe à gauche, ça porte malheur.

Azur Et ça, ça n'est pas de la superstition?

Crapoux Ah non! C'est prouvé. Et on y croit chez nous!

Azur Pas chez moi.

Crapoux Attention, tu vas droit dans un palmier!

Azur C'est quoi un ... palmier?

Crapoux C'est un arbre d'ici. C'est moche! Comme tout ce qui est ici ... Pffff! Ils n'ont pas de sapins!

Azur Quel est ce bruit?

Crapoux Une gazelle, un animal avec des pattes trop longues. Pffff! Ils n'ont pas de lapins!

Azur Ah! Qu'est-ce que c'est?

Crapoux Une rigole d'arrosage. Ils doivent faire venir l'eau de loin par des tuyaux. Pffff! Ils n'ont pas de puits!

Après avoir lu le texte, dessine comment Azur imagine Crapoux et le pays.

FICHE-PROFESSEUR N°5 : COMPRENDRE UN DIALOGUE DU FILM

Niveaux : A1–A2 | Compétences : Compréhension écrite (CE), Compréhension orale (CO),
Production écrite (PE), Production orale (PO)

1 SITUE LA SCÈNE (PO)

Cette scène commence à la 20e minute. Après avoir été rejeté par tous les habitants du pays à cause de ses yeux bleus, Azur décide de se faire passer pour un aveugle. D'autres habitants le prennent alors en pitié et lui conseillent d'aller mendier à la ville. Ce qu'il fait, non sans difficultés. C'est alors qu'il rencontre Crapoux, qui le guide et le mène, après la palmeraie, jusqu'à la première clé magique.

2 AS-TU ENTENDU CES MOTS ? (CO)

Il convient de vérifier avant le visionnement que tous ces mots sont connus.

- | | | | |
|---|--|---|---|
| <input checked="" type="checkbox"/> l'ami | <input type="checkbox"/> courir | <input checked="" type="checkbox"/> la langue | <input type="checkbox"/> petit |
| <input checked="" type="checkbox"/> tes épaules | <input type="checkbox"/> porte-bonheur | <input checked="" type="checkbox"/> la superstition | <input type="checkbox"/> un caillou |
| <input type="checkbox"/> la forêt | <input type="checkbox"/> l'oiseau | <input checked="" type="checkbox"/> un palmier | <input checked="" type="checkbox"/> une gazelle |

3 VRAI OU FAUX ? (CO)

Solution :

PHRASES	VRAI	FAUX	CORRECTION
Crapoux dit qu'il peut bien marcher.		x	Crapoux dit qu'il a beaucoup de mal à marcher.
Azur lui demande à quoi il ressemble.	x		
Crapoux affirme qu'il a les yeux verts.		x	Crapoux affirme qu'il a les yeux noirs.
Crapoux a peur des palmiers.		x	Crapoux a peur des chats noirs.
Il n'aime pas les gazelles et préfère les lapins.	x		

4 LIS LE TEXTE ET IMAGINE LE PAYS (CE)

Dans ce passage, et plus encore lorsqu'ils arrivent dans la ville, Crapoux critique continuellement le pays dans lequel Azur et lui évoluent. On apprend plus tard dans le film qu'il n'en pense rien et qu'il aime ce pays. Mais pour tromper Azur (à qui il se décrit comme grand et blond), il dénigre systématiquement tout ce qu'il voit.

Après avoir lu le texte de l'extrait, les élèves sont donc invités à se mettre à la place d'Azur et à imaginer, en dessinant chacun de leur côté ou en faisant un dessin collectif, chacun apportant un détail, le pays décrit par Crapoux – et ce dernier par la même occasion. Ils peuvent également mobiliser leurs souvenirs pour apporter d'autres éléments (les femmes du pays sont laides, les gens jouent de la musique avec des bouts de métal, les chevaux sont maigres, etc.).

III. POUR ALLER PLUS LOIN

A) ODEURS ET SAVEURS DE L'ORIENT

À cause de ses yeux bleus, Azur ne voit, dans un premier temps, rien des beautés et des raffinements du pays de sa nourrice. C'est plus tard qu'il les verra, dans les maisons, les palais ou alors la nuit. Il se fie donc aux autres sens, en particulier l'ouïe et l'odorat. À l'inverse, le spectateur quant à lui voit tout, entend, mais ne sent rien alors qu'Azur traverse un marché coloré où Crapoux lui énumère pas moins d'une quinzaine d'épices et de condiments différents.

				
le clou de girofle	le gingembre	la coriandre	le laurier	le fenouil
				
l'anis	le poivre blanc	le sésame	la cannelle	le bouton de rose
				
la cardamome	la noix de muscade	le cumin	le poivre noir	le safran

PROPOSITIONS D'ACTIVITÉS

Faire réaliser par les élèves, seuls ou à deux, en s'aidant de sites internet en langue française, une petite fiche reprenant une des quinze épices différentes citées dans le film en utilisant les critères suivants :

- couleur
- origine
- partie de la plante utilisée : feuilles, graines, racines, fruits, fleurs, écorce, etc. ;
- goût : piquant, amer, sucré, acide, salé, astringent, etc.
- utilisation : cuisine, parfum, colorant, médecine
- si possible, un échantillon à faire sentir et/ou goûter aux autres élèves

En utilisant ces fiches, on peut jouer aux devinettes : un élève tire au hasard une des fiches et doit répondre aux questions formulées par ses camarades, si possible fermées.

On peut marier ces épices avec une autre spécialité orientale qui apparaît dans le film, les zelliges. Ces mosaïques aux motifs compliqués peuvent en effet être réalisées en saupoudrant les motifs préalablement enduits de colle d'épices diverses pour les colorer. On pourra trouver des motifs de zelliges non colorés et imprimables en suivant ce lien :

http://www2.cndp.fr/secondaire/languespratique/arabe/937/Document_3_Motifs_zellige.htm

B) LA FRANCE ET LE MONDE ARABE

Sur le mode du conte, Michel Ocelot offre avec Azur et Asmar un hymne au mélange entre les peuples qui prend tout son relief dans le contexte actuel de montée de la xénophobie en France, tout particulièrement à l'encontre des populations d'origine arabe. Le film est d'ailleurs cloué au pilori par différents sites d'extrême droite et a suscité une polémique en février 2011 lorsque des parents d'élèves ont refusé que leurs enfants apprennent à chanter la berceuse du film parce qu'elle était en arabe ...



Pour cette frange de la population, toute cohabitation entre «Arabes» et «Français» est impossible, a fortiori au Moyen Âge. Héritée de l'historiographie de la IIIe République, la date de 732 marque en effet pour beaucoup de Français une césure nette entre l'empire des Francs, dominant l'actuelle France, et le monde arabo-musulman. Or les travaux de nombreux historiens ont montré que la bataille de Poitiers n'a été qu'une des incursions menées par les Arabes et Berbères venus d'Espagne, qui administrèrent pendant plusieurs décennies après cette date le Languedoc actuel. Plus tard, au IXe siècle, d'autres guerriers venus du Maghreb s'installèrent pour un siècle dans l'actuel massif des Maures.

Enfin, à partir du XIe siècle, des milliers d'esclaves originaires du Maghreb et d'Espagne musulmane (dont beaucoup de femmes servant de domestiques) furent employés dans le sud de la France, notamment en Provence et dans la région de Montpellier.

Le commerce des esclaves a toujours été un trait d'union entre les deux rives de la Méditerranée, mais le négoce en général, en dépit des aléas politiques et de la piraterie, n'a jamais cessé. De ce fait, des négociants arabes s'installèrent dans les ports méditerranéens tandis que marchands et/ou renégats français s'implantaient dans les échelles du Levant (plusieurs ports du Proche Orient) ou dans les ports du Maghreb. Ce ne furent pas là les seuls mouvements de population : beaucoup de juifs de France expulsés à la fin du Moyen Âge se réfugièrent au Maghreb (le nom de famille Sarfati, très répandu, signifie «le Français»), tandis que les Morisques (musulmans), expulsés en plusieurs vagues d'Espagne après 1492, trouvèrent pour certains refuge dans le sud-ouest de la France.

Cependant, ce n'est qu'à partir de l'extrême fin du XVIIIe siècle que les relations entre la France et le monde arabe se firent plus étroites.

La campagne d'Égypte de Bonaparte en 1798 marqua le début d'un intérêt croissant pour l'Orient et le début d'un siècle et demi d'influence culturelle française en Égypte. Puis à partir de 1830 et de la prise d'Alger et jusqu'en 1911, le Maghreb tomba progressivement sous le contrôle de la France. Enfin, après la Première Guerre Mondiale, ce fut au tour de la Syrie et du Liban de passer sous tutelle française.

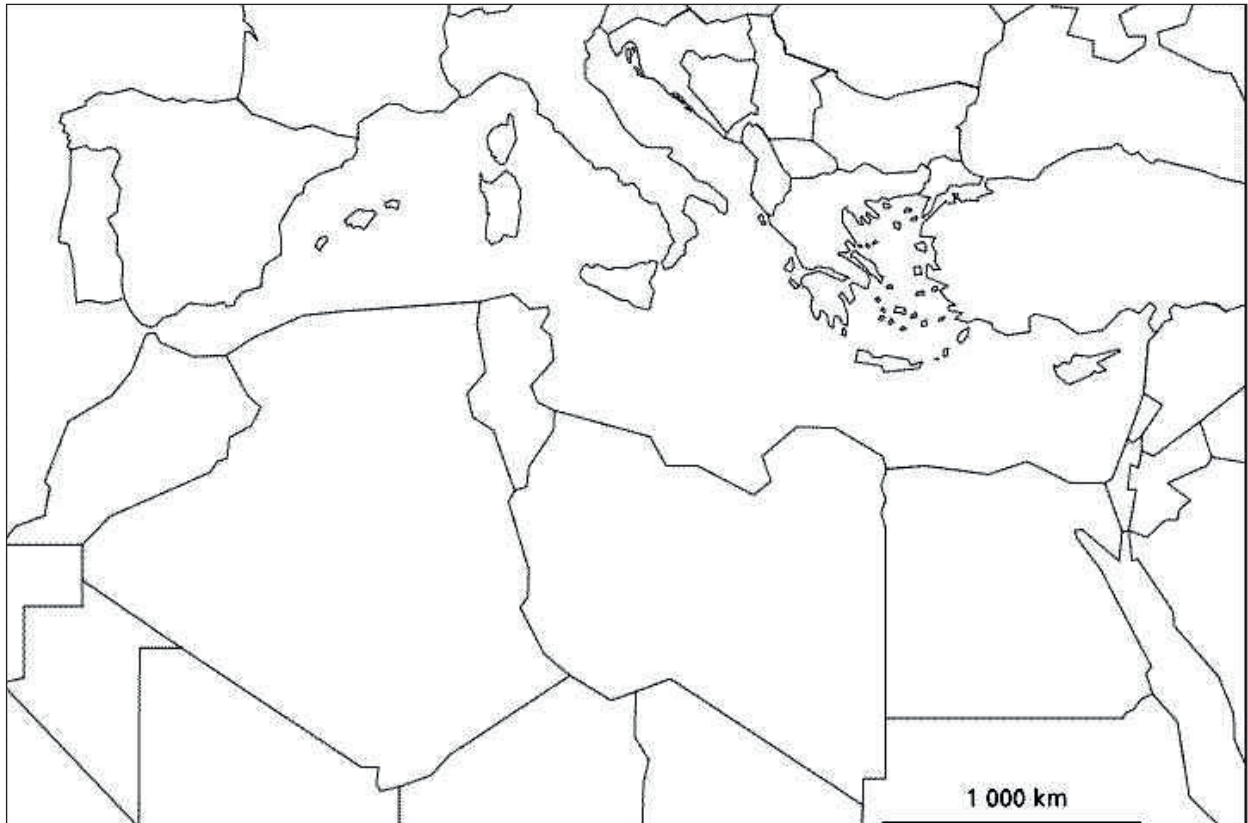
Des milliers de colons français s'installèrent alors en Algérie. Néanmoins, ils durent la quitter en 1962, une fois son indépendance acquise. Ironie du sort, c'est à cette époque que l'économie française recruta des milliers de travailleurs algériens, marocains et tunisiens. Lesquels firent exploser les effectifs d'une communauté arabe présente depuis la fin du XIXe siècle qui, au gré des vagues migratoires du Maghreb et du Proche Orient, n'a depuis cessé de s'étoffer.








PROPOSITION D'ACTIVITÉ

L'Algérie, le Maroc, la Tunisie, le Liban et l'Égypte sont aujourd'hui cinq pays arabes francophones. Bon nombre de personnes qui ont travaillé sur ce film en sont originaires, comme les acteurs utilisés pour faire les voix, pour beaucoup tunisiens, le compositeur de la bande originale du film, Gabriel Yared, né au Liban, ou l'Algérienne Souad Massi qui chante le générique.

Imprimer et agrandir le fond de carte suivant, puis demander aux élèves de placer les noms de ces cinq pays (plus la France), ainsi que les vignettes des drapeaux, des populations francophones et de celles vivant en France correspondantes. Veiller à distribuer séparément les trois rangées de vignettes.



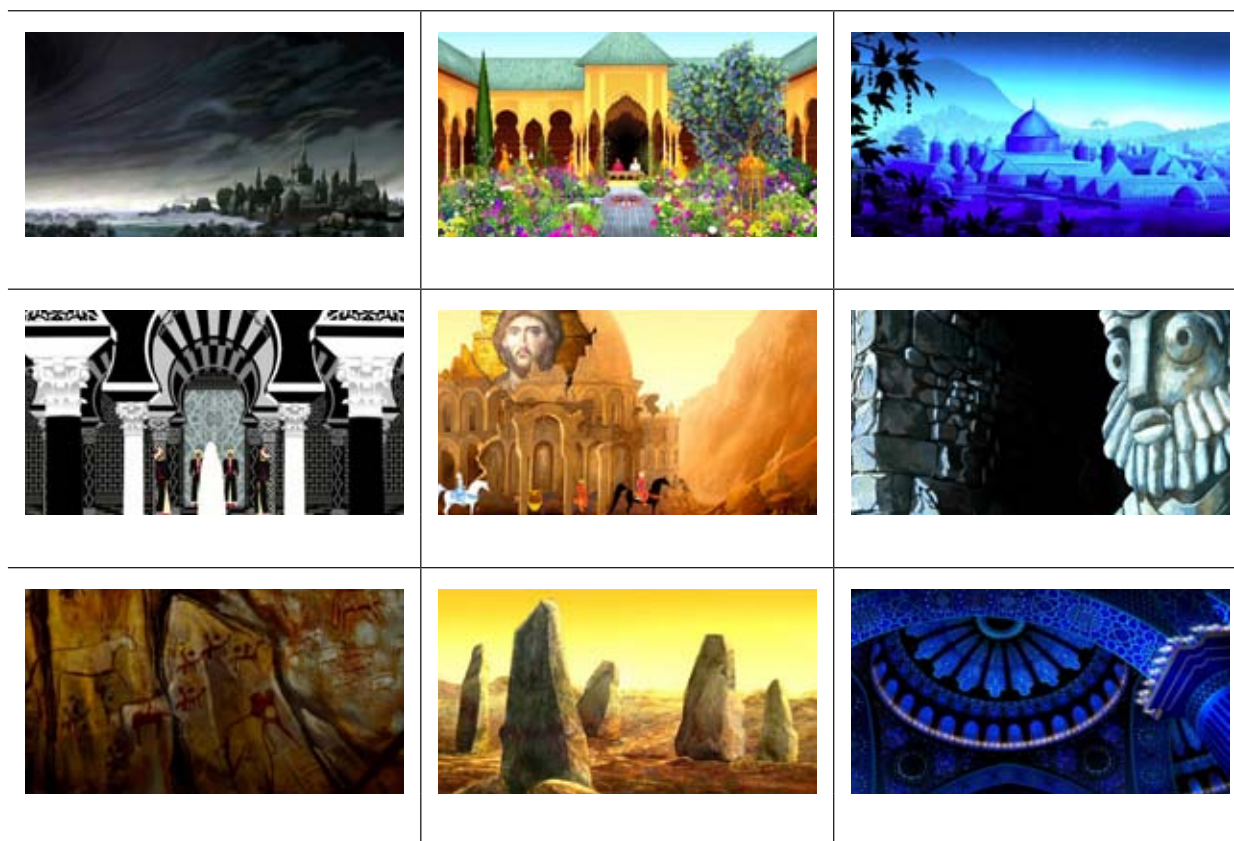
				
1,4 million de Libanais parlent français.	10,1 millions de Marocains parlent français.	6,3 millions de Tunisiens parlent français.	2,7 millions d'Égyptiens parlent français.	23 millions d'Algériens parlent français.
35.000 Libanais vivent en France.	645.000 Marocains vivent en France.	231.000 Tunisiens vivent en France.	22.000 Égyptiens vivent en France.	702.000 Algériens vivent en France.

C) UN PATRIMOINE ARTISTIQUE COMMUN

Par souci esthétique, Michel Ocelot s'est inspiré pour ses décors des multiples âges d'or de l'art arabo-islamique – avec une incursion du côté des miniatures persanes, ainsi que de celui de l'art médiéval occidental – entre autres avec les Très riches heures du duc de Berry. Ce souci s'est en outre doublé d'un parti pris de réalisme historique qui lui a fait effacer tous les décors qui comportaient des figuiers de Barbarie, espèce végétale originaire des Amériques et donc inconnue au Moyen Âge. Cependant, le choix des lieux d'où il a puisé son inspiration ne semble pas dû au hasard :

- Damas, capitale des Omeyyades (661–750), vieille cité antique où les chrétiens étaient largement plus nombreux que les musulmans et où le grec servait encore de langue de culture ;
- Istanbul, pont entre l'Europe et l'Asie et double capitale en même temps que creuset des empires byzantin (330–1453) puis ottoman (1299–1922) ;
- Al-Andalus, l'Espagne musulmane, où les trois religions du Livre cohabitaient tandis qu'arts et sciences fleurissaient aux cours de Cordoue (756–1031) ou Grenade (1039–1492).

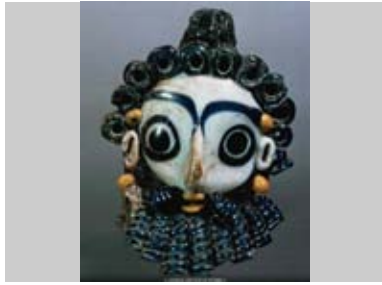
Dans la logique du scénario, Michel Ocelot fait donc référence à ce qui unit l'Occident et l'Orient. Une position qui l'amène à explorer toute l'histoire commune de la Méditerranée lors du voyage d'Azur et Asmar jusqu'à la fée des Djinns, un voyage dans le passé au cours duquel ils passent près de ruines d'église byzantine, dans un théâtre gréco-romain, au milieu de mégalithes, etc.



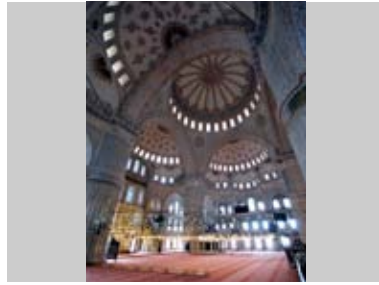
PROPOSITIONS D'ACTIVITÉS

Projeter et faire décrire les photogrammes ci-dessus aux élèves. On pourra aussi leur faire essayer de se souvenir des scènes desquelles ils sont extraits en utilisant le découpage du film en séquences à la page 24.

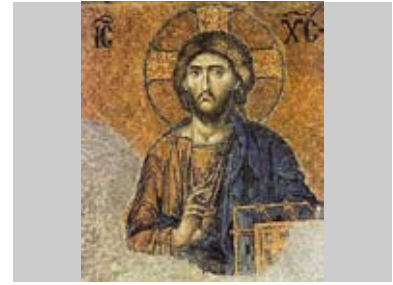
Puis leur demander d'associer, par petits groupes ou en classe entière, ces photogrammes aux images de la page suivante.



Amulette – IV^e siècle av.JC – Tunis (Tunisie)



Mosquée Bleue – XVII^e siècle – Istanbul (Turquie)



Mosaïque du Christ – XIII^e siècle – Istanbul (Turquie)



Cour des Lions – XIV^e siècle – Grenade (Espagne)



Menhirs – 3300 av. JC – Carnac (France)



Mosquée – IX^e siècle – Cordoue (Espagne)



Mosquée des Omeyyades – VIII^e siècle – Damas (Syrie)



Peinture – 4000 av. JC – Tassili (Algérie)



Peinture – XV^e siècle – Chantilly (France)

Avec les photogrammes et les images qui leur sont associées, on peut enfin créer une sorte de jeu de mémoire. Toutes les vignettes sont retournées, un élève tire au sort l'une d'elle et doit retrouver son équivalent. On peut également demander aux élèves de les ranger dans l'ordre chronologique afin de créer une frise illustrée.

D) RÉSUMÉ DU FILM EN SÉQUENCES

N° DE LA SEQUENCE	MINUTAGE	DESCRIPTION DE LA SEQUENCE
1	00:00:00	Générique de début
2	00:00:50	L'enfance : Une femme, Jénane, s'occupe de deux bébés, Azur et Asmar. Elle leur apprend des chansons et leur raconte l'histoire de la fée des Djinns.
3	00:06:45	Le père : Le père d'Azur dit qu'il est trop grand pour dormir chez sa nourrice. Azur doit apprendre à danser et à monter à cheval. Il se dispute souvent avec Asmar, est puni et finit par être envoyé à la ville. Asmar et Jénane sont chassés.
4	00:13:45	Le voyage d'Azur : Adulte, Azur revient chez son père. Mais il repart aussitôt pour aller au pays de l'autre côté de la mer. Son bateau fait naufrage. Il est tout seul et tout le monde a peur de lui à cause de ses yeux bleus.
5	00:17:50	Crapoux : Pour ne plus montrer ses yeux, Azur fait croire qu'il est aveugle. On lui dit d'aller à la ville. En chemin, il rencontre Crapoux qui le guide et l'emmène jusqu'à la première clé magique.
6	00:24:05	La ville : Azur et Crapoux mendient dans la ville. Crapoux continue de lui mentir en disant que tout est laid. Par hasard, Azur trouve la deuxième clé magique près d'un marché.
7	00:32:00	La veuve Jénane : Azur entend la voix de Jénane. Elle est devenue très riche. Il tape à sa porte mais elle ne le reconnaît pas tout de suite. Elle le reconnaît seulement quand il ouvre les yeux. Ils mangent ensemble.
8	00:39:10	Le retour d'Asmar : Asmar arrive. Il dit qu'Azur et ses yeux bleus lui ont porté malheur. Il se prépare à aller trouver la fée des Djinns. Azur veut faire de même et prend Crapoux pour l'aider.
9	00:45:13	Le sage Yadoa et la princesse Chamsous-Sabah : Crapoux emmène Azur chez le sage Yadoa pour qu'il lui donne des conseils. Ensuite, Azur va au palais de Chamsous-Sabah. La princesse lui donne des objets magiques.
10	00:54:05	La ville de nuit : Azur aide la princesse à sortir de son palais pour qu'elle voie la ville. Mais ils sont repérés par les hommes d'un méchant marchand qui veulent attaquer Asmar. Ils sont poursuivis mais réussissent à s'enfuir. Asmar ramène la princesse au palais.
11	01:01:00	Le voyage à deux : Azur et Asmar sèment les hommes du méchant marchand. Ils se séparent dans la montagne mais Asmar est attaqué par des bandits. Azur va l'aider et est blessé. Asmar le soigne.
12	01:06:19	Le lion écarlate et les marchands d'esclaves : Azur trouve le lion écarlate et lui donne à manger. Le lion l'emmène jusqu'à la falaise noire. Là, Azur est attaqué par des marchands d'esclaves. Asmar a été fait prisonnier mais il aide Azur à se sauver. Blessé, Asmar est ensuite récupéré par Azur.
13	01:12:45	Les trois portes : Asmar ne peut plus marcher, Azur doit le porter. Ils passent les deux premières portes grâce aux clés d'Azur et la troisième grâce à celle d'Asmar. Ils arrivent aux portes pareilles et entrent.
14	01:17:26	La fée des Djinns : Azur et Asmar délivrent la fée des Djinns. Asmar est soigné par un Djinn médecin et un Djinn tailleur les habille. Le problème, c'est qu'ils sont entrés en même temps : qui va épouser la fée ?
15	01:21:35	Les huit juges : Comme personne n'arrive à décider, Jénane, la princesse Chamsous-Sabah, le sage Yadoa, Crapoux et la fée des Elfes viennent donner leur avis. Finalement, la fée des Djinns préfère Azur et la fée des Elfes, Asmar
16	01:30:10	Générique de fin

E) SITOGRAPHIE

Sur le film

http://www.allocine.fr/film/fichefilm_gen_cfilm=57417.html

<http://www.commeaucinema.com/notes-de-prod/azur-et-asmars,50677-note-26085>

http://www.cinemovies.fr/fiche_info-12823-prod.html

Dossiers pédagogiques

http://www2.cndp.fr/actualites/question/azurasmar/PDF/azurasmar_cinedoc.pdf

<http://sites.cddp33.fr/ec33films/files/2010/03/azurjdi.pdf>

<http://www.enfant7art.org/archives/Festival2007/Docs/Pdf72/Azur72.pdf>

http://www.ecoleetcinema92.ac-versailles.fr/spip2/IMG/pdf/Azur_et_Asmar_Vigo_20-10-2010.pdf

<http://www.atmospheres53.org/docs/azuretasmar.pdf>

<http://www.echo-fle.org/Portals/1/Fiches/708/Kit%20enfant.pdf>

http://www.ac-montpellier.fr/ia30/dossiers/arts/ecoecine/ressources/fmaurin_100.pdf

http://www.ac-montpellier.fr/ia30/dossiers/arts/ecoecine/ressources/fmaurin_101.pdf

http://www.ac-montpellier.fr/ia30/dossiers/arts/ecoecine/ressources/fmaurin_104.pdf

http://www.ac-montpellier.fr/ia30/dossiers/arts/ecoecine/ressources/fmaurin_122.pdf

<http://4petitscampagnards.laclassse.com/?AZUR-ET-ASMAR>

Sur le réalisateur Michel Ocelot

http://www.allocine.fr/personne/fichepersonne_gen_cpersonne=16185.html

http://fr.wikipedia.org/wiki/Michel_Ocelot

Sur la civilisation arabo-musulmane et l'islam

<http://www.curiosphere.tv/islam/index.htm>