

# AZUR ET ASMAR

**Film long métrage de fiction : France, Belgique, Italie, Espagne, 2006**

**Réalisation :** Michel Ocelot

**Interprètes :** Cyril Mourali (Azur adulte), Karim M'Ribah (Asmar adulte), Patrick Timsit Crapoux), Hiam Abbass (la mère), Fatma Ben Khell (la petite princesse), Rayan Mahjoub (Azur enfant), Adbesselem Ben Amar (Asmar enfant)

**Version française et VO française et arabe, sous-titrée français-allemand**

**Durée :** 1h39

**Sortie prévue en salle en Suisse romande : 25 octobre 2006**



**Disciplines concernées :**

**Education aux médias :** Deux maîtres du film


d'animation français : Michel Ocelot, Paul Grimault


**Histoire de l'Art :** l'art naïf en peinture et au cinéma

**Histoire :** Chrétiens et Musulmans, conflits et ententes à travers les siècles

**Education aux citoyennetés :** tolérance et religions

**Public concerné :**

 13-16 ans

 17 ans et plus

**Résumé :**

Azur et Asmar sont deux petits garçons qui grandissent ensemble, dans une noble demeure de France médiévale. Azur, blond, les yeux bleus, est le fils d'un noble seigneur français. Asmar, brun, les yeux sombres, est le fils de la nourrice arabe. Elle nourrit les deux enfants de son lait, les égaie de ses contes, leur apprend à parler et à chanter en arabe et en français. Ils partagent les mêmes jouets, la même chambre, et rêvent tous deux d'être CELUI qui délivrera la Fée des Djinn dont leur "mère" leur raconte l'histoire magnifique. Petites rivalités deviennent grandes, les deux garçons se disputent, le seigneur les sépare : Azur est envoyé en ville, Asmar et sa mère sont jetés à la rue.

Devenu adulte, Azur décide d'accomplir son rêve d'enfant et d'aller de l'autre côté de la mer délivrer la Fée prisonnière. Mais outremer, on redoute les yeux bleus porteurs de malheur et Azur doit fermer les siens pour échapper à la mort. Aveugle par choix, Azur se laisse exploiter par Crapoux, un Européen plein d'amertume qui semble détester les Arabes et tout ce qui touche à leur mode de vie (très drôle Patrick Timsit). Le hasard conduira les deux exilés chez la nourrice, devenue une riche commerçante. Elle accueille chaleureusement Azur. Asmar, par contre, repousse Azur avec rancune et méfiance. Les deux jeunes hommes partent chacun de leur côté à la rescousse de la Fée des Djinn. Les dangers les menaçant de toutes parts, ils réalisent qu'ils n'y parviendront qu'ensemble et se réconcilient.

**Commentaire :**

Michel Ocelot a renoncé ici au dessin, pour adopter la technique des images digitales. Il a choisi de situer son conte au XV<sup>ème</sup> siècle, dans un Moyen-Age témoin de la magnificence de la culture et civilisation islamique et de son ouverture vers le monde. Ocelot, un Français qui a grandi en Afrique, est tout à fait qualifié pour parler de racisme entre l'Occident et l'Orient islamique. Son film est un appel à la tolérance religieuse, au respect de l'autre, à l'ouverture et la fraternité. C'est aussi un conte merveilleux au pays des fées, des elfes et des djinns.

Une esthétique remarquable, un dessin aux détails minutieux, aux couleurs gaies, une ingénuité remarquablement maîtrisée, un graphisme stylisé, une magnifique épure dont chaque détail est ciselé. L'esthétique toute en finesse et couleurs de Michel Ocelot fait penser à l'art naïf, au Douanier Rousseau, mais surtout aux miniatures persanes. Il y règne une grande rigueur de trait et, pour chaque scène, des variations infinies et harmonieuses sur une ou quelques couleurs; ainsi la composition en noir, blanc et gris du palais de la minuscule Princesse, ou le mariage du rouge, de l'or et du mauve dans la demeure de la nourrice, ou encore costumes aux couleurs éclatantes des petits djinns bleus; sans oublier la faune et la flore polychromes, exubérantes et féériques. Pas un seul des arbres de la forêt, serrés les uns contre les autres, ne ressemble à un autre: variations sur un même thème, les troncs rappellent la texture de l'ananas, les palmes celle des fougères. Les massifs de fleurs s'épanouissent en des palettes de couleurs incroyables, les scènes de marché offrent une diversité dont il est pratiquement impossible de savourer chaque détail, c'est un univers pictural fantastique et luxuriant. Un film d'animation d'une rare beauté.

L'humour est aussi au rendez-vous : les petits djinns qui ne parlent jamais, mais peuvent chanter, grimacer et mimer très expressivement, la petite princesse qui fait le mur la nuit, et surtout dans les réflexions systématiquement négatives de Crapoux sur les Arabes! A noter aussi les très belles chorégraphies : alors que l'enfant Azur peine maladroitement dans des leçons de danse que lui impose son père, les servantes de la nourrice servent le repas en dansant gracieusement; et il faut mentionner le ballet final interprété par huit danseurs, la musique pourrait se rapprocher d'un menuet classique, si les instruments, le tambourin à clochettes par exemple, ne lui donnaient des consonances orientales, mariant d'un coup les deux cultures, sous une pluie d'étoiles dorées que jettent les djinns. Michel Ocelot se proposait de faire voyager le spectateur de découverte en découverte jusqu'à une apothéose fraternelle sous un ciel étoilé : pari réussi!



#### **Pistes pédagogiques :**

- Recenser les causes de dissension entre Azur et Asmar. Sont-elles surmontables ? A quel prix ?
- Relever les détails qui soulignent leur ressemblance
- Décrire la trajectoire des deux Européens, de la nourrice et de son fils et souligner les thèmes dont ils sont porteurs
- Etudier le mode de vie des gens vivant dans le pays d'Afrique du Nord présenté dans le film
- Comparer l'esthétique de l'Europe et celle de l'Afrique du Nord telle que traitée dans ce film
- Débattre avec les élèves du public-cible de ce film. Cherche-t-on à séduire ? A convaincre ?

#### **Pour en savoir plus :**

<http://www.azuretasmar-lefilm.com/>

(avec un **dossier pédagogique** pdf à télécharger, voir **annexe** ci-dessous)

[http://fr.wikipedia.org/wiki/Film\\_d%27animation](http://fr.wikipedia.org/wiki/Film_d%27animation)

[http://fr.wikipedia.org/wiki/Miniature\\_Persane](http://fr.wikipedia.org/wiki/Miniature_Persane)

[http://perso.orange.fr/le\\_douanier\\_rousseau/douanier/douanier.htm](http://perso.orange.fr/le_douanier_rousseau/douanier/douanier.htm)

---

**Suzanne Déglon Scholer**, enseignante au gymnase, responsable de Promo-Film EcoleS et de la TRIBUne des Jeunes Cinéphiles, Lausanne, septembre 2006

## PISTES PÉDAGOGIQUES (France)

### AUTOUR DU FILM AZUR ET ASMAR

#### DÈS LE CYCLE 2

GS, CP, CE1

#### Maîtrise du langage et de la langue française

- Inviter les élèves à raconter l'histoire d'Azur et Asmar avec leurs propres mots et à exprimer leur ressenti sur les aventures des deux héros.
- Affiner la compréhension du récit, effectuer un découpage de l'histoire, puis rédiger collectivement un résumé.

#### Vivre ensemble

- Évoquer le rejet d'Azur par Asmar, et les critiques de Crapoux envers son pays d'accueil. S'exprimer collectivement sur ces attitudes.
- Mettre en avant les valeurs de fraternité et de respect des différences. Les mettre en lien avec le bon déroulement de la vie collective dans l'école (écoute de l'autre, entraide, non-violence...).

#### Découvrir le monde

- Situer les pays du Maghreb sur un atlas. Découvrir, à l'aide du film et de photographies récentes, leurs caractéristiques géographiques (climat, végétation, habitats...) et les modes de vie de leurs habitants (nourriture, vêtements...).
- Évoquer la période historique où se déroule l'intrigue. Rechercher des traces du Moyen Âge dans l'environnement proche des élèves (ex: église, château).

#### Éducation artistique

- Illustrer le récit de la conquête de la fée des Djinns sous forme d'images séquentielles.
- Décrire collectivement les décors du film (monuments, motifs, couleurs...) et découvrir d'autres témoignages de l'art islamique (images, objets...). S'en inspirer pour créer des oeuvres individuelles ou collectives.

#### DÈS LE CYCLE 3

CE2, CM1, CM2

#### Littérature

- Étudier l'histoire d'Azur et Asmar : en décrire les lieux et les personnages, en structurer les étapes narratives.
- Explorer le thème du merveilleux : personnages surnaturels, animaux fabuleux, objets et pouvoirs magiques, série d'épreuves imposées aux héros...
- Lire d'autres contes merveilleux tirés de la littérature arabe (ex: oeuvres extraites des Mille et Une Nuits).
- Imaginer et rédiger collectivement une suite au récit, dans le cadre d'un projet d'écriture.

#### Éducation civique

- Débattre autour des valeurs d'ouverture, de respect et de fraternité véhiculées dans le film.
- Étudier, dans la Déclaration universelle des droits de l'homme, les articles abordant la liberté et l'égalité entre les hommes, sans distinction de race, de couleur, de sexe, de langue ou de religion.



#### Histoire

- Situer la naissance de Mahomet, la fondation de l'Islam et les grandes conquêtes arabo-musulmanes sur une frise historique.

Mettre en parallèle l'histoire de notre pays du VIe au Xe siècle (règne des dynasties mérovingienne, carolingienne, puis capétienne ; unité autour de la religion chrétienne).

- Comparer deux cartes figurant l'Europe, l'Afrique du Nord et le Moyen-Orient avant et après l'expansion du monde musulman au Moyen Âge.
- Évoquer les affrontements mais aussi les échanges entre chrétiens et musulmans.

#### Géographie

- Rechercher dans un atlas les caractéristiques géographiques des pays situés au sud de la Méditerranée (climat, végétation, populations, cultures...).
- Étudier les modes de vie de leurs habitants (habitat, nourriture, vêtement...).

#### Éducation scientifique

Évoquer les apports du monde arabo-musulman dans les mathématiques (diffusion du système de numération emprunté aux Indiens, invention de l'algèbre...), l'astronomie ou la médecine.

#### Arts visuels

- Observer les représentations de l'art islamique dans le film (architecture, décoration, arts du quotidien). Effectuer des recherches en bibliothèque sur ce thème (ex. : étudier l'architecture d'une mosquée, d'un palais...).
- S'inspirer de l'art islamique pour réaliser des travaux en arts plastiques (peinture, dessin, collages). Ex. : inventer des motifs à la façon des zelliges, dessiner le patio d'un palais.
- Découvrir les étapes et les techniques de réalisation du film (création d'un story-board à la manière d'une bande dessinée, réalisation des décors sur ordinateur, animation des personnages).