

AZUR et ASMAR Michel Ocelot <i>France, 2006, dessin animé, couleurs</i>	
Mots clés	Architecture Conte Différence Fée Handicap Maghreb Moyen-âge Prince/princesse Tolérance
En amont	Choisir parmi ces propositions : Géographie : Situer les pays du Maghreb Histoire : Situer l'époque : le Moyen Âge ; en trouver quelques traces dans l'environnement proche des élèves, s'il y a. Le titre : La nature et le genre des deux mots. noms propres et semble-t-il masculin. Le sens de ces deux mots : Azur (d'origine arabe) : bleu clair, Asmar (mot arabe) : teint basané, 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? Affiche : Émettre des hypothèses sur le contenu : lieux, personnages, l'époque, l'univers, le style de l'histoire, et le genre du film (affiches sur le site « enfants de cinéma » ou fluctuat.net). Ce temps lié aux hypothèses et à l'interprétation ne sera pas validé avant le film
En salle	Juste avant : Présenter le film <i>« Il était une fois deux enfants bercés par la même femme : Azur, blond aux yeux bleus, et Asmar, brun aux yeux noirs. Le premier était fils de châtelain, le second celui de la pauvre servante sarrasine. Très vite l'injustice des hommes les sépara.... » Je vous laisse découvrir la suite de cette histoire</i> Juste après : recueillir les impressions, le ressenti des enfants qui désirent s'exprimer. On peut aussi demander aux élèves de décrire rapidement une image importante pour eux. Ils pourront justifier et la dessiner en arrivant en classe .On constitue ainsi un mur d'images du film ou on place l'image dans le cahier culturel.
De retour en classe	Vérifier la compréhension du film <ul style="list-style-type: none"> ● Retrouver les grandes périodes du film (s'aider du déroulant du carnet p16-20) <ul style="list-style-type: none"> - l'enfance qui se situe en Europe - de l'autre côté de la mer, premières péripéties -Jenane, Azur et Asmar se retrouvent -les épreuves pour les deux héros -happy end! On peut alors rédiger un petit résumé!

	<ul style="list-style-type: none"> ● Retrouver des éléments du merveilleux, des contes Palais, Princesse, Fée, Forêt qui fait peur, Bestiaire fantastique (l'oiseau Saïmourh est un animal mythique des contes persans), Objets magiques au nombre de 3 : 3 clés ; 3 portes ; une fiole d'invisibilité, une plume et un bonbon Construire un autre conte avec 3 d'entre eux par exemple <p>L'univers sonore du film: les langues et la musique Noter que les paroles en arabe ne sont pas sous-titrées et n'empêchent cependant pas la compréhension des situations. Cela permet aux spectateurs d'écouter la musicalité de la langue. Il comporte des musiques et des bruitages. - La musique originale est de Gabriel Yared. - On entend des instruments traditionnels : guitare, oud, kanoun, percussions... une chanson berbère et des extraits de musique des Gnaouas (Maroc) - L'orchestre de l'Opéra de Lyon joue aussi. Il y a un mélange de musiques de cultures différentes. - La chanson de Jénane : « Sabi saghir / Petit enfant Yasir kabir / deviendra grand Yaqta oul widyan yatfil niran / Il franchira les océans. Wahouwa youkhalles houriyata ljan / Il sauvera la fée des Djinns ma an ya ichan fi hanan / Et tous les deux seront heureux fi hanan. / Seront heureux ».</p>
<p>En prolongement</p>	<p>Histoire: Retrouver les références historiques et ce qui fait partie de l'imaginaire Établir des comparaisons avec aujourd'hui</p> <p>Géographie : Dégager quelques caractéristiques (climat, végétation, habitat) des pays du Maghreb Retrouver l'organisation d'une ville arabe: irrigation, marché (les épices...), mosquée, artisans; Comparer les modes de vie</p> <p>Maîtrise de la langue :</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Travailler sur la structure du récit. ● Le vocabulaire d'origine arabe : al ambiq/alambic al iksir/ elixir al kimiya/ alchimie makhàzin/magasin... <p>Définir des termes : nourrice, djinns, elfes, précepteur, superstitions, souk, muezzin, moucharabieh, burnous à capuche, astrolabe, observatoire astronomique, mosquée, église, synagogue, marchand d'esclave...</p> <p>Arts visuels:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Géométrie des mosaïques : art du Zellige et symétrie : utilisation d'un élément minimal (triangle, carré...) pour construire un motif unique, puis une frise (découpage, collage) ● les animaux fantastiques : Réaliser un oiseau mythique en reprenant et éventuellement déformant les parties d'oiseaux différents (collage; dessin) (cf. : l'oiseau Saïmourh du film) ● Calligraphie : calligraphie arabe. Essayer d'utiliser un calame site ressource de la BNF : http://classes.bnf.fr/dossiecr/

	<ul style="list-style-type: none"> ● Aborder la technique de ce dessin animé : C'est un film d'animation qui utilise la technique de l'animation informatique en trois dimensions (3D), alors qu'un dessin animé comme Kirikou part de milliers de dessins (500 000) faits à la main sur du papier. Pour le film Azur et Asmar, il y a des dessins sur papier au départ (13 000), puis on en fait des marionnettes sur ordinateur (ils sont numérisés) : on les voit sur l'écran et, avec la souris on les fait tourner, bouger peu à peu comme lorsqu'on dessine. La mise en couleurs se fait grâce à un logiciel. Les décors et les détails peuvent être extrêmement travaillés afin de reproduire la beauté de l'architecture et de l'art décoratif du monde arabe. Des détails de bijoux ou de broderies ont été possibles par cette technique. <p>Sciences : Les 5 sens les sciences et inventions arabes : astronomie : cartes et calendriers, cadran solaire... mathématiques, : numérotation, algèbre, le luth</p> <p>Instruction civique et morale : Débats possibles « Je connais 2 pays, 2 langues, 2 religions, ce qui fait que j'en sais 2 fois plus que les autres » Jenane. Refuser la « crapoux attitude » : vaincre les préjugés Le respect des différences; on peut aller jusqu'au handicap Chaque personnage a besoin des autres pour atteindre ses buts</p> <p>Histoire des arts : Réaliser la page du cahier culturel Mettre le film en réseau avec une ou des œuvres citées ci-dessous:</p>
<p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);">HISTOIRE DES AR</p>	<p>Des œuvres littéraires</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Albums Le grand livre des sciences et inventions arabes, Anne Blanchard/Emmanuel Cerisier, Bayard Jeunesse, 2006 « La vie privée des hommes », Les débuts de l'Islam, Hachette jeunesse, 2004 Azur et Asmar, Michel Ocelot (petit et grand album), Nathan Au temps d'Azur et Asmar, Michel Ocelot, Nathan Sindbad le marin, Hassan Massoudy, Editions alternatives, 2006 L'alphabet des sables, Nacer Khémir, Syros, 2006 Le livre des Djinns, Nacer Khémir, Syros, 2002 ● Contes des Mille et Une Nuits Les contes des Mille et une nuits, Adaptés par V. Koenig, La Martinière ● Autres Contes de Perrault
	<p>Des films ou extraits en écho</p> <ul style="list-style-type: none"> ● De Michel Ocelot : Kirikou et la sorcière Princes et Princesses ● Peau d'âne, Jacques Demy (conte, fée, princesse...) ● Les aventures de Robin des bois, William Keighley et Michael Curtiz (évocation médiévale)

<p>T S</p>	<p>Des œuvres d'art</p>	<p>Arts de l'espace: Architecture : Palais de l'Alhambra, Grenade, Espagne La mosquée bleue d'Istamboul (Turquie) Art des jardins : jardin occidental/jardin oriental Horizontal et vertical Eau, fontaine, reflets et jardin Ordonné et sauvage Luxuriant et champêtre On peut aussi prendre en référence le jardin de Monet; Klimt</p> <p>Arts du visuel: Calligraphie d'Hassan Massoudy Miniatures persanes de l'époque médiévale, à retrouver sur le site de la BNF : http://expositions.bnf.fr/splendeurs/flore/mframe0.htm « Les très riches heures du Duc de Berry »(pour les miniatures et les couleurs flamboyantes), images sur Réunion des Musées nationaux (RMN) Arts du quotidien : céramiques, bijoux, tissus, mobilier etc.</p> <p>A cette adresse vous trouverez une mine de documents visuels qui montrent les références artistiques de Michel Ocelot. http://www.grignoux.be/dossiers/217/documents/</p>
-----------------------	--	---