

Enseignement Artistique et Culturel
Collège lestonnac



MICHEL OCELOT

Azur & Asmar

Un parcours autour du film

NOM : _____ Prénom : _____ classe : _____

Réalisateur : Michel OCELOT
Titre du film : Azur et Asmar
Date de diffusion : 2006
Durée : 1h39

SYNOPSIS : Il y a bien longtemps, deux enfants étaient bercés par la même femme. Azur, fils du châtelain, et Asmar, fils de la nourrice. Elevés comme deux frères, les enfants sont séparés brutalement. Mais Azur, marqué par la légende de la Fée des Djins que lui racontait sa nourrice, n'aura de cesse de la retrouver, au-delà des mers. Les deux frères de lait devenus grands partent chacun à la recherche de la Fée. Rivalisant d'audace, ils iront à la découverte de terres magiques, recelant autant de dangers que de merveilles...

QUESTIONS SUR LE FILM

Avant chaque extrait, lisez attentivement les questions.
A la fin de chaque extrait, vous aurez quelques minutes pour répondre.

PARTIE 1 - L'enfance à trois et le départ d'Azur

Question N° 1 - Décrivez Azur puis Asmar (couleur de cheveux, de peau, d'yeux). Que peut-on conclure ?
(réponse à rédiger)

Question N° 2 - Qu'est-ce que la nourrice/mère raconte aux deux enfants ? Qu'est-ce qui pourra délivrer la fée des Djins ?
(réponse à rédiger)

Raconter en image : les différents plans (réponses à rédiger à partir de l'image ci-dessous).



Question N° 3 - Le visage d'Azur occupe tout l'écran : comment appelle-t-on ce type de cadrage ?
(réponse à rédiger)

Question N° 4 - Comment le réalisateur arrive-t-il à nous faire partager l'étonnement d'Azur ?
(réponse à rédiger)

Question N° 5 - D'où naît le suspens ?
(réponse à rédiger)



Question N° 6 - Quand un personnage apparaît dans un décor, c'est un plan moyen.
Qu'apprend-on en prenant du recul ?
(réponse à rédiger)

Question N° 7 - Enfin, le plan d'ensemble permet de situer la scène dans un décor plus vaste. Que nous dévoile ce dernier plan ?
(réponse à rédiger)

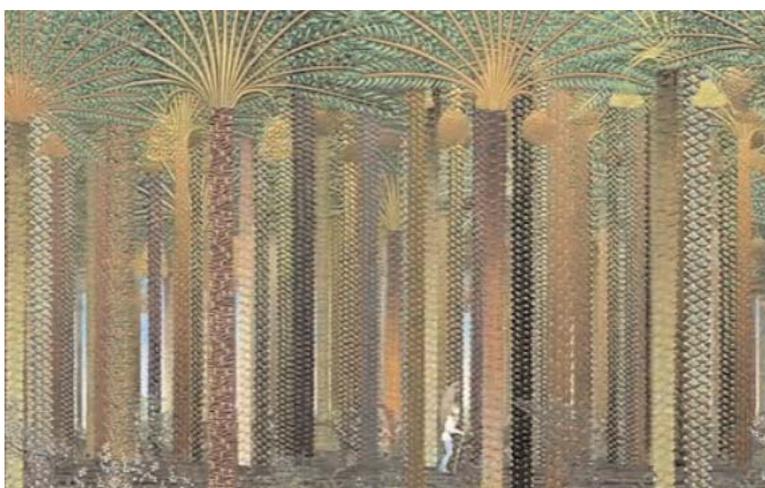


PARTIE 2 De l'autre côté de la mer : la splendeur de l'art islamique

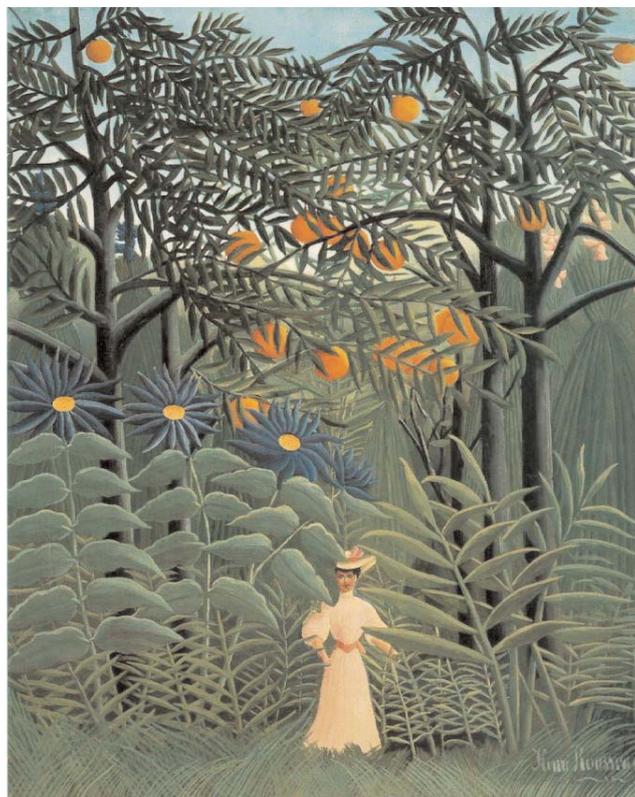
Azur, échoué dans un vilain pays, apprend qu'il ne doit pas montrer ses yeux bleus sous peine de porter malheur. Crapoux, dont l'allure est bizarre propose de guider Azur si ce dernier le porte sur ses épaules. Il ment à Azur quant à sa physionomie ainsi qu'au sujet du paysage. Azur dit qu'il pense que sa nourrice est morte, dévorée par des loups.

Michel Ocelot et les artistes qui l'ont accompagné se sont inspirés de nombreuses œuvres d'art.

Question N° 8 - Regarde la palmeraie qui est visible dans le film Azur et Asmar (à gauche) et celle peinte par Henri Rousseau (à droite) : Quels sont les points communs ? (réponse à rédiger)



Photogramme du film Azur & ASMAR.



Henri Rousseau,
Femme se promenant dans une forêt exotique (1905), Etats-Unis.

Question N° 9 - Quels points communs pouvez-vous trouver entre le palais de la princesse (à gauche) et l'intérieur de la grande mosquée de Cordoue située en Espagne (à droite) ? (réponse à rédiger)

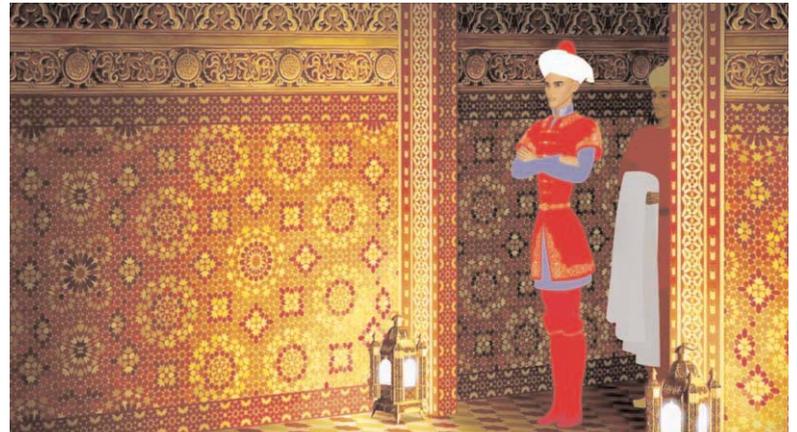
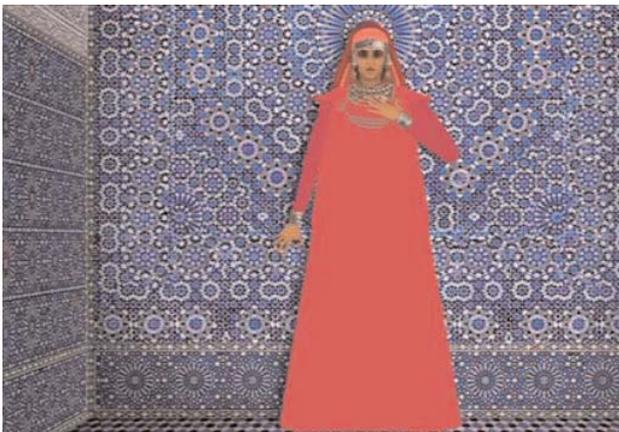


PARTIE 3 :

Azur a retrouvé sa nourrice, devenue très riche, dans un magnifique palais.
Observation de l'architecture.

Les artistes musulmans avaient interdiction de représenter des êtres vivants. Ils ont alors créé de magnifiques motifs.

Question N°10 - Décrivez avec précision la décoration du sol et des murs : que représente-t-elle ? (réponse à rédiger)



Question N°11 - Quels points communs pouvez-vous trouver entre le palais de la nourrice Jenane (à gauche) et la Cour des Lions du palais de l'Alhambra à Grenade en Espagne (à droite) ? (réponse à rédiger)



PARTIE 4 - La quête

Azur découvre qu'Azur a les yeux bleus et lui-même révèle qu'il a aussi les yeux bleus et qu'il les cache depuis vingt ans. Crapoux propose à Azur son aide pour retrouver la fée des Djinns. La première étape de sa quête est de rencontrer le sage **Yadao** et la **princesse Chamsous-Sabah**, amie de Jenane. Elle lui donne : une fiole à brouillard d'invisibilité, un bonbon qui permet de parler aux fauves, une plume bleue pour l'oiseau.

Question N°12

Enfin, Azur et Asmar décide de partir ensemble à la recherche de la fée des Djinns. Un chemin semé d'épreuves : **trouvez la solution de chaque épreuve (à noter dans la case de droite).**

Rencontre avec le lion rouge	
Les trafiquants d'esclaves	
Les trois premières portes	
Les deux dernières portes	

PARTIE 5 - Le dénouement

Question N°13 - A la fin du film, deux types de musique se mélangent. Identifiez-les.

Question N° 14 - Pourquoi tous les personnages se donnent-ils la main ?
(réponse à rédiger)

Question N°15 - A quel type de spectacle te fait penser cette scène finale, orchestrée par les Djinnns ? (réponse à rédiger)

A la découverte du film d'animation

C'est un film d'animation qui utilise les techniques informatiques de la 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 (elles 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 couleur 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.

Le travail par ordinateur permet de faire des effets spéciaux et d'ajuster l'image et le son.

N°16 - Remets dans l'ordre les différentes étapes de fabrication du film d'animation :

La musique, les bruitages et les voix des personnages sont enregistrés.	
Les personnages sont dessinés.	
Michel Ocelot, le réalisateur, invente l'histoire et écrit le scénario.	
Les personnages sont animés par ordinateur.	
D'autres artistes créent les décors et les costumes.	