

www.jdi-mag.com

journal des
instituteurs
et des
professeurs
des écoles

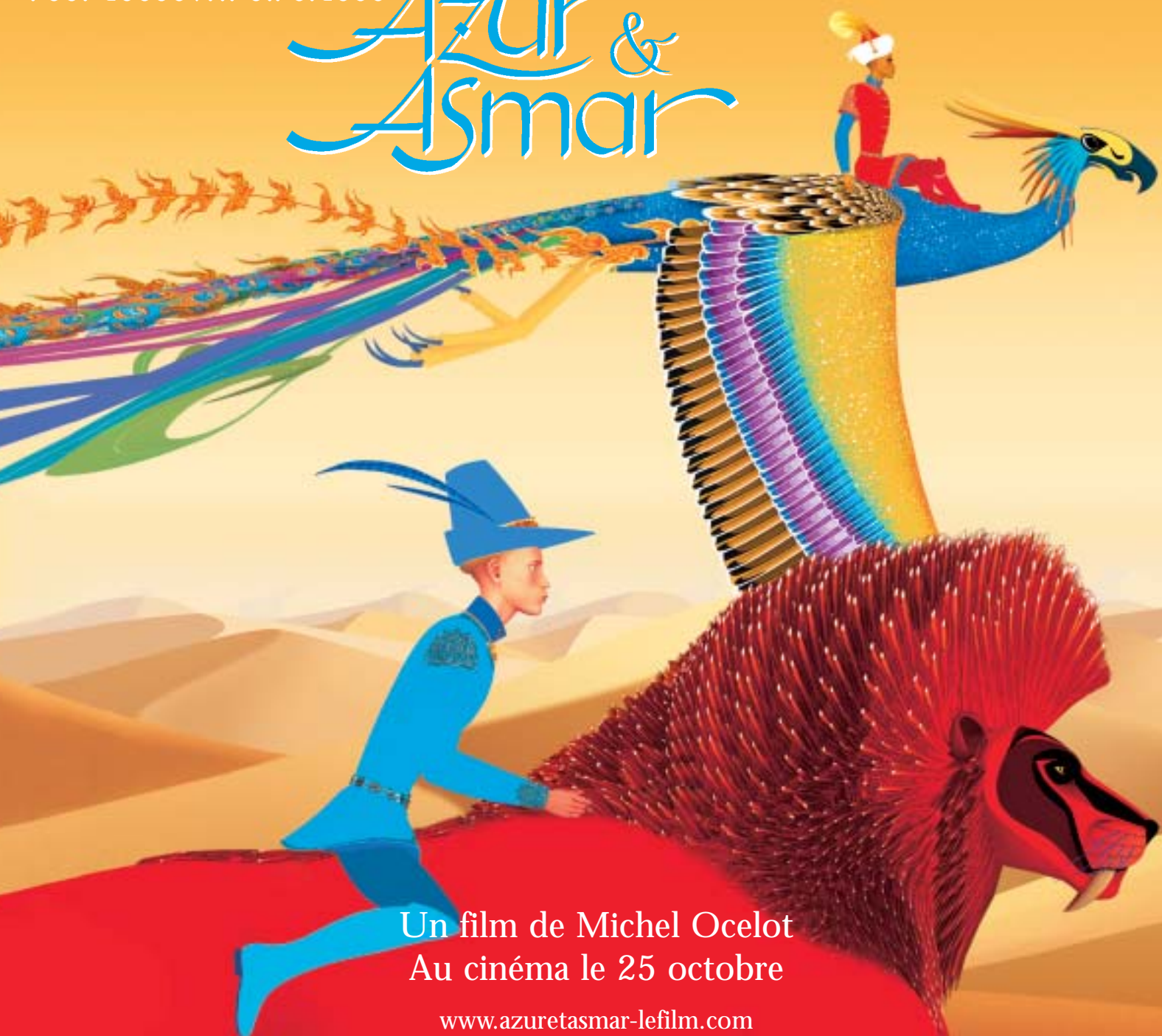
Jdi

N° 1601 / 150^e année / 2006-2007

N°2 - OCTOBRE 2006

Pour découvrir en classe

Azur & Asmar



Un film de Michel Ocelot
Au cinéma le 25 octobre

www.azuretasmar-lefilm.com

 Nathan

SUPPLÉMENT GRATUIT


Nord-Ouest
PRODUCTION

diaphana
DISTRIBUTION

Le nouveau film d'animation de Michel Ocelot : *Azur & Asmar*

Récit d'une aventure humaine à travers deux pays et deux cultures, le film Azur et Asmar offre des pistes d'exploitation en éducation civique, en histoire, en littérature et en arts visuels. Les valeurs de tolérance, la civilisation arabe au Moyen Âge et le conte merveilleux sont autant de thématiques qui pourront être développées en classe, en s'appuyant notamment sur les quatre ouvrages parus chez Nathan Jeunesse autour du long-métrage.

Entretien

Auteur, dessinateur et réalisateur de films d'animation, Michel Ocelot a notamment signé les longs-métrages Kirikou et la sorcière et Princes et Princesses. Nous l'avons questionné sur les valeurs véhiculées dans sa dernière œuvre.

JDI : Qu'est-ce qui vous a inspiré l'histoire d'Azur et Asmar ?

Michel Ocelot : C'est une question qui me tient particulièrement à cœur : tous ces gens qui se méprisent et se combattent, à travers le monde, au lieu de s'entendre, tout simplement, ce qui serait plus rationnel et agréable. Je pensais dans un premier temps évoquer la guerre entre la France et l'Allemagne, ou inventer deux peuples ennemis. Mais j'ai renoncé à donner une guerre, même en dessin animé. Et j'ai pensé à un sujet immédiat : la vie quotidienne en Europe, avec l'animosité entre citoyens de souche et citoyens récents. J'ai pensé aussi plus largement aux mauvais rapports Occident/Moyen-Orient. J'y ai ajouté une célébration de la brillante culture islamique du Moyen Âge. En tant que Français, j'ai cru devoir diriger le projecteur sur le Maghreb. Mais j'évoque aussi d'autres régions du Moyen-Orient que j'admire.



L'histoire de *Azur et Asmar*

Il était une fois Azur, blond aux yeux bleus, fils du châtelain, et Asmar, brun aux yeux noirs, fils de la nourrice, qui les élevait comme des frères, dans un pays vert et fleuri.

La vie les sépare brutalement. Mais Azur n'oublie pas les compagnons de son enfance ni les histoires de fées de sa nourrice, au pays du soleil.

Devenu grand, il rejoint le pays de ses rêves, à la recherche de la Fée des Djinns. Il y retrouve Asmar, lui aussi déterminé à trouver et gagner la fée, bravant tous les dangers et les sortilèges d'un univers de merveilles. ●

JDI : Pourquoi avoir choisi de situer l'action de votre film au Moyen Âge ?

M. O. : Pour aborder un sujet brûlant, il vaut mieux en faire une fable qui se passe ailleurs. Et c'est facile, avec le Moyen Âge, de créer un conte de fées, ce que j'aime faire. Et la civilisation que je veux célébrer date en effet du Moyen Âge. Elle a pris à partir du VIII^e siècle le flambeau de la civilisation que l'Europe avait lâché avec l'écroulement de l'Empire romain, une civilisation qui nous est revenue peu à peu par l'Andalousie et la Sicile musulmanes, enrichie d'éléments syriaques, mésopotamiens, persans, indiens, chinois. La scène d'ouverture, qui montre le blond Azur tétant sa nourrice très brune, évoque ces siècles pendant lesquels l'Occident a « tété » l'Orient.

JDI : Le fait de partager une histoire commune n'empêche pourtant pas Crapoux de critiquer le Maghreb, ni Asmar de rejeter son « frère » français...

M. O. : Crapoux représente celui qui se tient mal à l'étranger et qui ne sera jamais heureux. Son attitude est imbécile, tout comme celle d'Azur lorsqu'il décide de devenir aveugle, car il est alors incapable de découvrir les beautés du Maghreb



et de se lier avec les autres. J'ai fait preuve de la même bêtise lorsque j'avais quinze ans ! Après une enfance passée à Conakry, une petite ville bienveillante, dans une sympathique école communale, je me suis trouvé à Angers, une grande ville sous un ciel gris, dans un immense lycée, dont je ne connaissais pas les codes. J'ai tout rejeté systématiquement pendant dix ans, au lieu d'être heureux.

Asmar, quant à lui, rejette les autres en bloc, prêt à punir des innocents parce que d'autres lui ont fait du mal. Ce n'est pas mieux.

JDI : La fraternité qui naît finalement entre Asmar et Azur, au-delà des liens du sang, est-elle pour vous le symbole d'une fraternité possible entre tous les hommes ?

M. O. : Oui, j'y crois très fort. Partout dans le monde, les peuples ont tendance à se faire la guerre, mais aussi à s'aimer, à vouloir être amis par dessus les frontières. Au fil de leurs aventures, Azur et Asmar risquent leur vie l'un pour l'autre, et devant les chasseurs d'esclaves, ils prennent pleinement conscience de leur fraternité.

JDI : Avez-vous pensé aux enfants en écrivant cette histoire ?

M. O. : Non, je ne pense jamais aux enfants (presque)... C'est mon secret ! Je leur plais parce que je ne travaille pas pour eux : personne n'aime être pris pour un bébé, quel que soit son âge. S'ils ne comprennent pas tout ce qu'il y a dans mes films, ce n'est pas gênant. Ils sont habitués à ne pas tout comprendre dans la vie quotidienne, et ce qu'il leur faut, ce sont de nouvelles choses à assimiler, tous les jours.

JDI : Quels sont les messages que vous souhaiteriez néanmoins qu'ils retiennent après avoir vu votre film ?

M. O. : Que nous sommes frères et sœurs, et que c'est beaucoup plus agréable de s'aimer que de se détester. Je voudrais particulièrement dire aux jeunes Français d'origine maghrébine qu'ils sont nobles, beaux, qu'ils ont leur histoire, et que l'agressivité, c'est pour les perdants. Et je voudrais qu'ils entendent la déclaration de Jénane dans le film : *Vous connaissez (de près ou de loin) deux pays, deux langues, deux religions, vous en savez deux fois plus que les autres !* ●

Pistes pédagogiques

Éducation civique

Débattre autour du thème du « vivre ensemble »

- Après avoir vu le film, en classe, proposer aux élèves de résumer l'intrigue et de décrire les principaux personnages (région d'origine, aspect physique, caractère...).
- S'intéresser à l'attitude de Crapoux (pourquoi critique-t-il toujours son pays d'accueil et ses habitants ?), à celle d'Azur (a-t-il raison de faire semblant d'être aveugle ?) et, enfin, à celle d'Asmar (pourquoi rejette-t-il son frère de lait ?).

● Évoquer la suite de l'histoire et attirer l'attention sur le fait que chaque protagoniste a besoin des autres pour atteindre ses objectifs.

Amener ainsi l'idée que, quels que soient notre culture, notre milieu social ou notre éducation, la vie collective est plus facile lorsque l'on accepte les différences des autres.

- Proposer aux élèves de rédiger, en petits groupes, une définition de ce qu'est la **tolérance**.
- En classe de CM : décrire la situation d'Asmar et de sa mère au début de l'histoire, puis celle d'Azur et de Crapoux dans la deuxième partie du récit. Introduire les termes **immigration** et **émigration**.



Découvrir l'âge d'or du monde musulman

Le film, dont l'action principale se déroule dans un pays du Maghreb au Moyen Âge, présente une civilisation arabe en plein essor. L'étude de ce contexte historique permettra également d'évoquer les trois religions monothéistes, mais aussi de découvrir les sciences, les lettres et les arts islamiques.

La naissance de l'Islam



À la fin du VI^e siècle, l'Arabie est un vaste territoire de steppes et de désert, peuplé de diverses communautés, nomades (Bédouins) au Nord et sédentaires au Sud. Elle constitue un lieu de passage obligé pour les caravanes, qui transportent des marchandises venues des Indes, d'Éthiopie, de Chine, d'Égypte, etc. Au carrefour de ces routes commerciales, **La Mecque** s'impose comme le centre économique, culturel et religieux de toute la péninsule. C'est dans cette ville, vers 570, que naît **Muhammad** (Mahomet), futur fondateur de l'Islam. La tradition musulmane indique qu'à l'âge de quarante ans, celui-ci reçoit la visite du messager d'Allah (mot arabe désignant *Dieu*) : l'ange Djibril (*Gabriel*), qui lui révèle sa mission de Prophète. Mais ce sont des communautés hostiles,

pour la plupart polythéistes, que Muhammad tente de convertir à la croyance en un Dieu unique. Chassé de La Mecque, il doit alors s'installer à Médine en 622 afin de poursuivre ses prédications. Neuf ans plus tard, il obtient finalement la reddition de sa ville natale et en devient le chef religieux et politique. Après sa mort, en 632, ses disciples transcrivent son enseignement dans un livre qui deviendra le code de la culture islamique : **le Coran**.

L'expansion du monde musulman



Poursuivant l'œuvre du Prophète, les **califes** qui succèdent à Muhammad lancent leurs armées à l'assaut des Empires **byzantin** et **perse**. En un peu plus d'un siècle, ils conquièrent ainsi un vaste territoire s'étendant de l'Espagne aux plaines d'Asie, dans lequel se diffusent la **religion islamique** et la **langue arabe**. D'importantes villes sont construites, telles que Bagdad ; d'autres prennent un essor nouveau, comme Cordoue, Kairouan ou Damas. On y bâtit des mosquées et de somptueux palais, où résident califes, émirs ou riches marchands. Les populations soumises, mais aussi des esclaves venus d'Europe, d'Asie ou d'Afrique, participent au développement fulgurant du monde musulman.

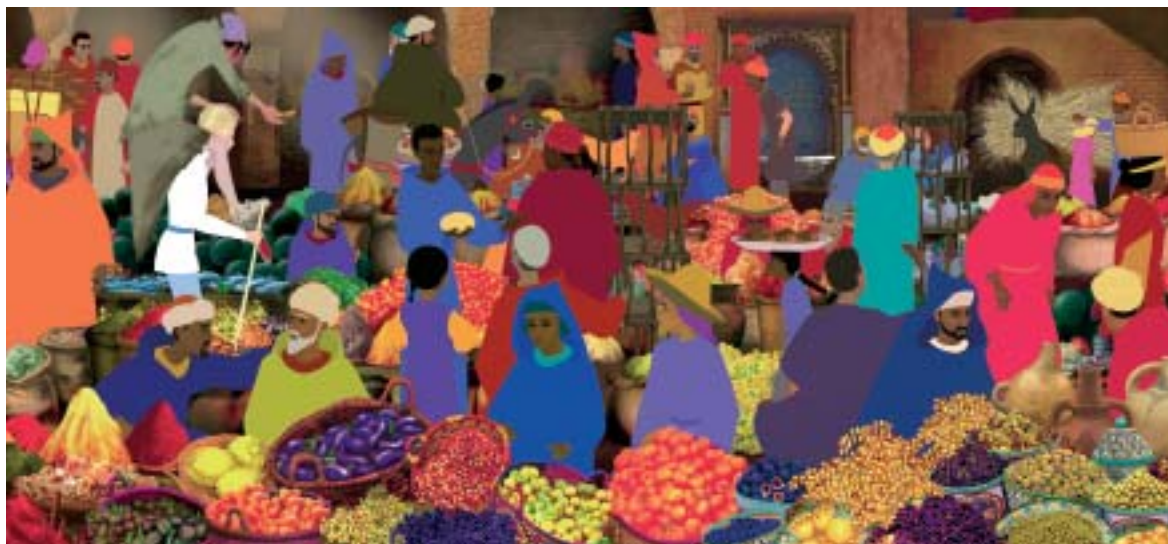
Le triomphe du commerce



Les marchands arabes, qui contrôlent les routes commerciales entre l'Orient et l'Occident, **importent** et **exportent** des produits en provenance du monde entier : soieries et porcelaines de Chine, épices et pierres d'Inde, or et bois précieux d'Afrique...

Dans les **souks** des villes se vendent des produits de consommation courante, mais aussi des objets luxueux issus de l'artisanat local. Les brocarts tramés d'or de Damas, les mousselines de Mossoul, ou encore les tapis tissés de Fès acquièrent une grande renommée et attirent ainsi les acheteurs lointains. Le **dinar** en or et le **dirham** en argent deviennent la monnaie de ce commerce florissant.





Lorsque Azur et Crapoux traversent le souk, on découvre un marché très animé, dont les étals resserrés regorgent de produits : épices, fruits et légumes, textiles, dinanderie (objets en cuivre jaune)...

Un art nourri d'influences multiples



Le développement de l'art islamique témoigne également de la prospérité de l'Empire. Il doit son originalité à une inspiration nourrie d'influences persanes, byzantines, hindoues... On retrouve ses éléments emblématiques dans l'architecture des mosquées, des forteresses ou des palais : colonnes de marbre aux corniches sculptées, arcs et portiques aux courbes variées, incrustations géométriques de briques, de mosaïques ou de faiences...

Cet esthétisme architectural est également mis au service d'un art de vivre très raffiné. Ainsi, derrière des façades austères et sans fenêtres, les palais abritent une grande cour intérieure (*patio*) agrémentée d'une fontaine, où l'on vient se reposer et se rafraîchir. Les nombreuses salles qui entourent cet espace sont décorées de tapis précieux, d'objets d'art et de tissus chatoyants. Un grand jardin clos, planté d'arbres fruitiers et de fleurs parfumées, complète ce décor de rêve.



Les murs du magnifique palais de Jénane sont recouverts de petits carreaux en céramique émaillée (zelliges) et de plâtre finement ciselé aux motifs variés, représentatifs de l'art islamique du Maghreb.

Une vie intellectuelle très riche



L'essor de la civilisation arabo-musulmane est intrinsèquement lié au développement des sciences et des lettres. Ouverts aux héritages d'autres civilisations, les califes encouragent la traduction de textes grecs, latins, perses et indiens, qui vont inspirer des philosophes, des historiens et venir enrichir les travaux de recherche de nombreux savants. En reprenant le système de numération indien, les mathématiciens arabes développent leur discipline et inventent notamment l'**algèbre**. Les savants portent également un intérêt tout particulier à l'**astronomie** qui, en fournissant des instruments de mesure comme l'astrolabe, facilite la navigation en mer. L'âge d'or du monde musulman s'accompagne ainsi d'une diffusion du savoir qui marquera durablement l'histoire des sciences. ●



Un globe céleste.

Les trois religions monothéistes

L'islam est la troisième religion monothéiste, fondée après le judaïsme (apparu près de deux millénaires avant l'ère chrétienne) et le christianisme. En outre, le Coran s'inspire des écritures sacrées qui lui sont antérieures : la Torah de la Bible hébraïque (Ancien Testament) et les Évangiles (Nouveau Testament). Au Moyen Âge, les chrétiens et les juifs vivant dans la société des califats Abassides étaient tolérés et pouvaient exercer librement leur culte, moyennant le paiement d'un impôt. La scène du film montrant une mosquée, une synagogue et une église souligne la co-existence des trois religions dans la ville d'Asmar.

Pistes pédagogiques autour du film *Azur et Asmar*

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, habitat...) et les modes de vie de leurs habitants (nourriture, vêtements...).

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 œuvres individuelles ou collectives.



Cycle 3 (CE2, CM1, CM2)

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 VI^e au X^e 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.

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.

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, vêtements...).

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 (exemple : 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). Exemples : inventer des motifs à la façon des zelliges ; dessiner le patio d'un palais.

Éducation scientifique

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



Étudier l'histoire d'Azur et Asmar

Les aventures d'Azur et Asmar, adaptées pour la littérature de jeunesse, pourront être étudiées en classe dans le cadre d'un projet de lecture suivie. Au-delà de la compréhension du récit, l'analyse du texte permettra de s'intéresser au schéma narratif et à la psychologie des personnages, de repérer les nombreux éléments descriptifs, ou encore de saisir les particularités du conte merveilleux.

- Mettre en lien le Lion écarlate et l'oiseau Saïmourh avec d'autres animaux fantastiques de la mythologie (licorne, dragon, griffon...).

V. Les épreuves des deux héros

- S'intéresser aux vestiges traversés par Azur et Asmar (forteresse byzantine, ruines romaines, ville punique...).
- Évoquer l'histoire de Carthage, de la période punique à son invasion par les musulmans au VII^e siècle.
- À la fin de la lecture de chaque épreuve, anticiper la suivante en s'aidant du tableau réalisé.
- Étudier le passage où les héros luttent contre les vendeurs d'esclaves. Relever les verbes et les adjectifs qui soulignent la violence de leur combat.

VI. La victoire et l'union avec les fées

- Mettre en scène le dénouement de l'histoire (de l'arrivée dans la Salle des Lumières au « mariage » avec les Fées) : mémorisation des dialogues, expressivités corporelle et vocale.
- Récrire toute la scène finale en utilisant la forme narrative.
- Réaliser un « scénarimages » (nom français du *story-board*) de la conquête de la Fée des Djinns.

Démarche de travail

- Organiser le projet lecture sur un temps limité (deux ou trois semaines) et lui consacrer une séance quotidienne.
- Varier les modalités de la lecture (à voix haute par l'enseignant ou un élève ; silencieusement) et les objectifs pédagogiques de celle-ci : compréhension de l'action, étude des lieux, des personnages, etc.).
- À la fin de chaque séance, inviter un groupe d'élèves à écrire un court résumé de ce qui a été lu. Restituer oralement celui-ci au début de la séance suivante.

II. Le voyage vers le pays du Sud

- Faire appréhender le nombre d'années écoulées entre la séparation des deux frères et le voyage d'Azur vers le pays du Sud. Imaginer ce que sont devenus Jénane et Asmar pendant ce temps.
- Comparer la description du lieu où accoste Azur (désolation, pauvreté, maladie) et celle de la ville (beauté, foisonnement, richesse).
- Relever, dans le texte, les différences entre le pays du Nord et le pays du Sud (alimentation, habillement, musique, religion...). Effectuer des recherches documentaires complémentaires sur les pays du Maghreb, en petits groupes.

III. Les retrouvailles avec Asmar et Jénane

- Débattre et critiquer : pourquoi Asmar réagit-il ainsi envers son frère de lait ? Son attitude est-elle justifiée ?
- Dessiner, par groupes de deux, une pièce du palais de Jénane, en s'aidant de sa description détaillée dans le livre.

IV. Les préparatifs pour la conquête de la Fée des Djinns

- Faire lire par un groupe le passage mettant en scène le sage Yadoo, et le passage avec la princesse Chamsous-Sabah par un autre. Réunir les indices relevés par chaque groupe, puis établir collectivement le tableau des épreuves qui attendent les deux héros (lieu / ennemi(s) / épreuve(s) / objets magiques nécessaires).

Pistes pédagogiques

I. L'enfance d'Azur et Asmar

- Découvrir les deux héros (leurs différences, leurs liens). Demander où se déroule l'action, et quel peut être le pays d'origine d'Asmar.
- S'intéresser à l'histoire merveilleuse racontée par Jénane. Mener l'enquête sur les djinns et les elfes (apparence, pouvoirs...). Rechercher, dans les traditions occidentales et orientales, les autres noms donnés à ces génies (lutins, farfadets, gnomes, sylphes, ondins...) et leurs caractéristiques.
- Émettre des hypothèses sur la signification des passages écrits en arabe, puis en lire la traduction. Faire entendre si possible les sonorités de cette langue.

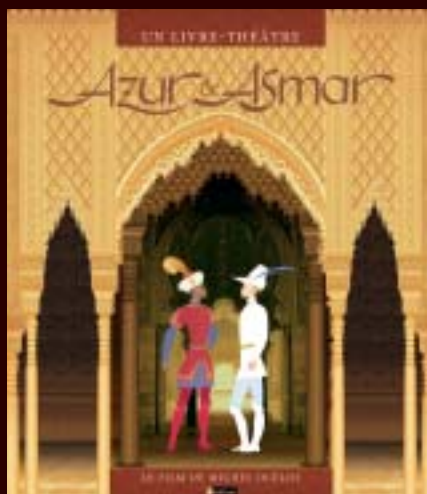
Prolongements possibles

- À l'aide des textes rédigés à la fin de chaque séance, structurer les grandes étapes narratives, puis écrire collectivement un résumé détaillé de l'histoire.
- Découvrir d'autres contes merveilleux tirés de la littérature arabe (ex. : œuvres extraites des *Mille et Une Nuits*).
- Imaginer et rédiger collectivement une suite au récit, dans le cadre d'un projet d'écriture. ●

Téléchargez ce dossier pédagogique sur le site www.azuretasmar-lefilm.com

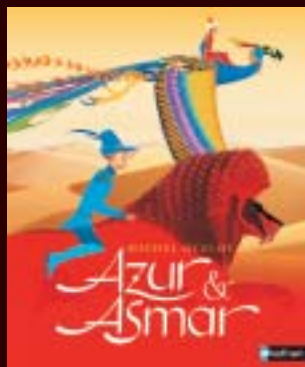
Azur & Asmar

Des livres jeunesse publiés par Nathan



Le livre théâtre

28 x 32,5 cm
4 tableaux • 25 euros
Pour les 4-8 ans



Le petit album

20,5 x 25 cm
40 pages • 8,50 euros
Pour les 4-6 ans



Le grand album

30 x 25 cm
72 pages • 13,50 euros
À partir de 6 ans



L'album documentaire

32,5 x 28 cm
32 pages • 16 euros
À partir de 8 ans



La novellisation

13 x 17 cm
192 pages • 9 euros
À partir de 8 ans

© Nord-Ouest Production, Studio O, Mac Guff Ligne, France 3 Cinéma, Rhône-Alpes Cinéma, Région Ile-de-France • © Diaphana Distribution •

Texte : Agnès Ceccaldi • Supplément au Journal des instituteurs n° 81601 d'octobre 2006. Ne peut être vendu séparément • Rédaction, Administration, Correspondance : Éditions Nathan, 25, avenue Pierre-de-Coubertin • 75211 Paris Cedex 13 • Tél. : 01 45 87 50 40 • Fax : 01 45 87 57 91 • Directeur de la publication : Pierre Dutilleul • Directrice déléguée : Catherine Lucet • Directeur de la Rédaction : Didier de Calan • Responsable d'édition : Catherine Jardin • Conception et réalisation de la maquette : Xavier Crauffon • Abonnements : Nathan Abonnements • BP 90006 • 59718 Lille Cedex 9 • N8 Vert : 0800 032 032 • Responsable des partenariats : Christophe Vital-Durand • Tél. : 01 45 87 52 83
Dépôt légal : octobre 2006 • n° d'éditeur : 10135474.