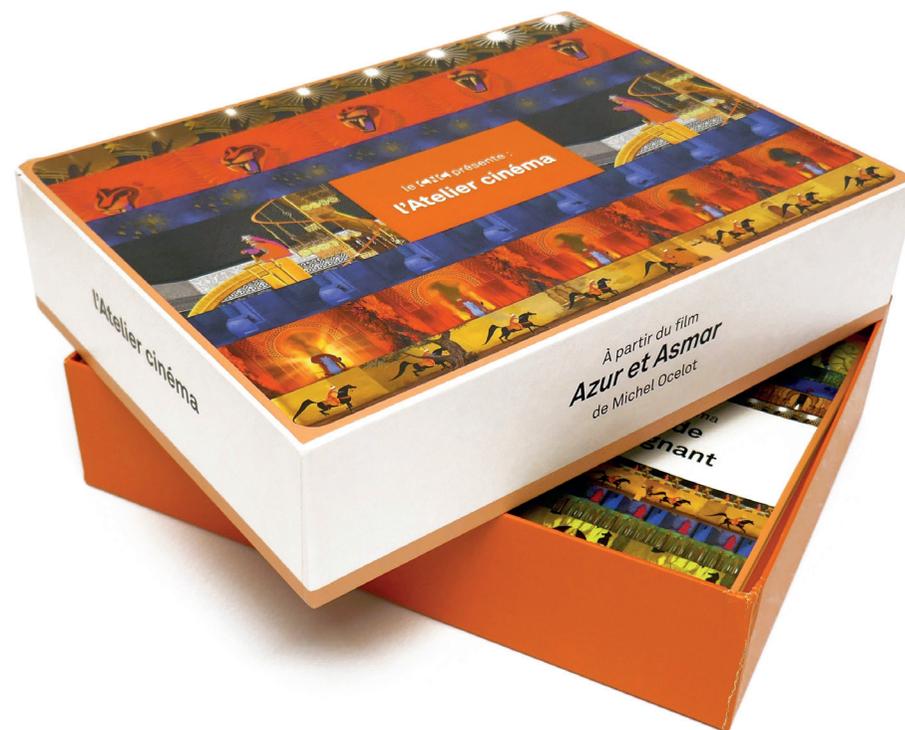
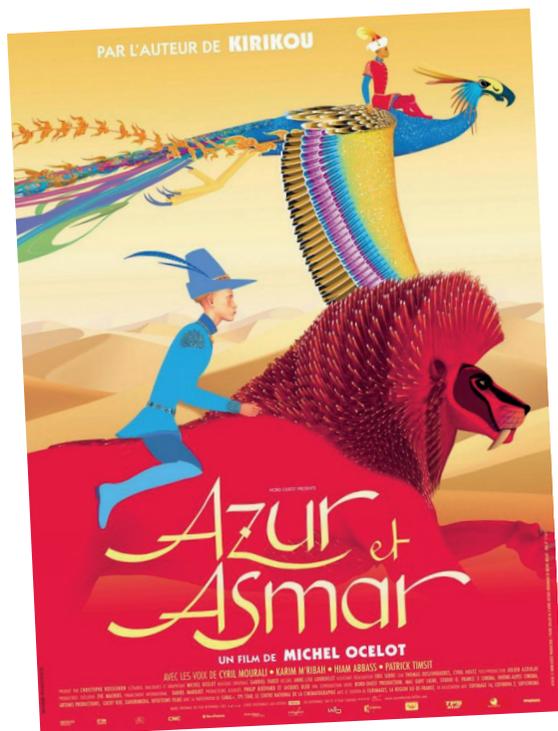


Pistes d'entrée dans la mallette pédagogique

## L'ATELIER CINÉMA - AZUR & ASMAR

École & Cinéma (76 / 27) - Novembre 2024



Ce document a été conçu pour stimuler une première approche de cette boîte ludo-pédagogique très complète. Après visionnage du long métrage de Michel Ocelot, afin d'apporter aux élèves quelques **notions élémentaires utiles**, nous suggérons de possibles préalables à l'ouverture de la mallette, en **pages 1 à 9**.

Ces derniers pourront faciliter l'appréhension des **deux activités "cadrage" et "montage"** présentées en **pages 10 à 16**, sur lesquelles ce document se focalise, comme une invitation à exploiter les autres activités proposées par la mallette.

Des **ressources complémentaires** sont indiquées en **pages 17 et 18**.

*Tous les photogrammes (images extraites du film) présents dans ce document sont*

© Nord-Ouest Production, Studio O, Mac Guff Ligne, France 3 Cinéma, Rhône-Alpes Cinéma, Région Île-de-France

## Résumer l'organisation du récit pour dégager les thématiques principales

Il est préférable de ne pas aborder directement l'une ou l'autre des cinq activités proposées par l'Atelier cinéma sans avoir résumé *a minima*, collectivement avec les élèves, la trame narrative du film. Au-delà de la reconstitution de l'organisation des actions mis en scène, cet exercice permet de dégager la ou les principales thématiques de l'œuvre, la ou les messages essentiels que le cinéaste souhaite que les spectateurs retiennent. Voici en images le découpage très classique du récit d'*Azur & Asmar* :

**Exposition** : enfance et éducation communes des deux frères de lait, séparation, début de la quête d'Azur (0 à 14')



**Développement 1** : Crapoux, découverte en aveugle du nouveau pays, 2 clés magiques, retrouvailles avec Jénane et Asmar (14' à 44')



**Développement 2** : Yadoa, Chamsous-Sabah, dangers, épreuves vers la Fée des Djinns, Asmar mortellement blessé (44' à 1h17')



**Dénouement** : "Portes Pareilles", fée des Djinns, mort/résurrection d'Asmar, réunion finale, fée des Elfes, *happy end* (1h17' à 1h30')



Azur ("bleu clair") et Asmar ("brun de peau"), traits d'union et de convergence au-delà des préjugés.  
N'est-ce pas ce qu'illustre l'ultime plan du film ?

## L'affiche du film et les premières notions de composition d'une image

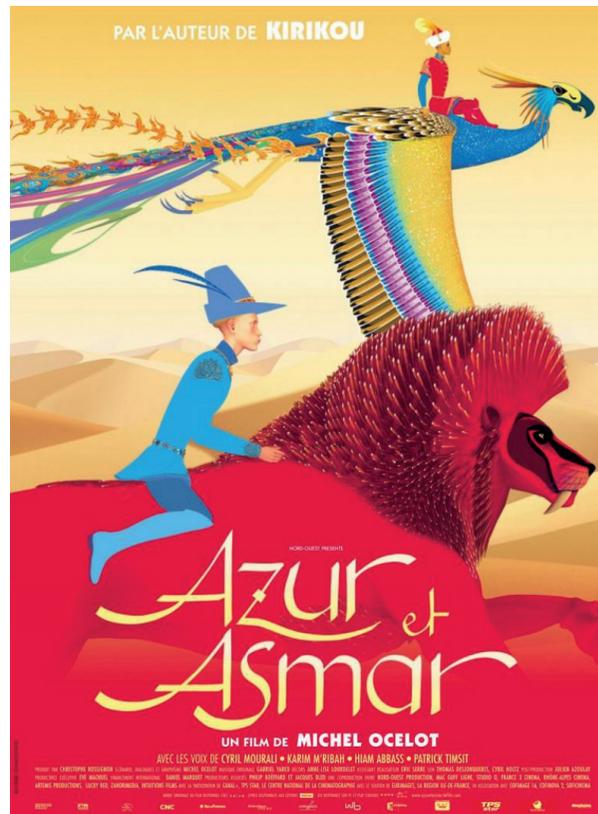
Avant ou après la projection, les discussions autour de l'affiche (voire des affiches) du film constituent toujours un excellent moyen de comprendre les procédés publicitaires mis en œuvre pour attirer vers un produit commercial. Ici un long métrage de cinéma adressé aux enfants mais principalement choisi par leurs parents ou grands-parents.

Ces discussions interrogent l'organisation des éléments (textes et images) figurant sur l'affiche, la fonction même d'une affiche de cinéma, sa stricte fidélité à la réalité du "produit" qu'elle valorise.

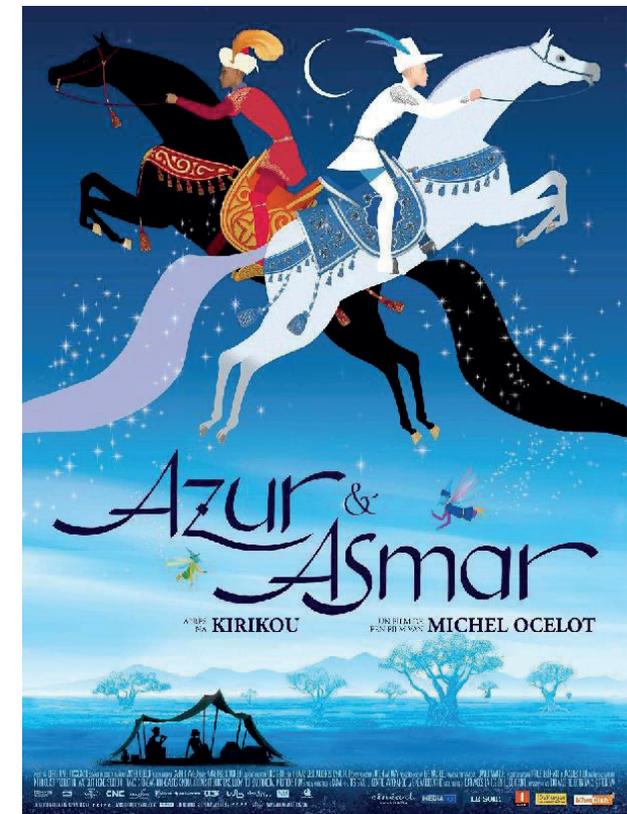
L'affiche ne reprend pas exactement un plan du film. Une nouvelle illustration a été composée pour ce support de communication.



Ci-dessus, deux extraits de la scène à laquelle se réfère le visuel de l'affiche de cinéma. Regardez la tenue d'Azur !



L'affiche officielle pour la sortie en salles



L'affiche initialement utilisée pour la jaquette du DVD, sorti plusieurs mois après la sortie du film au cinéma.

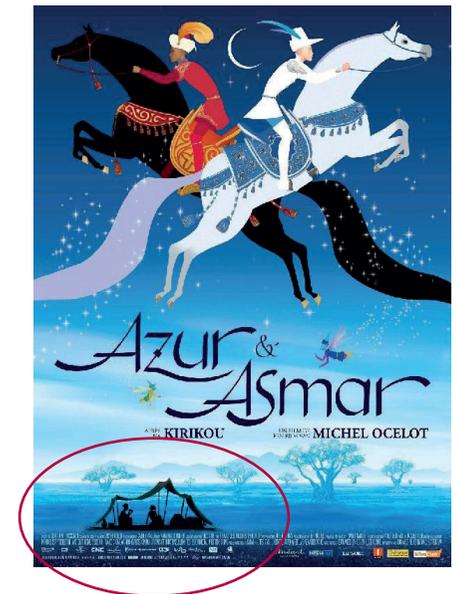
Quelle(s) promesse(s) l'affiche officielle d'Azur & Asmar formule-t-elle ? Sont-elles tenues ?

Quelles sont les différences majeures entre ces deux visuels (hiérarchie des personnages, couleurs, ambiance, éléments de décor, vêtements des personnages, etc.) ?

Que provoquent ces différences sur notre perception de l'histoire racontée par le film ?

## Discussion autour d'un plan emblématique (1)

Contrairement à l'affiche de cinéma, l'affiche bleue (DVD) cite deux personnages en silhouettes qui illustrent les premiers grossiers préjugés exprimés par Crapoux sur les habitants d'un pays dans lequel il vit depuis longtemps et qu'il ne comprends pourtant toujours pas. Michel Ocelot s'amuse à plusieurs reprises dans son film avec le contraste entre ce qui est décrit par un personnage et ce que le spectateur peut voir et entendre. Il semble nous demander : " *qui est le véritable aveugle ici ?* "



Quelles sont les différences entre le "premier-plan" et le "second-plan" de cette image ?  
Pourquoi les silhouettes noires, sans détails apparents, peuvent-elles être plus expressives que des personnages colorés et très détaillés ?  
A la place de quel personnage, ce plan place-t-il le spectateur à ce stade du récit ?

## Discussion autour d'un plan emblématique (2)

L'un des plans les plus comiques du film est un véritable pied de nez à l'autoritarisme sectaire, bien démuni face à l'effacement des distinctions sociales et raciales. Les inégalités apparentes étant masquées par la boue, comment reconnaître celui qui bénéficiera d'un traitement de faveur ? La composition même de ce plan, dont un bon quart est occupé par la masse segmentée et monolithique du père d'Azur, montre de plus un contraste puissant entre des blocs humains, indistincts et sombres, et une végétation luxuriante et lumineuse.



Plan précédent

Plan suivant



Dans ce plan d'ensemble, Azur et Asmar sont parfaitement cadrés au centre de l'image, alors que le père d'Azur est en grande partie hors-champs, coupé par le cadrage. Que peut signifier ce choix de mise en scène ?

### *Discussion autour d'un plan emblématique (3a)*

Autre plan ironique du film, cette traversée d'un paysage merveilleux, invisible aux yeux d'Azur, est commenté négativement par Crapoux. Doit-on rire de son ignorance et de son incapacité à apprécier les beautés somptueuses qui l'entourent ? La multitude de palmiers de cette forêt ne constitue-t-elle pas la métaphore de la "prison mentale" dont ses préjugés seraient les denses barreaux ?



Le point de vue distant (élargi) et la sur-saturation du décor écrasent les personnages humains ainsi devenus très humbles vis-à-vis de la Nature dominante.

Ou comment créer la complicité avec le spectateur - enfant et adulte - par l'humour.

### Discussion autour d'un plan emblématique (3b)

La métaphore visuelle de la prison mentale de Crapoux reprend un procédé utilisé antérieurement et postérieurement dans deux autres longs métrages d'animation inscrits dans le dispositif École & Cinéma. Ces **deux plans-ricochets** illustrent chacun à leur manière la capacité d'un décor à exprimer des émotions sans pour autant les décrire de manière explicite. Charge au spectateur de les comprendre spontanément ou pas.



Extrait de *L'étrange Noël de Mr Jack* - Henry Selick (1993)

*Ici, le personnage principal, Jack Skellington, roi des monstres d'Halloween, cherche désespérément ce qui manque à son bonheur. Il est aveuglé par sa vision étriquée et lugubre du monde.*



Extrait de *Azur & Asmar* - Michel Ocelot (2007)



Extrait de *La tortue rouge* - Michael Dudok de Wit (2016)

*A la fin du long métrage, le "Robinson" qui n'a jamais réussi à quitter son île déserte, observe de loin son fils adolescent préparer son départ. Le premier reste prisonnier de sa manière de penser d'adulte ; le second se projette déjà dans sa future et imminente liberté.*

## Discussion autour d'un plan emblématique (4)

La mise en scène de Michel Ocelot se caractérise par des compositions quasi-géométriques et de francs contrastes de couleur qui accentuent la lisibilité de chaque plan. Symétries parfaites et formes symboliques simplifiées captent et dirigent le regard du spectateur vers l'essentiel du message à transmettre.



Pour mieux comprendre la composition d'une image, on peut superposer des médianes, des diagonales, et toute autre ligne de construction révélée par le décor.

On remarque ici immédiatement la symétrie et les formes géométriques contenues dans l'image. Azur et le lion sont clairement inscrits (sur-cadrés) dans un triangle isocèle, symbole d'harmonie, de stabilité et d'élévation.

La crinière du Lion Écarlate, en forme de cœur stylisé, convoque d'ailleurs très spontanément des expressions idiomatiques :

*"Azur a un cœur de lion."*

*"Azur a gagné le cœur du monstre."*

*"Le cœur d'Azur rayonne de courage et de grandeur."*

En trouvez-vous d'autres ?



## Discussion autour d'un plan emblématique (5a)

Pour traduire en une seule image le nouveau statut social de Jénane, devenue riche et puissante, Michel Ocelot utilise de nouveau un contraste fort entre un décor opulent, archétypal de l'art arabo-andalou, et la masse épurée, presque monolithique du corps de la maîtresse des lieux. Contraste ici appuyé par l'opposition de couleurs complémentaires, par la minutie des motifs décoratifs complexes, par le gommage des caractéristiques féminines du corps de Jénane désormais sacralisé.



La composition de ce plan rappelle celle des tableaux religieux du Moyen Âge européen qui représentaient l'Église, en tant qu'institution dominante, sous les traits d'une Sainte Vierge couronnée et disproportionnée, circonscrite dans une architecture fastueuse mais écrasante pour le commun des mortels.

Pourquoi Jénane est-elle représentée de manière si austère à ce moment du récit ? Quel a été son parcours extraordinaire depuis sa fuite, de la pauvreté absolue jusqu'à l'opulence de son palais ? N'est-elle pas enfermée dans sa nouvelle position sociale ?

## Discussion autour d'un plan emblématique (5b)

A de très nombreuses reprises, la mise en scène des personnages du film place ces derniers dans une posture qui rappelle les icônes **pantocrator** ("en gloire") de la peinture religieuse chrétienne, byzantine en l'occurrence. Quand leur tête ou leur corps entier ne sont pas inscrits dans une sorte d'auréole divine, les personnages sont affublés d'une aura lumineuse tout aussi surnaturelle.



La mosaïque du Christ pantocrator de la Basilique Sainte-Sophie (Istanbul) est d'ailleurs citée dans *Azur & Asmar*.

## Le contenu de la mallette pédagogique

L'Atelier cinéma contient un "livret de l'enseignant", notice très complète de l'ensemble des activités proposées et glossaire des notions techniques à valoriser, ainsi que cinq boîtes comprenant chacune divers lots de cartes, un poster et un jeu de cadres noirs.

Les activités "Écriture", "Équipe" et "Tournage" requérant une mise en place plus longue, nous suggérons dans les pages suivantes d'aborder la mallette par les activités "Cadrage" et "Montage", possiblement plus intuitives, en guise de mise en bouche.



Des tutoriels vidéos illustrant les cinq activités proposées dans la mallette sont consultables sur <https://www.cnc.fr/cinema/education-a-l-image/l-atelier-cinema>

## Objectifs des exercices et compétences visées

Plus que jamais, nous vivons à l'ère du *storytelling*. La plupart des contenus qui constituent notre paysage audio-visuel quotidien (reportages, publicités, discours/récits politiques, web créations) font l'objet de "narration d'histoires". Ces récits, lorsqu'ils passent par l'image animée, peuvent être plus facilement décryptés et critiqués grâce à la connaissance des techniques d'écriture scénaristique, de composition (d'un plan ou d'un tableau académique), de cadrage et d'organisation de ces images sous forme de continuités cohérentes.

Rappels:

**La production d'un long métrage d'animation passe toujours par une importante phase de développement.**

Celle-ci inclut l'écriture du scénario, la mise en images de ce scénario (*storyboard* ou *scénarimage*), le filmage du *storyboard* appelé "animatique". Ce dernier peut être considéré comme un brouillon et un "pré-montage" du film.

**Ainsi, contrairement aux films de prises de vues d'acteurs et de décors réels, l'intervention d'une monteuse ou d'un monteur est principalement requise avant que les images définitives ne soient fabriquées.**

*Les exercices proposés dans les pages suivantes permettront de sensibiliser les élèves aux notions élémentaires de :*

### 1. Composition et cadrage d'une image / d'un plan de cinéma

Où il est question d'échelles de plan, de niveaux de profondeur de l'image, de champ et de hors-champs (ce qui est visible dans le cadre de l'image, ce qui est perceptible/imaginé en dehors du cadre de l'image).

Il s'agit par le biais de ces notions de :

- comprendre la signification (propre et figurée) d'une image quelle qu'elle soit,
- sensibiliser aux subterfuges du *marketing* et à toute autre forme de manipulation d'image.

### 2. Montage d'images

Où il est question d'organisation des informations, de contrôle et de manipulation de la perception du temps et des émotions ressentis par le spectateur.

Le montage travaille les **transitions** et les **raccords** entre les plans. Il peut créer des **ruptures**, des **ellipses** (suggestions), des **coïncidences** ou des **disjonctions**.

Il s'agit par le biais de ces notions de :

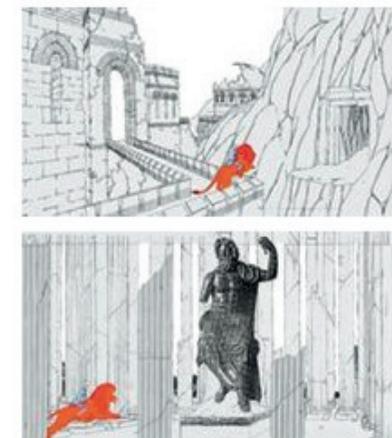
- cerner au mieux les intentions artistiques du cinéaste,
- comprendre les manipulations possibles de la signification d'une scène grâce à l'ordonnement précis des plans.

## Un exemple pour illustrer tous ces principes

Après avoir dompté le Lion Écarlate, Azur traverse la montagne de ruines puniques et rejoint bientôt Asmar qui, comme lui, a surmonté des épreuves fantastiques et se dirige vers le palais de la Fée des Djinns. Le *making of* du film nous apprend que la traversée des ruines initialement envisagée a été réduite dès la phase de pré-montage. Deux plans ont été finalement retenus pour traduire le voyage d'Azur à travers les strates culturelles de la montagne.



### Plans abandonnés



On sent ici les effets du montage qui permettent de signifier au spectateur, sans recours à aucun dialogue, la complémentarité des deux frères ennemis.

Azur comprend ici (comme le spectateur) qu'Asmar est son reflet, une part de lui-même et non un antagoniste.

## Activité "Cadrage" - Matériels à utiliser

Pour ces exercices ludiques, les élèves répartis en petits groupes auront besoin :

- des **5 cartes "Cadrage"** (ci-dessous),
- du **poster** assemblant plusieurs images extraites du film,
- des **5 cadres noirs**.

Pour préparer ou prolonger cette activité, pensez à consulter le **Livret "Cadrage"** (pdf joint)



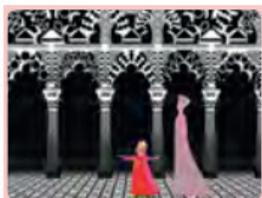
Gros plan du Lion Écarlate



Plan américain d'Azur



Plan moyen de Jenane



Plan d'ensemble de Chamsous-Sabah et de sa servante



Plan large d'Azur et Asmar



**Recommandation** : punaisez le *poster* sur un mur afin que les élèves puissent se reculer un peu en manipulant les cadres noirs.

Si le *poster* est posé à plat, les élèves doivent garder les cadres noirs en main sans les poser, pour mieux appréhender les bonnes échelles de plan, voire simuler des mouvements de caméra d'un sujet vers un autre.

## Activité “Cadrage” - 4 exercices avec les élèves

Pour expérimenter la signification et l'utilité des variations de cadrages dans un film.

### 1. **Faire correspondre les 5 cartes imagées “Cadrage” aux 5 échelles de plan** (cf. carte “Aide”)

- Quelles impressions, quels sentiments le cinéaste veut provoquer avec ces cadrages ?
  - Par exemple, à quoi peuvent servir les gros plans ?
  - Que se passerait-il si on modifiait le cadrage de chaque image ?
- 

### 2. **A quelques centimètres du poster, un cadre noir en main, trouver d'autres cadrages similaires**

*On peut s'éloigner un peu du poster pour simuler des effets de mouvement de caméra !*

### 3. **Simuler les mouvements de caméra suivants :**

- a) un panoramique vertical, de bas en haut
  - b) un “travelling” arrière (sorte de zoom à l'envers)
- 

### 4. **Inventer une transition cohérente entre trois plans avec trois échelles de plan différentes**

*Face au poster, on déplace le cadre noir pour créer cet enchaînement de points de vues différents.*

*La difficulté de parvenir à un résultat probant met en évidence l'importance des “cuts” (juxtaposition de plans) et des effets de montage.*

### Constats :

**Un film serait très ennuyeux sans variations d'échelle de plan.**

**Il pourrait aussi être pénible à suivre sans un bon équilibre entre mouvements de caméra et plans (cuts) fixes.**

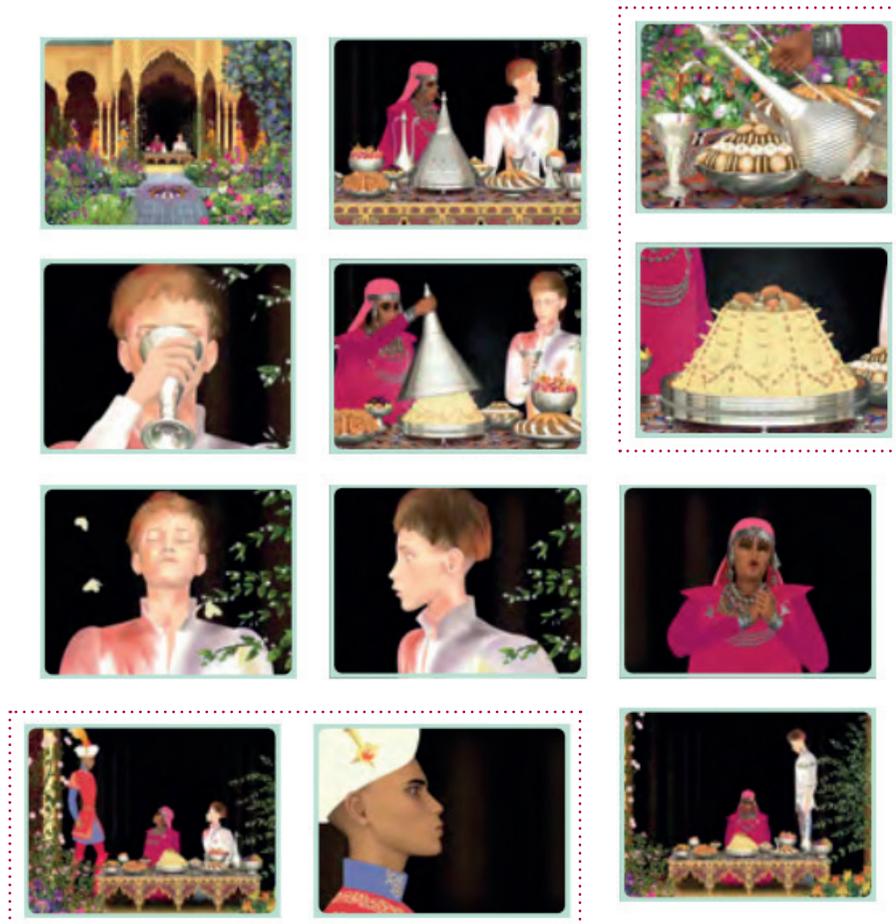
## Activité "Montage" - Matériels à utiliser

Pour ces exercices ludiques, les élèves répartis en petits groupes auront besoin :

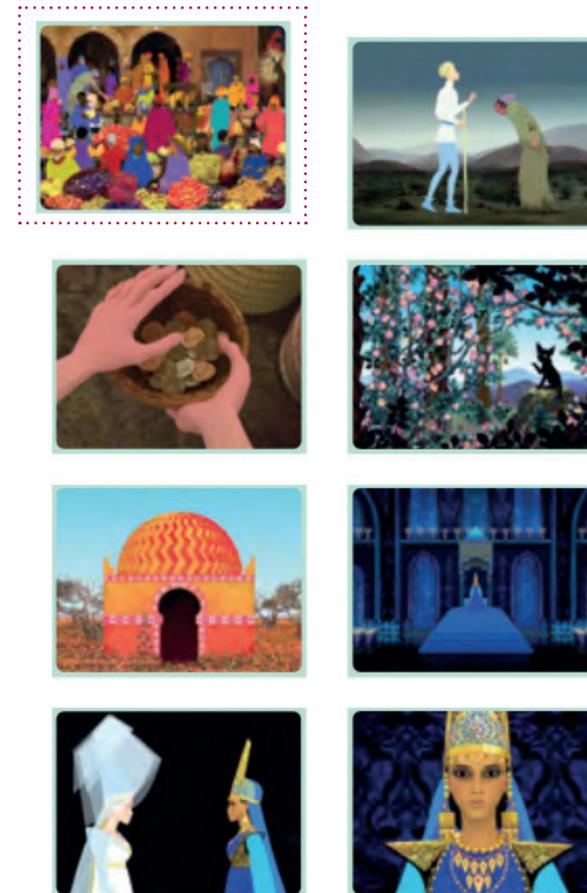
- des **12 cartes "Montage"** (ci-dessous),
- des **8 cartes "Montage" - Intrus**,

Pour préparer ou prolonger cette activité, pensez à consulter le **Livret "Montage"** (pdf joint)

les 12 cartes "Montage" de la scène du repas



les 8 cartes "Montage" - Intrus



**NB : Les cartes entourées d'un cadre en pointillés rouges feront l'objet de manipulations particulières.**

## Activité “Montage” - 4 exercices avec les élèves

Pour expérimenter le rôle essentiel du montage dans la fabrication d'un film.

1. **Ranger dans le bon ordre les 12 cartes “Montage”** (cf. grande carte “Aide”)  
*Faites appel à votre mémoire ou à votre logique, essayez de ne pas vous aider de la solution !  
Il s'agit de retrouver la cohérence du récit et les intentions exactes du réalisateur.*

- Questionner l'utilité des différentes échelles de plan utilisées.
- 

2. **Placer la carte “Intrus” (vue générale du marché) à l'emplacement le plus pertinent pour créer une ellipse**  
*Il s'agit de suggérer au spectateur, par l'insertion de ce nouveau plan, qu'un temps plus ou moins long s'est écoulé entre deux moments de la scène du repas. La durée de ce temps intermédiaire est ainsi laissée à l'appréciation du spectateur.*

- Quel est le meilleur emplacement pour cet insert ?
  - Peut-on insérer une autre carte “Intrus” sans bouleverser le sens de la scène du repas ?
- 

3. **Supprimer les gros plans du “thé versé” et du “couscous”**  
*Ce sont des points de vue subjectifs. C'est Azur qui regarde ces plats.*

- Cela change-t-il quelque chose à la compréhension de l'histoire ?
  - Pourquoi donc ces gros plans sont-ils utiles ?
- 

4. **Inverser l'ordre des cartes 10 (arrivée d'Asmar) et 11 (gros plan sur Asmar)**

- Cela change-t-il quelque chose à la compréhension de l'histoire ?

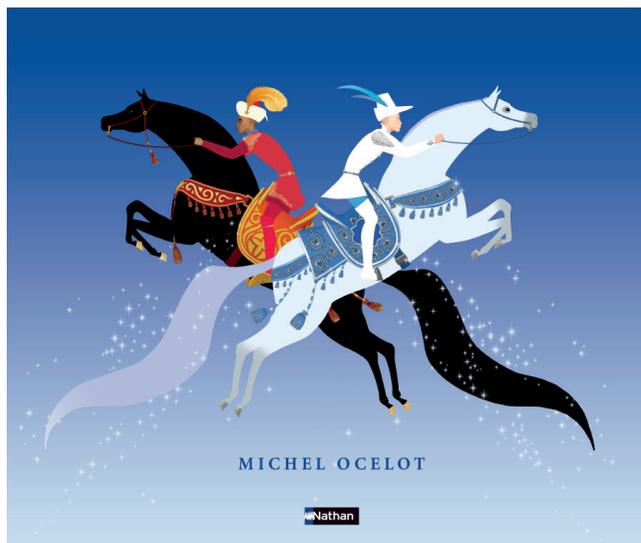
Constats :

Rien n'est laissé au hasard dans l'écriture et le montage d'un film, qui plus est un film d'animation où la fabrication d'un seul plan peut prendre plusieurs jours et coûter très cher.

L'ajout ou la suppression d'un seul plan peut modifier la signification et/ou la tonalité d'une scène.

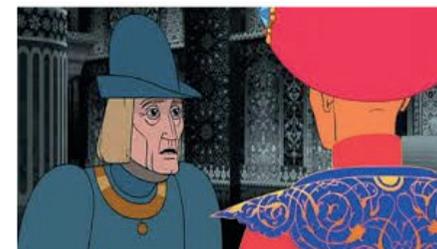
## Ressources complémentaires fortement recommandées

Pour étayer le travail en classe à partir des activités proposées dans la mallette l'Atelier cinéma, trois documents accessibles dans toutes les bonnes médiathèques sont particulièrement conseillés.

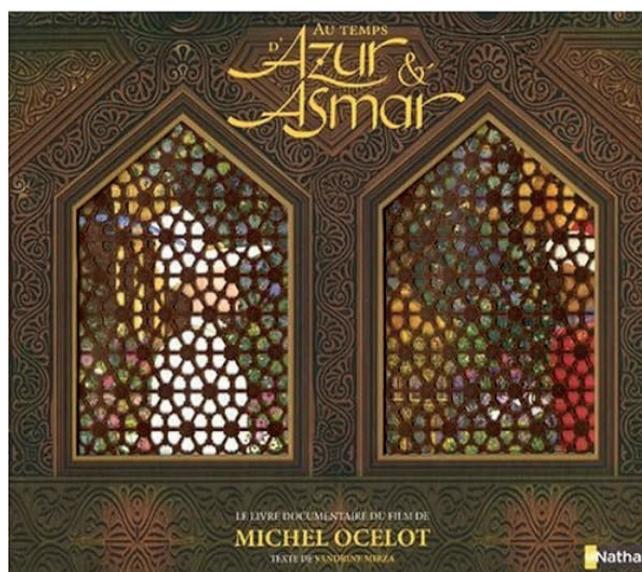


L'album illustré du film permet par la lecture de retrouver une autre manière de raconter le film.

Son grand format et la reproduction de plans en pleine page offrent la possibilité de travailler confortablement sur d'autres plans que ceux reproduits sur les cartes de la mallette.



Dans le DVD **“Les trésors cachés de Michel Ocelot”** figure le film *L'Invité*. Il s'agit d'une suite au final du film *Azur & Asmar*, écrite par les élèves d'une école libanaise. Ce retour du père d'Azur est un exemple remarquable d'appropriation par des enfants d'une histoire qui les a profondément touchés.



**“Au temps d'Azur & Asmar”** est un album documentaire richement illustré qui rend hommage à l'Âge d'or de la civilisation arabo-islamique au Moyen Âge. Une époque où musulmans, juifs et chrétiens sont parvenus à mélanger leurs cultures dans des espaces de tolérance.

## Mini-tutoriel pour la capture de plans du film

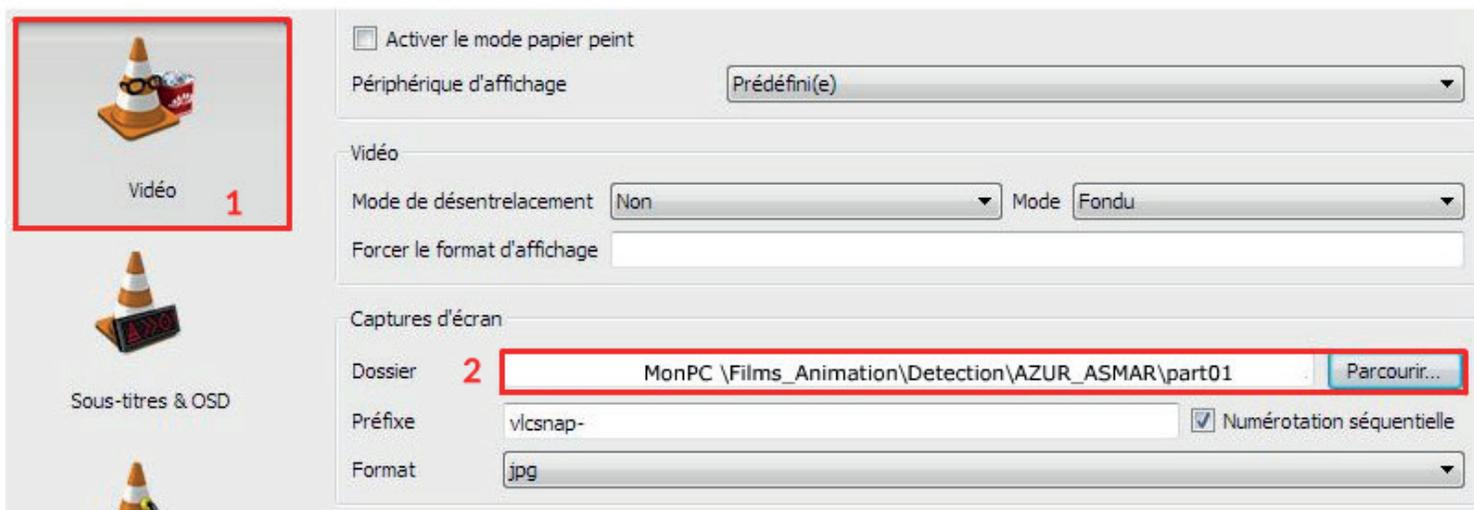
Selon le matériel à votre disposition, la détection plan-par-plan d'une courte scène par des élèves peut s'avérer très instructive, pour comprendre ce qu'est un plan ou comment se construit une séquence de plans.

En règle générale, on change de plan lorsque le décor, l'échelle ou le point de vue change. Mais lorsqu'il est nécessaire d'expliquer une scène, il peut être pertinent d'effectuer plusieurs captures d'un même plan si la description précise de l'action le requière.



- S'il n'est pas déjà présent par défaut sur votre ordinateur, **télécharger/installer le lecteur universel (et gratuit) VLC.**

- Préparer/créer un dossier (répertoire) pour accueillir les captures de plans du film.



- Ouvrir le lecteur et paramétrer les "Préférences" > menu "**Outils**" + sous-menu "**Préférences**" (1)

- Définir l'emplacement (le dossier) où seront envoyées et stockées les captures de plan (2)

- 4. Stopper la lecture du film sur le plan voulu (barre "**Espace**") et "**Shift + S**" pour capturer le plan arrêté (ou menu "**Vidéo**" puis sous-menu "**capture d'écran**")



plan 1  
de la scène  
capturée

reprise du plan 1  
mais léger  
changement  
d'échelle