

# AZUR ET ASMAR

## Travail sur la bande-son

### Les ambiances sonores

**Les personnages** : les reconnaître à leur voix.

Pour identifier les personnages on fera verbaliser les différents indices qui permettent d'identifier une voix :

Voix féminine / voix masculine / voix d'enfant → notion musicale grave/aigu  
(une voix d'enfant et une voix féminine peuvent éventuellement se confondre)

#### **Voix masculines :**

- Pour différencier les voix d'Azur et Asmar : on remarquera que la voix d'Azur est plus aiguë que celle d'Asmar, quand ils sont enfants et quand ils sont adultes. (cf. les 2 dialogues CD17-18)  
Ces deux voix sont celles de jeunes hommes.
- La voix du père CD19 : elle est plus grave, autoritaire.
- La voix du sage CD20 est plus grave encore, plus posée.
- La voix de Crapoux CD21 : voix rauque et nazillarde.

#### **Voix féminines :**

- Jenane CD22 : c'est une voix plutôt grave, de femme mûre.
- La fée des Djinns CD 23 : une voix de jeune fille.
- La princesse CD 24 : une voix d'enfant.  
Est-il possible de distinguer une voix de garçon d'une voix de fille ? (pas pour les plus jeunes enfants) ...

### Un thème – un personnage

On pourra identifier le thème de l'oiseau CD51 ; à chaque fois que l'oiseau apparaît à l'écran, on entend ce thème. Vérification à 1h06' puis à 1h19'24 et 1h 21'33.

Ce procédé cinématographique qui consiste à affilier un thème musical à un personnage est régulièrement utilisé (cf. films du dispositif école et cinéma : « Totoro », « La prisonnière du désert », « Histoire sans fin » ... ).

## Les sons, les lieux

Azur a décidé de fermer les yeux et de ne percevoir le monde que par les autres sens (toucher, odorat, ouïe, goût). On peut proposer aux élèves de ne se servir que de l'ouïe pour identifier les lieux (ou les moments) du film. Il faudra à chaque audition justifier ses réponses : qu'est-ce qui permet de reconnaître l'endroit ?

### Quelques indications :

Les endroits	Ce qu'on entend	Suggestions d'activités
<b>La campagne</b> CD 25	On est en extérieur. Les oiseaux, une vache au loin.	Ecouter l'environnement sonore de la classe, le comparer avec celui-ci qui ne comporte aucun son d'origine non naturelle.
<b>La mer</b> CD 26	Le bruit des vagues : le son enflé puis diminue.	On peut dessiner le son (dans l'espace, sur un papier). On peut essayer de le reproduire (bruit de bouche, corps sonores).
<b>Le marché</b> CD 27	Un bruit de foule en fond, le cri du coq au 2 <sup>e</sup> plan, puis deux voix d'hommes au premier plan, en arabe.	Aller faire un enregistrement sur le marché. Le comparer avec celui-ci. Là encore, aucun son mécanique. Travailler sur les plans sonores.
<b>L'observatoire</b> CD 28	La voix de la princesse (paroles en arabe au début, rire à la fin). Des sons métalliques. Tous ces sons sont réverbérés : on est dans un grand espace fermé.	Faire des essais d'enregistrement de la voix en extérieur, dans un lieu étroit, dans la classe avec tous les élèves, vide, dans le gymnase...
<b>La nuit</b> CD 29	Des insectes nocturnes, un bruit d'eau, des pas (très rapides de la princesse : on dirait des battements d'ailes), un aboiement de chien au loin, des crapauds.	On pourra s'intéresser à la structure de la pièce : quels sons sont présents tout le long ? Lesquels n'apparaissent que ponctuellement ? ...
<b>La grotte de la falaise noire</b> CD 30	Encore plus de réverbération (la musique en arrière-plan). Un bruit métallique (l'épée), des bruits de pas.	Même chose que précédemment mais avec des pas (varier les milieux, mais aussi les types de sols).
<b>La porte de fer</b> CD 31	Sons métalliques entremêlés.	Chercher des corps sonores permettant de reproduire ce type de son. Travailler sur la forme du son (attaque, durée).
<b>Les chauves-souris (le pont effondré)</b> CD 32	Battements d'ailes d'une, puis de quelques chauves-souris. Des pas, puis les battements d'ailes de très nombreuses chauves-souris.	Là encore, rechercher avec différents matériaux, comment reproduire ce type de son et travailler sur la densité (peu / beaucoup).