



« Écoute, mon fils. Je connais deux pays, deux langues, deux religions, ce qui fait que j'en sais deux fois plus que les autres. »

les yeux. Crapoux le renforce dans sa détermination : il n'aime rien de ce qu'il voit, juge tout trop éloigné de sa culture d'origine. Or les préjugés sont partagés : Crapoux et Azur sont victimes de discrimination en raison de la couleur de leurs yeux. La superstition est dénoncée comme un facteur de racisme. Certains personnages luttent contre les comportements de rejet : Jenane parce qu'elle aime ses deux « fils » ; la petite princesse mue par une insatiable curiosité ; le sage, enfin, homme de grande culture. Ce dernier, un savant juif (une étoile de David orne sa maison), qui connaît l'hébreu et le grec, précise lui-même avoir trouvé dans ce pays d'Orient un refuge où sa culture est respectée. Les langues, à ce titre, ont la part belle dans le film, et l'arabe, qui y est très présent, s'entend sans sous-titres. Grâce à la répétition ou l'organisation des situations, le spectateur qui ne le

comprend pas peut suivre sans difficulté le déroulement de l'intrigue. Preuve qu'une langue « étrangère » ne constitue pas forcément une barrière !

#### L'art du raffinement

Récit d'aventure, conte, comédie, *Azur et Asmar* restitue aussi avec une précision documentaire de nombreux aspects du monde arabo-musulman et rend hommage à l'art du Moyen Âge des deux côtés de la Méditerranée. Le périple d'Azur et Asmar fait découvrir au spectateur l'importance de l'organisation de la ville arabe, que Chamsous Sabah, du haut de l'arbre sur lequel elle a grimpé, contemple dans la nuit orientale et dont elle nomme les différents bâtiments publics : l'université, l'hôpital, la mosquée, la synagogue... Systèmes d'irrigation, activités artisanales, commerce des épices sur les marchés sont autant d'éléments qui dressent le portrait d'une économie prospère. Le palais de la princesse et surtout son observatoire témoignent aussi de l'intérêt marqué par les Arabes pour la science, avec les labyrinthes, les pièces d'eau et surtout les instruments et la coupole amovible qui permet d'étudier les astres.

La beauté visuelle du film, enfin, s'accorde à la grandeur de son message de tolérance. Le palais de Jenane qui ressemble à l'Alhambra de Grenade, les décors de la grotte de la Fée dessinés d'après la Mosquée bleue d'Istanbul succèdent aux demeures européennes de l'enfance tout droit sorties des *Riches Heures*

du *Duc de Berry* ou de tableaux flamands. Et quand telle forêt évoque un paysage luxuriant du Douanier Rousseau ou tel jardin une miniature persane de l'époque séfévide (XVI<sup>e</sup> siècle), quand un effet de silhouette digne d'une composition d'affiche « art déco » s'inscrit sur un fond de zelliges ou d'enluminures médiévales, c'est pour instaurer, par-delà les siècles et les frontières entre les cultures, un dialogue intemporel qui exalte la beauté du monde.

## Azur et Asmar

Réalisation, scénario et graphisme

Michel Ocelot

Décors

Anne-Lise Lourdelet-Koehler

Musique

Gabriel Yared

Avec les voix de

Cyril Mourali (Azur)

Karim M'Ribah (Asmar)

Hiam Abbass (Jenane)

Patrick Timsit (Crapoux)

Fatma Ben Kell (princesse Chamsous Sabah)

Production

Nord-Ouest Production

Distribution

Diaphana Distribution

Rédaction Anne Henriot

Édition Anne Peeters

Crédits photos Nord-Ouest Production,

Studio O, Mac Guff Ligne

Maquette Catherine Villoutreix/CNDP

Création Intégral Ruedi Baur et associés

Imprimeur Aubin - 86240 Ligugé

Supplément à *Textes et Documents pour la Classe*, n° 902, du 15 octobre 2006.

## Autour de... Azur et Asmar

• On trouvera sur le site du film, outre une présentation du film et sa bande-annonce, un espace enseignants dans lequel un supplément du *JDI* (octobre 2006) offrira aux enseignants du premier degré des suggestions d'exploitation pédagogique du film avec leurs classes. [www.azuretasmar-lefilm.com](http://www.azuretasmar-lefilm.com)

• Aux éditions Nathan Pour les plus jeunes, *Azur et Asmar, le livre théâtre* propose quatre scènes de l'histoire du film s'ouvrant en plusieurs plans, avec ou sans texte sur le devant de la scène ; *Azur et Asmar, le petit album*, reprend, en un texte simplifié, l'histoire du film rédigée par l'auteur, avec les illustrations pleine page issues du film. À partir de 6 ans, *Azur et Asmar, le grand album*, de plus grand format, permet également de se remémorer l'histoire, racontée par l'auteur et illustrée de scènes clés du film. Pour les plus grands, *Au temps d'Azur et Asmar*, de Sandrine Mirza, offre 14 doubles pages documentaires, pour en savoir un peu plus sur l'« âge d'or » de la civilisation arabo-musulmane pendant lequel musulmans, juifs et chrétiens inventent la tolérance dans une société prospère où circulent les idées, les textes et les savoirs. Enfin *Azur et Asmar, le roman du film* développe la partie rédigée du livre et comporte de nombreuses illustrations au trait, reprises de la bible graphique et des recherches de Michel Ocelot.

# cinédoc

le petit guide cinéma pour la classe

sortie en salle  
25 octobre



SCÉRÉN  
[CNDP - CRDP]

Nord-Ouest

diaphana

# Entretien avec Michel Ocelot,

réalisateur d'*Azur et Asmar*

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 sarrazine. Très vite l'injustice des hommes les sépara mais, marqués par la légende de la Fée des djinns que leur racontait leur nourrice, une quête commune les réunit à nouveau. Après la savane de Kirikou, Michel Ocelot a dessiné pour ses deux héros un univers merveilleux digne des *Mille et une nuits*. Employant tous les ressorts traditionnels du conte de fées, il réalise aussi une fable moderne pleine d'humour. Celle-ci nous enseigne que la haine de l'autre conduit à la misère et à la mort, et que le partage, la solidarité et l'échange des cultures sont les meilleures armes contre les difficultés de la vie.

## Comment vous est venue l'idée d'*Azur et Asmar* ?

Faire un long métrage en dessin animé, c'est consacrer six ans de sa vie à un sujet. Il fallait que cela en vaille la peine. Le sujet qui me tenait le plus à cœur ? D'une part, tous ces gens qui se détestent – ils ont été élevés comme cela –, qui se font la guerre, d'autre part les individus, des deux côtés, qui ne suivent pas, et qui s'estiment, s'aiment au-delà des barbelés. C'est cela qui me touche au plus profond.

Je suis parti d'une envie morale et contemporaine. Les images d'ailleurs, le Maghreb et la civilisation musulmane sont venus ensuite. Mais j'étais conscient depuis longtemps de l'intérêt de la brillante civilisation islamique du Moyen Âge, sur un immense territoire. En tant que Français, je considérais que je devais traiter d'abord du Maghreb. C'est en effet le plus gros des décors et costumes, mais j'ai joué avec toutes sortes d'éléments qui me plaisaient, de l'Andalousie à la Turquie, sans oublier un détour par la Perse.

## Pouvez-vous détailler les différentes étapes du travail de six ans dont vous avez parlé ?

Il y a d'abord la conception : trouver son sujet et l'écrire. Quand j'ai défini un désir précis, cela va très vite. Pour *Azur et Asmar*, à partir du moment où j'ai envisagé les relations France-Maghreb, j'ai pensé à des frères de lait, aux positions très tranchées – un riche, un pauvre –, puis j'ai imaginé d'échanger les rôles en cours d'histoire. J'ai écrit le premier état du scénario en deux semaines. Ensuite il faut consacrer à un énorme travail de documentation et de dessin. Il y avait une centaine de personnages

bien visibles, deux cents figurants, à établir.

Je dessine les principaux modèles d'animation, c'est-à-dire chaque personnage de face, trois-quarts, profil, trois-quarts dos, dos, plus quelques expressions et attitudes principales.

Nous nous appliquons à être exact, historiquement, géographiquement. Ce qui ne m'empêche pas de prendre des libertés par ailleurs, d'autant plus qu'il n'y a pas d'image du Maghreb entre l'époque antique et le XVI<sup>e</sup> siècle pour cause d'interdits religieux. Parallèlement, j'élabore tout le film sous la forme d'une bande dessinée, un storyboard, qui définit tout ce qui se passera à l'écran. Cela me prend un an. Les 1300 plans du film sont définis chacun dans un dossier où l'on trouve le cadrage de l'image, les principales positions des personnages dans l'image, l'esquisse des décors, l'indication des dialogues et les mouvements de caméra. Ce travail, avec une équipe réduite, a duré deux ans. Viennent ensuite la création des décors, puis l'animation proprement dite, qui a pris un an et demi. Et on termine par la post-production, quelques mois...

*Entretien réalisé par Pascal Pinteau, extrait du dossier de presse*

« Petit enfant deviendra grand, Il franchira les océans, Il sauvera la Fée des djinns, Et tous les deux seront heureux. »



« Quels que soient les obstacles, j'irai dans le pays de l'autre côté de la mer. »

## Des images pour le dire

### Une intrigue élaborée

*Azur et Asmar* reprend le principe du conte traditionnel, dans lequel un héros subit un malheur ou un méfait, traverse un certain nombre d'épreuves et de péripéties pour rétablir une nouvelle vie. Mais ici les héros sont deux et le récit affirme sa modernité en complexifiant son intrigue. Le scénario est bâti autour de cinq parties auxquelles on pourrait facilement donner un titre.

La première (« L'enfance ») se situe en Europe et installe une situation initiale plutôt réaliste : les deux garçons sont élevés par Jenane dans un strict respect d'égalité. Mais la rivalité et l'injustice s'installent à cause de la différence de condition des personnages. L'action est complètement lancée lorsque Jenane et Asmar sont chassés du château. Cette séparation constitue le premier élément modificateur. Après une ellipse importante, Azur, grandi, entreprend d'aller délivrer la Fée des djinns.

La deuxième partie (« De l'autre côté de la mer ») plonge Azur dans ses premières péripéties : pauvre et rejeté à cause de la couleur de ses yeux, il décide de les fermer désormais et devient un mendiant aveugle. Cette situation rappelle davantage le roman d'apprentissage que le conte de fée. Avec Crapoux, compère rusé qui, lui, feint d'être paralysé, Azur trouve cependant deux des trois clefs destinées à le conduire jusqu'à la fée.

Dans la troisième partie (« Jenane et Asmar retrouvés »), les pre-

mières difficultés disparaissent, les retrouvailles constituant un premier élément de résolution. Azur est sorti de la misère et peut avec Asmar continuer sa quête. La quatrième partie (« Les épreuves ») plonge les deux héros dans une suite de péripéties dignes des meilleurs récits d'aventures et plus classiquement dans l'univers merveilleux des contes de fées. Attaque de brigands, rencontre d'animaux fabuleux, énigmes exigent des héros courage physique et bon sens.

La dernière partie (« Un dénouement heureux ») rassemble enfin tous les personnages et s'achève dans un grand final, sur une note d'humour, à l'instar des grandes féeries musicales.

### Un merveilleux teinté d'humour

L'histoire comporte des éléments propres au merveilleux et présents dans les contes les plus célèbres. Tout d'abord les lieux : la maison de Jenane, le palais de la princesse et celui de la Fée des djinns sont immenses et fastueux. On y trouve chaleur et assistance, amour et bonheur après les épreuves. Au contraire, la forêt sombre, les grottes et le désert, lieux des épreuves où le héros affronte le mal, sont peuplés d'êtres menaçants. Si, dans ce bestiaire fantastique, le Lion écarlate est une invention de Michel Ocelot, l'oiseau Saïmourh, lui, est un animal mythique des contes persans, l'« oiseau roc » qu'on retrouve notamment lors du second voyage de Sindbad dans les *Mille et une*



*nuits*. Viennent ensuite les objets magiques qui sont comme souvent au nombre de trois : trois clefs pour passer trois portes ; une fiole d'invisibilité, une plume et un bonbon qui permet de parler la langue des fauves pour arriver jusqu'à la Fée des djinns. On notera cependant que des personnages échappent aux règles traditionnelles du conte. La princesse, qui est en général l'objet de la quête du héros, surprend ici : Chamsous Sabah semble plutôt une soeur de Kirikou. Quant aux djinns, qui font partie du folklore arabe oriental, ils n'ont jamais été représentés. Michel Ocelot les interprète ici très librement et en fait de petits personnages comiques. Enfin d'autres éléments portent le conte vers l'humour : les bagarres et disputes entre Azur et Asmar, par exemple, et surtout le personnage caricatural de Crapoux, aussi laid, couard et aigri qu'Azur est beau, courageux et pur.

### L'aventure de l'altérité

Quelle morale recèle donc ce conte ? Azur et Asmar doivent délivrer la Fée des djinns pour arrêter la guerre. Mais aussi louable soit-elle, cette morale reste assez vague, la quête des deux

garçons se situant plutôt dans un apprentissage de la tolérance et de la solidarité.

La première séquence du film donne le ton. Les deux bébés ouvrent respectivement les yeux : l'un a un regard bleu, l'autre un regard brun. Les premiers plans sont alternés selon une stricte symétrie et montrent que malgré leurs différences et grâce à Jenane, tout est rigoureusement partagé entre les deux enfants... y compris les parts de gâteaux. L'équilibre est rompu lorsque le père d'Azur refuse de considérer les garçons comme égaux et dénie à Asmar toute noblesse. Quand Azur se retrouve de l'autre côté de la mer, il est à son tour pauvre et rejeté. C'est Jenane qui rétablit l'équilibre en restaurant l'égalité et le partage. La véritable épreuve des deux frères de lait sera alors de transformer leur rivalité en émulation pour bâtir une fraternité solide, capable de bâtir un monde plus libre.

La leçon du conte c'est aussi de refuser ce que l'on pourrait appeler la « Crapoux attitude ». L'arrivée d'Azur sur la terre étrangère est symbolique : confronté au rejet, tout lui paraît sinistre au point de choisir de fermer

