

Azur et Asmar

Michel Ocelot
France, 2006, couleur



Sommaire

Générique, résumé, note sur l'auteur	2
Autour du film	3
Le point de vue de Bernard Genin :	
<i>Avoir le temps de faire court</i>	6
Déroulant	16
Analyse d'une séquence	21
Une image-ricochet	27
Promenades pédagogiques	28

Ce Cahier de notes sur... *Azur et Asmar* a été réalisé par Bernard Genin.

Il est édité dans le cadre du dispositif *École et Cinéma* par l'association *Les enfants de cinéma*.

Avec le soutien du Centre national du cinéma et de l'image animée, ministère de la Culture et de la Communication, et la Direction générale de l'enseignement scolaire, le CANOPÉ, ministère de l'Éducation nationale.

Générique

Azur et Asmar

Michel Ocelot, France, 2006.

90 minutes, couleur.

Histoire, dialogues, scénarimage, modèles principaux, graphisme, réalisation : Michel Ocelot

Musique : Gabriel Yared

Chanson du générique de fin interprétée par Souad Massi

Assistant réalisateur : Éric Serre

Chef décoratrice : Anne Lise Lourdelet-Kœhler

Chef monteuse image : Michèle Peju

Chef monteur son : Thomas Desjonqueres

Produit par Christophe Rossignon

Avec les voix de :

Cyril Mouri (Azur) ; **Karim M'Ribah** (Asmar) ; **Hiam Abbass** (Jenane) ; **Patrick Timsit** (Crapoux) ; **Rayan Mahjoub** (Azur enfant) ; **Abdesselem Ben** (Asmar enfant) ; **Fatma Ben Khelil** (princesse Chamsous Sabah) ; **Tissa Bensalah D'Avila** (la fée des djinns) ; **Sofia Boutella** (la fée des elfes) ; **Olivier Claverie** (le sage Yadoa) ; **Jacques Pater** (le père).

Résumé

Il y a bien longtemps, quelque part dans l'Europe du Moyen Âge, deux bébés sont bercés par Jenane, une femme d'origine maghrébine. Azur, le blond aux yeux bleus, est le fils du châtelain qui emploie Jenane comme nourrice. Asmar, le brun aux yeux noirs, est le fils de Jenane.

Ils passent une enfance heureuse dans le même manoir, se battent et s'aiment comme des frères et tombent ensemble sous le charme d'une légende que leur conte inlassablement Jenane. Il y est question d'une « fée des djinns », retenue captive dans une cage de cristal au-delà des mers, attendant

désespérément le prince qui l'épousera après l'avoir délivrée. Mais le père d'Azur, un homme dur et impitoyable, renvoie brutalement Jenane et Asmar dans leur pays.

Azur est maintenant un beau jeune homme. Il embarque vers les terres magiques du conte de son enfance. Il rencontre Crapoux, un émigré laid, aigri et voleur, qui lui propose de le guider. En ville, Azur retrouve Jenane, devenue la veuve d'un riche marchand. Et Asmar, qui a l'élégance et la noblesse d'un prince arabe. Chacun des deux frères de lait ambitionne toujours d'épouser la fée des djinns. Jenane décide qu'ils feront route ensemble jusqu'au pied des montagnes et qu'ils tenteront alors leur chance séparément.

Pour préparer l'expédition, Azur rencontre le sage Yadoa, puis une jeune princesse érudite. Muni de clés magiques, il part en compagnie de Crapoux et d'Asmar. Leur chemin est jalonné d'embûches diverses. Poursuivis par des voleurs, il leur faut également déjouer les pièges d'une bande de marchands d'esclaves, puis affronter la série d'obstacles réservée à tout prétendant à la main de la fée. Au terme du voyage, chacun trouvera la fée de ses rêves. Mais ce que les deux garçons découvriront de plus important, c'est l'harmonie et la complémentarité.

Note sur l'auteur

D'abord professeur de dessin, puis graphiste dans la publicité, le dessin de presse et le cinéma d'animation, Bernard Génin devient journaliste en 1979 pour la rubrique « Cinéma de l'hebdomadaire » dans *Télérama*, qu'il quitte en 2004. Il enseigne aujourd'hui l'histoire du cinéma d'animation à la section Supinfograph de l'ESRA (École supérieure de réalisations audiovisuelles).

Il est l'auteur de deux livres : *Le Cinéma d'animation*, aux Éditions des Cahiers du cinéma (2004) et, en collaboration avec Pierre Courtet-Cohl, *Emile Cohl, l'inventeur du dessin animé*, aux Éditions Omniscience.

Autour (au cœur) du film

La méthode

Michel Ocelot

1998 : un petit Africain intrépide débarque sur les écrans de France, sortant tout seul du ventre de sa mère. C'est Kirikou, l'enfant héros du film *Kirikou et la Sorcière*. Cet accouchement spectaculaire révèle au grand public un cinéaste d'animation d'une rare délicatesse : Michel Ocelot, connu des



seuls amateurs de courts métrages, un genre qu'il a pratiqué (avec la série télévisée) pendant près de vingt ans. De nombreux jurys ont salué son talent puisqu'il a reçu un Bafta (« oscar » britannique) pour *Les Trois Inventeurs* (1979), un César pour *La Légende du pauvre bossu* (1982) et un Prix de la « meilleure série » pour *Ciné Si* (1989) à Annecy et à Ottawa.

Kirikou et la Sorcière fait un triomphe au cinéma, en cassettes, en DVD. Son héros envahit le monde de l'édition et même celui de la comédie musicale. Le film est acheté par plus de cinquante pays. À Chicago, il obtient un double prix symbolique : celui du « jury enfants » et celui du « jury parents », véritable plébiscite intergénérationnel. Ce succès inattendu va ouvrir le chemin à une nouvelle génération d'animateurs français. Depuis, les dessins animés se bousculent sur nos écrans (*Les Triplettes de Belleville*, de Sylvain Chomet en 2003 ; *Renaissance*, de Christian Volkmann en 2006, etc.)

Michel Ocelot propose alors au public un montage d'une série de sketches, animés quelques années plus tôt en ombres chinoises, qu'il regroupe sous le titre de *Princes et Princesses*.

2005 : sortie de *Kirikou et les Bêtes sauvages*, quatre épisodes qui reviennent sur le passé du héros.

2006 : sortie de *Azur et Asmar*.

2008 : réalisation d'un clip pour *Earth Intruders*, chanson-phare du dernier album de Björk.

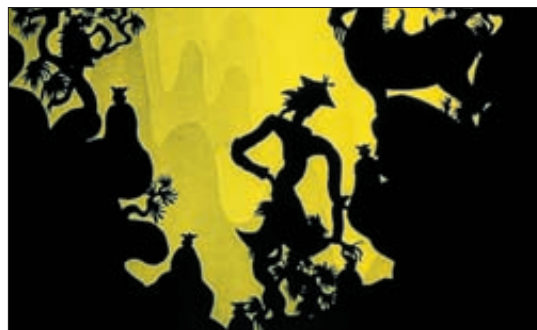
Michel Ocelot est aujourd'hui considéré comme l'initiateur du grand renouveau de l'animation française.

Le cinéma d'animation

2008 a été l'année du centenaire du « dessin animé cinématographique ». C'est en effet le 17 août 1908 que fut projeté



Le Théâtre optique d'Émile Reynaud, 1832.



Les Aventures du prince Ahmed, Lotte Reiniger, 1926.



Fantasmagorie, Emile Cohl.



Azur et Asmar, Michel Ocelot, 2008.

à Paris le tout premier film entièrement dessiné à la main : *Fantasmagorie* d'Émile Cohl. Son auteur entrait dans l'histoire du cinéma à l'âge de cinquante et un ans. *Fantasmagorie* dure un peu moins de deux minutes, il est muet, en noir et blanc et il a été dessiné sur des feuilles de papier blanc, puis filmé image par image. La projection eut lieu au théâtre du Gymnase, sur les Grands Boulevards, pas très loin du musée Grévin où, seize ans plus tôt, un autre précurseur, Émile Reynaud, avait déjà émerveillé les Parisiens avec son « Théâtre optique¹ ». C'est pourquoi on a l'habitude de parler d'un « dessin animé précinématographique » (les illustrations d'Émile Reynaud, projetées par lanternes magiques dès 1892, trois ans avant l'invention des frères Lumière) et d'un « dessin animé cinématographique » (les dessins filmés d'Émile Cohl).

Le dessin animé cinématographique

Il apparaît donc en 1908, soit treize ans après l'invention du cinéma. Mais des films d'animation d'objets avaient déjà été montrés au public. Ainsi, dans *L'Hôtel hanté*, de l'Américain James Stuart Blackton (1907), on voyait le mobilier d'un hôtel saisi de folie. Les premiers films étaient tournés à la manivelle, et un tour de manivelle impressionnait entre six et huit images. Les cinéastes durent attendre l'apparition de caméras capables de filmer image par image (le *one turn, one picture* – en français : « le tour de manivelle »). Dès lors, l'animation devenait possible. Le rythme était calculé sur la vitesse de défilement de la pellicule (dix-huit images pour une seconde). Avec *Fantasmagorie*, Emile Cohl fut le premier à avoir la patience de dessiner puis de filmer un bon millier de dessins. Il lança la mode jusqu'aux États-Unis, où il se rendit en 1912 (et où le dessin animé était alors qualifié de *french speciality*). Mais

la Première Guerre mondiale stoppa net son élan. Il rentra à Paris en 1914. Et c'est à New York que le *cartoon* prit son envol avec Winsor Mc Cay (*Little Nemo*), les frères Fleischer (Koko le clown, Betty Boop), Pat Sullivan (Felix le chat) puis, dès 1920 vers Kansa City, un certain Walter Elias Disney.

Quelques étapes dans l'histoire du dessin animé.

En 1914 apparaît le cellulôid transparent, qui permet de séparer le dessin du décor. Auparavant, le décor était succinct puisqu'il fallait le reporter sur chaque dessin.

En 1926, une Allemande, Lotte Reiniger, réalise *Les Aventures du prince Ahmed*, superbe film en ombres chinoises, une technique à laquelle Michel Ocelot donnera une nouvelle jeunesse avec *Princes et Princesses*.

1937 : *Blanche Neige et les Sept Nains*, de Walt Disney, considéré comme le premier dessin animé de long métrage. Mais pour être tout à fait précis, il faut signaler deux films d'une heure environ – *El Apostol*, en papier découpé, de l'Argentin Quirino Cristiani (1917) et *Les Aventures du prince Ahmed*, de Lotte Reiniger (1926) – qui ont précédé Disney.

La 3D

Au début des années 80 apparaissent les « nouvelles images », ou images « artificielles », numérisées par un ordinateur capable d'agir sur chacun de leurs « pixels » (de *picture element* : le plus petit élément graphique auquel peut se réduire une image.) Un objet ou un personnage « numérisé » peut être mul-



tiplié, grossi, rétréci, visualisé sous n'importe quel angle. Car on ne travaille plus sur deux données, comme dans le dessin animé traditionnel, mais dans l'espace, en trois dimensions. Toutes les transformations deviennent possibles. Les seules limites sont l'imagination humaine. Et la puissance de l'ordinateur.

Dans *Azur et Asmar*, Michel Ocelot fait une utilisation originale de la 3D qui, traditionnellement, est démonstrative, spectaculaire. Son travail va au contraire vers l'épure, la simplicité. S'il a choisi l'ordinateur, c'est pour des raisons techniques : quand il faut refaire une séquence en animation traditionnelle, tout doit être repris à zéro. Avec la mise en mémoire sur ordinateur, on peut corriger, remodeler son travail à volonté comme on le fait avec le traitement de texte. L'ordinateur s'avère également précieux pour reproduire la multitude des éléments décoratifs de l'art oriental, ou le raffinement des bijoux berbères portés par Jenane. Si le film est visuellement splendide, c'est aussi grâce à la possibilité de nuancer les couleurs à volonté. « Jusqu'à maintenant, écrit Thomas Sotinel, dans *Le Monde*, les longs métrages en images de synthèse ont été, à de rares exceptions près, l'apanage des grands studios américains qui ont imposé une norme esthétique avec la même violence, la même pesanteur que celle qui a fait du graphisme disneyen la norme universelle de l'animation pendant longtemps – les fourrures numérisées au poil près remplaçant les truffes noires et brillantes. Parce que Michel Ocelot et son équipe proposent une alternative à cette norme, la vision d'*Azur et Asmar* est passionnante de bout en bout. Au lieu de jouer une fois de plus sur les illusions de matières et de perspective que permet l'animation en trois dimensions, *Azur et Asmar* explore les possibilités graphiques et chromatiques des images de synthèse. »

¹ Le Théâtre optique est l'ancêtre à la fois du cinéma et du dessin animé. En 1892, Émile Reynaud projetait à travers une lanterne magique de longues bandes de dessins qui semblaient bouger sur un écran : les *Pantomimes lumineuses*. Le cinéma n'existait pas encore. Reynaud avait peint chaque image (à la main et en couleurs) sur un support transparent. Comme il actionnait lui-même l'appareil à la manivelle, il ralentissait ou accélérât le rythme à sa guise, faisant des marches avant et arrière, et la durée du spectacle dépendait de son bon vouloir.

Parmi ses principales saynètes, on peut citer les titres suivants : *Pauvre Pierrot*, *Un bon bock*, *Clown et ses chiens*, *Un rêve au coin du feu*, *Autour d'une cabine*. En 1895, son invention sera détrônée par celle des frères Lumière, qui font sensation au Grand Café avec leur cinématographe.



Avoir le temps de faire court

par Bernard Genin



On connaît la célèbre phrase de Pascal dans une de ses lettres aux Jésuites : « *Excusez-moi, je n'ai pas eu le temps de faire court.* » Preuve que faire court et limpide demande bien plus de temps qu'être long et verbeux. Avec *Azur et Asmar*, Michel Ocelot a pris le temps de « faire court ». Il a même supprimé quelques passages qui lui tenaient à cœur pour ne pas dépasser le *timing* prévu (une heure trente).

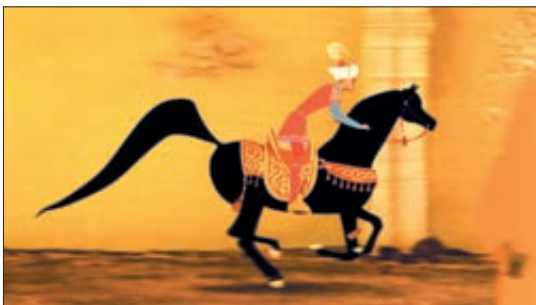
Quand il commence ce film, il est au sommet de sa popularité. Le succès de *Kirikou et la Sorcière* l'autorise à avoir des exigences. La première sera de travailler avec son équipe en un lieu unique. On sait que, en raison de la quantité de travail qu'ils requièrent, les longs métrages d'animation français sont exécutés dans différents studios, l'animation étant le plus souvent exécutée en Asie, où son coût est dérisoire. Pour Michel Ocelot, les allers-retours dans cinq pays différents pour finaliser *Kirikou et la Sorcière* avaient été vécus comme un cauchemar. Tous les artistes réunis sur *Azur et Asmar* ont donc travaillé sur place, à Paris. Quant au budget du film (dix millions d'euros), il est le double de celui de *Kirikou*. Le cinéaste s'est donc donné les moyens de maintenir le cap sur ce qui semble être les lignes de force du film : équilibre, simplicité, limpidité.

On peut en ajouter d'autres, sur la forme comme sur le fond : symétrie, égalité, harmonie. Tout est dit. On verra comment, à plusieurs reprises, au fil du récit, la symétrie et l'équilibre seront rompus, pour être aussitôt rétablis par Jenane.

Le ton d'*Azur et Asmar* est celui d'un conte initiatique, puisant abondamment dans le merveilleux (les héros usent de clés magiques, ils sont entourés d'elfes), ainsi que dans le roman d'apprentissage et le récit de chevalerie (comme dans les chansons de geste d'antan, ils sont nobles et en quête de la main d'une belle dame). But de l'entreprise ? Célébrer la civilisation islamique du Moyen Âge, brillante et ouverte. Mais aussi donner au récit une résonance contemporaine, parler à travers la

fable de la France d'aujourd'hui, de l'animosité entre Français de souche et immigrés maghrébins. « Cette situation me révolte, déclare Michel Ocelot. Il faut se tendre la main. » (*Le Figaro*, 25 octobre 2006)

À la simplicité du récit fait écho la simplicité de l'image. Le cinéaste a fait le choix la 3D assistée par ordinateur, choix inhabituel pour un artisan expert dans les techniques traditionnelles (souvenons-nous des ombres chinoises en papier découpé de *Princes et Princesses*). Là encore, Michel Ocelot surprend. Habituellement les films en 3D vont vers plus de volume, plus de profondeur de champ, plus d'effets de réel. En un mot, « plus d'épate » (voir les mouvements de caméra en forme de loopings de *Ratatouille* !). *Azur et Asmar* est un film 3D totalement libéré de « l'effet de réel ». « L'animation, dit Michel Ocelot, c'est de l'orfèverie. Quelques grammes suffisent. » Il va donc se refuser tout superflu, rester fidèle à un seul principe : être lisible. Les personnages ont été dessinés de façon particulière. Un léger modelé pour les visages et les mains. Un



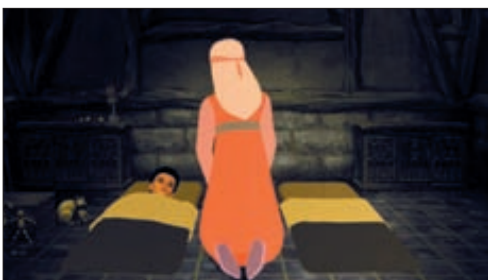
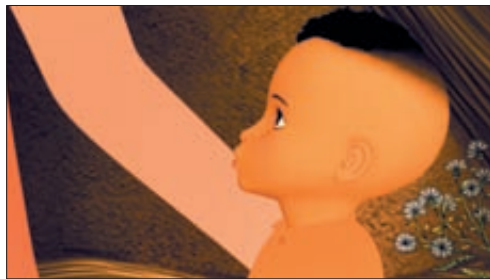
aplat (sans pli et sans ombre) pour les costumes. L'éclairage est celui des icônes, avec une lumière générale de face, à la manière des miniatures persanes. L'hyperréalisme permis par la 3D n'est utilisé que pour les bijoux berbères portés par Jenane.

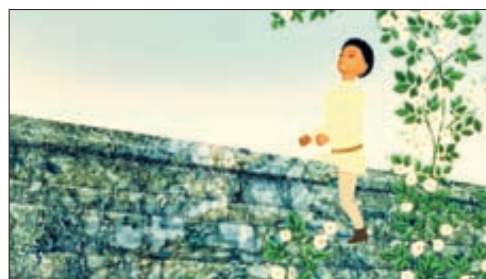
Quant aux cadrages, ils privilégient le profil. « *Un pur sang de face, c'est une patate*, déclare le cinéaste, *mais de profil c'est pure beauté*. » On l'a compris, seule la beauté est sollicitée dans ce film (même quand il sera question de montrer une charogne survolée de mouches). « *Je veux séduire*, dit Michel Ocelot. *Mes dessins animés sont des publicités pour la réalité. Je veux montrer de belles choses que l'on peut retrouver dans la vie.* »

L'exposition est lumineuse : Jenane donne le sein à un enfant aux cheveux blonds. Puis à un enfant aux cheveux noirs. Tout est clair : Azur le blond a les yeux bleus, Asmar (mot arabe qui signifie « brun » en français) a les yeux noirs. Mais l'égalité règne (l'un n'a pas de mère, l'autre n'a pas de père). Ils chantent, chacun son tour, la berceuse que leur apprend la nourrice, puis tous les trois à l'unisson. Quand ils s'endorment, l'un dans le lit de gauche, l'autre dans le lit de droite, la symétrie est parfaite. La répartition est équitable jusque dans leurs caisses à jouets. Deux djinns apparaissent. La parité est respectée dans le langage, puisque deux voix masculines chantent alternativement en arabe et en français.

Mais la symétrie est soudain rompue avec l'image de la chambre où Asmar dort seul à côté d'un lit vide. Le père a décidé qu'Azur n'était plus un bébé et qu'il doit dormir à l'étage. Première image de déséquilibre. Elle confirme une différence de situation sociale : Jenane est au service du père d'Azur. Et le père d'Azur, impitoyable avec ses serviteurs, n'est en rien un père de substitution pour Asmar. Jenane, au contraire, est devenue une mère pour Azur (témoin le lapsus de l'enfant dans la première scène, quand elle tente de lui faire prononcer le mot « nourrice », il ne sait que répéter : « *Maman* »).

La suite nous montre que, malgré cette inégalité de fait et en dépit de leur couleur de peau, les enfants restent égaux et semblables. Sans cesse, par leurs disputes, ils tentent de se dissocier (« *C'est moi le plus beau !* » – « *Non c'est moi* »). Mais Jenane est là pour rétablir l'équilibre, et témoigner que rien dans son cœur ne les distingue l'un de l'autre (voir la scène des parts





de gâteau, rigoureusement égales). Même le père au cœur sec aura du mal à les distinguer après une dispute où ils sont tombés dans boue. Ils se relèvent, crottés de la tête aux pieds. « *Lequel est Azur ?* » demande le père. Une silhouette noire de boue lève le doigt et c'est... Asmar qu'emporte le père vers la maison pour lui apprendre qu'il va recevoir des leçons particulières. « *J'espère que tu me feras honneur* » dit-il. « *Inch Allah* » répond Asmar à la grande surprise du père.

Grâce à Jenane, leur apprentissage d'enfant est le même. Et quand Azur reçoit des cours d'escrime et d'équitation, Asmar n'est jamais loin, toujours prêt à se moquer de son frère de lait. Rien pour Jenane ne différencie Azur d'Asmar. « *Tu veux aussi délivrer la fée des djinns. Vous avez toujours voulu les mêmes choses. Je vous ai toujours donné des parts de gâteau égales, je financerai volontiers ton expédition comme je finance la sienne.* » Quand il s'agira d'habiller Azur qui s'est sali sur le marché,

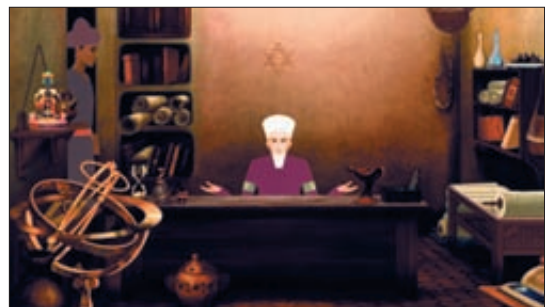
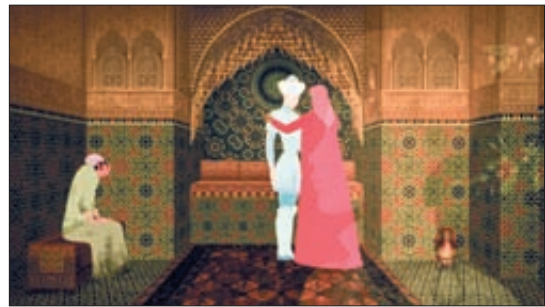
elle lui donnera des vêtements d'Asmar qui sont parfaitement à sa taille. Quand arrivent les pigeons voyageurs tachés de sang et qu'une servante demande lequel est blessé, elle s'emporte et répond : « *Mais leur sang a la même couleur.* »

Autre idée véhiculée par le film : le progressisme, la nécessité de quitter ses attaches, l'échange des cultures. Il faut faire son apprentissage, voyager à travers le monde pour l'étudier. Si on reste en territoire connu, on ne grandit pas. On doit s'exposer, aller vers le danger (comme Kirikou affrontant la sorcière). Lorsque Azur feignant la cécité tombe dans l'étal des poudres colorées, Crapoux se fâche : « *Mais enfin, t'es aveugle, attends qu'on te guide !* » Azur a cette réponse superbe : « *C'est quand je ne suis pas guidé que je découvre.* » Il faut donc lâcher les guides, s'enrichir de tout ce qui est inconnu. Jenane, quand elle retrouve Azur, lui dit : « *Je connais deux pays, deux langues, deux religions ; ce qui fait que j'en connais deux fois plus que les autres. Pendant que les autres s'arrêtent à cause des yeux bleus ou du chat noir, moi je m'active et je gagne.* » Même soit de s'instruire chez la princesse Chamsous Sabah, considérée comme « l'avenir du pays » par son goût du savoir (« *Tout l'intéresse, dit le sage Yadoa, elle est aussi intelligente que jolie, élevée avec les meilleurs précepteurs des quatre coins du monde et parle plusieurs langues* »). Mais les livres ne suffisent pas : le soir, la princesse se déguise pour sortir incognito et découvrir le monde « en vrai ». On peut voir dans son personnage courageux et intrépide une sorte de Kirikou au féminin. Elle est toujours vaillante, et son optimisme est de taille à tout surmonter (« *Tous les hommes de ma famille ont été empoisonnés ou tués au combat, soit avec des ennemis soit entre eux. C'est triste. Oui mais il ne faut pas l'être, on n'en finirait pas. C'est à notre tour de vivre et d'être utiles.* »)

Le sage Yadoa, lui, vient du même pays qu'Azur. Mais on l'a persécuté pour ses origines juives (on voit une étoile de David au mur de sa maison) : « *Nous venons du même pays mais comme mon arrière-arrière-grand-père était né au loin, on me traitait d'étranger et on me tourmentait. J'ai dû me réfugier ici, où je poursuis mes recherches et j'enseigne le grec et l'hébreu à la princesse Chamsous Sabah.* » La cohabitation dans la paix des différentes religions est montrée lors de l'escapade nocturne de la

princesse : montée au sommet d'un arbre, elle regarde la ville dormir : « *Le palais, la mosquée, l'église, la synagogue...* »

À plusieurs reprises, la superstition est fermement dénoncée. C'est la colère de Jenane qui tance une servante effrayée par les yeux bleus d'Azur. Ou la réprimande d'Azur à Crapoux qui veut éviter un chat noir. Quand Azur demande à la princesse si la couleur de ses yeux ne la dérange pas, elle parle d'« enfantillages ». Devant les « portes pareilles », Azur portant Asmar blessé hésite : « *La droite ? On dit que la gauche*



c'est mauvais. » Asmar répond : « *Ça ne rime à rien. C'est comme les yeux bleus, on ne va pas loin avec ces bêtises.* »

Seuls Crapoux et le père d'Azur détonnent au sein de ces personnages itinérants et en quête de savoir. Crapoux, l'émigré ingrat, et le père, coincé dans son manoir. Mais on verra que Crapoux évolue au fil du récit. Quant au père, dans une sorte de post-scriptum (écrit par des enfants de Beyrouth après la projection du film), il a l'occasion de se racheter *in extremis*. Le storyboard de ce court récit a été filmé (voir *L'Invité aux noces* dans le DVD *Les Trésors cachés de Michel Ocelot*). On y assiste au mariage d'Azur et d'Asmar, chacun avec sa princesse respectives. Mais la fée des djinns demande qu'on invite le père d'Azur, qui atterrit sur le dos de l'oiseau Saimourh. Et c'est un véritable acte de contrition du père qui présente ses excuses à Jenane, et à qui Asmar déclare « *Votre fils est mon frère, soyez mon père.* » L'harmonie, un sujet qui tient tant à cœur à Michel Ocelot, est ainsi rétablie.

Mais revenons à Crapoux. Il est essentiel dans cette histoire. Son physique est ingrat, comparé à ces personnages nobles et beaux. Son nom résonne de façon désagréable (entre crasseux, crapaud et pou). Il vient du même pays qu'Azur. Il explique être venu pour la même raison que lui : délivrer une fée des djinns. Mais les gens du coin l'en ont empêché. Depuis, il se conduit comme un émigré qui ferait tout de travers. Il dénonce les superstitions du peuple mais panique à l'apparition d'un chat noir. Sur la vie quotidienne du pays, il énonce une litanie de critiques : « *Ils n'ont pas de sapin. Ils n'ont pas de lapins. Ils n'ont pas de pluie. Ils n'ont pas de crépi. Ils n'ont pas de chansons. Ils n'ont pas de pistole...* » Par moments, sa mauvaise foi



Les Trésors cachés de Michel Ocelot

est criante. Évoquant la réclusion de la princesse Chamsous Sabah, il commente : « *Elle est probablement moche comme un pou, comme toutes les filles d'ici* », alors que, tandis qu'il parle, de très jolies filles lui font l'aumône. Indifférent à la splendeur des coloris de la boutique du teinturier, il se désole : « *Ils n'ont pas de gris.* » Passe un superbe cheval : « *Ils n'ont pas de percherons.* » Au moment de partager équitablement l'aumône qui leur a été faite, il trompe honteusement Azur. Et quand Azur lui dit avoir connu autrefois Jenane et Asmar, il fait en plus preuve de xénophobie (« *Ils n'avaient rien à faire chez nous !* »).

Pourtant, petit à petit, on assiste à une réhabilitation de Crapoux. Jenane est d'abord réticente à l'accueillir (« *Il t'a menti, il t'a volé, il dit du mal du pays qui l'abrite pour que tu rates ta vie comme il a raté la sienne.* »). Puis elle cède quand Azur plaide sa cause (« *Il m'a aidé tout de même... et lui aussi a voulu délivrer la fée des djinns.* »). Autre point commun qui le rapproche d'Azur : on découvre qu'il a les yeux bleus. Jenane lui propose de l'abriter. « *Non, même si j'en parle mal, j'aime ma ville. Même si les gens me méprisent et me malmènent, je les rassure, je les amuse. Ils me donnent fidèlement de quoi vivre avec eux. Si vous me payez un bon prix, je peux aider Azur en lui disant tout ce que je sais sur la fée des djinns. Je ne suis plus sur la pente qui mène à elle. Azur, si. Il est la flamme pure que je ne suis plus mais je peux encore lui être utile. Ma vie ne sera pas ratée si Azur gagne.* »

Crapoux change donc de statut : il devient l'écuyer d'Azur. C'est lui qui guide sa progression dans le pays, dont il finit même par dire du bien : « *J'ai eu un pied malade que le sage Yadoo m'a guéri. C'est un grand médecin, entre autres choses. Ce pays a de la chance de l'avoir.* » Et lors du combat au pied de la montagne, il sauve la vie d'Azur. À la fin du film, Crapoux est totalement réhabilité puisqu'on le convoque pour donner son avis sur la façon de dénouer l'intrigue.

Autres valeurs défendues par le film : la politesse, la vaillance, la noblesse naturelle. Dès les premières scènes, Jenane apprend aux enfants à dire merci. Plus tard, quand, de l'autre côté de la mer, Asmar accueille froidement Azur, elle le réprimande : « *C'est Azur ton frère. Azur est notre hôte et sa présence nous honore. Tu n'as pas répondu à son salut.* »

La princesse, elle, fait l'éloge de la vaillance. Elle remet à



Azur la fiole de brouillard d'invisibilité, le bonbon et la plume magique en précisant : « Prenez garde ! Le brouillard se dissipe, le bonbon fond, la plume s'envole... C'est votre vaillance qui compte et qui doit être constante. Arrivé devant les portes pareilles, utilisez votre cerveau et votre cœur. » Quant à la noblesse, c'est la fée des djinns qui en décide. Alors que Jenane s'excuse avec humilité (« Je ne suis qu'une marchande, mes fils ne sont pas princes. »), elle réplique : « Je connais leur conduite. Ils sont princes comme nous l'entendons. »

L'absence de sous-titres

On sait le mal qu'a eu Michel Ocelot pour, par souci d'authenticité, imposer l'image de femmes aux seins nus dans *Kirikou et la Sorcière*. Il a dû également se battre pour obtenir une bande sonore qui ne triche pas sur le sexe des personnages (on voulait donner à Kirikou une voix de fille et engager des doublés français.) Il a gagné : Kirikou a été doublé à Dakar par un petit garçon de neuf ans, et son grand-père par un vieil Africain de plus de soixante-dix ans. Pour *Azur et Asmar*, il a fallu mener un autre combat afin que les dialogues arabes du film ne soient pas sous-titrés. « Il n'y a pas de sous-titre dans la réalité, explique le cinéaste. Et je voulais que le spectateur ressente la frustration et la gêne d'un émigré. » Durant l'enfance, on constate qu'Azur a des rudiments d'arabe. Dans la deuxième partie, Asmar devenu adulte parle d'abord uniquement arabe. Puis il s'adresse subitement en français à Azur pour l'avertir du piège que lui tendent les chasseurs d'esclaves. « Mais tu parles ma langue ? » s'écrie Azur étonné qu'il ne l'ait pas oubliée. « Bien sûr, répond Asmar, c'est aussi la mienne ! » Tout est fait pour démontrer qu'en aucun cas la langue n'est une barrière pour se comprendre. D'ailleurs, le contexte favorise toujours la compréhension du dialogue

Sur les réactions à cette absence de sous-titre, on lira cet édifiant passage de la critique d'Anne Diatkine, dans *Libération* (25 octobre 2006) : « Durant les nombreuses avant-premières, le réalisateur a fait l'expérience que ce ne sont pas les enfants qui s'interrogent sur l'absence de sous-titres ou de doublage. S'il se heurte parfois à la perplexité des adultes, il doit surtout se battre avec les distributeurs du monde entier, ceux des pays arabes n'étant pas les moins américanophiles : "À Dubaï, une traduction en anglais a été demandée pour tout le film. C'est exclu.

Au Liban, on a fini par trouver un arrangement, mais ce fut long. En Europe, les Allemands n'avaient même pas imaginé ne pas traduire les dialogues arabes. (...) On est en négociation." Conciliant, Michel Ocelot a proposé un doublage en turc du texte arabe. Il ne suggérera pas aux Turcs d'utiliser l'arménien, et aux Russes d'employer le caucasien, l'ingouche ou le tchéchène, car il tient à ce qu'on n'oublie pas que son film se déroule en Arabie et qu'il est, mine de rien, "une célébration de la civilisation islamique du Moyen Âge". Dans *Azur et Asmar*, il n'y a pas que la langue arabe qui pose un (faux) problème. À la grande surprise du cinéaste, et la nôtre, il y a aussi les seins allaitant. Juste deux, et que trente secondes ! De plus, ce sont bien des nouveau-nés qu'ils nourrissent, lors d'une scène tendrement réaliste. Mais, pour Singapour, ce sont trente secondes de trop, qui, faute de pouvoir couper le début du film, obligent à préciser sur l'affiche que le dessin animé "n'est pas tous publics". Les Américains, qui sont pourtant les seuls à pouvoir se faire prescrire sur ordonnance médicale du lait maternel pour adulte, ne sont pas les moins réticents. L'envoyée spéciale au Festival de Cannes du Hollywood Reporter n'a pas hésité à écrire que ces trente secondes d'allaitement – additionnées sans doute à l'usage de la langue arabe et au graphisme qui montre la beauté de la civilisation islamique – étaient "un défi français à l'Amérique de la part d'un cinéaste prêt à ne pas être distribué sur le continent américain". »

Un conte moyenâgeux aux résonnances actuelles

Film sur l'émigration, la nécessité de s'adapter, la mixité, *Azur et Asmar* parle bien entendu du monde d'aujourd'hui. Michel Ocelot s'en est expliqué clairement : « Le sujet qui me tenait 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. (...) J'ai d'abord pensé à la France et l'Allemagne, mais on l'a déjà tellement fait, et nous sommes désormais tellement en paix que je n'ai pas eu envie de revenir à ce passé lamentable et révolu. J'ai envisagé ensuite d'inventer un pays ennemi, avec une fausse langue étrangère. Inventer un pays ennemi, quelle triste idée ! Inventer une langue fausse, quelle mauvaise idée, cela se repère et une vraie langue c'est tel-

lement plus intéressant. Et j'ai pensé à la vie quotidienne, en France et dans le monde. Il ne s'agissait plus de traiter d'une guerre déclarée, mais d'une animosité ordinaire, entre citoyens de souche et citoyens récents, et, poussant plus loin, mais parallèlement, entre Occident et Moyen Orient. Je tenais mon sujet. Une réalité brûlante, à traiter en conte de fée merveilleux. »

Les premiers dessins sont tracés début septembre 2001. « Quand les attentats du 11 septembre se sont produits, raconte Éric Serre, l'assistant de Michel Ocelot, nous avons été frappés de stupeur, comme tout le monde, et nous n'avons pas pu travailler pendant deux ou trois jours. L'émotion passée, nous nous sommes vite dit "il faut vraiment faire ce film" car l'importance de ce message de fraternité n'en était que plus grande. » Message de paix et de liberté également. L'enjeu de la quête d'Azur et d'Asmar est résumé par la princesse : « *La sécheresse finira. Les jeunes hommes ne s'entretueront plus et les princesses ne seront plus enfermées dans leur palais.* »

Précision d'importance : Michel Ocelot refuse d'employer le mot « tolérance ». « Mes personnages n'ont pas besoin de tolérance. Ils ne font pas un effort, parce qu'on leur a dit : "C'est comme cela qu'il faut faire". Ils sont différents, mais ils sont lucides, ils s'aiment et cela leur vient naturellement. C'est cela que je veux transmettre. » L'harmonie, pour Michel Ocelot, doit être naturelle. Si le film peut instruire les enfants, leur ouvrir les yeux sur les relations Orient-Occident, cela doit être fait « dans la décontraction et le plaisir ».

Une équipe idéale pour parler de la mixité

Est-ce le hasard ? plusieurs membres de l'équipe semblaient prédestinés à aborder un tel sujet. Michel Ocelot le premier. Comme ses héros, il a fait l'expérience du déracinement. Il a six ans quand ses parents sont nommés en Guinée. Il restera en Afrique jusqu'à l'âge de douze ans. Il a raconté que, de retour en France (à Angers), il a réagi à son nouvel environnement « avec les préjugés d'un Crapoux » :

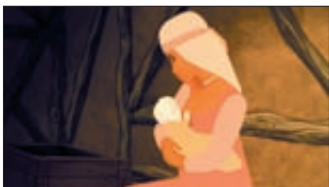
« Je connais le sujet : j'ai été moi-même bêtement hostile au lieu d'être heureux. En effet, après une enfance africaine dans une petite ville, une petite école, je me suis retrouvé dans une grande ville, un lycée usine, sous un ciel gris (...) J'ai rejeté Angers et l'Anjou pendant dix ans, répétant qu'"ailleurs c'était

mieux". C'était faux. Il est vrai qu'Angers était gris et mouillé par rapport à ce que j'avais connu ! Mais c'était aussi un univers riche et beau, qui soutenait sans mal la comparaison avec ce que j'avais vécu, et qui aurait dû me réjouir et me passionner. Je ne m'en suis rendu compte qu'une vie après. Dans le film, évidemment, je suis le beau héros, pur, magnifique, aux yeux bleus et transparents, mais je suis aussi Crapoux, qui fait tout de travers et crache sur ce qui est, en fait, son pays. »

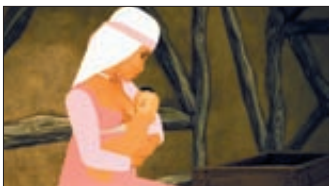
Pour la décoratrice Anne-Lise Lourdelet-Koehler, le film a été l'occasion de retrouver ses souvenirs du Maghreb. « J'ai passé une partie de mon enfance au Maroc. J'en garde des souvenirs intenses, auxquels se sont ajoutés ceux que mes parents et grands-parents m'ont racontés. En participant à ce film, j'ai pu prendre la mesure de tout ce que je devais à la culture du Maghreb, qui a contribué à façonner mes goûts et mes centres d'intérêt. »

Gabriel Yared, musicien du film, est né dans un pays de langue arabe (le Liban) mais il vit à Paris. Il a fait ses études chez les Jésuites qui lui ont enseigné le latin, le français et l'anglais. Il écrit de la musique de film depuis vingt ans, après avoir composé pour Charles Aznavour, Françoise Hardy, Sylvie Vartan, Johnny Hallyday... Pour *Azur et Asmar*, il a su mélanger musiques arabes et musiques européennes, particulièrement dans la pavane finale sur laquelle dansent les personnages. « Finalement j'ai toujours été un mélange d'Azur et d'Asmar, sans avoir les yeux bleus d'Azur. La culture orientale m'était absolument nécessaire, dans mes études, dans ma vie et a toujours été accompagnée par la culture occidentale. Il y a forcément chez moi un terrain favorable pour ce genre d'expériences et ce genre de sujets. »

La comédienne *Hiam Abbas* prête sa voix à Jenane et elle a été répétitrice des comédiens arabophones. Née à Nazareth en Palestine, elle vit en France depuis 1989. On l'a vue dans *Le Gône du Chaaba*, de Christophe Ruggia (1996) : « J'ai adoré l'histoire d'Azur et Asmar, qui montre de manière universelle comment on peut approcher deux rives. Moi qui vis à cheval entre deux mondes, j'ai reconnu mon univers. Le mélange des deux langues m'a d'autant plus touchée que j'avais utilisé moi aussi cette cohabitation du français et de l'arabe classique dans le court métrage *La Danse éternelle* que j'avais réalisé un an plus tôt. »



Séquence 2



Séquence 2



Séquence 3



Séquence 6



Séquence 7



Séquence 7

Déroulant

Deux frères de lait bercés par l'histoire d'une fée

- [0.00.45] Le générique, lettres blanches sur fond noir, se déroule au son d'une berceuse murmurée par une voix féminine.
- [0.01.28] Fondu enchaîné sur un toit de chaume étoilé de poutres en bois. Mouvement descendant sur l'image d'une maternité lumineuse. Entre deux berceaux de bois, une femme à la peau brune donne le sein à un bébé blond. C'est Jenane, la nourrice. Tendrement, elle murmure : « Azur ». Des pleurs viennent aussitôt du second berceau, dont dépassent deux petits pieds bronzés. Elle prend le bébé brun, son fils, et lui donne le sein à son tour en murmurant : « Asmar ».
- [0.01.57] Jenane apprend maintenant à parler aux deux garçons, assis sur ses genoux. Elle fait répéter le mot « nourrice » à Azur. Puis le mot « Mamma » à Asmar. Finalement, c'est Azur qui dit « Mamma », et Asmar « nourrice ».
- [0.03.10] Le temps a passé. Les garçons ont grandi. Ils chantent la même berceuse à l'unisson avec Jenane.
- [0.05.15] La chambre des enfants. Impression de symétrie parfaite : deux matelas au sol, deux coffres à jouets identiques. Jenane raconte l'histoire de la fée des djinns, qui trouvera l'amour le jour où un prince viendra la délivrer avec une clé magique. Elle ajoute que les djinns sont « des petits bonshommes qui s'occupent de la nature autour de nous. Parfois ils sont gentils, parfois méchants. C'est pourquoi il vaut mieux que la fée des Djinns s'en occupe... » Les enfants s'endorment. Deux djinns volètent au dessus d'eux, tandis qu'une voix masculine, alternant le français et l'arabe, reprend la berceuse : « Petit enfant – il franchira les océans – il sauvera la fée des djinns – et tous les deux seront heureux ».

« Ta maman c'est aussi la mienne »

- [0.06.45] C'est l'heure du goûter. Les deux garçons se chamaillent. Asmar prétend qu'Azur a été mieux servi. Jenane les calme en poursuivant son récit : elle évoque la cage de cristal où est emprisonnée la fée des djinns. Pour l'épouser, un prince d'amour doit trouver trois clés magiques, vaincre « le lion écarlate aux griffes bleues et l'oiseau Saïmourh aux ailes d'arc-en-ciel », puis trouver un passage secret dans la falaise...

Le père

7. [0.08.36] Le père d'Azur apparaît, très autoritaire. « Azur n'est plus un bébé. À partir de ce soir, il dormira dans sa chambre à l'étage ». Plan d'Asmar seul dans le lit de gauche. À droite, plus personne. Azur pleure dans une grande chambre richement meublée. Azur apparaît de face, vêtu de blanc, sous l'ogive d'une porte du manoir. Il retrouve Asmar caché sous une charrue. Nouvelle dispute. Asmar : « C'est ton costume qui est beau, c'est pas toi ! Dans mon pays, c'est mieux qu'ici ! » Azur : « Tu n'y es jamais allé ! D'abord, ton pays c'est ici, tu y es né ! » Ils sautent dans une flaque de boue dont ils ressortent crottés des pieds à la tête, méconnaissables. Le père, courroucé, apprend à Azur qu'il va recevoir des leçons de danse, d'épée, d'équitation et de latin... Leçon de danse dans une salle du château. Par la fenêtre, on voit Asmar sur une branche qui suit la leçon, mais de façon bien plus gracieuse qu'Azur.

8. [0.10.25] Ils se battent maintenant dans un arbre. Azur à Asmar : « T'as pas de papa » Asmar : « T'as pas de maman » – « Si, ta maman c'est aussi la mienne ». « NON ! » Ils tombent dans une meule de foin. Le père envoie Azur au lit sans souper. Asmar, monté sur une échelle, lui lance des noisettes par la fenêtre.

Leçon d'équitation. Azur chevauche un pur-sang noir. Asmar le mime, à califourchon sur un mur. Ils se retrouvent dans l'écurie : « Quand je serai grand, j'irai de l'autre côté de la mer et j'épouserai la fée des djinns » – « Non, t'as pas le droit. » Nouvelle lutte, dans le crottin.

La fin de l'enfance

9. [0.13.45] Le père présente à Azur un précepteur qui l'emmène étudier en ville dans une voiture tirée par des chevaux. Azur doit partir sans dire au revoir à Jenane, qui est congédiée, avec Asmar, sans ménagement : « Tout ce qui est ici est à moi. Vous parlez avec ce que vous avez sur le dos. »

De l'autre côté de la mer

10. [0.14.20] Azur est maintenant un beau jeune homme. Très déterminé, il annonce à son père sa volonté de traverser la mer pour délivrer la fée des djinns. Colère du père : « Le venin de cette Sarrasine est toujours dans tes veines ! »

L'autre pays

11. [0.17.00] Azur est à la proue d'un bateau, en pleine tempête. On le retrouve échoué sur une plage rocailleuse, les yeux face au ciel. Il entend des voix parlant la langue de sa nourrice. C'est un groupe d'hommes pauvrement vêtus et mutilés, qui s'enfuient à sa vue. Un vieillard explique à Azur que ses yeux bleus portent malheur.

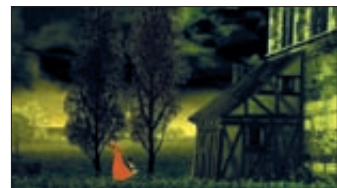
12. [0.19.13] Désespéré, Azur s'endort, prostré près des rochers. À son réveil, il décide de se faire passer pour aveugle, afin de cacher ses yeux. Le voyant tituber avec son bâton blanc, des passants lui suggèrent d'aller mendier en ville.



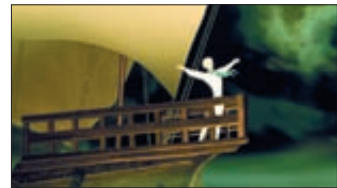
Séquence 7



Séquence 8



Séquence 9



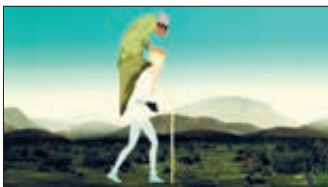
Séquence 11



Séquence 11



Séquence 12



Séquence 13



Séquence 14



Séquence 15



Séquence 16



Séquence 17



Séquence 20

Crapoux

13. [0.20.35] Derrière un rocher, un homme portant de grosses lunettes à verres opaques a tout entendu. C'est Crapoux, le mendiant. Il se présente à Azur et propose de lui servir de guide et d'interprète en montant sur ses épaules. Marché conclu.

14. [0.24.05] Tout au long du chemin, Crapoux ne cesse de déprécier le pays et ses habitants. Il raconte que, vingt ans plus tôt, il est venu ici tenter de délivrer une fée des djinns. Mais les gens du coin l'en ont empêché. Ils passent près d'une chapelle. Azur descelle un carreau de la frise qui la décore et découvre une étoile de métal doré. C'est « la clé chaude », une des clés magiques dont lui parlait Jenane autrefois.

La ville

15. [0.32.10] Ils approchent des portes de la medina. Crapoux mendie bruyamment. À mesure qu'ils entrent dans la ville, on entend des musiques et des chants superbes. C'est un foisonnement de couleurs vives : plan d'un enfant qui aide son père tissant, écheveaux de laines des teinturiers, étals des potiers, des chaudronniers, des marchands d'épices...

Crapoux contourne un palais cerné de gardes, qui serait habité par une princesse très intelligente, la princesse Chamsous Sabah, que personne n'a jamais vue. Mais voici une autre chapelle, sur le toit de laquelle Azur trouve une seconde clé, « la clé parfumée ».

La veuve Jenane

16. [0.35.36] Soudain, Azur entend une voix qu'il n'a pas oubliée, celle de Jenane. On lui dit qu'il s'agit d'une veuve devenue la plus riche marchande de la ville. Toujours en simulant la cécité, Azur frappe à la porte et appelle à grands cris. Jenane apparaît, superbement vêtue, couverte de bijoux berbères. Azur se fait reconnaître en chantant leur berceuse. Elle se jette dans ses bras en s'écriant : « *Mon fils !* » Mais elle ferme la porte à Crapoux.

La maison de Jenane

17. [0.39.50] La maison de Jenane est splendide, pleine de servantes, de musiciens, de danseuses. Le jardin, tout en colonnades rutilantes, est abondamment fleuri. Jenane fait servir un repas à Azur et lui apprend qu'Asmar part dès le lendemain en expédition pour délivrer la fée des djinns. Azur lui annonce qu'il a le même projet.

Azur retrouve Asmar

18. [0.41.20] Arrive Asmar, qui toise Azur de façon méprisante, en souvenir de la façon dont il a été traité par son père. Jenane lui fait la morale. Elle précise à Azur qu'elle financera son expédition tout comme elle finance celle de son fils.

19. [0.45.13] Azur alors plaide pour que Crapoux soit son écuyer. D'abord réticente,

Jenane finit par accepter. On habille Azur avec un costume d'Asmar, recouvert d'un burnous à capuchon pour dissimuler ses yeux bleus.

Le sage Yadoa

20. [0.48.25] Il se rend d'abord chez le sage Yadoa. Ambiance studieuse, avec des rouleaux d'écriture, des parchemins. Au mur, une étoile de David. Yadoa ouvre plusieurs livres richement enluminés et étudie l'itinéraire d'Azur et de Crapoux, leur recommandant de prendre garde aux brigands, aux chasseurs d'esclaves, au lion écarlate et à l'oiseau Saïmourh qui dévorent les prétendants à la fée.

Ils devront trouver « *la falaise noire* », pénétrer dans un monde souterrain plein d'embûches et choisir une des « *portes pareilles* ». L'une conduit à la grotte des ténèbres – et on a perdu. L'autre à la salle des lumières – et on sauve la fée.

L'observatoire de la princesse

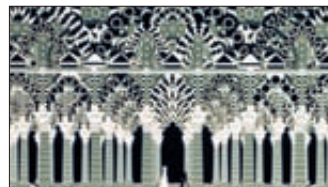
21. [0.54.05] Azur se rend maintenant chez la princesse Chamsous Sabah, réputée pour son immense savoir. L'entrée dans son palais se fait en une succession de plan superbes de décors féeriques, qui virent presque au noir et blanc. La princesse apparaît, sautillante. Elle semble encore une enfant. Elle conduit Azur dans son observatoire souterrain, plein d'instruments d'optique. Elle escalade un astrolabe géant et l'invite à regarder le ciel. Puis elle lui remet une fiole de « *brouillard d'invisibilité* », un bonbon qui permet de parler aux fauves et une plume magique pour amadouer l'oiseau Saïmourh. Elle ajoute qu'elle a donné les mêmes objets à Asmar.

La ville, la nuit

22. [1.01.28] Retour dans la maison de Jenane. C'est le soir. Azur prétexte avoir envie de découvrir la ville. Il sort dans les rues et retrouve la princesse qui s'évade du palais par une fenêtre. On comprend que c'est elle qui lui a demandé cette faveur, fatiguée d'avoir sur le monde un savoir uniquement livresque. La voilà qui s'émerveille de toucher de la « *vraie terre* », de caresser un chat, de grimper aux arbres... Mais un groupe de brigands les agressent et ils doivent se réfugier chez Jenane. Tandis qu'Azur distrait les brigands avec une poupée de chiffon, Asmar sort par l'arrière de la maison, portant la princesse sur ses épaules. Elle rentre ainsi au palais saine et sauve.

L'expédition

23. [1.05.43] Le départ a lieu tôt le matin, Asmar sur un cheval noir, Azur sur un cheval blanc. Ils sont aussitôt suivis par la troupe des brigands, mais ils leur échappent en se rendant invisibles grâce à la fiole magique de la princesse. Ils réapparaissent au pied d'une montagne, près d'une basilique chrétienne en ruine. Asmar part de son côté. Azur escalade les rochers avec Crapoux. En contrebas, il voit Asmar attaqué par des cavaliers. Il redescend aussitôt le secourir. Une bataille éclate, au cours de laquelle



Séquence 21



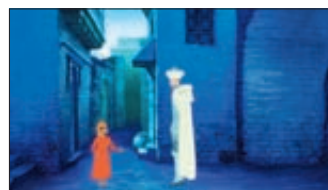
Séquence 21



Séquence 21



Séquence 21



Séquence 22



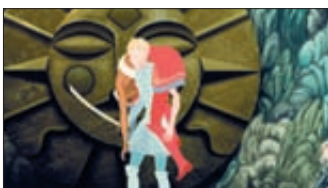
Séquence 23



Séquence 24



Séquence 25



Séquence 25



Séquence 27



Séquence 28



Séquence 28

Crapoux sauve la vie d'Azur. Les cavaliers prennent la fuite. Asmar bande le bras d'Azur blessé et repart de son côté.

Le lion écarlate et l'oiseau Saïmourh

24. [1.09.00] Alors apparaît le lion écarlate. Azur avale le bonbon qui permet de dialoguer avec les fauves, il le chevauche et galope sur son dos vers la montagne. Au dessus d'eux, dans le ciel, Asmar vole dans la même direction, porté par l'oiseau Saïmourh.

25. [1.12.50] Azur arrive au pied de la falaise noire, survolé par Asmar. Il entre dans un boyau qui le mène dans une grotte où se dresse une pyramide. Des marchands d'esclaves ont fait prisonnier Asmar. Ils tentent de prendre Azur dans un filet, mais Asmar le sauve en lui indiquant comment ouvrir une porte secrète en forme de soleil au flanc du rocher. Pour le punir, un brigand poignarde Asmar. Azur sort de sa cachette et il réussit à y emmener Asmar en le portant sur son dos.

Vers la fée

26. [1.18.25] Ensemble, ils avancent lentement, d'obstacle en obstacle, Asmar de plus en plus faible. Ils traversent un pont effondré, une porte de feu, la porte des gaz, la porte de fer...

27. [1.19.21] Arrivé aux « portes pareilles », Azur prend la gauche. Anéanti, il se croit dans la grotte des ténèbres... mais une voix douce lui annonce : « *Tu as gagné. Les deux portes conduisent à cette salle.* » Apparition de la fée des djinns, une jolie femme à la peau brune, qui sort de sa cage de cristal. « *Bienvenue dans ton royaume.* » – « *Non, c'est mon frère qui a gagné, hurle Azur et il est en train de mourir. Sauvez-le.* » Un djinn s'active sur Asmar et le guérit.

Les deux vainqueurs

28. [1.30.10] Les deux hommes sont alors revêtus de costumes superbes. Blanc pour Azur, bleu pour Asmar. Lequel a gagné ? Impossible d'en décider, même en envoyant l'oiseau magique chercher tour à tour Jenane, la princesse Chamsous Sabah, le sage Yadoa, puis Crapoux ! La fée des djinns convoque alors sa cousine, la fée des elfes, qui est aussi blonde qu'elle est brune. Toute l'assemblée se lance dans un pas de danse. Et la blonde fée des elfes choisit Asmar le brun, tandis que la brune fée des djinns choisit Azur le blond. Éclats de rire de la malicieuse princesse. Musique. « *C'est la solution d'avenir* » conclut Crapoux.

Analyse de séquence

Le lion écarlate

La situation est simple. Azur a retrouvé Jenane de l'autre côté de la mer. Il a rencontré Crapoux, qui est devenu son écuyer. Il annonce à Jenane qu'il est venu à la recherche de la fée des djinns, dont elle a leur a tant parlé durant leur enfance. Jenane lui apprend qu'Asmar a le même projet. Fidèlement, elle financera les deux expéditions, équitablement. Que le meilleur gagne.

Les deux frères partent dès le lendemain matin, mais ils se séparent après une ba-

taille avec des brigands qu'ils mettent en fuite. Azur, accompagné de Crapoux, arrive au pied de sombres ruines de la civilisation carthaginoise. Il sait qu'il va devoir affronter le lion écarlate et l'oiseau Saïmourh.

La séquence qui suit – très découpée (vingt-huit plans, certains de deux secondes) – dure moins de trois minutes. Elle rompt, au début, avec les couleurs chatoyantes auxquelles nous avait habitués le film, ainsi qu'avec leurs cadrages hiératiques. C'est le seul passage où l'on

trouve deux plans de décors filmés en « plongée », qui accentuent le côté dramatique de la situation.

La couleur réapparaît avec le rouge flamboyant du lion écarlate, et la lumière resplendit à nouveau quand les deux frères sont enfin réunis dans le même plan final, l'un sur le lion, l'autre sur l'oiseau bariolé (image qui servira d'affiche au film).

Bien qu'assez brève, c'est une séquence instructive sur le plan historique (par ses décors). Elle nous confirme la couardise de Crapoux (qu'Azur remercie néanmoins de lui avoir sauvé la vie). Et la vaillance d'Azur, qui ne craint pas les obstacles et va se faire un allié du lion écarlate (tandis que, hors champ, Asmar aura amadoué l'oiseau Saïmourh).

Une moitié de la séquence est dialoguée (entre Crapoux et Azur), toute la fin est sans parole, la musique se faisant de plus en plus lyrique..

Plan 1 – 12 secondes (1.06.16 - 1.06.28)
Azur et Crapoux escaladent les ruines. On note, au dessus d'Azur, une statue du dieu Baal sur son trône¹, vestige du passé



1



2



3



5

22 — Analyse de séquence



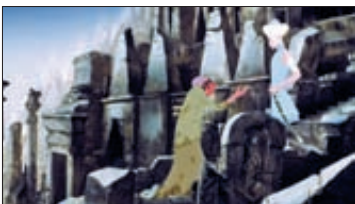
6



7



8



9



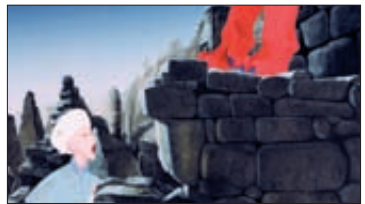
10



11



13



14



15



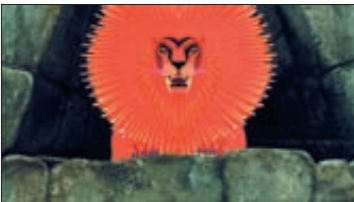
16



17



18



19



20



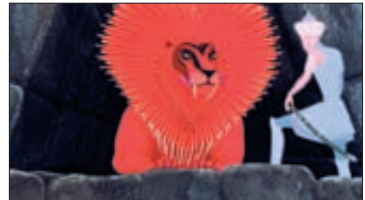
21



22



23



23

punique du Maghreb, ainsi que plusieurs statues du Moyen Orient. On verra la tête de ce dieu en gros plan à la fin du plan 23.
« Cette pièce de viande est trop lourde. » gémit Crapoux.

« Tu l'as déjà dit, répond Azur. Cette viande est vitale si nous tombons sur le lion écarlate ou l'oiseau Saïmourh. »

« Parle pas de malheur ! »

Soudain on entend des rugissements...

Plan 2 – 2 secondes (1.06.28 - 1.06.30)

Crapoux panique et gesticule, affolé : « Le lion écarlate. Fuyons ! »

Plan 3 – 2 secondes (1.06.30 - 1.06.32)

Azur se retourne : « Mais non, nous approchons. »

Plan 4 – 3 secondes (1.06.32 - 1.06.35)

Retour sur Crapoux affolé, qui gesticule beaucoup : « Ouais, nous approchons du lion. Éloignons-nous. »

Plan 5 – 2 secondes (1.06.35 - 1.06.37)

Plan rapproché d'Azur portant son quartier de viande : « Mais nous sommes proches du but. » Une musique très discrète se fait entendre. Elle va prendre de l'ampleur au fil du dialogue entre Crapoux et Azur.



23



23

Plan 6 – 6 secondes (1.06.37 - 1.06.43)

Crapoux insiste : « On n'est pas proches. Ce n'est pas en nous faisant bouffer par le lion que tu délivreras la fée. »

Plan 7 – 6 secondes (1.06.43 - 1.06.49)

Azur a posé son quartier de viande : « J'ai les quartiers de viande et la langue des fauves et la plume de Saïmourh. Je saurai me débrouiller... »

Plan 8 – 11 secondes (1.06.49 - 1.07.00)

Plan sur Crapoux, mais c'est la voix d'Azur qu'on entend : « ... Tu m'as guidé et tu m'as sauvé la vie. Merci Crapoux. À moi de continuer. »

Gros plan sur Crapoux : « Mais non ! Laisse tomber. Personne n'y est arrivé. » Plan rapproché sur Crapoux : « Une fée de perdue, dix de retrouvées... »

Plan 9 – 5 secondes (1.07.00 - 1.07.05)

Crapoux monte quelques marches vers Azur. « ... Allez viens, je me suis habitué à toi. Je veux pas que tu crèves. » C'est la première marque d'affection de Crapoux envers Azur.

Plan 10 – 5 secondes (1.07.05 - 1.07.10)

Gros plan d'Azur de face, très beau : « Cra-



23



24

poux, les obstacles sont prévus et chacun accroît ma détermination. »

Plan 11 – 10 secondes (1.07.10 - 1.07.20)

Azur, de trois quart dos : « C'est normal que nous nous séparions maintenant. » (Nouveau rugissement. La musique se fait plus dramatique). Insert sur Crapoux qui a peur. Sa couardise est la plus forte. Il fait marche arrière : « Tu as raison. Salut. Bonne chance. Et zigouille le lion avec ton sabre pendant qu'il est occupé à manger la viande. » Il quitte l'image par la gauche. Azur se retourne.

Plan 12 – 3 secondes (1.07.20 - 1.07.23)

Raccord sur Azur à gauche de l'écran, qui se tourne face à nous. Il sort le bonbon que lui a donné la princesse et le mâche un moment. La patte rouge du lion écarlate apparaît à droite de l'image.

À partir de cet instant, tout le reste est sans parole, mais la musique est très présente.

Plan 13 – 4 secondes (1.07.23 - 1.07.27)

Gros plan sur le lion impatient, rouge vif, crinière déployée, qui rugit.

Plan 14 – 3 secondes (1.07.27 - 1.07.30)

Azur inspire à fond et rugit à son tour aussi fort que lui.

Plan 15 – 12 secondes (1.07.30 - 1.07.42)

Le lion semble surpris. Azur, de profil, lui lance un premier quartier de viande qui atterrit entre ses pattes. Le lion se couche et commence à le dévorer.

Plan 16 – 1 seconde (1.07.42 - 1.07.43)

Gros plan du festin du lion.

Plan 17 – 7 secondes (1.07.43 - 1.07.50)

Le lion est de nouveau de profil et il rugit, comme pour en demander encore. Azur lance un deuxième quartier de viande.

Plan 18 – 3 secondes (1.07.50 - 1.07.53)



25



26



27



28

Gros plan sur Azur. La sensation de danger et de vertige est donnée par une plongée sur le décor vu en perspective, cadrage totalement inhabituel par rapport au reste du film.

Plan 19 – 2 secondes (1.07.53 - 1.07.55)

Gros plan sur le lion de face, face à Azur, chacun toisant l'autre.

Plan 20 – 5 secondes (1.07.55 - 1.08.00)

Azur, de profil, a commencé à monter lentement vers le lion. Nouvelle plongée sur son visage, très déterminé. Il gravit les marches, les mains tendues, faisant l'offrande d'un supplément de viande.

Plan 21 – 7 secondes (1.08.00 - 1.08.07)

Très gros plan du lion, avec un léger travelling avant, jusqu'à cadrer uniquement sa gueule de face.

Plan 22 – 4 secondes (1.08.07 - 1.08.11)

Le lion, totalement apaisé, mange délicatement dans les mains d'Azur.

Plan 23 – 18 secondes (1.08.11 - 1.08.29)

C'est le plan le plus long. Il commence sur Azur de dos, semblant « parler » au lion » et appuyant sa demande de gestes qui dé-

signent la droite de l'écran. Le lion acquiesce. Azur monte encore, quitte l'écran par la droite et réapparaît de face pour enfourcher la lion. Un léger travelling arrière cadre l'homme et sa monture inscrits dans un triangle de roches noires, puis suit le déplacement du lion qui bondit vers la droite, de profil, et entre dans un tunnel, l'image se figeant un moment sur l'effigie du dieu Baal. La musique est devenue très lyrique.

Plan 24 – 3 secondes (1.08.29 - 1.08.32)

Plan fixe sur des peintures pariétales évoquant la préhistoire. On voit passer, en ombre chinoise, la silhouette d'Azur chevauchant le lion.

Plan 25 – 3 secondes (1.08.32 - 1.08.35)

Le lion chevauché par Azur est sorti du tunnel, toujours en musique. Le décor – des cromlechs¹ évoquant la préhistoire – est redevenu très lumineux.

Plan 26 – 4 secondes (1.08.35 - 1.08.39)

Fondu enchaîné sur Azur à cheval sur le lion. Il lève les yeux.

Plan 27 – 6 secondes (1.08.39 - 1.08.45)

On voit l'oiseau Saimourh apparaître dans le ciel. Azur sort la plume magique qui doit le protéger.

Plan 28 – 15 secondes (1.08.45 - 1.09.00)

On découvre Asmar sur l'oiseau, volant dans la même direction. Travelling arrière jusqu'à cadrer Azur galopant au sol à la même vitesse. Comprenant qu'Asmar a dompté l'oiseau, il laisse s'envoler la plume magique. L'image retrouve les tons chamarrés du début du film. Elle réunit enfin les deux frères, en route vers la même destination...

¹Baal, ou Ba'al Hammon, aussi surnommé le « Saturne africain », dieu de la fécondité et des récoltes, était une divinité centrale de la religion carthaginoise très importante dans le panthéon berbéro-punique. Il aurait ouvert la voie au monothéisme en Afrique romaine. Il disparaît avec le triomphe du christianisme.

²Monument mégalithique préhistorique constitué d'un alignement de monolithes verticaux – ou menhirs – formant une enceinte de pierres levées, généralement circulaire.

Cendrillon

Walt Disney, 1950.

UNE IMAGE-RICOCHET

« Comme les animateurs en général, je peux formuler des critiques à l'endroit de Walt Disney ! Mais je n'oublie pas qu'il a enchanté mon enfance, de Bambi à La Belle au Bois Dormant, ce dernier titre étant le chef-d'œuvre absolu. Tout petit, j'étais touché par les mêmes éléments qu'aujourd'hui. J'aimais les mille trouvailles, d'une part, et la beauté féerique, d'autre part. J'ai vu Pinocchio vers cinq ans.

Je ressens mon bonheur, comme si j'y étais. Je revois l'arrivée de la fée par la fenêtre, une étoile qui s'approche et devient, on ne sait comment, une belle fée transparente.

Dans Cendrillon, j'avais été transporté par la perfection chorégraphique de la transformation de la citrouille en carrosse, avec les vrilles qui s'enroulent sur elles-mêmes et deviennent les roues et la suspension. Disney, grand producteur, a su trouver des artistes et obtenir d'eux des moments magiques. Azur et Asmar doit franchement quelque chose à cette époque de Disney. J'y traite, certes, un sujet que Disney n'aurait pas abordé, mais j'ai aussi cherché à produire l'« enchantement » de ces films tel qu'il est dans mes souvenirs d'enfance.

J'ai essayé d'être de plus en plus féerique, d'avoir de plus en plus d'étoiles, de beauté, d'élégance et d'émerveillement... »

Michel Ocelot

(Télérama. Hors-série Disney. Septembre 2006)

Promenades pédagogiques



Le contexte historique

Historiquement et géographiquement, Azur et Asmar est un film précis. Nous sommes néanmoins dans un Moyen Âge « arrangé », l'auteur déclarant s'être autorisé quelques libertés puisque, pour cause d'interdits religieux, on ne



trouve pas d'images du Maghreb entre l'époque antique et le XVI^e siècle.

Une brève leçon d'histoire était prévue dans une séquence qui n'a pas été réalisée (mais dont les ébauches figurent dans les bonus du DVD). On y voit Azur sur le lion écarlate, entraîné dans une chevauchée lyrique durant laquelle il remonte le temps à travers des décors d'époques différentes. Le premier (une basilique avec un Christ emprunté à Sainte-Sophie de Constantinople) évoque la période qui précède l'arrivée des conquérants musulmans : le pays, plutôt chrétien, est sous domination byzantine. Juste avant, le pays est gréco-romain. Les héros traversent donc un cirque romain où l'on voit une tête de Jupiter. Plus loin dans le temps, nous sommes dans un pays punique, évoqué par des ruines carthagoises (avec une tête du dieu Baal). Le décor le plus ancien évoque la préhistoire,

avec des peintures pariétales et des cromlechs (Voir plus de détails dans l'Analyse d'une séquence).

Les djinns

Tout l'enjeu du scénario tient dans la délivrance par l'un des deux héros de la fée des djinns. C'est Jenane qui, dès le début du film, apprend aux enfants l'existence de ces créatures merveilleuses. Elle les décrit comme « *des petits bonshommes qui s'occupent de la nature autour de nous. Parfois ils sont gentils parfois ils sont méchants.* » – « *Y en a-t-il ici ?* » demande Azur. – « *Oui, ils sont appelés elfes.* » Michel Ocelot réunit donc les mythologies nordiques (les elfes) et musulmanes (les djinns) en un seul personnage, dont il fait une utilisation féérique et parfois humoristique.

Mais les djinns sont bien présents dans l'Islam, témoin cet extraits du *Dictionnaire élémentaire de l'Islam*, par Tahar Gaïd :

« L'Islam admet l'existence des djinns, esprits invisibles, qui, comme les hommes, ont été créés pour adorer Dieu : "Je n'ai créé les djinns et les hommes que pour qu'ils m'adorent" (S. LI, 56). Ils ont été créés "de feu clair" : "Quant aux djinns, nous les avons créés, auparavant, du feu de la fournaise ardente" (S. XV, 27). (...) Ils ont des yeux, des oreilles et un cœur. Il est écrit à propos de ceux d'entre eux qui sont maléfiques et réfractaires à la parole divine : "Ils ont des coeurs avec lesquels ils ne comprennent rien ; ils ont des yeux avec lesquels ils ne voient pas, ils ont des oreilles avec lesquelles ils n'entendent pas" (...) Au même titre que les hommes, ils périront tous et seront ressuscités, ensuite rassemblés au jour du Jugement dernier. »

La ville arabe

Lors de son escapade nocturne avec Azur, la princesse grimpe dans un arbre et montre les principaux lieux de culte de la ville (l'église, la mosquée et la synagogue). Cette séquence est l'occasion d'un petit cours sur la ville arabe. La princesse désigne au milieu du souk des libraires « *la madrassa où l'on étudie* ». La madrassa, ancêtre des collèges européens, était une institution officielle ou privée spécialisée dans l'enseignement. Son nom vient du mot arabe *darasa* : étudier.

Puis la princesse montre « *la maristane, où l'on soigne les ma-*



lades ». Fondés au Maroc (le plus ancien à Marrakech, au XII^e siècle), les maristanes ont été les premiers établissements sanitaires. Leur nom est une abréviation du mot « bimarstane » (du persan *bimar* : malade, et *stane* : maison).

Enfin, elle désigne « *le fondouk, où l'on reçoit les voyageurs* ». Le fondouk, ou caravansérail, était construit autour d'une grande cour rectangulaire. Des salles servaient d'entrepôt, d'autres d'hôtellerie pour les marchands itinérants.

Décors et iconographie

La plupart des décors d'*Azur et Asmar* s'inspirent d'architectures existantes.

Le jardin de Jenane, par exemple, évoque celui de l'Alhambra de Grenade. Ce monument majeur de l'architecture islamique témoigne de la présence musulmane dans l'Espagne du VIII^e au XV^e siècle. Son nom vient de l'arabe *al Hamra* – la rouge – en raison de la couleur de ses murs au coucher du soleil. Mais, dans le film, la forme des arches et la couleur du toit ne sont pas les mêmes.

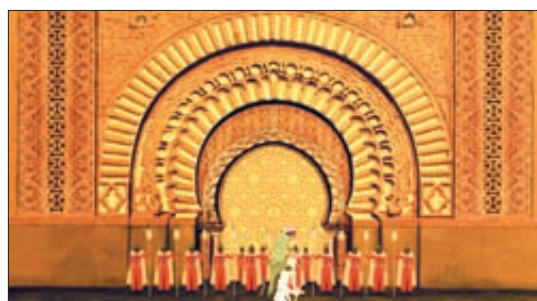


Les Très Riches Heures du Duc de Berry

Dans la séquence finale, le palais de la fée des djinns est librement inspiré de la célèbre mosquée bleue d'Istanbul.

La décoratrice Anne Lise Lourdelet-Koehler s'est inspirée des miniatures persanes du XVI^e siècle. C'est là qu'elle a trouvé plusieurs dessins de l'oiseau Saïmourh – ou Simurgh, ou Oiseau Roc', animal mythique présent dans plusieurs contes orientaux.

« J'ai rendu sa silhouette plus élancée, pour rendre le mouvement de son vol plus spectaculaire. J'ai accentué le contraste entre la tête et le corps. J'aimais l'idée d'un oiseau merveilleux



doté d'une tête inquiétante. J'ai allongé la traîne des plumes et la longueur des ailes. Le Saïmourh a la tête d'un serpenteaire, le cou et la traîne d'un paon, des ailes d'hirondelle et des pattes d'épervier. J'ai dessiné mon oiseau de rêve. »

L'oiseau Roc, ou plus exactement Rukh, est une créature du folklore oriental, mentionné dans les contes des *Mille et Une Nuits* (dans *Les Voyages de Sinbad le Marin*, notamment). Il est gigantesque et il enlève dans ses serres des proies à sa taille (des éléphants, par exemple, et même des navires avec tout leur équipage). Dans un récit iranien antique, il est dit qu'il vit



1700 ans avant de plonger de lui-même dans les flammes. Dans d'autres récits plus tardifs, il est dit qu'il est immortel et possède un nid dans l'Arbre du Savoir. D'après la légende iranienne, cet oiseau est si vieux qu'il a déjà vu trois fois la destruction du monde.

On l'a dit, Michel Ocelot voulait l'image « la plus lisible possible ». Il se refusait toute perspective vériste, trop proche de la prise de vue réelle, ainsi que l'utilisation de plongées ou de contre-plongées. L'espace des décors s'appuie donc sur des lignes fortes de structures verticales et horizontales.

Il fallait également, pour certaines séquences, des couleurs éclatantes. Pour atteindre ce style à la fois épuré, hiératique et flamboyant, un modèle s'imposait : celui d'un des chefs-d'œuvres de l'iconographie française, *Les Très Riches Heures du Duc de Berry*¹. Le cinéaste a su en retrouver la vision précise et transfigurée de la nature, ainsi que les coloris empreints de luminosité et de sérénité.

Les Mille et Une Nuits

Si, en imaginant la quête d'Azur et Asmar, Michel Ocelot a songé aux grands récits de chevalerie, la source la plus évidente se trouve dans les *Contes des Mille et Une Nuits*. Les manuscrits de ces contes sont en arabe, mais ils n'ont été retrouvés que partiellement et ils ont diverses sources (persane, indienne etc.). L'hypothèse veut qu'ils soient d'abord nés en Inde et que, par voie orale, ils aient atteint la Perse pour se propager en-



suite dans le monde arabe. Les conteurs du VIII^e siècle les auraient alors adaptés à leur culture, consignnant leur version par écrit en ajoutant un vernis islamique.

C'est vers 1700 que le Français Antoine Galland met la main sur ces manuscrits. Il en fait la première traduction pour une langue européenne, omettant tout élé-

ment érotique. À une époque où le cartésianisme battait son plein, par contraste, ces récits imaginaires pleins de merveilleux eurent aussitôt un immense succès. Et les éditions pour enfants s'emparèrent de personnages comme Sinbad le marin, Ali Baba ou Aladin. Le cinéma à son tour puisa dans cette mine à scénario. *Les Mille et Une Nuits* de Pier Paolo Pasolini (1974) privilégie l'aspect sensuel et érotique de l'œuvre ; *Aladdin*, de John Musker et Ron Clements (1992) justifie parfaitement les réticences de Michel Ocelot sur ce que sont devenues les productions Disney (« un décor sur lequel on plaque des numéros de *music-hall* »), *Sheherazade*, de Pierre Gaspard-Huit (1963), avec Anna Karina, est assez médiocre, tout comme *le Ali Baba et les quarante voleurs*, de Jacques Becker, avec Fernandel. Mais on retiendra deux belles adaptations du *Voleur de Bagdad*, la première par Raoul Walsh en 1924, la seconde par Michael Powell, en 1940. Sans oublier un superbe morceau d'animation en liberté, le courtmétrage en pastels animés de Florence Miailhe (*Sheherazade*, 1995).

¹ Commencé en 1411, terminé soixante-cinq ans plus tard (après avoir fait travailler plus d'une quinzaine de personnes) le manuscrit des *Très Riches Heures du Duc de Berry* (Jean de France). 1340 - 1416 est un des plus célèbres du monde. Il se compose de 206 feuillets de 21x29 cm, avec 66 miniatures pleine page et 65 petites. Un livre d'heures était un livre de prières à l'usage des laïcs. Dans la journée chrétienne, les « heures canoniales » étaient en effet les moments spécifiques consacrés aux prières fixés par l'église.

Les enfants de cinéma



Créée par la volonté d'un groupe de professionnels du cinéma et de l'éducation, l'association *Les enfants de cinéma* naît au printemps 1994. Elle est porteuse du projet d'éducation artistique au cinéma destiné au jeune public scolaire et à ses enseignants, *École et cinéma*, aujourd'hui

premier dispositif d'éducation artistique de France.

Très vite le projet est adopté et financé par le ministère de la Culture (CNC) et le ministère de l'Éducation nationale (Dgesc & CANOPÉ), qui confient son développement, sa mise en œuvre, son suivi et son évaluation à l'association. Celle-ci est aussi chargée d'une mission permanente de réflexion et de recherche sur le cinéma et le jeune public, ainsi que d'un programme d'édition pédagogique à destination des élèves et des enseignants (*Cahiers de notes sur...*, cartes postales).

L'association nationale coordonne l'ensemble du dispositif *École et cinéma*, elle est aussi une structure ressource dans les domaines de la pédagogie et du cinéma.

Elle développe un site internet, sur lequel le lecteur du présent ouvrage pourra notamment retrouver un dossier numérique sur chaque film avec : l'extrait du film correspondant à l'analyse de séquence, le point de vue illustré, une bibliographie enrichie, des photogrammes et l'affiche en téléchargement. Un blog national de mutualisation d'expériences autour d'*École et cinéma* est également mis en œuvre par *Les enfants de cinéma*.

Il est possible de soutenir *Les enfants de cinéma* et d'adhérer à l'association.

La liste des titres déjà parus dans la collection des *Cahiers de notes sur...* peut être consultée sur le site internet de l'association.

Pour toute information complémentaire :

Les enfants de cinéma

36 rue Godefroy Cavaignac, 75011 Paris

Tel. 01 40 29 09 99 – info@enfants-de-cinema.com

Site internet : www.enfants-de-cinema.com

Blog national : <http://ecoleetcinemanational.com>

Cahier de notes sur...

Édité dans le cadre du dispositif *École et Cinéma*, par l'association *Les enfants de cinéma*

Rédaction en chef : Eugène Andréanszky.

Mise en page : Thomas Jungblut.

Photogrammes : Laboratoire Pro Image Service.

Repérages : Jean-Charles Fitoussi

Impression : Raymond Vervinckt.

Directeur de la publication : Eugène Andréanszky.

Ce *Cahier de notes sur...* *Azur et Asmar* a été édité dans le cadre du dispositif *École et Cinéma* initié par le Centre national du cinéma et de l'image animée, ministère de la Culture et de la Communication, et la Direction générale de l'Enseignement scolaire, le CANOPÉ, ministère de l'Éducation nationale.

© *Les enfants de cinéma*, septembre 2009

Les textes et les documents publiés dans ce *Cahier de notes sur...* ne peuvent être reproduits sans l'autorisation de l'éditeur. Le code de la propriété intellectuelle interdit expressément la photocopie à usage collectif sans autorisation des ayants droit.

ISBN / ISSN 1631-5847 / *Les enfants de cinéma*
36 rue Godefroy Cavaignac - 75011 Paris.