Sommaire

Avertissement par Alain Bergala 2

Azur et Asmar (DVD 1) 4
un film de Michel Ocelot,
France, 2006, animation, couleurs, 95 min.

Scènes coupées dans *Azur et Asmar* (DVD 2) 13
Comment un réalisateur doit parfois faire le choix de supprimer certaines séquences (12 min) de son film.

Michel Ocelot, portrait (DVD 2) 14
un film de Véronique Martin, France, 2006, 29 min.
Portrait d'un cinéaste qui raconte comment il a choisi de suivre ses désirs d'enfance. Des extraits de films et des témoignages de ses collaborateurs complètent cette esquisse biographique du réalisateur.

Le livre des secrets (DVD 2) 16
un film de Véronique Martin, France, 2006, 35 min.
*En 12 chapitres, le film dévoile les secrets de la genèse et de la réalisation d'*Azur et Asmar.

Conversation avec Michel Ocelot par Alain Bergala (DVD 1) 19
France, 2006, 37 min.
Alain Bergala converse avec Michel Ocelot sur ses choix de mise en scène, ses choix esthétiques, sa vision personnelle de l'univers de l'animation.

Jeux (DVD 2) 23
Trois jeux d'observation, de mémorisation, de logique et d'ouverture au monde imaginés par Anne Huet

Portfolio (DVD 1) 26
par Mélanie Gerin

Avertissement

Dès la première projection privée à laquelle nous avons été conviés, quelques mois avant la sortie du film, notre désir a été grand de le faire entrer dans la collection de *L'Eden Cinéma*, dans laquelle nous avions déjà consacré un DVD double au cinéma d'animation.

Azur et Asmar avait à nos yeux toutes les qualités qui font que l'on a envie de faire rencontrer un film aux enfants, et pas seulement aux enfants. C'est un film dont la somptueuse beauté esthétique doit plus à un vrai goût personnel et à des choix affirmés de stylisation qu'à des prouesses technologiques. Michel Ocelot explore depuis des années cette voie « française » d'un cinéma d'animation d'auteur qui est une véritable alternative au « toujours plus » technologique des grosses productions planétaires, ce qui ne l'empêche pas de concerner des publics de tous les pays, de plus en plus larges. C'est un film qui parle de questions essentielles qui sont au cœur même de notre monde contemporain (la question Orient Occident ; le racisme ; les préjugés, etc.) sans jamais être un film à thèse où le message l'emporterait sur la justesse et la délicatesse des personnages, des sentiments, et sur les qualités proprement cinématographiques. C'est un film universel (comme les contes, dont il emprunte souvent la logique du récit) qui s'adresse aussi bien aux enfants qu'aux adultes, à un public oriental qu'à un public occidental.

Une relation de confiance avec Diaphana, le distributeur du film, qui connaissait la recherche pédagogique effectuée depuis six ans dans notre collection, nous a permis de travailler en amont et en concertation avec Michel Ocelot à ce DVD de *l'Eden Cinéma* qui reprend certains bonus du DVD du marché commercial et nous permis d'en imaginer deux autres, produits par les équipes du CNDP : un entretien avec Michel Ocelot que j'ai engagé avec lui sur le mode d'une conversation où les idées s'échangent plus librement et plus souplement que dans une interview, en restant plus proche ainsi de la fluidité et de la sinuosité de son film. Anne Huet a imaginé trois jeux qui font appel chez les spectateurs enfants à leur sens de l'observation du film, à leur mémoire visuelle et narrative, et qui débouchent sur une ouverture au monde des objets et des cultures qui traversent le film.

Du DVD conçu par Michel Ocelot et son équipe, nous avons retenu des bonus précieux pour approcher ce film en situation pédagogique : quatre scène prévues au scénarimage initial et qui n'ont pas pu être intégrées au film final pour des raisons de durée ; un portrait de Michel Ocelot depuis l'enfance et son cheminement de créateur tout à fait singulier dans le cinéma d'animation ; un parcours détaillé sur l'élaboration d'un tel film depuis la première idée du projet jusqu'à sa sortie en salles.

Nous avons conçu enfin un portfolio qui s'inscrit tout à fait dans le prolongement des univers picturaux du film, notamment du côté des traditions orientales et occidentales.

Le succès du film au moment de sa sortie en salles nous a réjouis comme chaque fois qu'un film exigeant, beau et intelligent - au-dessus de tout soupçon quant à la qualité de la relation qu'il entretient avec son spectateur – trouve un large public, tous âges et toutes origines confondus.

Je tiens à remercier ici très chaleureusement Michel Ocelot, Diaphana et Nord Ouest de nous avoir donné l'occasion de faire ensemble ce bout de chemin dont vont bénéficier les classes habituées à approcher le cinéma avec notre collection.



Azur et Asmar

Michel Ocelot, France, 2006,
animation, couleurs, 95 minutes.

© 2006 - Nord-Ouest Production - Mac Guff Ligne - Studio O - France 3 Cinéma - Rhône-Alpes Cinéma - Artemis Productions - Zahorimédia - Intuitions Films - Lucky Red

Réalisation : Michel Ocelot
Histoire, dialogues, scénarimage, modèles principaux, graphisme : Michel Ocelot
Adaptation arabe classique : Inam Bioud
Musique originale : Gabriel Yared
Animatique : Ghislaine Serre-Améglio
Modèles personnages : Éric Serre, Anne-Lise Lourdelet-Kœhler, Xavier Riffault, Xavier Coyère
Chef décoratrice : Anne-Lise Lourdelet-Kœhler
Studio d'animation : Mac Guff Ligne, Jacques Bled
Supervision rendu : Raphaële Berland
Montage : Michèle Peju
Son : Thomas Desjonquères, Séverin Favriau
Production : Christophe Rossignon
Coproduction : Artemis production, Zahorimedia, Intuitions Films, Lucky Red
Production : Nord Ouest Production

Chansons du film
Azur et Asmar.
Paroles et interprétation : Souad Massi. *Musique* : Gabriel Yared
Chanson berbère. *Paroles* : Afida Tahri. *Musique* Gabriel Yared
La Berceuse.
Paroles : Michel Ocelot. *Musique* Gabriel Yared
Interprétation : Afida Tahri, *accompagnée au nay (ou ney) par* Nabil Abdelmouleh

Voix des personnages.
Cyril Mourali (*Azur*), Karim M'Ribah (*Asmar*),
Hiam Abbass (*Jenane*), Patrick Timsit (*Crapoux*),
Rayan Mahjoub (*Azur enfant*),
Abdesselem Ben Amar (*Asmar enfant*),
Fatma Ben Khelil (*la princesse Chamsous-Sabah*),
Tissa Bensalah D'Avila (*la fée des Djinns*),
Sofia Boutella (*la fée des Elfes*),
Olivier Claverie (*Yadoa*), Jacques Pater (*le père*).

Notes sur les dialogues

Lors de la diffusion d'*Azur et Asmar* en salles, les dialogues en arabe n'ont pas été sous-titrés, comme l'explique Michel Ocelot (voir *Conversation avec Michel Ocelot par Alain Bergala*).

Nous n'avons pas précisé dans la narration qui suit – sauf exception – quelle langue parlent les personnages : français ou arabe. En effet, la réponse de l'un, la question de l'autre, l'action elle-même, donnant à cette double langue toute sa luminosité, permettent au spectateur d'apprécier la différence de couleur et de tonalité de l'arabe et du français dans leur plénitude. En même temps, le spectateur peut ressentir ce qu'est d'être étranger dans un pays dont on ne comprend pas la langue.

Une version vidéo dans laquelle l'arabe est sous-titré a cependant été réalisée. Elle est disponible sur ce DVD.

Acte I
L'enfance

1. L'enfance à trois (6'44)

La tétée. Dans une pièce au décor simple, une femme brune, vêtue d'un caftan, allaite un bébé blond aux yeux très bleus qu'elle nomme « *Azur* ». Elle le repose dans son berceau de bois pour prendre un autre bébé, brun celui-là, à qui elle donne à son tour le sein. Elle le nomme « *Asmar* ». Il ouvre de grands yeux noirs.

Les premiers mots. La nourrice essaye d'apprendre à parler aux enfants, qui ont grandi. *Nourrice*, articule Azur en français, *Maman* balbutie Asmar en arabe.

La berceuse. Les petits ont poussé. Azur réclame une berceuse à sa nourrice qui lave le sol. Tandis que les garçons se pressent contre elle, la femme chante d'une voix envoûtante : « *Devenu grand, l'enfant franchira les océans pour sauver la fée des Djinns. Et ils seront heureux*. »

Le coucher. La nourrice couche les enfants dans des lits à même le sol, entourés de jouets de paille. Elle achève de leur narrer une histoire sur la fée des Djinns, puis leur souhaite bonne nuit dans sa langue. *Bonne nuit nourrice,* dit l'un, *bonne nuit maman*, dit l'autre. Alors deux petits Djinns colorés viennent voltiger et chanter la berceuse dans les deux langues des enfants.

Le goûter. Grand, froid et sévère, le père d'Azur, dans son costume de seigneur, s'enquiert de son fils auprès de la nourrice. Au goûter, les enfants se disputent autour des parts d'un gâteau, pourtant équitablement partagé par la nourrice. Retour au calme quand elle leur énumère les trois clés magiques nécessaire pour délivrer la fée.

2. Le père (6'59)

La boue. Le père exige qu'Azur quitte sa nourrice pour réintégrer une chambre luxueuse où l'enfant blond s'endort en sanglotant.

Sous une pluie torrentielle, Azur dans un splendide costume blanc rejoint Asmar vêtu de sa modeste bure. Le pays d'origine d'Asmar alimente une dispute, en français et en arabe selon leur habitude, chacun des enfants passant aisément d'une langue à l'autre. Le père interrompt brutalement leur pugilat dans la boue.

La danse. Moqué par Asmar, qui l'observe perché sur une branche, Azur prend une laborieuse leçon de danse avant de rejoindre son ami pour une nouvelle altercation douloureuse, sur leurs pères et mères cette fois. Asmar refuse à Azur que sa mère soit un peu la sienne. Ils finissent par chuter dans une meule et le père d'Azur intervient encore vertement.

L'équitation. Pénible leçon d'équitation pour Azur. Asmar l'imite, juché sur le mur. À l'écurie, les deux garçons roulent une fois de plus l'un sur l'autre, leur futur mariage avec la fée des Djinns ayant alimenté la querelle. Le père intervient et, sans même lui laisser le temps de saluer sa nourrice, expédie directement son fils étudier à la ville avec un précepteur.

Partez. Le père chasse cruellement la nourrice et Asmar, sans leur laisser emporter le moindre objet. Mère et fils s'éloignent sous un ciel plombé, pendant que la voiture emporte Azur vers la ville.

3. La fin de l'enfance (0'51)

Devenu jeune homme, Azur affronte son père et lui annonce son intention d'aller délivrer la fée des Djinns. Plus tard, il se tient, joyeux à la proue d'un vaisseau, quand un paquet de mer l'emporte.

Acte II
L'autre pays – Les autres

4. Le vilain pays (3'12)

Les estropiés. Azur reprend conscience sur une plage en entendant des voix : des infirmes discutent dans la langue de sa nourrice, mais il ne la parle plus depuis si longtemps qu'il ne comprend pas tout. Il se dirige vers le groupe qui, à sa grande surprise, se disperse, effrayé.

La famille. Azur arrive devant une masure, mais, excepté un enfant, toute la famille s'enfuit en hurlant. Un homme lui jette des pierres, un vieillard lui lance son bâton et le maudit car il porte malheur. Azur, qui a ramassé le bâton, réalise alors qu'il doit ce traitement à ses yeux bleus.

Le chien. Devant une décharge, même un pauvre chien lui montre les dents. Azur le chasse, se nourrit de détritus, puis s'endort sur le sol.

5. L'aveugle, Crapoux, le beau pays (6'16)

Aveugle. Dans son sommeil, Azur rumine sa déception : un pays laid peuplé de malfaisants… Quel regret d'avoir cru à la fée des Djinns ! Réveillé par la conversation de pauvres

gens, le garçon, après un moment de frayeur, décide de ne plus jamais montrer ses yeux bleus et se lève, paupières hermétiquement closes. Il sera aveugle ! Les pauvres lui conseillent d'aller mendier à la ville.

Crapoux. Azur titube et se cogne, quand surgit un étrange et laid personnage, portant des lunettes opaques, qui l'avait jusque-là espionné. Il parle sa langue, connaît bien ce pays qu'il décrie à tout bout de champ et propose à « l'aveugle » de le guider. En échange, Azur le portera.

La clé chaude. Chemin faisant, Crapoux raconte qu'il vint ici des années auparavant dans l'espoir irréalisable d'épouser la fée des Djinns. Les deux compagnons passent devant une petite zaouia, enjolivée d'azulejos. Là serait cachée une *clé chaude*, révèle Crapoux. Mais ce sont des balivernes ! Azur, enthousiaste, effleure les carreaux froids jusqu'à en trouver un chaud qu'il fait coulisser : derrière, se trouve un petit soleil d'or que le garçon empoche.

6. La ville (7'57)

La médina. Azur portant Crapoux entre dans la médina par une porte des remparts. Le faux estropié mendie à travers la foule des citadins : tous le connaissent et beaucoup y vont de leur pièce, ce qui n'empêche pas le bonhomme de tout critiquer (musique, odeurs, mœurs, etc.).

Le duo passe près du palais bien gardé de la princesse Chamsous-Sabah, se fait offrir l'aumône par de belles et rieuses jeunes filles à la fontaine, traverse le souk coloré des teinturiers. Azur entend l'appel du muezzin, puis manque se faire renverser par un superbe cavalier sur son pur-sang. Une femme leur offre de la semoule de couscous, puis Crapoux partage la recette… en gardant presque tout.

Clé parfumée, épices et casseroles. Trébuchant, épuisé, Azur se fraye un passage au milieu des couffins odorants du souk des épices. Crapoux lui indique la petite chapelle de la *clé parfumée*. Azur, ayant humé l'air, escalade la coupole jusqu'aux trois boules qui l'ornent et s'empare d'une petite fleur d'or parfumée.

Malencontreusement, le garçon atterrit sur un étal d'épices. Furieux, son propriétaire apostrophe un dinandier qui a pris le parti d'Azur. Lequel fait comprendre à Crapoux que s'il est aveugle, il n'est ni sourd, ni dupe des malhonnêtetés de son compagnon.

Comme aimanté par le timbre d'une voix de femme, Azur renverse l'étal du gentil dinandier qui perd à son tour patience.

7. La veuve Jenane (7'05)

La porte bleue. D'une grande porte bleue sort une voix féminine pleine de colère, qu'Azur reconnaît comme celle de sa nourrice. Crapoux le détrompe : ici vit la riche veuve Jenane, une com-

merçante qui ne laisse entrer nul étranger. Elle ne peut être la nourrice, qui fut mangée par les loups et qui, de toute façon, le rejetterait comme elle le fut elle-même. Azur n'en démord pas. Crapoux explique la requête à une servante qui leur claque la porte au nez. L'estropié s'enfuit, mais Azur tambourine à la porte, hurlant le nom de sa nourrice, se nommant.

La veuve Jenane. La porte s'ouvre sur la nourrice, dans un magnifique costume pourpre. Elle réfute toutes les tentatives du garçon pour se faire reconnaître, jusqu'au moment où il ouvre grand ses yeux bleus et lui chante la berceuse de l'enfance : en proie à une forte émotion, Jenane le serre sur son cœur et l'appelle *mon fils*.

Chez Jenane. Dans la fastueuse demeure mauresque de Jenane, tout – couleurs, jardin, mosaïques, musiciennes, architecture – est fait pour éblouir les sens. Aux petits soins pour son Azur épuisé, Jenane – qui balaye sans appel toute superstition sur les yeux bleus – le réconforte d'un repas somptueux.

8. Les fils de Jenane (6'05)

Azur et Asmar. Jenane apprend à Azur qu'Asmar va partir pour délivrer la fée des Djinns. *Moi aussi je veux y aller !* s'écrie-t-il. Arrive Asmar, qui n'est autre que le beau cavalier qui avait manqué renverser Azur dans la médina. Déception : il ne montre que mépris et rancune envers son ami d'enfance et repart après l'avoir salué froidement, au désespoir de Jenane.

Azur et Crapoux. L'obséquieux Crapoux fait son entrée à son tour. Tout en s'empiffrant, il révèle à Jenane ses yeux bleus, cachés depuis vingt ans derrière ses lunettes noires, et lui confie son affection pour cette ville qu'il critique pourtant en permanence. Il offre de mettre au service d'Azur, qui accepte, son expérience d'ancien prétendant de la fée des Djinns.

Le costume. Jenane met une touche finale à la superbe tenue d'Azur, aussi bleue que ses yeux, qu'il lui faudra dissimuler d'un burnous. Crapoux indique *les* trois personnes indispensables à la quête : lui-même, le Sage Yadoa et la princesse Chamsous-Sabbah, bien connue de Jenane et, paraît-il, aussi sage que jolie.

9. Le sage Yadoa (3'09)

Les babouches. Crapoux et Azur, dissimulé sous son burnous blanc, vont chez Yaoda, qui guérit autrefois le pied de Crapoux. Au passage, Azur admire les pieds des femmes, chaussés gracieusement et regarde des babouches enfantines qui tracent un ruban coloré devant une école coranique.

Yaoda. Vieux savant juif, Yaoda parle la langue d'Azur : fuyant les persécutions, il s'est installé ici, où, quoique étranger, on le laisse tranquille. Il indique aux compagnons la direction (la Montagne des villes anciennes) et

les embûches à éviter : brigands, chasseurs d'esclaves, le Lion écarlate et l'Oiseau Simourh. Il leur faudra pénétrer par une faille dans la falaise noire, traverser un dangereux monde souterrain jusqu'aux Portes jumelles dont l'une mène au monde des ténèbres, l'autre à la princesse.

10. La princesse Chamsous-Sabah (5'38)

Le palais. Azur pénètre dans la magnifique géométrie du sobre palais de la princesse : patio, enfilades, dédales et bassins *[scène du labyrinthe d'eau écourtée, voir page 13]*. On l'escorte jusqu'à une salle immense, meublée d'énormes instruments scientifiques.

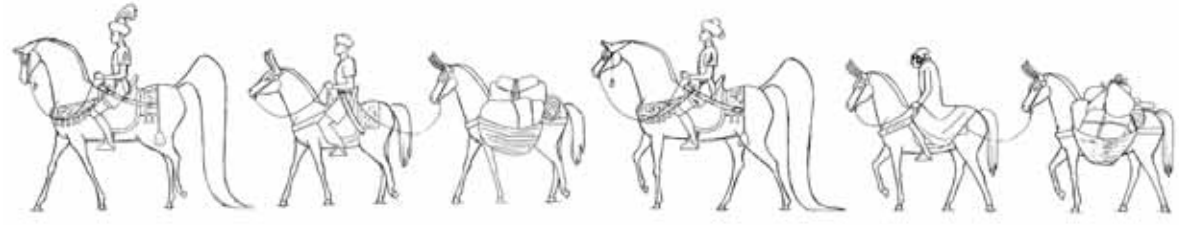
La princesse. Annoncée solennellement, la princesse fait son entrée : surprise, c'est une enfant de six ans, vive et intelligente, qui tout au long de l'entrevue avec Azur prend un malin plaisir à faire enrager le Grand Chambellan qui la surveille. Elle offre au garçon, comme elle l'a déjà fait pour Asmar, une fiole de *brouillard d'invisibilité*, un bonbon pour parler la *langue des fauves* et une *plume protectrice* de l'Oiseau Simourh.

La princesse fait ensuite à Azur les honneurs du lieu, qui n'est autre que l'observatoire du sage Yadoa et dont la coupole s'ouvre sur le ciel. Enfin, malgré les remontrances du Chambellan, elle chuchote à l'oreille d'Azur, qui hésite puis acquiesce.

11. La ville la nuit (7'22)

Préparatifs. À la vue du costume d'Azur (soustrait à sa propre garderobe) Asmar mécontent se fait réprimander par sa mère : les deux garçons feront la première partie du voyage ensemble ordonne-t-elle.

Le soir, Azur sort en douce, revêtu d'un burnous. À Jenane, soupçonneuse, il dit qu'il va se promener.



La petite pauvresse. Déguisée en pauvresse, la petite princesse rejoint Azur en sautant d'une fenêtre du palais. Avec lui comme guide, elle est toute à sa joie de découvrir les rues, un chat, un arbre vrai, des lucioles… Du faîte d'un arbre, escaladé avec Azur et le chat, elle contemple sa ville et en énumère pour son compagnon quartiers et monuments.

Ouardan. De l'arbre, on domine le patio du gros Ouardan : ennemi juré de Jenane, il a rassemblé une troupe, pour suivre Asmar et Azur dans leur quête, les tuer et prendre leur place. Azur et Chamsous-Sabah, repérés et poursuivis par la bande, se réfugient chez Jenane, atterrée de cette intrusion princière. Elle renvoie sans ambages chez elle la petite princesse, pourtant prête à continuer son palais buissonnier. Pendant qu'Asmar raccompagne l'enfant au palais, Azur fabrique avec un coussin un leurre en forme de princesse pour tromper les agresseurs.



ACTE III
La quête

12. L'expédition à deux (4'51)

La cour du départ. Jenane vérifie que ses deux garçons, prêts à partir avec leurs écuyers, emportent le nécessaire (veste de mouton, cornes de gazelle…) et leur apporte une cage de pigeons voyageurs. Malgré la réticence d'Azur, elle exige que les voyageurs en lâchent un par jour pour lui faire savoir qu'ils vont bien.

La caravane. La caravane des garçons sort de la ville, suivie des hommes de Ouardan. Mais les fioles de *brouillard d'invisibilité* dissimulent vite hommes et bêtes aux yeux de leurs poursuivants. Au matin, la caravane reprend forme. Asmar lâche un pigeon. Le moment est venu de la séparation.

Les pillards. À peine Crapoux et Azur sont-ils en route que des cris retentissent. Rebroussant chemin, ils découvrent Asmar attaqué par des pillards à chameaux. Après un rude combat, les assaillants sont mis en déroute, mais Azur a été blessé. Dans le feu de l'action, la cage s'est ouverte et les pigeons se sont envolés. Crapoux a sauvé Azur en assommant un pillard avec un quartier de viande. Asmar panse Azur. Les deux garçons se remercient, et c'est à nouveau la séparation pour les deux frères.

Les messagers du malheur

Les oiseaux blancs ont rejoint Jenane en son jardin. Une aile tachée de sang la plonge dans l'inquiétude. Ne sachant lequel de ses fils a été blessé, elle envoie aussitôt ses gens à leur recherche.

13. Le lion écarlate (2'45)
Crapoux et Azur escaladent un paysage rocheux. *[Coupe : scène de l'énigme pour entrer dans le domaine du lion et de l'oiseau. Voir page 13]* Un rugissement annonce le lion écarlate. Sans trop se faire prier, Crapoux détale, laissant Azur face au fauve. Deux quartiers de viande, suivis des délicieuses cornes de gazelle de Jenane en viennent à bout. Grâce au bonbon *Langue des fauves*, Azur s'adresse au lion qui accepte de lui servir de cavalier.

Le Simourh
Ils chevauchent au travers de paysages où s'inscrivent les signes de diverses civilisations, pendant que vole au-dessus d'eux, Asmar, juché sur le dos de l'Oiseau de Simourh, qu'il a apprivoisé grâce à la plume donnée par la princesse. *[Coupe : Azur voyage sur le dos du lion à travers les civilisations. Voir page 13.]* Au pied de la falaise noire, Azur et son lion se séparent cependant qu'en haut, l'oiseau repart.

14. Les chasseurs d'esclaves (6'03)
La falaise noire
Azur tâtonne et réussit à trouver la faille où il s'insère : il débouche par un boyau[2] au cœur de la falaise. *[Coupe : Azur effraye un assaillant voir page 13.]* Azur se retouve dans la grotte cathédrale, baignée dans une atmosphère dorée, paysage de marches, de ponts, d'escarpements. Il ne voit même pas que des marchands d'esclaves ont fait prisonnier Asmar, quand celui-ci le prévient en français. Azur met les hommes noirs en déroute, et grimpe jusqu'à une énorme pierre, sculptée d'un soleil. Asmar, toujours en français, lui indique comment la faire pivoter pour passer derrière. Fou de rage, un esclavagiste blesse son prisonnier qui leur tient tête. Puis les hommes se dispersent, laissant Asmar seul.
Azur ressort pour ramener son frère blessé. Échappant au piège des chasseurs qui les poursuivent, l'un portant l'autre, ils réussissent à passer derrière la pierre.

2. Ce passage n'est pas sans rappeler le séjour souterrain du petit Kirikou.

15. Vers la fée (2'18)
Les clés et les portes
Azur dépose Asmar sur le sol d'une grotte où volettent des chauves-souris. Les poursuivants frappent en vain la paroi de leurs sabres, puis renoncent. Ayant pansé la grave blessure d'Asmar, Azur le reprend sur ses épaules. Trois portes s'offrent : Asmar indique la troisième, la seule qu'empruntent les chauves-souris.
Ils traversent un gouffre sur un pont en partie détruit, mais Azur franchit le vide d'un bond, malgré son fardeau.
Grâce aux clés magiques, les deux compagnons traversent successivement la Porte de feu, que la *clé chaude* fait exploser, la Porte des gaz que la *clé parfumée* fait évaporer, enfin la Porte de fer qui s'ouvre avec la *clé coupante*, en possession d'Asmar, avant de se refermer.

Il faut choisir maintenant entre les deux Portes pareilles : ténèbres ou salle des lumières ? Azur, désespéré par l'état d'Asmar, le persuade qu'ils vont trouver la fée des Djinns. Il entre par la porte de gauche, et s'enfonce dans une salle noire : les ténèbres ? Une voix annonce : « *Tu as gagné.* »

16. La fée des Djinns (4'09)
Dans une salle étincelante, illuminée par des Djinns aux ailes irisées une cage de verre se dissout libérant la splendide et brune fée des Djinns. Elle remercie Azur de sa délivrance, mais celui-ci désigne le vainqueur : c'est son frère Asmar, qui gît mourant sur le sol. La fée appelle un Djinn-médecin qui ramène à la vie le garçon, puis soigne le bras d'Azur. Elle leur apprend au passage que c'est elle qui avait écarté jusque-là les prétendants. Il va leur falloir choisir. Un Djinn-tailleur les habille de somptueux costumes princiers d'Orient et d'Occident et Azur et Asmar retrouvent aussitôt leurs habitudes querelleuses, chacun voulant se désister en faveur de l'autre. Seule, Jenane pourrait les départager. Aussitôt, la fée envoie l'Oiseau Simourh quérir la nourrice.

17. Les huit juges (8'31)
L'oiseau vient cueillir Jenane en son jardin et la dépose chez la fée. Devant la mère, ravie de revoir ses fils, chacun plaide sa cause (c'est-à-dire celle de l'autre), mais elle est incapable de les départir. Jenane propose donc de faire venir la petite princesse.
L'oiseau enlève la princesse pendant son cours de danse et la dépose de même : ayant entendu la cause des deux frères, elle suggère à la fée de les épouser tous deux. Mais ce n'est pas la solution, et Chamsous-Sabah offre d'appeler Yadoa. Une fois arrivé, le savant déclare son impuissance à se prononcer. Ce sera donc le rôle de Crapoux qu'on amène. Celui-ci fait le pitre, à son habitude, et essaye de se placer auprès de la fée, mais essuie un refus poli.
La fée des Djinns décide alors d'appeler sa cousine la fée des Elfes, une très jolie blonde, parée d'une robe de dame d'Occident. Celle-ci suggère quelques réjouissances pour mieux se connaître. Chamsous-Sabah organise une pavane jouée par des Djinns musiciens. Les couples se forment : la petite princesse et le vieux sage, Jenane et Crapoux, les blonds – Azur et la fée des Elfes, les bruns – Asmar et la fée des Djinns.
Mais très vite, chaque fée fait part de ses penchants à son cavalier, et les couples se reforment, contrastés : Azur ravi prend la main de la fée des Djinns, pendant qu'Asmar, enchanté, se rapproche de la fée des Elfes. Ainsi, tout s'achève dans la joie et la lumière sur quelques pas d'une pavane soudain orientale.

Quatre scènes d'*Azur et Asmar*, coupées lors du montage animatique

Michel Ocelot explique ce qui l'a mené à couper, parfois à regret, plusieurs scènes du scénarimage initial. L'animatique (montage du scénarimage avec les voix) indiquait une durée de 1 h 45. Bien que le cinéaste ait à l'origine souhaité 1 h 10, durée de *Kirikou*, ce n'était pas vraiment gênant. Par contre, les contraintes de budgets – entre autres celui concernant les voix des comédiens – l'ont fait prendre cette décision.

1. Le jardin du palais. Dans la scène initiale, quand Azur entre dans le palais de la princesse Chamsous Sabbah, la présentation du labyrinthe d'eau – élément très présent dans les palais orientaux et qui a toujours fasciné Michel Ocelot – était plus explicite et détaillé.

2. La rivière. Yadoa avait averti les voyageurs que, pour pénétrer dans le domaine du Lion écarlate et l'Oiseau Simourh, ils devraient répondre à cette énigme : *« Tout le monde voit la porte invisible. »* Crapoux et Azur sont arrêtés par un torrent infranchissable, quand Crapoux trouve la réponse : il faut *remonter* le torrent et non le *traverser*, car son lit forme avec le mur de la falaise, au fond, une véritable « *porte* ».

3. La falaise. Deux scènes supplémentaires étaient prévues. Dans l'une, Azur effrayait un assaillant en rugissant, puisqu'il en avait encore le pouvoir. Dans l'autre, avant d'affronter les marchands d'esclaves, il pénétrait, bien plus longuement, dans un monde souterrain énigmatique, un « espace carthaginois » peuplé de statues.

4. Le Lion. Michel Ocelot regrette d'avoir eu à couper cette séquence lyrique, chevauchée fantastique d'Azur sur le dos du lion, accompagnée de la musique de Gabriel Yared. La traversée était aussi celle d'une remontée dans l'histoire du Maghreb ante arabo-musulman : byzantin, gréco-romain, punique, s'achevant par une rencontre avec l'art rupestre.



Michel Ocelot, portrait

Véronique Martin, France, 2006, 29 min.

Auteur, réalisateur :Véronique Martin
Images : Xavier Améler, Jean-Marc Ouvrier Buffet, Ibrahima Sarr
Montage : Jean-Marc Ouvrier Buffet
Mixage : François Loubeyre
Producteur exécutif : Laurent Valière
Production exécutive : LO & CO
© Nord Ouest Production - 2006

Résumé

Michel Ocelot revient sur son enfance, sur les lieux et les gens qui ont été source d'inspiration pour son œuvre de cinéaste. Il déroule ce que furent sa vie et son travail jusqu'à la réalisation de son premier grand succès public, le long métrage *Kirikou et la sorcière*. Des membres de l'équipe *d'Azur et Asmar* (producteur, assistants, directeur du studio d'animation) témoignent du travail avec Michel Ocelot sur ce film.

Portrait

Véronique Martin a filmé le cinéaste chez lui, où il travaille, et dans un Paris qu'il traverse en patins, avec un grand plaisir.
Michel Ocelot, avant d'immigrer à douze ans à Angers, ville grise et mouillée, a vécu une enfance africaine où il a connu la beauté, celle des gens, celle des paysages, celle de la nature. Contes et légendes d'Afrique ou d'Orient, Perrault et les autres ont imprégné son imaginaire et l'ont mis en contact avec fées et magiciens, un monde qui dès l'enfance l'a préparé à l'animation, il en est certain.
Après les Beaux Arts et un passage peu profitable aux Studios Disney, le cinéaste est confronté à une vie difficile et réalise de petits films, souvent pour la télévision comme *Gidéon le canard* (papier découpé, 60 séries de 5 minutes).
Les 3 Inventeurs (1980, papier blanc découpé et… napperons de pâtissier) amènent prix dans des festivals et reconnaissance des pairs, mais de travail, point.
Après les 13 épisodes de *La Princesse insensible* (Antenne 2, 1980), *La Légende du pauvre bossu* (1982, film austère et dépouillé) reçoit un César de l'animation.
Mais Ocelot refuse tout travail qui ne corresponde pas à son désir de réaliser de belles choses, comme il l'entend. Ce sera, en 1987, *Les Quatre Vœux* (d'après un fabliau du Moyen Âge), puis *Les Contes de la nuit,* en papier découpé, épisodes développés plus tard dans *Princes et Princesses* (2000).

Le producteur Didier Brunner (Les Armateurs) lui conseille alors de réaliser un long métrage qu'il produira. Ocelot s'inspire d'un conte africain recueilli en 1912, et crée *Kirikou*, film d'animation dont les héros sont africains, un film où un enfant parle de l'intérieur du ventre de sa mère, avant que celle-ci n'accouche sur l'écran. Sorcière et fétiches sont les aides de Michel Ocelot pour exécuter ses désirs : Kirikou aura le succès que l'on sait et sa suite prévisible, *Kirikou et les bêtes sauvages* (coréalisé avec Bérénice Galup) sera vu par encore plus de spectateurs.

Ocelot veut faire de l'immigration le sujet de son film suivant, *Azur et Asmar*. Il en écrit l'histoire et le scénarimage, puis les montre à ses deux assistants, enchantés mais conscients de la montagne à franchir pour que vienne au monde ce film, difficile à faire, avec tant de personnages.

Azur-le-blond et Asmar-le-brun vivront dans un Moyen Âge occidental et oriental. On y parle aussi bien le français que l'arabe, langue que Michel Ocelot n'a pas désiré sous-titrer, accentuant par là ce que peut ressentir l'étranger dans un pays inconnu.

L'équipe (assistants, producteur, directeur du studio d'animation Mac Guff Ligne) témoigne du plaisir de ce travail, inspiré de la civilisation orientale dans ses moindres détails, un travail imprégné comme le dit Jacques Bled d'*« une simplicité poétique »*, la touche de Michel Ocelot, indéniablement.





Le Livre des secrets

Véronique Martin, France, 2006, 35 minutes

Auteur, réalisateur :Véronique Martin
Image : Xavier Ameller, Pierre Genest, Thomas Laffin, Jean-Marc Ouvrier-Buffet, Ibrahima Sarr
Montage : Jean-Marc Ouvrier-Buffet
Mixage : François Loubeyre
Musique : Gabriel Yared
Producteur exécutif : Laurent Valière
Production exécutive : LO & CO
Production : Nord Ouest Production
Peintures de Mohamed Ali R'bati *Un peintre à Tanger en 1900* (Malika éditions), *Constantinople* (Éd. Place des Victoires).
© Nord Ouest Production - 2006

Résumé

À travers les témoignages de Michel Ocelot et de son équipe, le film explique les différentes phases du travail et de la création artistique qui mènent de la première rédaction de l'histoire d'*Azur et Asmar* à la projection en salle du film terminé.

Le film a demandé six ans de préparation.

1. La préparation. Michel Ocelot raconte la genèse du film : quand il a eu terminé d'écrire l'histoire d'*Azur et Asmar,* il en a dessiné les principaux personnages, avant de réaliser un *scénarimage* où chaque vignette représente une étape du film. Ses assistants procèdent alors au *lay-out* ou mise en place, agrandissant les dessins pour le futur travail des animateurs. L'assistant réalisateur, Éric Serre, travaille par exemple sur le contexte du film, décortiquant le scénario, cherchant des documents sur l'art arabe, maghrébin, le Moyen-Âge etc. Une fois scannés en noir et blanc, les dessins sont montés dans la durée réelle du film, avec les dialogues dits par les comédiens *(animatique)*.

2. Les voix. Les comédiens, choisis par Michel Ocelot uniquement sur leurs voix et non pour leur notoriété, enregistrent les dialogues. La comédienne Hiam Abbass (*Jenane*) a travaillé sur les personnages pour savoir quel comédien devait être bilingue arabe/français, quel autre n'aurait à parler que le français ou l'arabe.

3. La modélisation. En studio, les figurinnes des personnages créés par le réalisateur sont traitées et transformées en 3D : on leur donne du volume.

4. Mise en mouvement ou **actorisation**. Sur l'ordinateur, chaque point de la sculpture du personnage est rattaché à un véritable squelette, qui va être mu par des fils. On compose ainsi quantité d'expressions (sourire, colère, moue…). Mises de côté, elles seront utilisées par les animateurs.

5. Texture. C'est dans l'atelier de maquillage que chaque personnage trouve ses cheveux, sa couleur de peau, son teint, le ton de l'iris de ses yeux, l'endroit où se situe la petite tache de lumière qui le caractérise…

Costumes. Raffinement, invention : l'inspiration vient des livres, comme des intentions du réalisateur. On peaufine le moindre motif de broderie, on scanne des vraies plumes pour les turbans…

6. Décors. Selon les esquisses du réalisateur, premiers croquis, suivis des premières *pochades* (esquisses peintes). On regarde en équipe, on prend des décisions. L'inspiration vient de l'Orient : art persan, ottoman ou maghrébin. Les pochades terminées, les assistants prennent le relais pour finaliser le décor.

7. Animation. Les personnages vont enfin intégrer le décor. De nombreux paramètres entrent en jeu et chaque scène donne lieu à une réunion avec Michel Ocelot : il détaille ses inten-

tions aux animateurs, qui vont devenir un peu acteurs.

8. Effets spéciaux. Ils parsèment le film, de la poussière attachée aux sabots des chevaux jusqu'aux pluies d'étoiles provoquées par les Djinns.

9. Musique. Un lien étroit est tissé entre le compositeur, Gabriel Yared, ses interprètes et le réalisateur. L'inspiration vient des musiques du Moyen-Âge et des rythmes et instruments orientaux.

10. Bruitages. Un lion rugit, des bijoux tintent, une chauve-souris volette… Le bruiteur invente et crée.

11. Mixage. Tous les sons entrent dans l'énorme console du mixeur : il en sort la bande son, unique et complète.

12. Diffusion. Le film terminé, c'est aux spectateurs d'entrer en scène.



Conversation avec Michel Ocelot par Alain Bergala

France, 2006, 37 min.

Réalisation : Alain Bergala
Assisté de : Catherine Goupil
Image : Vincent Tamisier
Son : Jean-Marc Baudoin
Montage : Nathalie Mougenot
Conformation : François Lavignotte
Mixage : Marie-Odile Dupont
Production : SCÉRÉN – CNDP
© SCÉNRÉN CNDP 2006



Résumé
Lors d'une conversation avec Michel Ocelot, à la Grande Mosquée de Paris, Alain Bergala, tout en exposant son point de vue, questionne le réalisateur et lui demande d'approfondir ses choix de mise en scène, ses choix esthétiques, ses choix de scénariste et de donner certaines clés pour entrer dans *Azur et Asmar*.

La conversation

Elle se déroule sur un temps assez long, ce qui permet à Alain Bergala d'exposer son point de vue : ainsi, grâce à la discussion, chaque réponse du réalisateur ouvre une autre voie à explorer. Plusieurs thématiques sont ainsi abordées, ci-dessous brièvement énoncées.

L'apport de la technique, choix de la lisibilité

Michel Ocelot expose ses choix et parle du sentiment de liberté que lui donne l'animation : alors que les techniques contemporaines autorisent à réaliser presque tout (tissus, peau, éclairage…) il a tenu, dans l'esprit du conte de fée, à la plus grande lisibilité possible. Privilégiant sa *« fixation sur les êtres humains »,* il a supprimé tout éclairage sur les tissus, privilégiant un éclairage d'icône sur les visages humains, réservant l'hyperréalisme à d'autres choses : la magnificence des bijoux berbères, par exemple.

Mise en scène : perspective et inspiration

Alain Bergala note l'aspect de plat, de double perspective : Michel Ocelot dit avoir trouvé son inspiration dans les miniatures persanes du XVI^e^ siècle, dans les enluminures des *Très Riches Heures du Duc de Berry* ou dans l'art publicitaire de l'entre-deux guerres.

Mouvements de caméra, répétition du motif

Le mouvement de travelling dans *Azur et Asmar* accentue (comme dans *Kirikou*) la latéralité du décor, selon Bergala. Ocelot insiste sur la simplicité des images, qu'a aidé à obtenir la petite surface des vignettes du storyboard. Échange sur la répétition des motifs, sur la différence entre « *ribambelle* » et « *symétrie* » : les plantes, par exemple, ont été dessinées comme des planches botaniques puis multipliées et retravaillées. Mais la *vraie* symétrie du film, c'est celle d'Azur et d'Asmar, égaux comme sont égales les parts du gâteau distribuées par la nourrice.

Collage et imaginaire

Pour Michel Ocelot, ses films sont une publicité pour la réalité. Ce qu'il y montre doit donner du plaisir pendant, mais aussi après le film. Quant aux « *collages de choses réelles* », inclus dans le film avec des variations de couleurs, de taille…, on peut aller les voir en réalité.

Occident et Orient : la responsabilité à traiter de tels sujets

La féerie traite aussi de questions contemporaines – l'animosité entre Orient et Occident – mais surtout, de ce qui pourrait être la France d'aujourd'hui, le film parlant sans détours de ces immigrés, souvent venus du Maghreb et de religion musulmane. Le réalisateur a ajouté au conte des informations sur la civilisation brillante et

ouverte qu'était l'Islam de Bagdad, ou de la Cordoue du Xe siècle. Il désire informer sur les rapports Orient/Occident, dans la décontraction et le plaisir : ses personnages jouissent de la vie et le propos d'*Azur et Asmar* n'est surtout pas la « *tolérance* », ce serait plutôt la lucidité.
Ocelot remarque que seuls les adultes ont noté que la langue arabe n'est pas sous-titrée: les enfants trouvent ça naturel. Et pour ceux dont c'est la langue maternelle, c'est un plaisir de l'entendre *« bien écrite, bien prononcée et estimée »*.

La question du mal - Crapoux

Pour Bergala, la question du mal est centrale et elle est au travail dans *Kirikou* comme dans *Azur et Asmar*. C'est vrai pour *Kirikou*, selon Ocelot, mais moins pour *Azur et Asmar* : il n'y est pas question de racisme ou de tolérance, mais de la rencontre de gens qui s'aiment bien et ne sont pas des sots : les deux garçons et la nourrice, qui a su les éduquer. Jenane leur a parlé deux langues et leur a appris la politesse. Quant à la représentation du mal, par exemple les chasseurs d'esclaves, Ocelot les fait vite basculer dans le vide.
Si le père d'Azur est un personnage aveugle et peu cultivé (il n'a jamais quitté son manoir), Crapoux (« *crasseux, crapaud, poux* ») est peut-être, pour son créateur, le personnage le plus important du film. Le faux infirme est un « mauvais » émigré, qui fait tout de travers, même s'il gagne à mesure en humanité, et rejette le pays où il vit. Ocelot, qui a décrié l'Anjou où il avait émigré à 15 ans, venant de Conacry [1], et n'en a réalisé les merveilles que bien plus tard, s'identifie à Crapoux. Azur, lui aussi, a dû fermer les yeux sur le beau pays.

Le récit

L'origine du récit d'*Azur et Asmar* vient d'une émotion ressentie par le réalisateur, entendant un Britannique raconter à la radio comment il retrouva sa nourrice libanaise, qui l'accueillit comme son fils. Bergala insiste sur l'importance de la recherche du père dans le cinéma américain et sur celle de la reconnaissance par la mère dans les films d'Ocelot. Mais, selon ce dernier, le récit se construit parfois par nécessité : une deuxième fin à *Kirikou* pour allonger un peu la durée du film (Kirikou demande à sa mère de le reconnaître), les personnages de la petite princesse, et de Yadoa dans *Azur et Asmar* (nécessité du nombre de danseurs pour la pavane finale) : Chamsous Sabbah n'apporte rien à « *la mécanique dramatique* », mais c'est une rencontre (cf. le petit Kirikou) avec une enfant intense et sensée, pleine de fraîcheur et de drôlerie.

Grandir

Pour grandir, il faut, comme l'avait fait l'enfant Kirikou, sortir de sa commu-

1. Voir dans ce DVD, *Michel Ocelot un portrait*, de Véronique Martin.

nauté, s'exposer. Voilà ce que dit à Crapoux Azur aux yeux bandés: *« C'est quand je ne suis pas guidé, que je découvre. »* C'est une évidence pour les artistes, dit Michel Ocelot. L'enseignement est indispensable, mais il faut aussi savoir lâcher les guides.

Le rythme

Les scènes des épreuves sont traitées rapidement, pour laisser s'épanouir la scène du « *choix* », que Michel Ocelot traite par deux fois : alors que tous croient que c'est la fin, le couple des blonds et celui des bruns se recomposent selon leur désir. Selon lui, dès le moment où Azur et Asmar fraternisent à nouveau , il fallait aller vite. Le film a ainsi atteint une durée favorable.



Trois jeux avec Azur et Asmar

Conception : Anne Huet
Réalisation : Thierry Imbert
Voix : Hiam Abbass
Monteur truquiste : François Lavignotte
Conception infographique :
Michel Bertrand
Mixage : Christophe Baudin
Sons originaux :
Alice Guerlot-Kourouklis
Production : Scérén-CNDP
© SCÉRÉN-CNDP 2006



Ces trois jeux, qui plongent leurs jeunes utilisateurs dans l'univers d'*Azur et Asmar,* se proposent de faire appel au sens de l'observation des enfants, de manière ludique. Leur sensibilité musicale, leur curiosité, leur mémoire visuelle, la manière dont le film s'est inscrit en eux, leur sens logique par rapport à une narration,

seront tour à tour sollicités. En même temps, les jeux seront source d'information, et d'ouverture au monde autour de soi.
La voix chaleureuse de Hiam Abbass, à la tonalité si caractéristique, accompagne et présente ce parcours aux enfants, élément sonore qui participe de leur entrée dans un monde proche et différent.

Jeu musical. *Jenane accueilleAzur dans son jardin pour un repas musical.*
Un quatuor féminin joue quand, soudain, ses instruments de musique disparaissent : il va falloir redonner successivement à chaque musicienne le sien, en le choisissant dans une série de quatre instruments, qui s'inscrit en bas de l'écran.
Chaque choix, qu'il soit bon ou erroné, provoque une explication sur *l'origine* de l'instrument sur lequel on a cliqué (Afrique, Chine etc.), sur son usage, sur son époque. Ce seront les **percussions**, les **instruments à corde**, enfin les **instruments à vent**.
À la fin du jeu, la séquence du repas musical se déroule en entier.

Jeu du marché. *Azur, portant Crapoux, traverse le marché de la médina.*
Sur le même principe, dans le marché coloré où se mélangent fruits, légumes, variantes…, trois couffins et poteries se vident soudainement de leur contenu. Il va falloir les remplir à nouveau en choisissant dans une série de quatre fruits ou légumes qui s'inscrit sur le côté de l'écran.
Chaque choix, bon ou erroné, provoque une explication sur l'origine et la caractéristique du fruit ou du légume sur lequel on a cliqué. Ce sont successivement : les **légumes**, les **fruits à pépins**, les **fruits à noyau**,
À la fin du jeu, la séquence de la traversée du marché se déroule en entier.





Jeu du scénario. *Parcours du film du début à la fin.*
Dans sept écrans successifs, des images d'*Azur et Asmar* se suivent, dans la chronologie du film. Mais elles sont parfois interrompues par un point d'interrogation. Il va falloir retrouver la séquence manquant à cet endroit précis, en choisissant parmi trois propositions qui arrivent en bas de l'écran. Si on trouve le bon résultat, la petite séquence manquante s'anime. En dehors de la mémoire visuelle et narrative, ce jeu insiste sur l'importance de scènes charnières qui dans la construction du film font basculer l'action.



Portfolio



1. Philippe le Bon, duc de Bourgogne
d'après Rogier van der Weyden (1399,1400-1464).
Huile sur bois, XV^e siècle.
Paris, musée du Louvre.
© RMN - © Hervé Lewandowski



2. Portrait de Sigismond Malatesta
Piero della Francesca (vers 1422-1492).
Huile sur bois, 44 x 34 cm, XV^e siècle.
Paris, musée du Louvre.
© RMN - © Hervé Lewandowski



3. Jeune homme piégeant des tourterelles
Enluminure, manuscrit du XV^e siècle.
© Roger-Viollet



4. Le Mois d'août
Enluminure des *Très Riches Heures du Duc de Berry*, par les frères de Limbourg.
Enluminure, vélin, XV^e siècle.
© RMN - © René-Gabriel Ojéda



5. Le Combat de Palamède et Artus
Roman du Graal, 1460.
Dijon, Bibliothèque municipale.
Photos12.com - ARJ



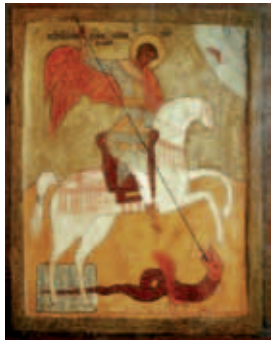
6. Un tournoi
Lancelot du lac, manuscrit français, vers 1470.
Bibliothèque de l'Arsenal, Archives Snark.
Photos12.com – oasis



7. Souhrab Slain près de son père Roustam
Illustration du *Livre des Rois* (Shahnama) d'Abu'l-Qasim Manur Firdawsi, vers 1440-1445.
Vellum, École persane, 17,5 x 12,5 cm.
© Royal Asiatic Society, Londres
© The Bridgeman Art Library



8. Saint Boris et saint Gleb
Icône russe, École de Moscou, XIV^{e} siècle.
Saint-Pétersbourg, Musée d'État russe.
© The Bridgeman Art Library



9. Icône : combat contre un dragon
Il pourrait s'agir du combat de saint Georges contre le dragon.
© akg-images / Erich Lessing



10. Christ
Mosaïque byzantine (détail), vers 1260.
Constantinople, église Sainte-Sophie.
© akg-images - Erich Lessing



11. L'église Sainte-Sophie
Photo, début du XX^e siècle (?).
Istanbul, Turquie.
© Albert Harlingue / Roger-Viollet



12. Mosquée de la Mecque
Plaque en céramique siliceuse du XVII^e siècle (période ottomane), découverte à Iznik (Turquie).
Paris, musée du Louvre.
© RMN - © Franck Raux



13. Mosquée-cathédrale de Cordoue
Laurent Juan (1816?–1892).
Vue intérieure, épreuve sur papier albuminé, 1870.
Paris, musée d'Orsay.
© RMN - © Hervé Lewandowski



15. Inscription cursive
Panneau de mosaïque de céramique à inscription cursive, fin XV[e] siècle, Iran.
©The Bridgeman Art Library



14. Azulejos – faience
Tuiles en céramique provenant du trône des Sultans, du Patio de las doncellas (Patio des servantes), XIV[e] siècle.
Alcàzar, Séville.
© The Bridgeman Art Library

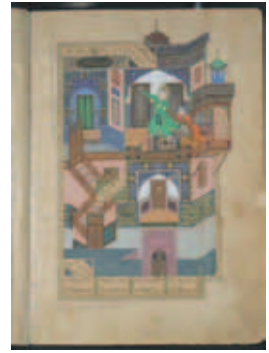


16. Mosaïque à Kairouan
Détail de la mosaïque décorant la Grande Mosquée de Kairouan en Tunisie.
© Ferdinando Scianna - Magnum Photos



17. Coran écrit en style naskh
Vellum, École persanne, 1468.
Dublin, The Trustees
of the Chester Beatty Library.
©The Bridgeman Art Library

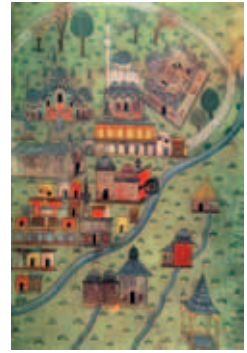
Note : le naskh est un style de l'écriture arabe aux formes simples et droites, créé au IX[e] siècle, une des bases du nasta'liq, et base des caractères typographiques courants.



19. Suleika séduit Youssouf
Miniature timouride illustrant un livre de contes,
Hérat (Afghanistan), 1488.
Le Caire, Bibliothèque nationale.
© akg-images / Erich Lessing



18. Nurchirvan et son vizir
Miniature. Iran, deuxième moitié du XVI[e] siècle.
Paris, musée du Louvre.
© Photo RMN



20. Vue de la ville turque d'Eskisehir
Gouache sur papier, XVI[e] siècle.
Istanbul, musée du Palais Topkapi.
© The Bridgeman Art Library



21. **Ville arabe**,
Wassily Kandinsky (1866-1944).
Tempéra sur carton,
67,3 x 99,5 cm, 1905.
Paris, Musée national d'Art moderne.
© The Bridgeman Art Library
© adagp



22. Devant la mosquée de la place Halfaouine à Tunis
Paul Klee (1879-1940).
Aquarelle et crayon sur papier et carton, 23 x17,7 cm, 1914.
Eberhard W. Kornfel, Berne.
© The Bridgeman Art Library
© adagp



23. Place du marché à Ghardaia
Philippe Joudiou,
Voyage d'Alger à Douala,
mars-septembre 1950.
© Philippe Joudiou / akg-images



24. Bazar à Istanbul
Gouache sur papier, vers 1580.
Venise, musée Correr.
© The Bridgeman Art Library



25 Boutique achalandée
Gouache sur papier, vers 1580.
Venise, musée Correr.
© The Bridgeman Art Library



26. Étude de babouches
Eugène Delacroix (1798-1863),
huile sur carton, 16,5 x 20,5 cm.
Paris, musée du Louvre.
© Photo RMN -
© Jean-Gilles Berizzi © adagp



27. Touareg du Hoggar
Émile Gallois (1882-1965).
Gouache, 1946.
Paris, musée du Quai Branly.
© Photo RMN - © Jean-Gilles Berizzi



28. Musiciens
Costumes de la cour et de la ville
de Constantinople.
Gouache sur papier, 1720.
Paris, Bibliothèque nationale.
© The Bridgeman Art Library



29. Rencontre du prince persan Humay et de la princesse chinoise Huayun
Gouache sur papier, vers 1450.
Paris, musée des Arts décoratifs.
© The Bridgeman Art Library



30. La cour du harem
Albert Girard (1839-1920).
Huile sur toile, 61 x 71,1 cm.
Burnley, Towneley Hall Art Gallery and Museum, Lanshire.
© Towneley Hall Art Gallery and Museum, Burnley, Lancashire
© The Bridgeman Art Library



31. Intérieur arabe : harem
Émile Bernard (1868-1941).
Huile, 49 x 61 cm, 1895.
Paris, musée du Quai Branly.
© Adagp © Photo RMN © Dr



32. Retable de Gand : les pélerins
Jan van Eyck.
Détail, face interne, volet droit, 1432.
Gand, cathédrale Saint-Bavon.
© akg-images



33. Sindbad le marin
École française du XIX^e siècle.
Gravure illustrant *Sindbad le marin*, dans *Les Nuits arabes* (1895).
« 4^e voyage de Sindbad : le vieil homme de la mer sur le dos de Sindbad ».
Collection privée.
© The Bridgeman Art Library



34. Jeune homme avec un luth et un cheval
Miniature persane,
École de Qazvin, Sharaf al-Husaini al-Jazdi, vers 1594-1595.
Saint-Pétersbourg,
musée de l'Ermitage.
© akg-images



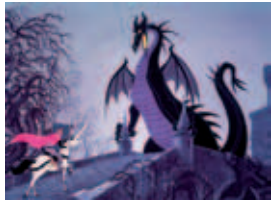
35. Un marchand d'Ispahan volant
Tiré de *Les Merveilles de la création et les curiosités de l'existence*,
de Zakariya'ibn Muhhamed al-Qazwini. Gouache sur papier (détail), XIV^e siècle.
Saint Pétersbourg, Institut des études orientales.
© The Bridgeman Art Library



36. Les Aventures du Prince Ahmed
(Der Aventuren des Prinzen Achmed)
Lotte Reininger, Allemagne, 1924-1925.
Animation, papier découpé, couleurs, 60 min.
Christophe L



37. Princes et Princesses
Michel Ocelot, France, 2000, couleurs, 70 min.
Film d'animation en papier découpé.
Collection Cahiers du cinéma



38. La Belle au bois dormant
(Sleeping Beauty)
Walt Disney, États-Unis, 1959,
animation, couleurs, 75 min.
Walt Disney, Collection BCA.
© Courtesy Walt Disney Productions
© Rue des Archives - Collection BCA



39. Princesse Mononoké
(Mononoke-Hime)
Hayao Miyazaki, Japon, 1997,
animation, couleurs, 135 min.
© Rue des Archives - Collection BCA



40. Peau d'âne
Jacques Demy, France, 1970,
couleurs, 89 min.
(Catherine Deneuve).
Collection Cahiers du cinéma



41. La Belle et la Bête
Jean Cocteau, France, 1946,
noir et blanc, 95 min.
(Josette Day et Jean Marais)
Collection BCA
© Rue des Archives - Collection BCA

L'Eden CINEMA

Directeur de collection
Alain Bergala

Directrice artistique
Anne Huet

Chef de projet
Catherine Goupil

Chargée de production
Manuela Marques

Iconographie
Mélanie Gerin

Rédaction du livret
Catherine Schapira

Conception graphique de la collection
Paul-Raymond Cohen

Directeur de la publication
Patrick Dion

AZUR ET ASMAR

Ce DVD a été coproduit par Diaphana édition vidéo et par le SCÉRÉN-CNDP

Mastérisation
CMC
Chef de projet : Bertrand Chalon
Conception des écrans : Étienne Magain

Pressage
MPO

Remerciements
Christophe Rossignon, Marielle Duigou, Michel Saint-Jean, Simon Sastre, Julie Lafore, Les Armateurs - Mireille Ciment, Ghislaine Malaterre Agence Art 7 et Slimane Nadour.

Illustrations
Photos du film *Azur et Asmar* et dessins de Michel Ocelot :

© Michel Ocelot / Nord Ouest