



Nord-Ouest presente

Azur et Asmar

UN FILM DE MICHEL OCELOT

NORD-OUEST
PRÉSENTE

Azur & Asmar

UN FILM DE
MICHEL OCELOT

PRODUIT PAR CHRISTOPHE ROSSIGNON

SORTIE FRANCE LE 25 OCTOBRE 2006

DURÉE 1 H 39
FORMAT 1.85 – SON DOLBY SDR.DTS

Téléchargez le dossier de presse complet
et les photos en haute définition sur le site
www.azuretasmar-lefilm.com (espace presse)

PRESSE
ROBERT SCHLOCKOFF
VALÉRIE CHABRIER
9, RUE DU MIDI
92200 NEUILLY
TÉL. : 01 47 38 14 02
RSCOM@NOOS.FR

**PROMOTION
PARTENARIATS LICENCES**
AGENCE MERCREDI
ARNAUD ROUVILLOIS
SOPHIE BENHAMOU
44, RUE LA FAYETTE
75009 PARIS
TÉL. : 01 56 59 66 66

PRODUCTION
NORD-OUEST PRODUCTION
41, RUE DE LA TOUR
D'AUVERGNE
75009 PARIS
TÉL. : 01 53 20 47 20

DISTRIBUTION
DIAPHANA DISTRIBUTION
155, RUE DU FAUBOURG
SAINT-ANTOINE
75011 PARIS
TÉL. : 01 53 46 66 66

SYNOPSIS

Il était une fois Azur, blond aux yeux bleus, fils du châtelain, et Asmar, brun aux yeux noirs, fils de la nourrice, qui les élevait comme des frères, dans un pays vert et fleuri. La vie les sépare brutalement. Mais Azur n'oublie pas les compagnons de son enfance ni les histoires de fées de sa nourrice, au pays du soleil. Devenu grand, il rejoint le pays de ses rêves, à la recherche de la Fée des Djinns. Il y retrouve Asmar, lui aussi déterminé à trouver et gagner la fée, bravant tous les dangers et les sortilèges d'un univers de merveilles.



SYNOPSIS

Il y a bien longtemps, deux enfants étaient bercés par la même femme. Azur, blond aux yeux bleus, fils du châtelain, et Asmar, brun aux yeux noirs, fils de la nourrice. Elevés comme deux frères, les enfants sont séparés brutalement. Mais Azur, marqué par la légende de la Fée des Djins que lui racontait sa nourrice, n'aura de cesse de la retrouver, au-delà des mers. Les deux frères de lait devenus grands partent chacun à la recherche de la Fée. Rivalisant d'audace, ils iront à la découverte de terres magiques, recelant autant de dangers que de merveilles...

ENTRETIEN AVEC MICHEL OCELOT

Aimez-vous les contes des mille et une nuits quand vous étiez enfant ?

Michel Ocelot : Je ne les connaissais que vaguement. J'avais un livre pour enfants d'après «*Aladin et la Lampe Merveilleuse*». C'est plus tard que j'ai lu en entier la première traduction de ce monument, la plus connue, celle d'Antoine Galland. Elle eut un succès foudroyant en France, sous Louis XIV, succès qui s'est répandu dans le monde entier, à partir de cette adaptation française, dont le style raffiné — il s'agissait de plaire à la cour de Versailles — ne rendait pas compte de la truculence de l'original, mais avait son charme. L'engouement planétaire a rejoint le monde arabe, qui ne s'était jamais penché sur cette recension d'histoires populaires, et qui s'est mis à en écrire des versions originales, postérieures à la publication de Galland... J'ai lu ensuite la traduction contemporaine de Roger Khawam, qui elle était fidèle au style d'origine. Les deux versions m'enchantent.

Comment vous est venu l'idée d'Azur et Asmar ?

Michel Ocelot : Faire un long métrage en dessin animé, c'est consacrer six ans de sa vie à un sujet. Il



faut que cela en vaille la peine. Le sujet qui me tenait le plus à cœur ? D'une part, tous ces gens qui se détestent — ils ont été élevés comme cela —, qui se font la guerre, d'autre part, les individus, des deux côtés, qui ne suivent pas, et qui s'estiment, s'aiment par dessus les barbelés. C'est cela qui me touche au plus profond. 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 tellement 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. J'avais mon sujet ! Une réalité brûlante, à traiter en conte de fée merveilleux. J'observe, avec tristesse, et agacement, la mauvaise entente ambiante, qui est artificielle. 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, dans un lycée-usine, sous un ciel gris. Je ne connaissais pas les codes, j'étais souvent puni, tout en étant le plus innocent de l'établissement.

Pour quelles raisons étiez-vous puni ?

Michel Ocelot : J'ai oublié ! Je me rappelle quelques punitions pour insolence. Je faisais probablement des réponses toutes nues, sans y mettre la sauce qu'on attendait de moi. J'ai donc rejeté Angers et l'Anjou pendant 10 ans, répétant qu'ailleurs, c'était mieux. C'était faux. Il était 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.

C'est donc cette idée qui vous a amené à développer l'univers esthétique du film, et non pas l'inverse...

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

Avant de revenir sur ces inspirations, je voudrais vous demander de détailler les différentes étapes du travail de six ans dont vous avez parlé...

Michel Ocelot : Il y a d'abord la conception : trouver son sujet et l'écrire. Quand j'ai défini un désir précis, cela va très vite. Pour *Azur et Asmar*, à partir du moment où j'ai envisagé les relations France-maghreb, j'ai pensé à des frères de lait, aux positions très tranchées — un riche, un pauvre — puis j'ai imaginé d'échanger les rôles en cours d'histoire. J'ai écrit le premier état du scénario en deux semaines. Ensuite, il faut se consacrer à un énorme travail de documentation et de dessin. Il y avait une centaine de personnages bien visibles, deux cents figurants, à établir. Je dessine les principaux modèles d'animation, c'est à dire chaque personnage de face, trois-quarts, profil, trois-quarts dos, dos, plus quelques expressions et attitudes principales. Pour les personnages secondaires, je me fais aider. Nous nous appliquons à être exacts, historiquement, géographiquement. Ce qui ne m'empêche pas de prendre des li-

bertés par ailleurs, d'autant plus qu'il n'y a pas d'images du maghreb entre l'époque antique et le XVIème siècle, pour cause d'interdits religieux. Parallèlement, j'élabore tout le film sous la forme d'une bande dessinée, un storyboard, ou scénarimage, qui définit tout ce qui se passera à l'écran. Cela me prend un an. Le plus tôt possible au cours de cet établissement, j'invite des collaborateurs à participer à la mise en place de l'animation. Les 1300 plans du film sont définis chacun dans un dossier où l'on trouve le cadrage de l'image, les principales positions des personnages dans l'image, l'esquisse des décors, l'indication des dialogues et les mouvements de caméra. Ce travail, avec une équipe réduite, a duré deux ans. Viennent ensuite la création des décors, puis la mise forme numérique des personnages, et l'animation proprement dite, qui a pris un an et demie. Et on termine par la post-production, quelques mois...

Revenons au récit : vous inspirez-vous de certains contes lorsque vous faites intervenir des personnages comme la fée des Djins, le Lion écarlate ou l'oiseau géant, qui m'a fait penser à l'oiseau roc des voyages de Sindbad ?

Michel Ocelot : *Azur et Asmar* ne s'appuie sur aucun conte. La fée des Djins est de mon invention, le Lion écarlate aux griffes bleues aussi. Pour les Djins, ma part d'invention est de les figurer précisément, figuration absente des images traditionnelles. Le Saïmourh, lui, est un oiseau mythique de contes persans. Il peut avoir d'autres noms, tel l'oiseau roc, comme vous le disiez. Le thème de l'oiseau énorme, qui peut transporter les gens, mais aussi les manger, revient souvent dans les contes. Celui que nous montrons sort directement de miniatures persanes. Il a été mis au point par Anne-Lise Koehler, la grande artiste qui a dirigé les décors. L'autre personne qui est là depuis le début, pour m'assister sur les personnages et les layouts, est Eric Serre. Il est devenu mon assistant-réalisateur, et travailler avec lui est un bonheur. Ces deux personnes exceptionnelles avaient déjà eu un rôle déterminant dans la réussite de *Kirikou et la Sorcière*.

Comment avez-vous réuni la documentation sur les architectures, les plantes et la culture du maghreb, qui vous a servi à créer la plupart des environnements du film ?

Michel Ocelot : Des livres, des livres et encore des livres ! J'aime cela. J'ai un vrai plaisir à me plonger dans de beaux livres d'images, même sans alibi professionnel. Mais internet est désormais une autre source précieuse.

Vous êtes-vous inspiré aussi de certains monuments pour créer les décors ?

Michel Ocelot : Oui, je me sers des grandes mosquées d'Istanbul pour le final. Leur architecture d'ailleurs est inspirée de Sainte-Sophie, lieu de culte chrétien, tout se tient, et cela va avec le message du film. On reconnaîtra aussi des monuments de l'andalousie, des pays du maghreb, des éléments de toute la côte sud et est de la méditerranée. Je tenais à ce que l'on se rende compte que les décors étaient faits à partir d'éléments réels. Je voulais dire aux gens : « Ces endroits merveilleux existent : allez les voir ! ».

Justement, êtes-vous allé les voir vous-même ?

Michel Ocelot : Je ne suis jamais allé en andalousie et cela me manque ! Mais je suis volontairement allé dans les trois pays du maghreb avant de mettre au point l'histoire.

Y êtes-vous allé avec un carnet de croquis à la main ?

Michel Ocelot : Oui, mais surtout avec un appareil photo ! Et j'ai en effet trouvé des idées sur place, quelquefois en me trompant. J'ai notamment photographié les figuiers de barbarie sous tous les angles,

en me disant qu'ils étaient magnifiques et qu'ils feraient des fonds de décors très commodes. Mais j'ai découvert ensuite que ces plantes sont d'origine américaine, inconnues dans notre vieux monde au moyen âge ! J'ai donc dû arracher à regret tous les figuiers de barbarie que j'avais déjà imaginés dans les décors ! Je me suis aussi penché sur les costumes de tout le moyen-orient.

Justement, comment avez-vous trouvé des sources iconographiques, puisque cette région a respecté l'interdiction traditionnelle de représenter les créatures de Dieu ?

Michel Ocelot : En effet, on ne dispose d'aucun document maghrébo-andalou, à part des exceptions qu'on compte sur les doigts de la main. On y voit des sultans vêtus du costume traditionnel connu, bur-nous et turban. Rien ne semble avoir bougé. Les habits traditionnels féminins d'aujourd'hui évoquent encore ceux du temps des romains : ce sont des tissus drapés et retenus par des fibules. J'ai utilisé ces vêtements, avec une abondance de bijoux berbères. Les costumes des deux héros, en revanche, devaient avoir une allure féerique. Je les ai pris dans la civilisation persane, plus exactement l'époque séfévide, au XVIème siècle (Damas, Bagdad, l'Iran, avaient continué l'art des images). C'est une tricherie quant à l'époque, puisque l'histoire se passe au moyen âge. La tricherie sur le lieu est moindre, je la justifie par la puissance de Jénane, devenue une grande marchande. Ses navires et ses caravanes sillonnent une partie du globe, et elle peut offrir à son fils la dernière mode d'Ispahan. Le principal, c'est que ce soit beau !

Voilà pour l'orient. Je me suis servi d'autre part de grandes sources européennes graphiques : ceux qu'on appelle absurdement « primitifs » flamands. Il n'y a pas moins primitif que ces hyper-civilisés à l'habileté diabolique. Van Eyck (*l'Agneau Mystique*) figurait à côté des miniaturistes séfévides, Jean Fouquet et les Frères de Limbourg (*les Très Riches Heures du Duc de Berry*) également. Changeant totalement d'époque, j'ai également emprunté des procédés graphiques aux affichistes de l'entre deux guerres, que j'apprécie beaucoup.

Avez-vous décidé d'emblée de ne pas sous-titrer les passages du film en arabe, pour mettre vos spectateurs dans la même situation que votre héros ?

Michel Ocelot : J'ai pensé dès le début à l'obstacle des langues, car je voulais montrer l'état d'émigré, où la barrière du langage est une difficulté majeure. Ainsi, dans certains passages, je ne cherche pas à faire



comprendre, pour qu'on se sente un peu perdu. Mais la plupart du temps, j'alterne les deux langues dans le dialogue, et une réponse renseigne sans équivoque sur la question. Je trouve aussi que cette absence de sous titres est une élégance... Et c'est également un cadeau que je fais aux enfants, entendre plusieurs langues. Je pense que c'est un évènement sonore séduisant.

En écrivant une histoire sur le respect de l'autre, sur la découverte d'autres cultures, sur les préjugés, avez-vous eu le souci de raconter une aventure utile ?

Michel Ocelot : Oui. J'essaie de faire du bien aux gens avec ce film, de décontracter les deux communautés. Je représente de belles personnes dignes, et espère donner de la dignité aux gens. Si les gens se sentaient sûrs d'eux, nobles, ils n'auraient pas besoin de casser autour d'eux.

Pensez-vous que les contes réussis peuvent être racontés à des spectateurs adultes dont on sollicite le sens de l'émerveillement, et à des enfants auxquels on parle des choses importantes de la vie ?

Michel Ocelot : Vous posez la question en connaissant la réponse ! On m'a souvent demandé comment je faisais des films pour les enfants. Mon secret, c'est que je ne fais jamais de films pour les enfants, car les enfants n'ont rien à faire de films qui sont pensés uniquement pour eux ! Les enfants ont besoin d'apprendre le monde, de découvrir de nouvelles choses. Ils n'ont pas besoin de rester en territoire connu, ni d'avoir une compréhension immédiate. Mes films sont faits pour toute la famille et je suis ravi de réunir tout le monde. Il y a certaines choses que je ne dis pas crûment, parce qu'il y a des enfants dans le public, mais je dis tout. Je ne peux pas faire un film qui ne m'intéresserait pas moi, aujourd'hui. Je suis mon premier spectateur, adulte et enfant, car j'ai tous mes âges en moi !

Vous présentez souvent de profil les plantes qui ont une structure géométrique. Est-ce que vous aimez cette disposition, qui évoque les dessins des planches de botanique ?

Michel Ocelot : Nous nous appliquons à être simples et exacts. Nous choisissons le point de vue le plus parlant, qu'il s'agisse des fleurs ou des personnes. Si je veux montrer un escrimeur, je le montre de profil, c'est beau et immédiatement compréhensible. De face, bras et épée disparaissent. La lisibilité et une certaine exactitude font partie du plaisir. Nous stylisons librement les fleurs, mais les botanistes et ceux qui ont fait la sieste dans l'herbe les reconnaîtront.



Les architectures orientales, avec leurs mosaïques, leurs vitraux, leurs arcades, font un usage saisissant de la répétition des motifs, de la symétrie. Vous utilisez vous aussi la symétrie dans certaines scènes du film, comme celle qui se déroule dans la cour du palais de la mère, ou celle du début, lorsque la nourrice tient Azur et Asmar sur ses genoux...

Michel Ocelot : La symétrie au début du film est nécessaire, parce que les deux enfants sont égaux. Il faut absolument qu'ils soient traités de la même manière. La nourrice le sait très bien et on le voit : si une part de gâteau mesure un millimètre de plus que l'autre, on proteste énergiquement ! Mais il est vrai que j'aime aussi la symétrie, un certain équilibre, une certaine harmonie.

Comment a débuté la collaboration avec Nord-Ouest sur ce projet ?

Michel Ocelot : J'ai essayé de nouvelles manières avec ce film. Une nouvelle technique, une nouvelle langue, une nouvelle histoire actuelle, et une nouvelle démarche de production, avec un producteur de vue réelle. Après diverses hésitations, j'ai proposé ce film à Christophe Rossignon, dont j'avais vu et apprécié plusieurs productions. Il m'avait surtout été recommandé par Jacques Bled, une des rencontres providentielles de cet ouvrage : il est à la tête de Mac Guff Ligne, l'entreprise exemplaire d'animation numérique que j'avais choisie, et où j'ai eu toutes les satisfactions. Je pensais donc pouvoir bien communiquer avec cet homme de cinéma. L'entente avec Christophe Rossignon a dépassé mes espérances, un individu entier, généreux et passionné, entouré de collaborateurs hors pairs.

Pouvez-vous me parler du choix des comédiens, qui ont donné leurs voix à vos personnages ?

Michel Ocelot : J'avais une directrice de distribution qui savait où trouver les personnalités, une assistante pour la partie arabophone, la comédienne Hiam Abbas (qui a ensuite prêté sa grande personnalité et sa voix au personnage fondamental de la nourrice), et un nombre impressionnant de comédiens, avec tout le temps qu'il fallait. J'avais donné comme indication «On ne cherche pas des vedettes, on cherche les voix qui correspondent à l'histoire». Quand c'étaient des gens connus, je ne le savais pas, car je faisais le premier tri à l'aveugle, sur enregistrement, pour ne pas me faire influencer par autre chose que par la voix, seul élément que j'utiliserai. J'ai ainsi désigné Patrick Timsit sans savoir son nom. J'ai sélectionné trois personnes par rôle important, j'ai alors rencontré les gens pour travailler avec eux, et choisir.

Comment avez-vous collaboré avec Gabriel Yared ? Comment avez-vous décidé des passages où vous sentiez que la présence de la musique était nécessaire ?

Michel Ocelot : J'ai tout de suite pensé à Gabriel Yared, un grand musicien de cinéma, et un grand musicien tout court. Il a le profil idéal, puisqu'il appartient aux deux côtes de la méditerranée, France et Liban. Je lui ai proposé le film, il a accepté tout de suite, car je pense que l'histoire lui a parlé. Outre le talent que je connaissais, j'ai découvert un homme de qualité, au delà de la musique, avec lequel travailler est un privilège. J'avais déterminé les séquences où la musique s'imposait à moi, il était d'accord. Il y a rajouté quelques passages qui lui venaient naturellement. Quand les musiques de Gabriel sont arrivées sur mes images, c'était miraculeux : tout correspondait, avec l'addition d'une force qui n'était pas là auparavant. Par exemple, la séquence du Lion écarlate, au début, n'était qu'une péripétie sur le chemin des héros, mais la musique expose une valeur et une dignité qui me touchent profondément. Par contre, quand un dialogue a une importance particulière, le silence est préférable. Je ressens deux choses dans la musique que Gabriel a écrite pour mon conte de fée : tantôt on est emporté irrésistiblement

par une musique populaire, composée par un professionnel qui connaît tous les procédés d'un grand spectacle, tantôt on est touché par la délicatesse de sentiment d'un artiste doué et sincère.

Chaque film est une nouvelle aventure. Qu'avez-vous appris au cours de cette aventure-là ?

Michel Ocelot : L'animation «française» est la troisième du monde en quantité, mais elle se fait ailleurs qu'en France, parce que c'est meilleur marché. Mais si on compte vraiment tout, tout, la différence est-elle si importante que cela ? Que de dépenses annexes, que de retournages, que d'énergie gaspillée aux quatre coins du monde ! Et que c'est bête d'avoir tant de talents, jeunes et vieux, dans le pays, et de ne pas les faire travailler ! Et financièrement, n'est-il pas plus avantageux d'avoir un produit de qualité à vendre ? Car j'ai atteint avec *Azur et Asmar* une qualité formelle que je pouvais pas obtenir autrement. Nous y sommes arrivés : j'ai fait TOUT le film dans la ville où je vis. TOUS les artisans de l'œuvre étaient ensemble, se comprenaient, s'entendaient et se donnaient à cette création, du début à la fin. Le film a été livré à la date prévue, dans l'harmonie.

Peut-être le sent-on à l'écran...



ENTRETIEN AVEC CHRISTOPHE ROSSIGNON

PRODUCTEUR, CO-FONDATEUR DE NORD-OUEST AVEC PHILIP BOEFFARD

Avez-vous été surpris par la démarche de Michel Ocelot, quand vous avez appris qu'il souhaitait travailler avec un producteur de films de prises de vues réelles sur Azur et Asmar ?

Christophe Rossignon : Oui, très surpris ! Tout a commencé par un simple coup de fil. Il s'est présenté et m'a dit. «J'aimerais que vous produisiez mon prochain film.» Un peu surpris, je lui ai dit bêtement «Mais pourquoi moi ? Je ne suis pas producteur de dessins animés !». Il m'a répondu « Je voudrais travailler avec un producteur de fiction et je vous ai choisi. » Là, j'ai eu la sensation d'avoir été frappé par la lumière divine ! J'étais l'élu ! J'avais vu au moins trente fois *Kirikou* en dvd avec mes enfants, donc je connaissais bien le travail de Michel. En fait c'est mon ami Jacques Bled, de MacGuff ligne, qui lui avait fortement conseillé de m'appeler. En plus, c'est lui qui a porté ensuite toute la fabrication 3D du film au travers de MacGuff. Je lui dois une fière chandelle !

Comment avez-vous réagi en découvrant l'histoire du film ?

Christophe Rossignon : Je l'ai trouvée formidable, et je me suis rendu compte que Michel avait déjà énormément travaillé en amont, chez lui, d'abord en solitaire, puis avec une équipe réduite. Quand j'ai vu son storyboard, j'ai immédiatement dit oui. J'étais ravi de travailler avec celui que je considère comme le vrai père de l'animation française, sans négliger les grands-pères comme Paul Grimault. C'est après *Kirikou* que sont venus *Les triplettes de Belleville*, *La prophétie des grenouilles*, et dernièrement *Renaissance*. C'est Michel qui a définitivement ouvert en grand les portes pour toute la génération montante.

Quels sont vos goûts personnels dans le domaine des films d'animation ?

Christophe Rossignon : En général, j'ai des goûts plutôt éclectiques : je suis capable de voir des films d'auteurs très pointus, mais aussi des comédies, des bons films américains. Je faisais partie de ces spectateurs adultes qui allaient voir des films d'animation avant même d'avoir des enfants. J'ai aimé certains Disney et les productions Pixar comme *Toy Story*. J'ai aimé autant *Le roi et l'oiseau* que le premier *Shrek*, ou l'insolence de *La prophétie des grenouilles*. Les *Tex Avery* m'ont également marqué il y a longtemps. Quand j'étais petit, j'adorais les *Bugs Bunny* que je voyais en noir et blanc à la télé.

Comment Michel Ocelot vous a-t-il expliqué sa vision artistique d'Azur et Asmar ?

Christophe Rossignon : Très posément, très simplement, avec à chaque fois le choix du mot juste. Il m'a donné aussi des explications très personnelles et très sophistiquées, sur l'orient, l'occident. Je les ai écoutées avec intérêt parce qu'elles m'ont nourri et m'ont permis d'aller défendre le projet plus efficacement pendant la période du montage financier. Mais Michel a su utiliser ces inspirations très riches pour concevoir un récit accessible aux enfants comme aux adultes. Il a ce talent rare parce qu'il a toujours en lui cette capacité d'émerveillement, cette passion pour les contes de fées, et pour tout ce qui fait rêver.

Vous disiez que vous avez dû aller défendre le projet, pourtant on a tendance à imaginer que le succès de Kirikou aurait dû permettre de ne rencontrer presque aucun obstacle...

Christophe Rossignon : Non, c'est plus compliqué que ça ! Dix millions d'euro ne se trouvent pas si facilement. L'animation française est achetée à un prix moins important par la télévision que la prise de vue réelle. Il a fallu monter des co-productions internationales, en faisant des préventes dans de nombreux pays. C'est Daniel Marquet qui m'a aidé comme il avait fait sur *Joyeux Noël*, en trouvant des financements importants comme ceux entre autre que m'ont concédé Diaphana (pour la salles et la vidéo France) et Wild Bunch (pour l'international). Certains de nos interlocuteurs étaient surpris d'apprendre que Michel allait passer à la 3D. Ils se demandaient comment il allait utiliser ce nouvel outil, s'il n'allait pas y perdre un peu son âme. Ça a plus inquiété que rassuré, mais Michel est un véritable artiste. Il a su se servir à merveille de cette technique. Il a su créer un style particulier avec la 3D, qui n'appartient qu'à lui, et qui fonctionne dès les premières images.

Cette expérience vous a certainement permis d'apprendre beaucoup de choses...

Christophe Rossignon : Oui. J'ai appris à fonctionner autrement, à raisonner différemment sur les durées, les délais de réalisation. En fait tout s'est bien passé car j'ai eu une aide permanente au sein de Nord-Ouest, via mon associé Philip Boëffard pour le financement, mais aussi via Eve Machuel, ma productrice exécutive, qui a été une présence constante, un regard, une interlocutrice pour Michel. Elle trouvait toujours le temps de me mobiliser pour toutes les étapes importantes, en dépit du fait que je produisais plusieurs fictions au même moment. Pour revenir sur ce que j'ai appris, il m'a aussi fallu gérer le fait que l'animation ne permet aucune improvisation. La moindre modification coûte une fortune. Plusieurs fois, j'ai dit à Michel « Si tu as un doute sur ce moment-là du film, il suffit de le refaire. » A ce moment-là, tout le monde se tournait vers moi, l'air effaré, tandis que Michel arborait un grand sourire ! Je ne me rendais pas compte des conséquences financières d'une phrase comme celle-là ! A l'arrivée, nous avons trouvé une solution à tous les problèmes qui se sont posés : artistique, humains, financiers... Et c'est ça qui compte.

Quelles sont les joies que ce projet vous a donné, à titre personnel ?

Christophe Rossignon : La possibilité de partager enfin un film avec mes trois enfants, de leur montrer sa création, de leur faire visionner des scènes. C'est une grande fierté et un grand bonheur. Mon petit garçon de deux ans, ma fille de six ans et mon aîné de neuf ans ont déjà vu le film. Le petit me parle constamment des personnages. Ma petite fille a entamé une correspondance très suivie avec Michel Ocelot. Elle lui écrit. Il lui répond et lui fait des dessins, qu'elle colorie et lui renvoie. J'ai eu la chance jusqu'à présent d'avoir quelque chose de très personnel qui me lie à tous les films que j'ai produit.

Comment s'est passé la collaboration avec Michel Ocelot ?

Christophe Rossignon : Très bien. Comme tous les vrais auteurs, il peut lui arriver d'être une vraie tête de mule, et de n'entendre que lui, mais c'est la marque de quelqu'un qui sait exactement ce qu'il veut ! Un grand réalisateur ne peut pas écouter en permanence ce que lui dit Pierre, Paul ou Jacques. Il ne peut pas faire sans cesse des compromis. Mais notre collaboration a été un moment privilégié et un immense plaisir. Michel aime aller vers la pureté du son et de l'image, et j'ai aimé le soutenir dans cette démarche très personnelle. Je suis ravi de ce film et ravi de ma relation avec lui. J'ai rencontré un grand bonhomme.

ENTRETIEN AVEC JACQUES BLED

PDG DE MAC GUFF LIGNE

Comment s'est passé le premier contact avec Michel Ocelot ?

Jacques Bled : Michel a rencontré plusieurs studios d'animation, il voulait percevoir et comprendre comment fonctionnaient ces différentes structures et surtout s'assurer que son univers et sa vision seraient respectés .

Il m'a présenté un projet déjà très avancé, et je suis tombé immédiatement sous le charme d'*Azur et Asmar*. Après quelques discussions, j'ai pu mieux cerner les souhaits de Michel ; il avait besoin de se sentir à l'aise, en confiance, et de travailler dans un seul endroit si possible à Paris pendant toute la production de son film. Ensuite, nous avons estimé le temps de travail nécessaire pour valider la faisabilité du film dans ces conditions.

Avez-vous été surpris que Michel Ocelot choisisse d'utiliser la 3D ?

Jacques Bled : Non, parce que ce n'est qu'un outil. Que Michel utilise le dessin animé, le papier découpé, les silhouettes ou la 3D, le résultat final est une œuvre qui n'appartient qu'à lui, un vrai film d'auteur. Je me souviens que Michel m'avait parlé d'une des raisons techniques qui l'a poussé à s'intéresser à cette technique. Il m'a dit « Quand on dessine une animation et que l'on doit recommencer, il faut tout reprendre à zéro, alors qu'en 3D, on peut intervenir sur ce qui a été fait et corriger. » Il faisait aussi le parallèle entre l'écriture à la machine à écrire, sur papier, et le traitement de texte sur ordinateur, qui offre des possibilités de retouches infinies. Nous avons bâti autour de Michel une équipe de passeurs de technologie composée de graphistes expérimentés dans leur domaine et ayant une grande capacité d'écoute. Notre tâche a été grandement simplifiée par Michel : il avait fait un travail de préparation extrêmement détaillé, avec beaucoup de dessins et un animatique définitif.

Michel nous a transmis son goût de la précision et de la simplicité poétique, qui va à l'opposé de l'utilisation traditionnelle et historique de la 3D, qui a souvent été très démonstrative et spectaculaire. Le travail de Michel allait vers l'épure, vers la simplicité et il était important de lui proposer à la fois des outils et des gens qui puissent lui permettre d'aller dans cette direction. Nous avons donc adapté certains de nos logiciels 3D, et notre département de recherche et de développement a créé des outils d'animation, d'éclairages et de textures spécifiques pour le film.

Comment avez-vous organisé la constitution de l'équipe autour de Michel Ocelot ?

Jacques Bled : L'équipe a été constituée autour de quelques personnes qui étaient responsables d'un domaine précis, qu'il s'agisse de l'animation, du rendu, de l'éclairage, etc... Chacune de ces personnes dialoguait avec Michel et transmettait ses indications au reste de l'équipe. L'animation, par exemple, était divisée en quatre équipes, qui avaient un certain nombre de plans d'animation à fabriquer, et qui étaient placées sous la responsabilité d'un animateur superviseur. C'était une tâche de longue haleine, puisque la production a duré dix-huit mois, ce qui représente 10 000 jours de travail pour une équipe d'une trentaine de personnes. Les collaborateurs de longue date de Michel Ocelot, qui s'occupaient plus

particulièrement de la création des décors, travaillaient aussi au même endroit. Et Michel était là tous les jours.

Quels sont les autres projets d'animation sur lesquels Mac Guff Ligne était intervenu auparavant ?

Jacques Bled : Nous avons réalisé une des premières séries d'animation 3D en 1986-87. Elle s'appelait *La vie des bêtes* et montrait la vision subjective d'une trentaine d'animaux, dans des environnements conçus par Philippe Starck. Ensuite, nous sommes principalement intervenus sur des effets spéciaux, puis nous sommes revenus à l'animation avec Pierre Coffin, sur la série télé *Pat et Stan*, qui en est à sa troisième saison. Nous sommes intervenus aussi sur les animations réalistes des documentaires *L'odyssée de l'espèce* et *L'odyssée de la vie*. Nous développons de nouveaux projets de longs métrages d'animation.

Quelles sont les difficultés propres à la production d'animation 3D ?

Jacques Bled : Sur un long métrage, il faut trouver un mode de fabrication pertinent, autonome et efficace, pour livrer les 1300 plans d'animation dans les délais prévus, en obtenant la qualité souhaitée. L'important, c'est de bien analyser les choses au démarrage. Nous avons accumulé beaucoup d'expérience pendant les vingt dernières années, ce qui nous permet d'apporter des réponses efficaces à ces problèmes. Nous avons eu une équipe formidablement motivée autour du projet, d'abord grâce à Michel, et aussi parce que chacun voulait contribuer à l'aboutissement artistique de son projet. La quasi-totalité de l'équipe avait déjà travaillé avec nous auparavant.

Avez-vous créé de nouvelles méthodes de travail pour le film ?

Jacques Bled : Oui, principalement pour optimiser la rapidité de la fabrication et pour répondre aux demandes spécifiques de Michel dans le domaine des textures de visages, des broderies et des bijoux. Nous avons optimisé l'utilisation de nos logiciels pour leur permettre de s'adapter à sa vision.

Que retenir-vous de cette expérience ?

Jacques Bled : Nous avons appris à travailler avec un grand monsieur. C'est une des plus belles expériences de notre histoire. Nous sommes très fiers du résultat du film, et très heureux de la manière dont les choses se sont passées. Michel nous a appris la simplicité, la précision, le choix du verbe, des choses qui sont récurrentes chez lui, et que nous avons transposé dans notre approche du travail. La synergie du projet va laisser de bonnes traces chez nous. Nous avons aussi eu beaucoup de plaisir à travailler avec Nord Ouest, et de prolonger ainsi une longue relation amicale et professionnelle. C'est une aventure humaine particulièrement enrichissante. Je tiens à souligner le remarquable travail effectué par les équipes de Mac Guff tout au long de ce projet.

ENTRETIEN AVEC ERIC SERRE

ASSISTANT RÉALISATEUR & SUPERVISEUR LAYOUT.

Azur et Asmar n'est pas votre première collaboration avec Michel Ocelot...

Eric Serre : En effet, nous avons déjà travaillé ensemble sur *Kirikou et la sorcière*, dont l'aventure s'est achevée il y a déjà sept ans. Nous avons commencé celle d'*Azur et Asmar* en juin 2001, lorsque Michel nous a contactés, la décoratrice Anne Lise Koehler et moi, pour travailler sur son nouveau film. A cette époque, il n'existait que sous la forme d'un scénario.

Qu'est-ce qui vous a attiré d'emblée dans ce projet ?

Eric Serre : Le thème. En tant que jeune de 30 ans, appartenant à une culture métissée, j'étais content de contribuer à ce message d'espoir et de fraternité. Nous avons fait les premiers dessins en septembre 2001. Quand les attentats du 11 septembre se sont produits, 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 dits « Il faut vraiment faire ce film », car l'importance de ce message de fraternité n'en était que plus grande. Le film est très documenté sur la culture islamique, dont la richesse est méconnue. Ça a été l'occasion de la découvrir vraiment par les livres.

Quels sont les personnages sur lesquels vous êtes personnellement intervenu au début de la préparation ?

Eric Serre : A ce moment-là, c'était la nourrice qui donnait la tétée aux deux enfants. La préparation du film a duré deux ans et demie au cours desquels Michel avait déjà esquissé les personnages principaux. La première équipe réduite était composée de 6 à 8 dessinateurs confirmés, ce qui est très peu pour un film d'animation. J'ai travaillé sur les personnages secondaires : le maître d'équitation, le maître de danse, le précepteur, le cocher, les personnages de foules du maghreb, les méchants, les marchands et les soldats. Mais ma plus grosse charge de travail a consisté à mettre en place le layout des 1 280 plans du film et de superviser l'équipe des dessinateurs. En tout, l'équipe layout a réalisé environ 13 000 dessins préparatoires de décors et de personnages. Le storyboard a été entièrement dessiné par Michel. Anne-Lise, qui est aussi une sculptrice animalière renommée, s'est chargée de dessiner les animaux en plus de son travail de chef déco .



Vous avez dû assimiler le style graphique de Michel, puisque vous collaborez avec lui de longue date...

Eric Serre : Oui, mais tous les personnages étaient validés par lui, comme chaque étape de la fabrication. Son apport est très précieux et assure une grande cohérence artistique. Puisque nous nous connaissions déjà, Michel nous a donné une grande marge de manœuvre dans la création des personnages secondaires. La plus belle des récompenses, c'est de le surprendre en lui proposant une idée, puis de voir qu'il l'intègre au film ! C'est une relation de travail très enrichissante.

Est-ce que le fait de passer à la 3D vous a contraint à changer vos méthodes de travail ?

Eric Serre : Un peu. Mais nous fournissions pourtant le même «matériau de base» aux infographistes que celui que l'on donne aux animateurs 2D : des dessins qui représentent les personnages sous tous les angles. C'est au moment de la transposition en 3D qu'il faut surveiller la manière dont le personnage va être adapté. L'équipe de Mac Guff Ligne est composée de grands professionnels, et nous n'avons pas eu à nous censurer dans la conception des personnages pour leur faciliter la tâche. Le graphisme a été conçu pour simplifier la fabrication 3D et l'animation. Les vêtements, par exemple, sont représentés en aplat, sans ombre et sans plis apparent. De plus, chaque personnage est construit en fonction de son utilisation dans le film afin d'utiliser judicieusement le temps de fabrication. Un personnage principal possède une grande latitude de mouvements, tandis que la « mécanique » d'un figurant est simplifiée.

Quelles sont les scènes qui ont été les plus délicates à préparer et à réaliser ?

L'animation définie par Michel Ocelot est stylisée, différente des standards 3D habituels. Chaque plan nécessite plusieurs retouches pour arriver à l'émotion juste. Le talent et la persévérance des graphistes a permis à l'équipe d'animation de relever ce défi. Comme je le disais auparavant, l'animation des vêtements représente une étape délicate et difficile, car les plis et le poids du tissu sont très difficile à rendre avec un squelette 3D. Pour revenir à votre question, je dirai que bizarrement, ce ne sont pas les scènes d'action qui sont les plus dures à réaliser, parce que les changements de plans très rapides ne laissent que peu de temps pour analyser la composition de l'image. Ce sont surtout les scènes de dialogues, de sentiments humains réalistes qui sont délicates à concevoir. Je pense notamment à la scène de la mère qui accueille Azur dans le jardin de son palais. Là, comme on n'est plus en dessin animé, il arrive que dans l'animation d'un personnage, une bouche ne soit pas aussi jolie qu'elle devrait l'être. C'est à ce moment-là qu'il faut intervenir et corriger. Dans cette scène-là, nous avons en moyenne trois à quatre corrections d'expressions de personnages à réaliser par plan. Il fallait veiller aussi à ce que les positions des mains soient jolies.

Quels sont les éléments subtils du film dont vous êtes le plus fier ?

Eric Serre : J'aime beaucoup la multitude des détails et le raffinement des bijoux. L'esthétique du film fonctionne très bien : elle évoque les «miniatures persanes» du XVème siècle grâce à la technologie de pointe du XXIème siècle ! Mais la grande réussite, c'est que l'on oublie la technique pour entrer dans le récit. On ne joue pas sur «les gros muscles de la 3D» ! C'était le pari du film, qui allait à l'encontre de toutes les habitudes, et ce pari est gagné.

Comment avez-vous géré les déplacements des personnages dans les décors ?

Avez-vous prévu des parties de décors plus épurées, afin qu'ils se détachent mieux en passant devant ?

Eric Serre : Oui. Tous les plans ont été prévus sous forme de dessins, avec des mises en place des dé-

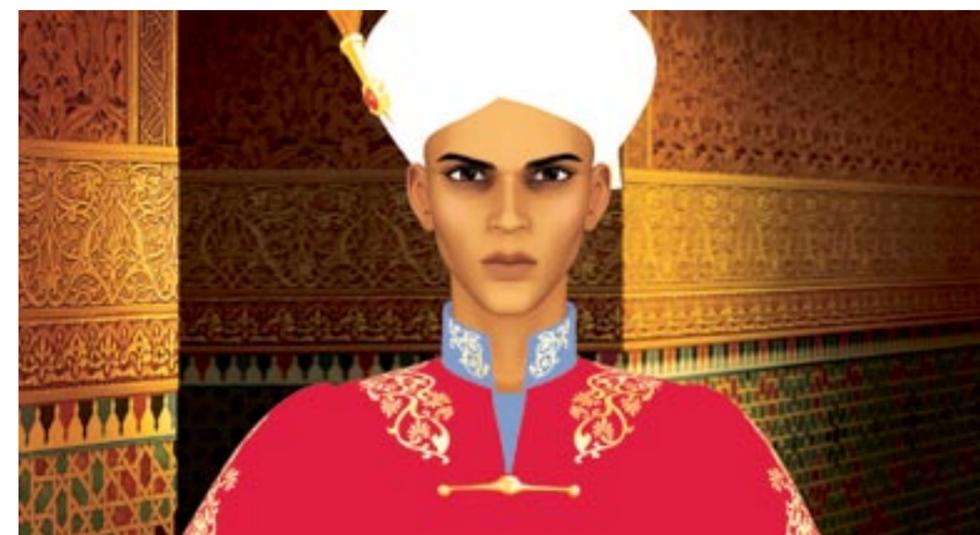
cors, des arbres et des architectures qui tenaient compte des positions des personnages. Nous savions en quel nombre de niveaux différents le décor était conçu, les couleurs, les motifs, etc... On voit très vite à quels endroits il vaut mieux « faire simple » et ne prévoir qu'un mur de torchis et une ombre, par exemple. A l'inverse, les personnages en aplat se détachent très facilement sur un fond très travaillé. Les peintres des miniatures persanes procédaient ainsi. De manière générale, la règle esthétique a été de placer une silhouette claire sur un fond foncé.

Pourriez-vous expliquer en détail comment on réalise le layout d'une scène compliquée ?

Eric Serre : En 3D, le processus de réalisation d'un layout est le même que celui d'un dessin animé. L'animation est préparée sous la forme de quelques poses-clé des personnages, dessinées sur feuilles perforées. On définit aussi la mise en scène, le cadrage du plan et sa durée. Les décors sont dessinés eux aussi sur feuilles perforées. Nous décomposons le décor en plusieurs couches, pour pouvoir simuler des effets de multiplane (plusieurs « profondeurs » d'éléments de décor), de lumière, de déplacement de personnages. Ensuite, la mise en couleur des décors est exécutée sur palette graphique. L'animation 3D se cale sur cette mise en place.

Au final, on réunit le décor final et l'animation pour vérifier que tout fonctionne.

Ce travail a été répété sur chaque plan du film. Pour vous donner un exemple précis, imaginons un travelling latéral dans lequel on voit des palmiers au premier plan, des personnages au second plan, et d'autres palmiers à l'arrière-plan, sur plusieurs niveaux. On trouve la description précise de l'action du plan dans la petite esquisse du storyboard de Michel. On sait comme cela que le personnage marche et que la camera le suit en travelling latéral. Ensuite, j'isole les différents niveaux sur différentes feuilles perforées. Elles sont faites d'un papier blanc très fin. On peut superposer plusieurs feuilles sur une table lumineuse pour voir tous les dessins en transparence. Donc, pour revenir aux éléments du premier plan, chaque élément qui va se déplacer indépendamment des autres pendant le travelling est dessiné sur une feuille séparée. Disons par exemple un niveau de troncs de palmiers, puis un niveau de feuillages, puis d'autres troncs. Ensuite, il y aura une feuille vierge qui représentera le niveau sur lequel les personnages vont se déplacer, puis les différentes feuilles qui correspondent aux arbres de l'arrière-plan.



Comment les décors 2D sont-ils créés ?

Eric Serre : Ils sont d'abord dessinés au trait sur du papier, puis scannés, peints et finalisés sur Photoshop. Nous avons réalisé aussi des accessoires 3D pour figurer les objets que les personnages touchent et prennent en main : des verres, des aliments, des armes. Mais nous leur avons donné un aspect identique à celui des décors 2D peints. C'était très important qu'il n'y ait aucune rupture dans l'environnement visuel du film.

Quels sont les moments forts que vous retiendrez de cette expérience ?

Eric Serre : Je ne me suis jamais lassé du projet pendant les cinq ans qu'a duré cette aventure. Le dernier jour, quand l'équipe s'est dissoute, était un moment très fort, parce que tout le monde est venu nous voir en nous remerciant, en nous disant «Finalement, c'est possible de travailler sur un projet ambitieux, en faisant des choses belles et intelligentes, et dans de bonnes conditions. Et en plus, on s'est amusé.» C'était une belle récompense. Travailler sur *Azur et Asmar* nous donnait l'impression de réaliser une œuvre d'art, comme des rebelles qui échapperaient au système de production habituel, et non sur un film d'animation !

ENTRETIEN AVEC ANNE-LISE LOURDELET-KOEHLER

CRÉATION DES DÉCORS.

Lorsque vous avez lu pour la première fois, le scénario d'Azur et Asmar vous a-t-il tout de suite évoqué des images ?

Anne-Lise Lourdelet-Koehler : Oui. Ce qui m'a plu avant tout, c'est la force du scénario et des idées du film. J'étais d'autant plus ravie que 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. La période du XV^{ème} siècle m'intéresse beaucoup elle aussi. C'est une période de l'histoire de l'art occidental pendant laquelle les artistes se sont distanciés de la religion. Ils se sont mis à observer le monde qui les entourait avec intérêt, et à le représenter. A tous points de vue, la découverte de ce scénario était un bonheur.

Quels sont les premiers éléments du film sur lesquels vous êtes intervenue ?

Anne-Lise Lourdelet-Koehler : Je m'impataientais en attendant que le film débute, et j'ai dit à Michel Ocelot, « Allez, il faut commencer ! Je vais venir travailler chez toi ! ». Et là, j'ai dessiné l'oiseau Saïmourh en m'inspirant de sa représentation sur plusieurs miniatures persanes.

Quelles sont les modifications que vous avez apportées à l'aspect de cet animal mythique ?

Anne-Lise Lourdelet-Koehler : 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 !



Vous avez aussi une activité de sculptrice animalière...

Anne-Lise Lourdelet-Koehler : Oui. Il y a des similitudes entre la sculpture et le cinéma d'animation. Prenons l'exemple d'un oiseau : quand on l'anime, on dessine toutes les attitudes qui composent le mouvement, puis on les montre en succession dans le temps pour créer l'illusion du déplacement. Pour fabriquer une sculpture, on représente un oiseau immobilisé dans une attitude mais autour duquel on peut évoluer. Le regard que l'on porte sur la sculpture permet alors d'imaginer et de ressentir le mouvement. On voit l'oiseau bouger. En sculpture, on bouge dans l'espace et on imagine le temps alors qu'en animation, on bouge dans le temps et on imagine l'espace !

Comment vos sculptures sont-elles réalisées ?

Anne-Lise Lourdelet-Koehler : Principalement en fil de fer et en papier. Ce sont des matériaux qui permettent une grande liberté de fabrication, et donc des innovations dans la manière de représenter les sujets. J'ai développé cette technique en même temps que j'apprenais celle du dessin d'animation.

Quels sont les décors principaux sur lesquels vous êtes intervenue ?

Anne-Lise Lourdelet-Koehler : J'ai d'abord peint la maison de la nourrice et l'intérieur du manoir d'Azur en France, pour définir l'image de la partie française. J'ai également mis en place le décor de la palmeraie au maghreb puis j'ai esquissé les principales ambiances colorées du film. Pendant la phase de mise en couleur des décors, j'ai réparti le travail entre nous en tenant compte des désirs et des talents spécifiques de chacun. Les décorateurs qui m'ont accompagné n'ont pas simplement coloré des images en suivant mes indications. Chacun a apporté au film sa vision singulière, son originalité et la force de ses convictions. C'est un travail d'équipe ! Il a été rendu possible grâce à l'intelligence de Michel qui surveille toutes les étapes de près, sachant exactement ce qu'il veut et où il va. Il dirige avec confiance, en restant ouvert aux commentaires et aux suggestions.

Pouvez-vous nous expliquer le processus de création d'un décor, de A à Z ?

Anne-Lise Lourdelet-Koehler : Chaque décor est un cas particulier. Il m'est arrivé de finaliser des décors qui avaient été esquissés par d'autres dessinateurs, ou de n'en faire que l'ébauche. Certains ont été remaniés plusieurs fois et par plusieurs personnes, chaque étape apportant des améliorations utiles. En règle générale, les décors sont d'abord dessinés au trait, puis scannés. Les couleurs sont ajoutées ensuite, à la palette graphique, avec le logiciel photoshop. J'ai réalisé ce que l'on appelle des « pochades » pour les décors principaux ou pour les plus complexes. Il s'agit d'une mise en couleurs rapide des décors et des personnages. Cette première étape permet de définir les ambiances et d'évaluer les difficultés qui attendent le décorateur couleur. Le décor doit servir le récit et le propos du film, comme un acteur. Il doit être juste, ne pas « en faire trop », ni trop peu ! La couleur et les détails de l'image définissent l'ambiance, le moment où se déroule l'action, l'espace réel ou magique dans lequel elle se situe.

Comment avez-vous transposé les éléments de l'architecture maghrébine en décors dessinés ?

Anne-Lise Lourdelet-Koehler : Nous nous sommes toujours inspirés d'architectures existantes, que nous avons retravaillées. La structure du jardin de Jénane, par exemple, évoque celle des jardins et de la cour de l'Alhambra. Mais la forme des arches et la couleur du toit ne sont pas les mêmes.

Comment avez-vous modifié le « matériau de base », c'est à dire les références puisées dans les miniatures persanes et les photos de bâtiments réels, pour l'adapter au graphisme souhaité par Michel Ocelot ?

Anne-Lise Lourdelet-Koehler : Nous avons essayé d'éviter les perspectives « véristes », proches de la prise de vue réelle, ce qui fait que nous n'utilisons presque jamais de plongées ou de contre-plongées. Ce parti-pris découle de l'écriture de Michel, et de la volonté de servir le récit. Aucun effet n'est jamais gratuit ! L'espace des décors s'appuie sur des lignes fortes de structures verticales et horizontales. Généralement, nous commençons d'abord par créer le grand décor principal de la scène, puis nous recadrons dedans en précisant les détails utiles à la narration.

Que pouvez-vous nous dire sur la création des éléments de décor ?

Anne-Lise Lourdelet-Koehler : Ils ont été réalisés eux aussi avec le plus grand soin. Je me souviens d'une tarte que devait dessiner Juliette Nardin, une des décoratrices. Elle était tellement investie dans son travail qu'elle en a cuisiné une, pour être sûre de la réussir parfaitement. Elle a non seulement fait un beau dessin, mais après, nous avons pu nous régaler en mangeant le modèle ! L'équipe décor de ce film est composée d'individualités fortes, aux talents affirmés. Nous avons tous été séduits par l'histoire que Michel voulait conter. Elle nous a portés. Chacun a travaillé de tout son cœur, en donnant le meilleur de lui-même.



ENTRETIEN AVEC HIAM ABBAS

COMÉDIENNE (VOIX DE JÉNANE) & RÉPÉTITRICE DES COMÉDIENS ARABOPHONES

Comment êtes-vous entrée en contact avec Michel Ocelot ?

Hiam Abbas : C'est Gigi Akoka, la directrice de casting, qui m'a appelée pour me dire que Michel cherchait des voix pour son nouveau projet. Au départ, elle ne m'a pas parlé d'un rôle, mais elle m'a expliqué qu'elle cherchait quelqu'un qui puisse juger si les comédiens pouvaient bien parler l'arabe ou pas. Lors de notre premier entretien, Michel a été assez en retrait, assez distant, ce qui m'a surpris, car dans notre métier de comédien, on a généralement un contact décontracté et familier. Il m'a d'abord demandé d'enregistrer un texte en arabe classique sur un CD, qu'il a fait écouter à des gens de confiance, qui lui ont confirmé que j'étais capable de faire le travail de «coach» que l'on attendait de moi. Quand j'avais lu le scénario, le rôle de Jénane m'avait beaucoup plu. Dès notre première rencontre, j'ai dit à Michel «Je veux le rôle de Jénane !» mais il est resté de marbre ! Il n'a eu aucune réaction. J'ai compris qu'il était hésitant, mais je ne savais pas encore pourquoi. J'ai donc commencé ce travail, qui consistait à rencontrer les comédiens, à tester leur connaissance de l'arabe, afin de savoir si on pouvait aller plus loin avec eux. Dans certains cas, dès le premier contact, il était évident qu'ils n'avaient pas le niveau de maîtrise de la langue qui était nécessaire. Il y avait aussi une partie des comédiens qui pouvaient reproduire les sons de l'arabe classique sans en maîtriser la lecture. J'avais préparé pour eux des textes rédigés en phonétique, pour leur permettre de faire des essais de voix. Beaucoup d'entre eux ont travaillé de leur côté, puis sont revenus faire de nouveaux essais. Nous avons procédé à une seconde sélection, puis réalisé une série d'enregistrements au cours desquels je dialoguais avec les comédiens en lisant les répliques de Jénane. Michel a écouté ces bandes pour choisir les comédiens. A un moment, Gigi m'a dit «Ce serait bien que tu enregistres une bande de la voix de Jénane, pour que Michel puisse se faire une idée». Ce à quoi j'ai répondu «Il m'a déjà entendue dans le rôle sur toutes les bandes du casting ! Il connaît déjà ma voix et doit donc savoir si elle lui plaît ou pas !» Mais je n'avais pas abandonné pour autant l'idée que le rôle serait à moi, un jour !



Vous vous êtes donc retrouvée dans la position frustrante d'aider Michel à trouver des actrices...pour jouer le rôle que vous vouliez interpréter vous-même ?

Hiam Abbas : Oui. Ça a été difficile pour moi, surtout quand nous avons organisé un casting à Tunis, puisque Michel ne trouvait pas son bonheur parmi les comédiennes que nous avions vues en France. Il a fallu faire passer des essais à des comédiennes de théâtre renommées, et quand j'en parlais au téléphone avec Michel, je lui disais «Tu vas voir, au final je vais quand même être la meilleure pour ce rôle !». On en riait ensemble, c'était une boutade. Parmi les seize comédiennes que j'ai rencontrées là-bas, il y en a une qui lui a vraiment plu. Et là, c'est vrai que ça a été dur pour moi. Pendant un moment, il a été question que ce soit elle qui tienne le rôle, mais cela ne s'est pas fait. Je crois que ce qui a «bloqué» Michel en ce qui me concerne, c'est qu'il ne voulait absolument pas voir les gens avant d'entendre leurs voix. Il jugeait sans doute que sa perception de ma voix était faussée parce que nous nous connaissions et que nous avons sympathisé. Un jour, à Paris, alors que je sortais d'un tournage de film, j'ai allumé mon portable et entendu un message qui disait «Hiam, bonjour, c'est Michel. Voulez-vous me faire l'honneur, et le plaisir, d'interpréter le rôle de Jénane ? Au revoir.» J'ai d'abord éclaté de rire, mais ensuite j'ai eu peur d'avoir mal compris. J'ai réécouté le message plusieurs fois de suite, puis j'ai rappelé Michel et je lui ai dit, sur le même ton solennel «Michel, j'ai l'honneur d'accepter votre proposition !».

Comment avez-vous réagi quand vous avez découvert le projet ?

Hiam Abbas : Ma grande fille et moi avons regardé *Kirikou et la sorcière* en boucle, des dizaines et des dizaines de fois. Donc, dès le premier contact à propos de ce projet, je connaissais l'univers de Michel. J'ai adoré l'histoire de *Azur et Asmar*, qui montre de manière universelle comment on peut approcher deux rives. Moi qui vit 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.

*En tant que comédienne, quels sont les moments d'*Azur et Asmar* qui vous ont plus particulièrement marqués ?*

Hiam Abbas : Le moment où le père renvoie Jénane m'a bouleversé. La scène de la reconnaissance avec Azur, qu'elle considère comme son propre fils, est également très émouvante. Et j'adore la fin, qui est belle, ouverte, qui incite les gens à rester eux aussi les yeux et le cœur ouverts. J'aime beaucoup le personnage de Crapoux, qui a tous les préjugés du monde, qui dénigre tout ce qu'il voit dans le pays où il est venu vivre. J'aime l'universalité des personnages, que l'on perçoit avec l'intellect, mais aussi avec les sentiments, grâce aux scènes d'émotion très fortes, qui permettent de s'identifier à eux.

Que pensez-vous du message du film dans le contexte de la France actuelle ?

Hiam Abbas : Il ne pouvait pas tomber mieux. Je n'aime pas les films «à message» lorsqu'ils sont trop militants, mais j'aime les films qui parlent aux êtres humains, à leurs cœurs. Je suis fière de faire partie de cette équipe. J'en plaisantais d'ailleurs avec Michel, il y a peu. Je lui ai dit «Tu crois que c'est ton film, mais non, c'est notre film à tous !». Tout a été fait avec une telle bonne volonté, une telle envie de qualité, une telle envie que le monde bouge, évolue et progresse...

Note de Michel Ocelot : Mais enfin, Hiam, je t'ai dit dès le début : «je ne vous propose pas la voix de Jénane, car je voulais Oum Kalsoum pour ce rôle, et votre voix ne correspond pas». Je te reprochais simplement de ne pas avoir la voix de Oum Kalsoum... D'autre part, si je suis très réservé au début avec

les comédiens auditionnés, c'est que je sais que je vais dire NON à la plupart, ce qui m'est pénible, et je m'applique à ne pas copiner et donner de faux espoirs. Enfin, je t'ai confié le rôle, bien que tu n'aies toujours pas la voix de Oum Kalsoum, parce que tu avais le principal. Je t'ai vue vivre, communiquer avec les gens, te faire aimer par les uns et les autres, comprendre tous les rôles, dont celui d'une femme noble et combattante, et aimant la vie et les gens



ENTRETIEN AVEC GABRIEL YARED

COMPOSITEUR

Comment a débuté votre collaboration avec Michel Ocelot, qui est un réalisateur qui aime le silence ?

Gabriel Yared : Nous nous sommes rencontrés il y a un peu plus d'un an et nous nous sommes immédiatement très bien entendus. Dans la mesure où une image est forte en elle-même, elle n'a pas toujours besoin du soutien de la musique. Je comprends et partage tout à fait le point de vue de Michel. Je suis entré tout de suite dans le vif du sujet, car il fallait composer à l'avance certaines musiques, avant que l'animation ne soit faite. Je pense notamment à la berceuse qui ouvre le film, à la scène où l'on voit quatre musiciennes jouer dans le jardin de Jénane, et enfin à la pavane finale. Comme Michel est très minutieux, il a filmé l'enregistrement avec les musiciens dans le studio pour obtenir les références des gestes qui ont servi à animer les musiciennes du film.

Vous aviez déjà abordé l'orient dans plusieurs films...

Gabriel Yared : Oui, dans les *Mille et une nuits* de Philippe de Broca, et avant cela, en 1982 dans *Hanna K* de Costa Gavras, pour lequel j'avais employé à la fois un orchestre symphonique et des musiciens orientaux. Ensuite, j'ai utilisé un autre mélange sur *Adieu Bonaparte* de Youssef Chahine : des musiciens orientaux, de la scie musicale et un orchestre symphonique. Tout cela vient de ma culture et de mon éducation, puisque je suis né dans un pays de langue arabe, le Liban, et que j'ai fait mes études chez les Jésuites, où j'ai appris le Latin, le français et l'anglais. 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.

Comment avez-vous abordé ce voyage dans un univers de conte de fées ?

Gabriel Yared : Je me suis laissé porter par la lecture du scénario et par les dessins de Michel. Il faut que je lise, puis que je me recueille, que je ferme les yeux, et puis l'inspiration me vient du dedans. C'est difficile d'expliquer comment les choses vous viennent, mais disons que c'est un peu comme un retour à l'enfance, et toutes les compétences que l'on a pu acquérir avec le temps vous aident à vous exprimer musicalement.

Quelles ont été les premières musiques de films d'animation qui vous ont marquées, en tant que spectateur ?

Gabriel Yared : Quand j'étais enfant, je ne connaissais pas bien le cinéma. Ce n'est que plus tard que j'ai eu l'occasion de découvrir les dessins animés d'Hollywood, comme les *Tom et Jerry*, *Bugs Bunny*, etc... Et j'ai trouvé que la musique de ces cartoons était extraordinaire. Un feu d'artifice d'orchestrations, des idées lumineuses, bref, pour moi, c'était le meilleur de la musique illustrative, car elle suivait chaque action, chaque mouvement à l'image.

Comment avez-vous abordé les différentes séquences du film ? Certaines idées musicales vous sont-elles tout de suite venues en tête ?

Gabriel Yared : Oui. La berceuse qui guide le film est une idée qui m'est venue d'un quatrain que Michel avait écrit en Français et qui a été traduit ensuite en Arabe. Ça a donc commencé par la berceuse, puis j'ai pensé à introduire des éléments de cette berceuse dans d'autres moments du film, comme la conclusion. Je réintroduis ce thème en majeur, avec un luth et un petit quatuor, pendant qu'Azur et Asmar dialoguent. Ce sont des choses très fines, que l'oreille ne perçoit pas forcément derrière les paroles.

Michel Ocelot a puisé ses inspirations dans les œuvres des primitifs flamands et dans les miniatures persanes. De votre côté, vous êtes-vous inspiré aussi d'instruments et de musiques traditionnelles pour composer la musique d'Azur et Asmar ?

Gabriel Yared : J'ai entendu des orchestres orientaux pendant toute mon enfance, avec le son des ouds, des kanouns, des violons arabes et des naïs, ces flûtes de roseaux que l'on joue de côté. Tous ces instruments vivent encore dans ma mémoire. Bizarrement, quand j'étais gosse, je détestais la musique orientale, parce que j'aspirais à faire de la composition classique, à étudier l'harmonie. C'est en quittant le Liban que j'ai pu trouver un jour un livre paru en 1932, intitulé «La conférence du Caire», dans lequel tous les modes et les rythmes orientaux ont été retranscrits. Je l'ai donc consulté quand j'ai commencé à travailler sur *Azur et Asmar*, pour m'inspirer des modes orientaux, pour réfléchir aux instruments qu'il fallait utiliser, et à la rythmique. Cette rythmique orientale intervient plus particulièrement sur les scènes de poursuite, avec les marchands d'esclaves et avec les brigands. Elles sont appuyées rythmiquement par un luth, un kanoun et par les percussions orientales.

Qu'est-ce qui vous a intéressé le plus dans cette nouvelle aventure ?

Gabriel Yared : Pour moi, c'est un amusement au vrai sens du mot : je ressens du plaisir à composer. Beaucoup plus que si c'était une fiction avec des acteurs. Et c'est aussi la rencontre avec Michel, qui est farouchement opposé à toute forme de musique traditionnelle dans ses films, et qui a cédé petit à petit à mes propositions, parce que j'ai essayé de le conquérir, de lui faire plaisir.

Michel Ocelot est l'exemple même d'un conteur. Est-ce que vous vous considérez aussi comme un conteur dans votre domaine, et est-ce que cette rencontre de deux conteurs a été enrichissante pour vous ?

Gabriel Yared : Elle a été passionnante. Et j'ai eu la chance que l'on me donne tout le temps dont j'avais besoin pour travailler, ce qui est extrêmement rare. Je ne peux pas me prononcer sur mon travail, mais j'ai écrit plusieurs œuvres pour le ballet, pour Carolyn Carlson et Roland Petit, qui étaient basées sur des contes pour enfants. On a forcément en soi ce don de pouvoir conter. Tous les compositeurs de musique classique sont allés dans ce sens, que ce soit Debussy, qui a écrit *Children's corner* pour sa fille ou Robert Schumann, qui a écrit *Les scènes d'enfants*. Ils se sont tous intéressés aux enfants, qui ont cette formidable capacité de comprendre la musique, toutes les musiques, avant d'avoir été «formatés». Moi aussi, je suis très content de m'adresser aux enfants avec cette musique.

Votre approche consiste à travailler d'abord en toute liberté, en vous dégageant des images, puis à préciser ce que vous avez imaginé, une fois que vous découvrez les séquences...

Gabriel Yared : Absolument. Mais il m'arrive aussi de rejeter ce que j'avais imaginé, lorsque je me rends compte que je n'avais pas bien anticipé l'impression que les images allaient produire sur le spectateur. Pour résumer, j'essaie de creuser, de travailler sans cesse, avant d'être confronté à l'image. Le Lion écarlate est un bon exemple. Il a fallu que je le voie, avec la couleur et l'animation, pour me rendre compte

de la noblesse qui se dégageait de cette image. C'était la même chose pour l'oiseau Saïmourh, ou pour la scène de l'arrivée chez la Fée des Djins, dans ce grand palais. Le storyboard ne me donnait pas toute la mesure de la beauté de ce lieu, toute sa majesté.

Comment avez-vous dialogué avec Michel Ocelot avant l'enregistrement de la musique définitive ?

Gabriel Yared : Je lui envoyais des maquettes très poussées, qui sonnaient presque comme la musique définitive. Je jouais tous les instruments, afin que Michel puisse avoir une idée très précise de la couleur musicale de l'orchestre. Il m'envoyait des emails très positifs, en me demandant des petites modifications de temps en temps. Quand nous nous sommes retrouvés à Lyon, pour enregistrer la musique avec l'orchestre symphonique, il a été conquis.

Quel est votre regard sur le film, maintenant que votre travail est achevé ?

Gabriel Yared : C'est l'un des plus beaux films d'animation que j'ai vu jusqu'à présent. J'ai vu des films Japonais, et de toutes les origines. J'adore *Le Roi et l'oiseau* de Paul Grimault et de Prévert, parce que je trouve qu'il s'en dégage une très belle poésie, qui imprègne les enfants, même quand ils ne comprennent pas tout. C'est la beauté qui peut élever les gens. La beauté dans tout. Dans la couleur, dans le conte lui-même, dans les dessins, les décors, la musique, dans chaque élément. Et je pense que ce film, en plus de divertir, éclairera et élèvera tous les publics, de 7 à 107 ans !

Entretiens réalisés par Pascal Pinteau



LISTE TECHNIQUE

Réalisé par	Michel OCELOT
Produit par	Christophe ROSSIGNON
Producteurs associés	Philip BOËFFARD - Jacques BLED
Productrice exécutive	Eve MACHUEL
Financement international	Daniel MARQUET
Décors	Anne-Lise LOURDELET-KOEHLER
Assistant réalisateur	Eric SERRE
Montage	Michèle PÉJU
Son	Thomas DESJONQUERES - Cyril HOLTZ
Post-production	Julien AZOULAY
Mac Guff :	
Producteur exécutif	Jean Marc BENAMOU
Supervision	Etienne PECHEUX Pierrick BRAULT
Une coproduction entre	NORD-OUEST PRODUCTION - MAC GUFF LIGNE STUDIO O - FRANCE 3 CINEMA - RHÔNE ALPES CINEMA - ARTEMIS PRODUCTIONS - LUCKY RED ZAHORIMEDIA - INTUITIONS FILMS
Avec la participation de	CANAL+ - TPS STAR - CENTRE NATIONAL DE LA CINEMATOGRAPHIE
Avec le soutien de	EURIMAGES - LA REGION ILE DE FRANCE
En association avec	COFIMAGE 16 – COFINOVA 2 – SOFICINEMA

Retrouvez l'univers d'Azur et Asmar à travers 5 livres publiés chez  Nathan. Avec un livre théâtre, deux albums et un roman illustré pour rêver à partir de l'histoire du film ainsi qu'un album documentaire pour découvrir l'âge d'or de la civilisation arabo-musulmane.



Bande originale du film disponible chez **naïve**

L'histoire du film est également disponible dans un coffret CD édition spéciale, pour les enfants à partir de 3 ans

Azur et Asmar est un jeu vidéo mêlant plateforme et énigmes sur PC et PS2. Il s'appuie sur la fabuleuse quête fraternelle qui se trouve au cœur du nouveau film de Michel Ocelot.

Tout au long des 13 niveaux de jeu, le joueur dirige alternativement Azur et Asmar et doit les guider jusqu'à leur but ultime : délivrer la Fée des Djinns.

Sept univers graphiques magiques, dérivés du film, sont traversés et explorés par nos héros (le désert aride, des palais fabuleux, des falaises vertigineuses, des grottes sombres, etc.)

Le jeu vidéo Azur et Asmar est en quelque sorte une quête initiatique pour les jeunes joueurs, qui sublime les valeurs de partage et de courage propre à l'univers merveilleux de Michel Ocelot.

www.azuretasmars-lejeu.com



LISTE ARTISTIQUE

AVEC LES VOIX DE

Cyril MOURALI	AZUR adulte
Karim M'RIBAH	ASMAR adulte
Hiam ABBASS	JENANE
Patrick TIMSIT	CRAPOUX
Fatma BEN KHELL	PRINCESSE CHAMSOUS SABAH
Rayan MAHJOUB	AZUR enfant
Abdelsslem BEN AMAR	ASMAR enfant

Scénario, dialogues et graphisme de

Michel OCELOT

Musique Originale

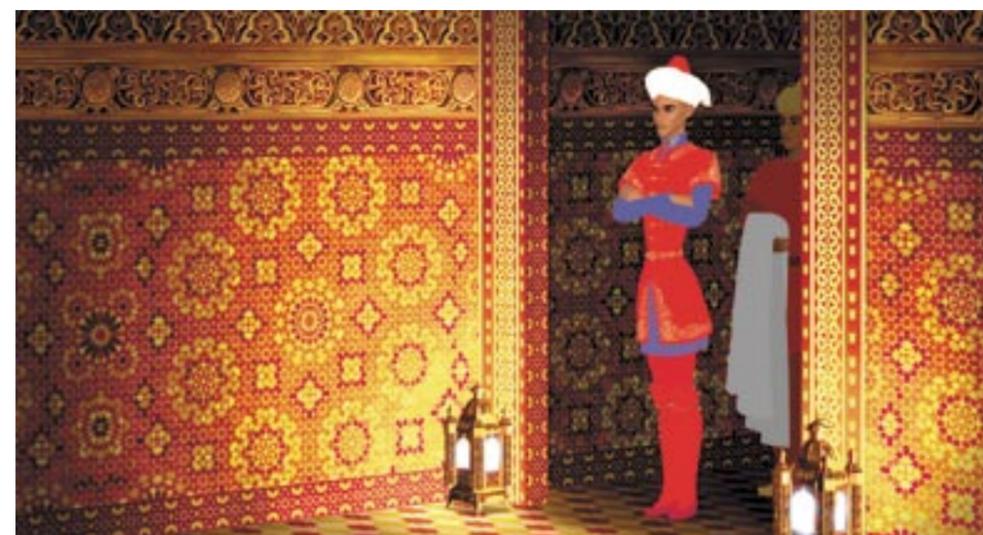
Gabriel YARED

Chanson du générique de fin interprétée par

Souad MASSI

Avec l'aimable autorisation de

AZ, un label Universal Music



FILMOGRAPHIE DE MICHEL OCELOT

AUTEUR, RÉALISATEUR, ANIMATEUR ET GRAPHISTE.

Né sur la côte d'azur, Michel Ocelot a vécu son enfance en Guinée, et son adolescence en Anjou.

Après des études d'art, il s'initie seul, chez lui, au cinéma d'animation, s'essayant à toutes les techniques. Il réalise la série animée *Les Aventures de Gédéon* (1976) d'après Benjamin Rabier puis utilise des personnages et des décors faits de dentelles de papier dans son premier court métrage professionnel, *Les Trois Inventeurs* (1979). Ce travail très original est récompensé par un BAFTA, à Londres. A partir de ce film, Michel Ocelot signe les scénarios et les graphismes de toutes ses créations. Suivent les courts-métrages *Les filles de l'égalité* (1981) qui reçoit le prix Spécial du Jury au Festival d'Albi, *Beyond Oil* (1982) et *La légende du pauvre bossu* (1982 - César du meilleur film d'animation). Michel Ocelot revient à la série télévisée avec *La princesse insensible* (1986) composée de 13 épisodes de 4 min et réalise le court-métrage *Les quatre vœux* (1987). Sa troisième série, *Ciné Si*, (1989 - Huit épisodes de 12 minutes) est animée selon le principe du théâtre d'ombres : il s'agit de silhouettes de papier noir, finement découpées. Plusieurs de ces segments figureront dans *Princes et Princesses* (2000).

Il signe le programme de 26 minutes *Les Contes de la nuit* (1992), constitué de trois histoires, puis se lance dans l'aventure de son premier long métrage. C'est en 1998 que le grand public découvre Michel Ocelot, grâce à l'immense succès public et critique de *Kirikou et la sorcière*. L'engouement pour le film est tel qu'il incite Michel Ocelot à raconter d'autres aventures de son petit héros dans *Kirikou et les bêtes sauvages* (2005) co-réalisé avec Bénédicte Galup, *Azur et Asmar*, préparé avec minutie à partir de 2001, est le projet de toutes les nouveautés : Michel Ocelot collabore avec un producteur de prises de vues réelles (Christophe Rossignon, de Nord Ouest), utilise une nouvelle langue, l'arabe, choisit de mêler 3D et 2D, et réunit son équipe de production et d'animation à Paris, ville dans laquelle il vit. Contrairement à la plupart des autres productions d'animation françaises, *Azur et Asmar* a été entièrement fabriqué à Paris.

Michel Ocelot a également présidé l'ASIFA (Association Internationale du Film d'Animation) de 1994 à 2000.

MICHEL OCELOT

FILMOGRAPHIE

LONGS MÉTRAGES

2006 AZUR ET ASMAR
2005 KIRIKOU ET LES BETES SAUVAGES
2000 PRINCES ET PRINCESSES
1998 KIRIKOU ET LA SORCIERE -
30 prix internationaux

COURTS MÉTRAGES

1987 LES 4 VOEUX
1982 LA LEGENDE DU PAUVRE BOSSU
César
1981 LES FILLES DE L'EGALITE
1979 LES 3 INVENTEURS
BAFTA (British Academy of film and television award), Londres.

SÉRIES TV

1992 LES CONTES DE LA NUIT
1989 CINE SI
1986 LA PRINCESSE INSENSIBLE
1976 GEDEON



GABRIEL YARED

FILMOGRAPHIE SÉLECTIVE

- 2006 BREAKING AND ENTERING de Anthony Minghella
AZUR ET ASMAR de Michel Ocelot
- 2003 RETOUR À COLD MOUNTAIN de Anthony Minghella
- 2002 BON VOYAGE de Jean-Paul Rappeneau
- 2001 LES MARINS PERDUS de Claire Devers
- 1999 LE TALENTUEUX M. RIPLEY de Anthony Minghella
- 1996 LE PATIENT ANGLAIS de Anthony Minghella
Oscar de la meilleure musique dramatique originale
Golden Globe de la meilleure musique originale
- 1991 L'AMANT de Jean-Jacques Annaud
CÉSAR DE LA MEILLEURE MUSIQUE
- 1990 LES MILLE ET UNE NUITS de Philippe de Broca
- 1987 CAMILLE CLAUDEL de Bruno Nuytten
César de la meilleure musique
- 1985 37°2 LE MATIN de Jean-Jacques Beineix
- 1983 HANNA K. de Costa-Gavras
- 1979 SAUVE QUI PEUT (LA VIE) de Jean-Luc Godard

CHRISTOPHE ROSSIGNON

FILMOGRAPHIE

FILMS PRODUITS POUR NORD-OUEST PRODUCTION,
LA SOCIÉTÉ QU'IL A CRÉÉ EN 1999 AVEC PHILIP BOËFFARD

2006 AZUR ET ASMAR de Michel OCELOT
La quinzaine des réalisateurs Cannes 2006

2006 JE VAIS BIEN, NE T'EN FAIS PAS de Philippe LIORET
en salle en France le 6 septembre 2006

2005 JOYEUX NOEL de Christian CARION
nomination Oscar du film étranger
nomination BAFTA du film étranger
nomination Golden Globes du film étranger
6 nominations César
hors compétition Festival de Cannes 2005

2004 L'EQUIPIER de Philippe LIORET

2004 INQUIÈTUDES de Gilles BOURDOS

2003 JEUX D'ENFANTS de Yann SAMUELL

2002 IRREVERSIBLE de Gaspar NOE
en compétition officielle au Festival de Cannes 2002
sélection au Festival de Sundance 2003

2001 UNE HIRONDELLE A FAIT LE PRINTEMPS de Christian CARION

FILMS PRODUITS PAR CHRISTOPHE ROSSIGNON POUR LAZENNEC

2000 A LA VERTICALE DE L'ÉTÉ de Tran Anh Hung
sélection officielle, Un certain regard Cannes 2000

1997 ASSASSIN(S) de Mathieu KASSOVITZ
compétition officielle, Cannes 1997

1995 CYCLO de Tran Anh Hung
Lion D'or, Mostra de Venise 1995

1995 LA HAINE de Mathieu KASSOVITZ
prix de la mise en scène, Cannes 1995
César du meilleur film 1996
meilleur film européen 1996

1993 MÉTISSE de Mathieu KASSOVITZ

1993 L'ODEUR DE LA PAPAYE VERTE de Tran Anh Hung
Caméra d'or, Cannes 1993
César du meilleur premier film 1994
nomination Oscar du film étranger
sélection au Festival de Sundance 1994



