



LUCKY  RED

presenta

# AZUR E ASMAR

un film di  
MICHEL OCELOT

LUCKY  RED

## cast tecnico

**scritto e diretto da  
musica originale  
suono**

**Michel Ocelot  
Gabriel Yared  
Thomas Desjonquieres  
Cyril Holtz**

**produttore**

**Christophe Rossignon  
Nord-Ouest Production (Francia)**

**coproduttori**

**Lucky Red (Italia)  
S2 Internacional (Spagna)  
Intuition Films (Spagna)  
Artemis Productions (Belgio)**

**Con la partecipazione di**

**Mac Guff Ligne  
Studio O  
France 3 Cinéma  
Rhône Alpes Cinéma  
Zahorimedia**

**Canal +  
TPS Star  
Centre National de la  
Cinematographie**

**con il supporto di**

**Eurlimages – La région Ile de France**

**in associazione con**

**Cofimages 16  
Cofnova 2  
Soficinema**

**DURATA:**

**1h35**

## **Il Medioevo**

**Il biondo Azur, dagli occhi celesti, e Asmar dagli occhi e i capelli neri, crescono insieme in Francia.**

**Vivono con il severo padre di Azur e la bambinaia, la tenera madre di Asmar, sino a quando il padre non decide bruscamente di separarli.**

**Azur viene mandato lontano da casa per studiare, Asmar e sua madre vengono scacciati e ripartono per il loro paese.**

## **Gli anni passano**

**Ormai adulto, Azur continua ad essere ossessionato dal ricordo della terra assoluta della sua bambinaia e dalle storie sulla bellissima Fata dei Jinns che è stata imprigionata e che bisogna liberare. Fa vela verso sud attraverso i grandi mari, per scoprire la patria dei suoi sogni e trovare l'amore.**

**Azur viene respinto da tutti quelli che incontra a causa dei suoi occhi celesti, che secondo le credenze del paese 'portano sfortuna', cosicché decide di non aprirli mai più...quello che una volta era un bellissimo bambino vestito d'oro è ridotto a un mendicante cieco, guidato da un compagno di nome Rospù, sgradevole e senza vergogna.**

**Un giorno Azur riesce a ritrovare la sua bambinaia e Asmar, che ormai è diventato adulto. La nutrice è diventata la mercantessa più ricca della città, mentre Asmar è ormai un valoroso cavaliere che però serba rancore per Azur e quando lo riconosce lo respinge.**

**Il viaggio di Azur continua. Poco a poco, passo dopo passo, scoprirà un paese bellissimo e misterioso. Incontrerà un vecchio saggio ebreo e una giovane principessa araba che lo aiuteranno nel suo cammino.**

**Sempre più rivali, Azur e Asmar si mettono in cerca della Fata dei Jinns.**

**Affrontano banditi e mercanti di schiavi, finché un giorno torneranno ad essere fratelli, salvando ognuno la vita dell'altro. Insieme riusciranno ad entrare nella Stanza delle Luci, dove la Fata li attende.**

**Ma chi di loro l'ha liberata?**

**La bambinaia, la principessa, il vecchio saggio e Rospù vengono tutti chiamati a pronunciarsi, ma nessuno riesce a decidere chi tra i due è il vero eroe.**

**Viene convocata la Fata degli Elfi, ma nemmeno la sua opinione si rivela determinante. Trova però che Asmar, dalla pelle scura, sia molto attraente, mentre la Fata dei Jinns prova lo stesso sentimento nei confronti del bell'Azur...**

**Alla fine tutti i personaggi, molto diversi tra loro, danzano insieme armoniosamente, mentre uno sciame di Jinns fa piovere su tutti loro una cascata di stelle d'oro.**

## **DICHIARAZIONE DEL REGISTA**

**Perché realizzare *Azur e Asmar*?**

**Uno dei temi che mi turba profondamente è l'ostilità sistematica e irrazionale tra tutti i tipi di società umane, e le ragioni pretestuose per le quali gli esseri umani si scontrano inutilmente mentre potrebbero convivere serenamente.**

**L'Occidente e gli Stati Islamici sono nemici da sempre. Il destino ha voluto che fossi in grado di interpretare sia il ruolo dell'Occidente sia quello dell'immigrato: da un lato sono francese a tutti gli effetti, dall'altro sono stato un piccolo immigrato – infelice, ostile, testardo – per aver passato l'infanzia in Africa.**

**Il primo tema di *Azur e Asmar* è vivere insieme in armonia.. Per questo utilizzo due linguaggi – francese e arabo – il francese doppiato, quando richiesto, l'arabo che resta sempre tale.**

**Il secondo tema del film è la civiltà medievale islamica: una splendida, compassionevole civiltà aperta. Voglio trasmettere questo insegnamento agli occidentali e agli orientali, in modo che tutti possano usarlo e trarne godimento.**

**Il mio terzo obiettivo è divertire. Creare un grande intrattenimento popolare che dia piacere a tutti e che di meraviglia in meraviglia porti alla serenità e alla riconciliazione.**

***Michel Ocelot***

## **BIOGRAFIA DI MICHEL OCELOT**

Nato sulla Costa Azzurra, Michel Ocelot ha passato l'infanzia in Guinea, l'adolescenza a Anjou, e ora vive a Parigi. Dopo aver studiato arte, ha dedicato tutta la sua carriera al cinema.

Sin dagli inizi, tutti i suoi film si sono basati sulle sceneggiature scritte da lui e sui suoi disegni. Ha diretto diverse serie animate e cortometraggi, opere che hanno contribuito a confermare il suo nome nel circuito dei festival e nei circoli professionali (per sei anni Ocelot è stato Presidente dell'ASIFA, o Association Internationale du Film d'Animation).

Ha ottenuto un ampio consenso di pubblico con il suo primo lungometraggio, *Kirikù e la Strega Karabà*, una magica storia africana.

Il successo internazionale riscosso da questo film ha posto le basi per l'uscita di *Principi e Principesse*, una collezione di storie popolari raccontate attraverso le ombre cinesi.

### **FILMOGRAFIA SELETTIVA**

(AUTORE / ARTISTA GRAFICO / ANIMATORE / REGISTA)

#### **KIRIKÙ E LA STREGA KARABÀ (1998)**

- OLTRE 1 MILIONE E MEZZO DI PRESENZE IN FRANCIA
- OLTRE 850,000 PRESENZE FUORI DALLA FRANCIA
- GRAN PREMIO, FESTIVAL INTERNAZIONALE DEL FILM D'ANIMAZIONE, ANNECY
- PREMIO DELLA GIURIA DEI BAMBINI, FESTIVAL INTERNAZIONALE DEL FILM PER BAMBINI, CHICAGO
- PREMIO SPECIALE DELLA GIURIA, FESTIVAL INTERNAZIONALE DEL FILM PER BAMBINI, MONTREAL
- PREMIO INGLESE PER L'ANIMAZIONE COME MIGLIOR FILM, LONDRA

#### **PRINCIPI E PRINCIPESSA (2000)**

- PREMIO DELLA GIURIA DEI BAMBINI, FESTIVAL INTERNAZIONALE DEL FILM PER BAMBINI, CHICAGO
- PREMIO DELLA GIURIA ADULTI, FESTIVAL INTERNAZIONALE DEL FILM PER BAMBINI, CHICAGO
- PREMIO SPECIALE DELLA GIURIA OCIC, MAR DEL PLATA
- SELEZIONE UFFICIALE: BERLINO 2000 • MONACO 2000 • CANNES JUNIOR 2000 • EDINBURGO 2000 • TORONTO 2000 • PUSAN 2000 • SAO PAULO 2000 • TAIPEI 2000 • FESTIVAL DEL FILM PER BAMBINI DI NEW YORK 2001 • LOS ANGELES 2001 • HONG KONG 2001 • SAN FRANCISCO 2001

#### **KIRIKÙ E LE BESTIE SELVAGGE (2005)**

- CIRCA 2000 PRESENZE IN FRANCIA

# Intervista con Michel Ocelot

## ***Le piacevano i racconti de "Le mille e una notte" da bambino?***

Li conoscevo solo vagamente. Avevo un libro per bambini «Aladino e la Lampada Magica». È solo più tardi che ho letto per intero la traduzione di questa versione, la più conosciuta, quella di Antoine Galland. L'opera ebbe un successo fulmineo nella Francia di Luigi XIV, successo che si diffuse in tutto il mondo grazie a questo adattamento francese, il cui stile raffinato – si trattava di compiacere la corte di Versailles- non riportava la truculenza dell'originale, ma che possedeva un suo charme. L'infatuazione mondiale ha toccato anche il mondo arabo, che non aveva mai preso in considerazione questa raccolta di storie popolari, e che si è messo a scriverne delle versioni originali, posteriori alla pubblicazione di Galland... In seguito ho letto la traduzione moderna di Roger Khawam, che era fedele allo stile originario. Le due versioni mi hanno incantato.

## ***Come le è venuta l'idea di Azur e Asmar?***

Fare un lungometraggio a cartoni animati, significa consacrare sei anni della propria vita ad un soggetto. Bisogna che ne valga la pena. Il soggetto che mi stava più a cuore ? Da un lato, tutte queste persone che si detestano, che si fanno la guerra, dall'altro, gli individui, di entrambe le parti, che non seguono la corrente comune, e che si stimano, si amano al disopra di ogni barriera. È questo che mi tocca più profondamente. All'inizio ho pensato alla Francia e alla Germania, ma se ne è già parlato tanto, e ormai siamo in pace da diverso tempo, e non ho avuto voglia di ricordare questo passato penoso e trascorso. Avevo immaginato di inventare un paese nemico, con una falsa lingua straniera. Inventare un paese nemico, che pessima idea, quello si può trovare, e una lingua vera è molto più interessante ! E ho pensato alla vita quotidiana in Francia e nel mondo. Non si trattava più di parlare di una guerra dichiarata, ma di un'animosità ordinaria, tra cittadini originari e cittadini recenti, e, spingersi oltre, ma parallelamente, tra occidente e medio oriente. Avevo trovato il mio soggetto ! Una realtà bruciante, da trattare come fosse una fiaba meravigliosa. Osservo, con tristezza e con irritazione la falsa armonia generale, così artificiale. Conosco l'argomento, anche io sono stato stupidamente ostile, invece di essere felice : in effetti, dopo un'infanzia africana in una piccola cittadina, in una piccola scuola, mi sono ritrovato in una grande città, in un liceo che sembrava un formicaio, sotto un cielo grigio. Non conoscevo le regole, spesso venivo punito, sebbene fossi il più innocente di tutto il circondario.

## ***Per quale motivo veniva punito?***

L'ho dimenticato! Ricordo qualche punizione per essere stato insolente. Probabilmente davo delle risposte nude e crude, senza aggiungervi la salsa che ci si aspettava che vi mettessi. Ho quindi rifiutato Angers e la sua lingua per dieci anni, dicendomi che altrove era meglio. Era falso. Era vero che Angers era grigia e umida in confronto a ciò che avevo conosciuto ! Ma è anche un universo ricco e bello, che teneva bene il paragone con ciò che avevo vissuto, e che

avrebbe dovuto rendermi felice e appassionarmi. Me ne sono reso conto solo dopo una vita intera.

Nel film, ovviamente, sono l'eroe bello, puro, magnifico, dagli occhi azzurri e trasparenti, ma sono anche Raspù, che fa tutto di mal grado e sputa su quello che è, a tutti gli effetti, il suo paese.

***Dunque è questa idea che l'ha portata a sviluppare l'universo estetico del film, e non il contrario...***

Sì, sono partito da un desiderio morale e moderno. Le immagini di altri tempi, il Magreb e la civiltà musulmana sono arrivati dopo. Ma ero consapevole da lungo tempo dell'interesse della brillante civiltà islamica del medio evo, su un territorio immenso. In quanto francese, ho pensato che dovevo parlare prima di tutto del Magreb. Questo occupa infatti la maggior parte delle scenografie e dei costumi, ma ho giocato anche con tutti i tipi di elementi che mi piacevano, dall'Andalusia alla Turchia, senza dimenticare una piccola sosta in Persia.

***Prima di tornare su queste ispirazioni, vorrei domandarle di parlare in maniera dettagliata delle diverse fasi del lavoro di sei anni di cui mi ha parlato...***

Prima di tutto viene il concepimento : trovare il soggetto e scriverlo. Una volta individuato un desiderio preciso, le cose vanno velocemente. Per Azur e Asmar, nel momento stesso in cui ho definito le relazioni franco-magrebine, ho pensato a dei fratelli di latte, con delle posizioni molto spiccate – uno ricco, uno povero – poi ho immaginato di cambiare i loro ruoli nel corso della storia. Ho scritto la prima stesura della sceneggiatura in due settimane. Successivamente, bisogna dedicarsi ad un enorme lavoro di documentazione e disegno. C'erano un centinaio di personaggi ben visibili, duecento comparse da stabilire. Disegno i modelli principali dell'animazione, ossia ogni personaggio di faccia, profilo, a tre quarti di schiena, di schiena, più qualche espressione e atteggiamento principale. Per i personaggi secondari, mi faccio aiutare. Ci impegniamo ad essere precisi, storicamente, geograficamente. Cosa che non impedisce peraltro di prendersi delle libertà, anche perché non ci sono immagini del Magreb tra il periodo antico e il XVI secolo, per proibizioni religiose. Parallelamente, elaboro tutto il film sotto forma di cartone animato, uno storyboard, o sceneggiatura in immagini, che stabilisce tutto ciò che succederà sullo schermo. Per questo mi ci è voluto un anno. Nel corso di questa fase, non appena possibile, invito dei collaboratori a partecipare alla messa in opera dell'animazione. Le 1300 scene del film sono state definite ognuna in un dossier differente in cui si trovano l'inquadratura, le principali posizioni dei personaggi nella scena, l'abbozzo della scenografia, l'indicazione dei dialoghi e dei movimenti di macchina. Questo lavoro, con una equipe ridotta, è durato due anni. Poi vengono la creazione delle scenografie, poi la messa in forma numerica dei personaggi, e l'animazione propriamente detta, che hanno richiesto un anno e mezzo. Si finisce con la post produzione, qualche mese...

***Torniamo alla trama : trae ispirazione da alcune favole quando fa intervenire dei personaggi come la fata del Jinns, il Leone scarlatto o l'uccello gigante, che mi ha fatto pensare all'uccello rocchia del viaggio di Sinbad ?***

***Azur e Asmar*** non trae spunto da alcuna favola. La fata dei Jinns è di mia invenzione, e anche il Leone scarlatta dalle unghie blu. Per i Jinns, la mia parte di invenzione è consistita nel dargli una figurazione precisa, in quanto non appaiono nelle immagini tradizionali. Il Saïmourh è un uccello mitico dei racconti persiani. Può avere altri nomi, come l'uccello roccia. Il tema dell'uccello enorme, che può trasportare le persone, ma anche mangiarle, appare spesso nelle favole. Quello che mostriamo noi viene direttamente dalle miniature persiane. È stato messo a punto da Anne-Lise Koehler, la grande artista che ha diretto le scenografie. L'altra persona che è stata presente sin dall'inizio, per assistermi sui personaggi e i layout, è Eric Serre. È diventato il mio aiuto regista, e lavorare con lui è una gioia. Queste due persone eccezionali avevano già avuto un ruolo determinante nella riuscita di Kirikù e la Strega Karabà.

***Come ha fatto a procurarsi la documentazione sull'architettura, le piante e la cultura del Magreb, che le sono servite per creare la maggior parte delle ambientazioni del film ?***

Libri, libri e ancora libri ! Mi piace. Provo un piacere puro nell'immergermi in bei libri di immagini, anche senza l'alibi della professione. Ma internet ormai è un'altra fonte preziosa.

***Si è ispirato anche ad alcuni monumenti per creare le scenografie ?***

Sì, mi servo delle grandi moschee di Istanbul per il finale. La loro architettura d'altronde si ispira a Santa Sofia, luogo di culto cristiano, tutto torna, e si accorda con il messaggio del film. Si riconosceranno anche dei monumenti dell'Andalusia, dei paesi del Magreb, elementi appartenenti a tutta la costa sud e del mediterraneo. Volevo che ci si rendesse conto che le scenografie erano state create partendo da elementi reali. Volevo dire alla gente : «Questi luoghi meravigliosi esistono : andate a vederli !».

***Per l'appunto, è andato a vederli lei stesso ?***

Non sono mai stato in Andalusia e lo rimpiango ! Ma sono andato appositamente nei tre paesi del Magreb prima di mettere a punto la storia.

***E' andato con un blocco per gli schizzi in mano ?***

Sì, ma soprattutto con una macchina fotografica ! E in effetti ho trovato delle idee sul posto, alcune volte sbagliandomi. In particolar modo ho fotografato i fichi d'India da tutti gli angoli, dicendomi che erano magnifici e che sarebbero stati un comodissimo sfondo per la scenografia. Ma poi ho scoperto che queste piante sono di origine americana, e che erano sconosciute al nostro vecchio mondo nel medio evo ! ho quindi dovuto togliere con rammarico tutti i fichi d'India che avevo già immaginato nella scenografia ! Ho anche preso in considerazione i costumi di tutto il medio oriente.

***A proposito, come ha fatto a trovare delle fonti iconografiche, visto che questa regione ha rispettato il divieto tradizionale di rappresentare la creature di Dio ?***

In effetti, non si dispone di alcun documento magrebino-andaluso, a parte alcune eccezioni che si contano sulla punta delle dita. Vi si ritraggono dei sultani vestiti con il costume tradizionale conosciuto, burnus e turbante. Sembra che nulla sia cambiato. Gli abiti tradizionali femminili di oggi evocano

ancora quelli dei tempi dei romani : sono dei tessuti drappeggiati e fermati con delle fibule. Ho utilizzato questi indumenti, con un abbondanza di ornamenti berberi. I costumi dei due eroi, al contrario, dovevano avere un aspetto fiabesco. Li ho presi nella civiltà persiana, più precisamente dal XVI secolo (Damasco, Bagdad, l'Iran, avevano continuato l'arte delle immagini). È un imbroglio rispetto all'epoca, poiché la storia si svolge nel medio evo. L'imbroglio rispetto al luogo è minore, lo giustifico con la potenza di Jénane, diventata una grande commerciante. Le sue navi e le sue carovane percorrono in lungo e in largo una parte del globo, e può offrire a suo figlio l'ultima moda d'Ispahan. La cosa più importante, è che sia bello !

È questo è quanto concerne l'oriente. In altri momenti mi sono servito delle grandi fonti grafiche europee : quelli che per assurdità vengono detti « primitivi » fiamminghi. Non ci sono persone meno primitive di questi ipercivilizzati e dall'abilità diabolica. Van Eyck (l'Agnello Mistico) appare accanto a Jean Fouquet e ai Fratelli di Limburgo (le Ricchissime Ore del Duca di Berry). Cambiando totalmente epoca, ho preso in prestito dei procedimenti grafici dai cartellonisti tra le due guerre, che apprezzo molto.

***Ha deciso subito di non sottotitolare i passaggi del film in arabo, per mettere gli spettatori nella stessa situazione del suo eroe ?***

Ho pensato sin dall'inizio all'ostacolo delle lingue, perché volevo mostrare la condizione dell'emigrato, per cui la barriera della lingua è una delle maggiori difficoltà. Così, in alcuni passaggi, cerco di non far capire, affinché ci si senta un po' spersi. Ma la maggior parte delle volte, alterno le due lingue nel dialogo, e una risposta ci informa senza equivoci sulla domanda. Trovo anche che questa assenza dei sottotitoli sia un'eleganza...Ed è anche un regalo che faccio ai bambini, ascoltare lingue diverse. Penso che sia un avvenimento sonoro seducente.

***Scrivendo una storia sul rispetto dell'altro, sulla scoperta di altre culture, sui pregiudizi, si preoccupa di raccontare una'avventura utile ?***

Sì. Cerco di fare del bene alla gente con questo film, di distendere le due comunità. Presento delle belle persone degne, e spero di dare della dignità alla gente. Se la gente si sentisse sicura di sé, nobile, non avrebbe bisogno di annullare tutto ciò che la circonda.

***Pensa che le favole riuscite possano essere raccontate a dagli spettatori adulti sollecitandone il senso della meraviglia, e a dei bambini al quali si parla delle cose importanti della vita ?***

Fa una domanda conoscendo già la risposta ! Mi è stato chiesto spesso come facevo i film per i bambini. Il mio segreto, è che non faccio mai film per bambini, poiché i bambini non sanno che farsene dei film pensati unicamente per loro ! I bambini hanno bisogno di imparare il mondo, di scoprire cose nuove. Non hanno bisogno di restare in un territorio conosciuto, né di una comprensione immediata. I miei film sono fatti per tutta la famiglia e sono felicissimo di riunire

tutti, ci sono alcune cose che non dico crudamente perché ci sono dei bambini tra il pubblico, ma dico tutto. Non potrei fare un film che non interessi anche me, oggi come oggi. Sono il mio primo spettatore, adulto e bambino, perché posseggo in me tutte le età !

***Spesso presenta di profilo le piante che hanno una struttura geometrica, ama questa disposizione che evoca le tavole botaniche ?***

Ci siamo concentrati ad essere semplici ed esatti. Abbiamo scelto il punto di vista più eloquente, sia che si trattasse di fiori che di persone. Se voglio mostrare uno schermidore, lo mostro di profilo, è bello e di comprensione immediata. Di faccia, le braccia e le spalle spariscono. La leggibilità ed una certa precisione fanno parte del godimento. Abbiamo stilizzato liberamente i fiori, ma i botanici e coloro che hanno fatto la siesta nell'erba li riconosceranno.

***Le architetture orientali, con i loro mosaici, le loro vetrate, le loro arcate, fanno un uso sorprendente della ripetizione del motivi, della simmetria. Anche lei utilizza la simmetria in alcune scene del film, come quella che si svolge nel cortile del palazzo della madre, o quella iniziale, quando la nutrice tiene Azur e Asmar sulle sue ginocchia...***

La simmetria all'inizio del film è necessaria, perché i due bambini sono uguali. Bisogna assolutamente che siano trattati allo stesso modo. La nutrice lo sa bene e lo vede : se una fetta della torta misura un millimetro più dell'altra, si protesta energicamente ! Ma è vero anche che mi piace la simmetria, un certo equilibrio, una certa armonia.

***Come è iniziata la collaborazione con Nord-Ouest su questo progetto ?***

Ho sperimentato nuovi stili con questo film. Una nuova tecnica, una nuova lingua, una nuova storia attuale, e una nuova produzione, con un produttore di film di fiction. Dopo varie esitazioni, ho proposto questo film a Christophe Rossignon, del quale avevo apprezzato diverse produzioni. Mi era stato raccomandato in particolar modo da Jacques Bled, uno degli incontri providenziali di questa opera : è a capo di Mac Guff Ligne, l'impresa esemplare di animazione numerica che avevo scelto, e dove ho trovato tutte le soddisfazioni. Pensavo quindi di poter comunicare bene con quest'uomo di cinema. L'intesa con Christophe Rossignon ha superato le mie speranze, un uomo tutto d'un pezzo, generoso, appassionato, circondato da collaboratori senza pari.

***Mi può parlare della scelta degli attori che hanno dato voce ai suoi personaggi ?***

Avevo una direttrice di distribuzione che sapeva dove trovare le personalità, un'assistente per la parte in lingua araba, l'attrice Hiam Abbas (che ha poi fornito la sua persona e la sua voce al personaggio fondamentale della nutrice), e un numero impressionante di attori, con tutto il tempo che ci serviva. Avevo dato come indicazione « Non cerchiamo delle star, cerchiamo le voci che corrispondono alla storia ». Quando si trattava di sconosciuti, non lo sapevo,

perché facevo la prima selezione alla cieca, per mezzo di una registrazione, per non farmi influenzare da altro che dalla voce, il solo elemento che avrei utilizzato. Così ho scelto Patrick Timsit senza sapere il suo nome. Ho selezionato tre persone per ogni ruolo importante, poi ho incontrato le persone per lavorare con loro, e scegliere.

***Come ha collaborato con Gabriel Yared ? Come avete deciso i passaggi in cui sentiva che la presenza della musica era necessaria ?***

Ho subito pensato a Gabriel Yared, un grande musicista di cinema, e un grande musicista tout court. Possiede il profilo ideale, perché appartiene alle due coste del mediterraneo. Francia e Libano. Gli ho proposto il film, ha accettato subito, perché penso che la storia gli abbia parlato. Oltre al talento che conoscevo, ho scoperto un uomo di qualità, al di là della musica, con il quale lavorare è un privilegio. Avevo selezionato le scene in cui mi sembrava che la musica si imponesse, lui era d'accordo. Ha aggiunto qualche passaggio che gli era venuto naturale. Quando le musiche di Gabriel sono arrivate sulle mie immagini, è stato un miracolo : tutto corrispondeva, con l'aggiunta di una forza che in precedenza non c'era. Per esempio, la scena del Leone scarlatto, all'inizio, non era che una peripezia nel cammino degli eroi, ma la musica le dà un valore ed una dignità che mi toccano profondamente. Invece, quando il dialogo possiede un'importanza particolare, è preferibile il silenzio. Sento due cose nella musica che Gabriel ha scritto per la mia fiaba : si viene trasportati irresistibilmente da una musica popolare composta da un professionista che conosce tutti i processi di un grande spettacolo, e contemporaneamente si viene toccati dalla delicatezza di sentimento di un artista dotato e sincero.

***Ogni film è una nuova avventura. Cosa ha imparato nel corso di questa avventura?***

L'animazione « francese » è la terza al mondo in quantità, ma viene fatta fuori dalla Francia, perché il mercato è migliore. Ma se si conta veramente tutto, tutto, la differenza è così importante ? Quante spese aggiuntive, quanti giri e rivolta, quanta energia sprecata ai quattro angoli del mondo ! E quanto è stupido avere tanti talenti, giovani e vecchi, nel paese, e non farli lavorare ! E finanziariamente, non è vantaggioso avere un prodotto di qualità da vendere ? Perché con Azur e Asmar ho conseguito una qualità formale che non avrei potuto ottenere diversamente. Ci siamo riusciti : ho girato TUTTO il film nella città in cui vivo. TUTTI i tecnici della troupe erano insieme, si capivano, si comprendevano e si sono dati a questa creazione, dall'inizio alla fine. Il film è stato consegnato alla data prevista, in completa armonia.

Forse sullo schermo si coglie tutto ciò...

# Intervista con Christophe Rossignon

*Produttore, cofondatore di Nord-Ouest con Philip Boëffard*

***È stato sorpreso dal passo di Michel Ocelot, quando ha saputo che voleva lavorare con un produttore di film non di animazione per Azur e Asmar ?***

Sì, molto sorpreso! Tutto è cominciato con un semplice colpo di telefono. Si è presentato e mi ha detto. «Mi piacerebbe che lei producesse il mio prossimo film». Un po' sorpreso, gli ho detto stupidamente «Ma perché io? Non sono un produttore di cartoni animati!». Mi ha risposto «Vorrei lavorare con un produttore di fiction ed ho scelto lei». In quel momento ho avuto la sensazione di essere stato colpito dalla luce divina! Ero l'eletto! Avevo visto almeno trenta volte Kiriku in dvd con i miei figli, quindi conoscevo bene il lavoro di Michel. In effetti è stato il mio amico Jacques Bled, della MacGuff Ligne, che gli aveva caldamente consigliato di chiamarmi. Inoltre, è lui che in seguito ha seguito tutta la fabbricazione del film in 3d alla MacGuff. Gli devo molto!

***Come ha reagito scoprendo la storia del film ?***

L'ho trovata formidabile, e mi sono reso conto che Michel aveva fatto già un lavoro enorme a monte, a casa sua, prima da solo, poi con un'equipe ridotta. Quando ho visto il suo storyboard, ho detto subito di sì. Ero entusiasta di lavorare con colui che considero come il vero padre dell'animazione francese, senza nulla togliere ai nonni come Paul Grimault. È dopo Kirikou che sono arrivati Appuntamento a Belleville, *La profezia delle ranocchie*, e ultimamente Renaissance. È Michel che ha aperto definitivamente alla grande le porte per tutta una generazione futura.

***Quali sono i suoi gusti personali nel campo del film d'animazione ?***

In genere, ho dei gusti piuttosto eclettici: sono capace di vedere dei film d'autore molto spinosi, ma anche delle commedie, dei buoni film americani. Facevo parte di quegli spettatori adulti che andavano a vedere i film d'animazione anche prima di avere dei figli. Mi piacciono alcuni Disney e le produzioni Pixar come Toy Story. Mi piacciono sia Il re e l'Uccellino che il primo Shrek, o l'insolenza *La profezia delle ranocchie*. I Tex Avery mi hanno segnato tantissimo tempo fa. Quando ero piccolo, adoravo i Bugs Bunny che vedevo in bianco e nero in televisione.

***Michel Ocelot come le ha descritto la propria visione artistica di Azur e Asmar ?***

Molto pacatamente, molto semplicemente, con la scelta delle parole giuste per ogni momento. Mi ha dato anche delle spiegazioni molto personali e molto sofisticate, sull'oriente, sull'occidente. Le ho ascoltate con interesse perché mi hanno nutrito e mi hanno permesso di poter difendere il progetto nel modo più efficace durante il periodo in cui si montava la parte finanziaria. Ma Michel ha saputo utilizzare queste ispirazioni molto ricche per concepire una trama accessibile sia ai bambini che agli adulti. Possiede questo raro talento perché

ha sempre dentro di sé questa capacità di meravigliarsi, questa passione per le favole, e per ciò che fa sognare.

***Diceva che è dovuto andare a difendere il progetto, eppure si è portati a pensare che il successo di Kiriku avrebbe dovuto consentire di non incontrare quasi nessun ostacolo...***

No, non è così semplice ! Dieci milioni di euro non si trovano così facilmente. I film di animazione francese quando vengono venduti alla televisione hanno un prezzo più contenuto rispetto ai film normali. Abbiamo dovuto creare delle coproduzioni internazionali, attraverso la prevendita in vari paesi. È stato Daniel Marquet ad aiutarmi come aveva fatto con Joyeux Noël, trovando dei finanziamenti consistenti come quelli che mi hanno concesso Diaphana (per le sale e il video in Francia) e Wild Bunch (per l'internazionale). Alcuni dei nostri interlocutori erano sorpresi di sapere che Michel si sarebbe dedicato al 3D. Si chiedevano come avrebbe utilizzato questo nuovo mezzo, se non si sarebbe persa una parte della sua anima. Questo era qualcosa che turbava più che rassicurare, ma Michel è un vero artista. Ha saputo servirsi a meraviglia di questa tecnica. Ha saputo creare uno stile particolare con il 3D che appartiene solo a lui, e che funziona sin dalle prime immagini.

***Questa esperienza le ha permesso sicuramente di imparare molte cose...***

Ho imparato a funzionare in maniera diversa, a ragionare diversamente sui tempi, i ritardi della realizzazione. In realtà tutto è andato bene perché ho avuto un aiuto permanente in seno alla Nord-Ouest, grazie al mio socio Philip Boëffard per il finanziamento, ma anche grazie a Eve Machuel, la mia produttrice esecutiva, che è stata una presenza costante, uno sguardo, un'interlocutrice per Michel. Trovava sempre il tempo per mobilitarmi per tutte le fasi importanti, nonostante stessi producendo diverse fiction contemporaneamente. Per tornare a quello che ho imparato, ho dovuto accettare il fatto che l'animazione non consente alcuna improvvisazione. La minima modifica costa una fortuna. Diverse volte ho detto a Michel « Se hai un dubbio su quella scena del film, basterà rifarlo. » In quel momento, tutti si giravano verso di me, con aria sbalordita, mentre Michel faceva un gran sorriso ! Non mi rendevo conto delle conseguenze finanziarie di una frase del genere ! Alla fine, abbiamo trovato una soluzione a tutti i problemi che sono intervenuti : artistici, umani, finanziari... Ed è questo che conta.

***Quali sono le gioie che le ha regalato questo progetto, a livello personale ?***

La possibilità di condividere finalmente un film con i miei tre bambini, di mostrare loro come è stato creato, di fargli visionare delle scene. È una cosa che mi fa sentire molto orgoglioso e mi ha dato una grande gioia. Mio figlio di due anni, mia figlia di sei e il primogenito di nove hanno già visto il film. Il piccolo mi parla continuamente dei personaggi. Mia figlia ha cominciato una corrispondenza molto fitta con Michel Ocelot. Gli ha scritto. Lui le risponde e le

**fa dei disegni, che lei colora e gli rispedisce. Ho avuto la fortuna sino ad ora di avere qualcosa di molto personale che mi lega ai film che produco.**

***Com'è andata la collaborazione con Michel Ocelot ?***

**Molto bene. Come tutti i veri autori, può accadere che si dimostri testardo come un mulo, e di non ascoltare che se stesso, ma è il segno che contraddistingue chi sa esattamente ciò che vuole ! Un grande realizzatore non può stare ad ascoltare continuamente cosa hanno da dire Pierre, Paul o Jacques. Non può scendere continuamente a compromessi. Ma la nostra collaborazione è stato un momento privilegiato ed un piacere immenso. Michel ama conseguire la purezza del suono e dell'immagine, e mi è piaciuto sostenerlo in questo percorso così personale. Sono felicissimo di questo film e felicissimo della mia relazione con lui. Ho incontrato un grande uomo.**

# Intervista con Jacques Bled

*Presidente-direttore generale di Mac Guff Ligne*

## ***Come si è svolto il primo contatto con Michel Ocelot?***

Michel ha incontrato diversi studios d'animazione, voleva vedere e capire come funzionano queste strutture e soprattutto assicurarsi che il suo universo e la sua visione venissero rispettati.

Mi ha presentato un progetto in fase già molto avanzata, e mi sono subito fatto conquistare dal fascino di *Azur e Asmar*. Dopo qualche discussione, ho potuto comprendere meglio i desideri di Michel ; aveva bisogno di sentirsi a suo agio, fiducioso, e di lavorare in un posto solo, possibilmente a Parigi, per tutta la durata della produzione del suo film. In seguito, abbiamo fatto una stima del tempo necessario per convalidare la fattibilità del film a queste condizioni.

## ***È stato sorpreso dal fatto che Michel Ocelot abbia scelto il 3D ?***

No, perché non è che un mezzo. Che Michel utilizzi il disegno animato, i ritagli di carta, le silhouette o il 3D, il risultato finale è un'opera che appartiene solo a lui, un vero film d'autore. Ricordo che Michel mi aveva parlato di una delle ragioni tecniche che lo ha spinto ad interessarsi a questa tecnica. Mi ha detto « Quando si disegna un'animazione e si deve ricominciare, bisogna ripartire da zero, mentre con il 3D, si può intervenire su ciò che è stato fatto e correggerlo. » Faceva anche un parallelismo tra la scrittura a macchina, su carta e il trattamento del testo sul computer, che offre infinite possibilità di essere ritoccato. Abbiamo costruito attorno a Michel un'équipe di passatori di tecnologia composta da grafici con grande esperienza nel loro campo e con una grande capacità di ascoltare. Il nostro compito è stato reso ancora più semplice da Michel : aveva fatto un lavoro di preparazione molto dettagliato, con molti disegni e un'animazione definitiva.

Michel ci ha trasmesso il gusto per la precisione e la semplicità poetica che si trova all'estremo opposto dell'uso storico e tradizionale del 3D, spesso molto dimostrativo e spettacolare. Il lavoro di Michel mirava alla purezza, la semplicità ed era molto importante proporgli di volta in volta dei mezzi e delle persone in grado di consentirgli di andare in quella direzione. Abbiamo quindi adattato alcuni dei nostri software 3D, e il nostro dipartimento di ricerca e sviluppo ha creato dei mezzi d'animazione, di illuminazione e delle strutture specifiche per il film.

## ***Come ha costruito l'équipe che affiancava Michel Ocelot ?***

L'équipe era costituita da persone responsabili di un campo ben preciso, che fosse l'animazione, la resa, l'illuminazione ecc... Ognuna di queste persone parlava con Michel e trasmetteva le sue indicazioni al resto della troupe. L'animazione, per esempio, era divisa in quattro équipe, che avevano un certo numero di scene di animazione da fabbricare, sotto la responsabilità di un animatore supervisore. Era un compito difficile, perché la produzione è durata

diciotto mesi, cosa che sta a significare 10 000 giorni di lavoro per un'equipe di trenta persone. I collaboratori di vecchia data di Michel Ocelot, che si occupavano in maniera più particolareggiata della creazione delle scenografie, lavoravano anch'essi nello stesso posto, e Michel era lì tutti i giorni.

***Quali sono gli altri progetti di animazione ai quali Mac Guff Ligne aveva lavorato in precedenza ?***

Abbiamo realizzato una delle prime serie di animazione in 3D nel 1986-87. Si chiamava *La vie des bêtes* e mostrava la visione soggettiva di una trentina di animali, in ambientazioni create da Philippe Starck. In seguito, abbiamo lavorato per lo più sugli effetti speciali, poi siamo tornati all'animazione con Pierre Coffin, con la serie televisiva *Pat et Stan*, che è alla sua terza stagione. Abbiamo lavorato anche alle animazioni realistiche dei documentari *L'odyssée de l'espèce* e *L'odyssée de la vie*. Stiamo sviluppando dei nuovi progetti per lungometraggi di animazione.

***Quali sono le difficoltà proprie alla produzione dell'animazione in 3D ?***

Con un lungometraggio bisogna trovare una modalità di fabbricazione pertinente, autonoma ed efficace per far entrare le 1300 inquadrature d'animazione nei termini previsti, ottenendo la qualità desiderata. L'importante è analizzare bene le cose alla partenza. Abbiamo fatto molta esperienza negli ultimi 20 anni, cosa che ci consente di dare riposte efficaci a questi problemi. Abbiamo avuto un'equipe fortemente motivata che ha lavorato al progetto, prima di tutto grazie a Michel, e anche perché tutti volevano contribuire alla conclusione artistica del suo progetto, quasi tutti i componenti dell'equipe avevano già lavorato con noi in precedenza.

***Avete creato dei nuovi metodi di lavoro per il film ?***

Sì, principalmente per ottimizzare la rapidità della produzione e per rispondere alle domande specifiche di Michel per quanto concerne la costruzione dei volti, degli ornamenti e dei gioielli. Abbiamo ottimizzato l'uso dei nostri software per consentire loro di adattarsi alla sua visione.

***Cosa le resta di questa esperienza ?***

Abbiamo imparato a lavorare con un vero signore. È una delle esperienze più belle della nostra storia. Siamo molto orgogliosi del risultato del film, e molto felici del modo in cui sono andate le cose. Michel ci ha insegnato la semplicità, la precisione, la scelta del verbo, delle cose che sono ricorrenti in lui, e che abbiamo trasposto nel nostro approccio al lavoro. La sinergia del progetto ci ha segnato positivamente. Abbiamo anche apprezzato molto di poter lavorare con Nord Ouest, e di prolungare così una relazione di amicizia e professionale. È un'avventura umana che arricchisce in maniera particolare. Ci tengo a sottolineare il lavoro ammirevole condotto dall'equipe di Mac Guff nel corso di questo progetto.

# Intervista con Eric Serre

*Aiuto regista & supervisore layout.*

***Azur e Asmar non è la sua prima collaborazione con Michel Ocelot...***

In effetti, avevamo già lavorato insieme con Kiriku e la Strega Karabà, la cui avventura è terminata sette anni fa. Abbiamo iniziato quella di *Azur e Asmar* a giugno 2001, quando Michel ha contattato me e la scenografa Anne Lise Koehler per lavorare al suo nuovo film. A quell'epoca, non esisteva che sotto forma di sceneggiatura.

***Cos'è che l'ha colpita immediatamente in questo progetto ?***

Il tema. In quanto giovane di 30 anni, appartenente ad una razza meticcica, ero felice di contribuire a questo messaggio di speranza e di fratellanza. Abbiamo fatto i primi disegni nel settembre 2001. Quando ci sono stati gli attentati dell'11 settembre, siamo rimasti sbalorditi, come tutto il mondo, e non siamo riusciti a lavorare per due o tre giorni. Una volta passata l'emozione, ci siamo detti subito « Bisogna veramente fare questo film », perché l'importanza di questo messaggio di fratellanza era diventata ancora maggiore. Il film è molto documentato sulla cultura islamica, la cui ricchezza è poco nota. Questa è stata l'occasione di scoprirla veramente attraverso i libri.

***Quali sono i personaggi sui quali è intervenuto personalmente all'inizio della preparazione ?***

La preparazione del film è durata due anni e mezzo nel corso dei quali Michel aveva già abbozzato i personaggi principali. La prima équipe ridotta era composta da 6 a 8 disegnatori confermati, che è molto poco per un film d'animazione. Ho lavorato sui personaggi secondari: l'insegnante di equitazione, l'insegnante di danza, il precettore, il cocchiere, i personaggi che costituivano la folla del Magreb, i cattivi, i commercianti e i soldati. Ma il mio maggior carico di lavoro è stato mettere in opera il layout dei 1280 piani del film e supervisionare l'équipe dei disegnatori. In tutto, l'équipe layout ha realizzato circa 13 000 disegni preparatori per le scenografie e i personaggi. Lo storyboard è stato interamente disegnato da Michel. Anne-Lise, che è anche una famosa scultrice di animali, si è occupata di disegnare gli animali in aggiunta al suo lavoro di scenografa.

***Ha dovuto assimilare lo stile grafico di Michel, visto che lavorate con lui da diverso tempo...***

Sì, ma tutti i personaggi erano approvati da lui, come ogni fase della costruzione. Il suo contributo è prezioso e assicura una grande coerenza artistica. Poiché già ci conoscevamo, Michel ci ha dato un grande margine di manovra nella creazione dei personaggi secondari. La più bella delle ricompense, è sorprenderlo proponendogli un'idea, e poi vedere che la integra al film ! È una relazione di lavoro che arricchisce molto.

***Il fatto di passare al 3D l'ha obbligata a cambiare i suoi metodi di lavoro ?***

Un po', ma nonostante ciò forniamo lo stesso «materiale di base» agli infografici che si da agli animatori in 2D : dei disegni che rappresentano i personaggi sotto tutte le angolazioni. È al momento della trasposizione in 3D che bisogna stare attenti al modo in cui il personaggio verrà adattato. L'equipe di Mac Guff Ligne è composta da grandi professionisti, e non abbiamo dovuto porci limiti nell'ideazione dei personaggi per semplificarli il lavoro. La grafica è stata concepita per semplificare la costruzione del 3D e l'animazione. Gli indumenti, per esempio, vengono rappresentati piatti, senza ombre né pieghe apparenti. Inoltre ogni personaggio è costruito in funzione del suo utilizzo nel film allo scopo di utilizzare con giudizio il tempo necessario alla sua costruzione. Un personaggio principale possiede una grande gamma di movimenti, mentre la « meccanica » di una comparsa è semplificata.

***Quali sono state le scene più difficili da realizzare ?***

L'animazione definita da Michel Ocelot è stilizzata, diversa dagli standard abituali del 3D. Ogni scena necessita di diversi ritocchi per arrivare alla giusta emozione. Il talento e la perseveranza dei grafici ha permesso all'equipe d'animazione di raccogliere questa sfida. Come dicevo sopra, l'animazione degli abiti rappresenta una fase delicata e difficile, poiché le pieghe e il peso dei tessuti sono molto difficili da rendere con uno scheletro in 3D. Per tornare alla sua domanda, direi che stranamente, non sono le scene d'azione le più difficili da realizzare, perché i cambiamenti di inquadratura molto rapidi lasciano poco tempo per analizzare la composizione dell'immagine. Sono soprattutto le scene di dialogo, di sentimenti umani realistici ad essere difficili da mettere a punto. Penso in particolare alla scena della madre che accoglie Azur nel giardino del suo palazzo. Là, siccome non si tratta più di un cartone animato, accade che animando un personaggio, una bocca possa non essere così bella come avrebbe dovuto essere. È in quel momento che bisogna intervenire e correggere. In quella scena, avevamo di media dalle tre alle quattro correzioni di espressione di personaggi da fare per ogni inquadratura. Bisogna fare anche attenzione che le posizioni delle mani siano gradevoli.

***Quali sono gli elementi sottili del film di cui è più fiero ?***

Mi piace molto la moltitudine dei dettagli e la raffinatezza dei gioielli. L'estetica del film funziona molto bene : evoca le « miniature persiane » del XV° secolo grazie alla tecnologia di punta del XXI° ! Ma il vero successo, è che si dimentica la tecnica per entrare nella storia. Non ci si basa sui « muscolacci del 3D » ! Era la scommessa del film, andare incontro a tutte le abitudini, e questa scommessa è stata vinta .

***Come avete gestito lo spostamento dei personaggi all'interno delle scenografie ?***

***Avete previsto delle scenografie epurate, in maniera da staccarsi meglio passandogli davanti ?***

Tutte le inquadrature sono state previste sotto forma di disegno, con la messa in opera della scenografie, degli alberi e delle architetture che tenevano conto della posizione dei personaggi. Conoscevamo il numero dei livelli concepiti per la scenografia, i colori, i motivi, ecc... Si capisce subito dove è meglio « farla

semplice » e prevedere solo un muro di argilla e un'ombra per esempio. Al contrario, i personaggi dai colori uniformi si distaccano molto bene da uno sfondo molto lavorato. I pittori delle miniature persiane facevano così. In genere, la regola estetica è stata quella di mettere una figura chiara su uno sfondo scuro.

### ***Potrebbe spiegare in maniera dettagliata come si realizza il layout di una scena complicata ?***

In 3D, il processo di realizzazione di un layout è lo stesso di quello del disegno animato. L'animazione viene preparata sotto forma di qualche posa-chiave dei personaggi, disegnata su fogli perforati. Si definisce anche la messa in scena, l'inquadratura della scena e la sua durata. Le scenografie vengono disegnate anch'esse su dei fogli perforati. Scomponiamo la scenografia in diversi strati, per poter simulare degli effetti di multipiano (diverse « profondità » degli elementi della scenografia), di illuminazione, di spostamento dei personaggi. In seguito, la colorazione delle scenografie viene eseguita su una tavolozza grafica. L'animazione in 3D si fonda su questa messa in opera.

Alla fine si riunisce la scenografia finale e l'animazione per verificare che tutto funzioni.

Questo lavoro è stato ripetuto per ogni scena del film. Per farle un esempio preciso, immaginiamo una carrellata laterale nella quale si vedono delle palme in primo piano, dei personaggi in secondo piano, e altre palme sullo sfondo, a più livelli. La descrizione precisa dell'azione della scena si trova nel piccolo schizzo dello storyboard di Michel. Così sappiamo che il personaggio cammina e che la camera lo segue con una carrellata laterale. In seguito, isolo i diversi livelli su diversi fogli perforati. Sono fatti di una carta bianca molto fine. Si possono sovrapporre diversi fogli su una tavola luminosa per vedere tutti i disegni in trasparenza. Dunque, tornando agli elementi del primo piano, ogni elemento che si muoverà indipendentemente dagli altri durante la carrellata viene disegnato su un foglio separato. Diciamo a titolo esemplificativo un livello di tronchi di palme, poi un livello di foglie, poi di altri tronchi. In seguito, ci sarà un foglio vergine che rappresenterà il livello nel quale i personaggi si muoveranno, poi i vari fogli che corrispondono agli alberi sullo sfondo.

### ***Come vengono create le scenografie in 2D ?***

Vengono prima di tutto disegnate al tratto su della carta, poi vengono scannerizzate, dipinte e finalizzate su Photoshop. Abbiamo realizzato anche degli accessori in 3D per raffigurare gli oggetti che i personaggi toccano e prendono in mano : dei bicchieri, degli alimenti, delle armi. Ma gli abbiamo dato un aspetto identico a quello delle scenografie dipinte in 2D. Era molto importante che non ci fosse alcuna frattura nell'ambiente visivo del film.

### ***Quali sono i momenti forti che conserverà di questa esperienza ?***

Non mi sono mai stancato del progetto nel corso dei cinque anni che è durata questa avventura. L'ultimo giorno, quando l'equipe si è sciolta, è stato un momento molto forte, perché tutti sono venuti a trovarci per ringraziarci dicendoci « Finalmente è possibile lavorare su un progetto ambizioso, facendo cose belle e intelligenti, ed in condizioni ottimali. E in più, ci siamo divertiti. » È

**stata una bella ricompensa. Lavorare su Azur e Asmar ci dava l'impressione di realizzare un'opera d'arte, come dei ribelli che sfuggono al sistema di produzione abituale, e non su un film d'animazione !**

# Intervista con Anne-lise Lourdelet-koehler

*Creazione delle scenografie.*

***Quando ha letto per la prima volta la sceneggiatura di Azur e Asmar le ha evocato immediatamente delle immagini ?***

Quello che mi è piaciuto più di tutto, è la forza della sceneggiatura e delle idee del film. Sono stata ancora più contenta perché ho passato una parte della mia vita in Marocco. Ne conservo dei ricordi intensi ai quali si sono aggiunti quelli che i miei genitori e i miei nonni mi hanno raccontato. Partecipando a questo film, ho potuto rendermi conto di tutto ciò che dovevo alla cultura magrebina, che ha contribuito a forgiare i miei gusti e i miei interessi. Il periodo del XV° secolo mi interessa anch'esso molto. È un periodo della storia dell'arte occidentale durante il quale gli artisti si sono allontanati dalla religione. Si sono messi ad osservare il mondo che li circondava con interesse, e a rappresentarlo. Sotto tutti gli aspetti, la scoperta di questa sceneggiatura era una gioia.

***Quali sono gli elementi del film sui quali è intervenuta ?***

Ero impaziente mentre aspettavo che il film cominciasse, e ho detto a Michel Ocelot, « Forza, bisogna cominciare ! Vengo a lavorare da te ! ». E lì ho disegnato l'uccello Saïmourh ispirandomi alla sua rappresentazione in diverse miniature persiane.

***Quali sono le modifiche che ha apportato all'aspetto di questo animale mitico ?***

Ho reso la sua silhouette più slanciata, per rendere il movimento del suo volo più spettacolare. Ho accentuato il contrasto tra la testa e il corpo. Mi piaceva l'idea di un uccello meraviglioso con una testa inquietante. Ho allungato le piume della coda e la lunghezza delle ali. Il Saïmourh ha la testa di una serpentaria, il collo e la coda di un pavone, le ali di una rondine, e le zampe da sparviero. Ho designato l'uccello dei miei sogni !

***Ha un'attività come scultrice di animali...***

Sì. Ci sono delle similitudini tra la scultura e il cinema d'animazione. Prendiamo l'esempio di un uccello : quando lo si anima, si disegnano tutti gli atteggiamenti che compongono il movimento, poi li si mostrano in successione nel tempo per creare l'illusione dello spostamento. Per fare una scultura, si rappresenta un uccello immobilizzato in un atteggiamento ma intorno al quale ci si può evolvere. Lo sguardo che si posa sulla scultura permette di immaginare e sentire il movimento. Vediamo l'uccello muoversi. In scultura, ci si muove nello spazio e si immagina il tempo mentre nell'animazione ci si muove nel tempo e si immagina lo spazio !

***Come sono realizzate le sue sculture ?***

Principalmente in fil di ferro e in carta. Sono dei materiali che consentono una grande libertà di costruzione, e quindi delle innovazioni nel modo di rappresentare i soggetti. Ho sviluppato questa tecnica nello stesso periodo in cui apprendevo quella del disegno di animazione.

***Quali sono le scenografie principali sulle quali ha lavorato ?***

Per prima cosa ho dipinto la casa della nutrice e l'interno del maniero di Azur in Francia, per definire l'immagine della parte francese. Ho anche messo a punto la scenografia del palmeto nel Magreb, poi ho abbozzato le principali ambientazioni colorate del film. Durante la fase della colorazione delle scenografie ho diviso il lavoro tra noi tenendo conto dei desideri e del talento specifico di ognuno. Gli scenografi che mi hanno accompagnato, non hanno semplicemente colorato delle immagini seguendo le mie indicazioni. Ognuno ha apportato al film la sua visione singolare, la sua originalità e la forza delle sue convinzioni. È un lavoro di squadra ! È stato reso possibile grazie all'intelligenza di Michel che sorveglia tutte le fasi da vicino, sapendo esattamente ciò che vuole e dove sta andando. Dirige con sicurezza, restando aperto ai commenti e alle suggestioni.

***Ci potrebbe spiegare il processo di creazione di una scenografia dalla A alla Z ?***

Ogni scenografia è un caso a sé. Mi è accaduto di portare a termine scenografie che erano state abbozzate da altri disegnatori, o di farne solo uno schizzo. Alcune sono state rimaneggiate diverse volte e da diverse persone, e ogni fase ha fornito dei miglioramenti utili. In genere, le scenografie vengono inizialmente disegnate a tratto, poi vengono scannerizzate. I colori vengono aggiunti in seguito, con la tavolozza grafica, con il software photoshop. Ho realizzato quelle che vengono chiamate delle «pochades» per le scenografie principali o per le più complesse. Si tratta di una colorazione rapida delle scenografie e dei personaggi. Questa prima fase consente di definire le ambientazioni e di valutare le difficoltà che aspettano lo scenografo che dovrà colorare. La scenografia deve servire la storia e le intenzioni del film, come un attore. Deve essere giusta, non « essere troppa » né troppo poca ! Il colore e i dettagli dell'immagine definiscono l'ambientazione, il momento in cui si svolge l'azione, lo spazio reale o magico nel quale si situa.

***Come ha trasposto gli elementi dell'architettura magrebina nelle scenografie disegnate ?***

Ci siamo sempre ispirati alle architetture esistenti, che abbiamo modificato, la struttura del giardino di Jénane, per esempio, evoca quella dei giardini e della corte di Alhambra. Ma la forma degli archi e il colore del tetto non sono gli stessi.

***Come ha modificato il «materiale di base» ossia i riferimenti attinti dalle miniature persiane e le foto degli edifici reali, per adattarli al grafismo desiderato da Michel Ocelot ?***

Abbiamo cercato di evitare prospettive «veriste», vicine al punto di vista reale, così non usiamo mai prospettive dall'alto verso il basso e viceversa. Questa decisione deriva dalla scrittura di Michel, e dalla sua volontà di servire la trama. Gli effetti non devono mai essere gratuiti ! Lo spazio delle scenografie si poggia su delle forti linee di struttura verticali e orizzontali. Generalmente, cominciamo inizialmente con la creazione di una grande scenografia principale della scena, poi ci lavoriamo dentro definendo i dettagli utili alla narrazione.

***Cosa può dirci sulla creazione degli elementi della scenografia ?***

Sono stati realizzati anch'essi con grande cura. Ricordo una torta che doveva disegnare Juliette Nardin, una delle scenografe. Era talmente impegnata nel suo lavoro che ne ha cucinata una, per essere certa di rifarla alla perfezione. Non solo ha fatto un bel disegno, ma dopo, abbiamo potuto concederci di mangiare il modello ! L'equipe di scenografia di questo film è composta da forti individualità, dal talento affermato. Siamo stati tutti sedotti dalla storia che Michel voleva raccontare. Ci ha segnato. Ognuno di noi ha lavorato con il cuore, dando il meglio di sé.

# Intervista con Gabriel Yared

*Compositore*

***Come è iniziata la sua collaborazione con Michel Ocelot, che è un regista che ama il silenzio ?***

Ci siamo incontrati poco meno di un anno fa e siamo subito andati molto d'accordo. Nella misura in cui l'immagine è forte di per sé, non ha sempre bisogno del sostegno della musica. Capisco e condivido a tutti gli effetti il punto di vista di Michel. Sono entrato subito nel vivo del soggetto, perché bisognava comporre in anticipo alcune musiche, prima che l'animazione venisse fatta. Penso in particolare alla ninnananna che apre il film, alla scena in cui si vedono quattro musicisti suonare nel giardino di Jénane, e poi alla pavana finale. Siccome Michel è molto minuzioso, ha filmato la registrazione con i musicisti nello studio per ottenere i riferimenti dei gesti che sono serviti ad animare i musicisti del film...

***Si è già occupato dell'oriente in diversi film...***

Sì, ne *Le Mille e una Notte* di Philippe de Broca, e prima di questo, nel 1982 in *Hanna K* di Costa Gavras, per il quale avevo impiegato sia un'orchestra sinfonica che dei musicisti orientali. In seguito, ho usato un'altra mescolanza su *Adieu Bonaparte* di Youssef Chahine : dei musicisti orientali, una sega musicale e un'orchestra sinfonica. Tutto questo proviene dalla mia cultura e dalla mia educazione, poiché sono nato in un paese di lingua araba, il Libano, e ho conseguito i miei studi presso i gesuiti, dove ho appreso il latino, il francese e l'inglese. Quindi, sono sempre stato un misto tra Azur e Asmar, senza possedere gli occhi azzurri di Azur! La cultura orientale mi è stata assolutamente necessaria, nei miei studi, nella mia vita, ed è sempre stata accompagnata dalla cultura occidentale. Ovviamente in me si trova un terreno favorevole per questo genere di esperienze e questo genere di soggetti.

***Come si è accostato a questo viaggio in un universo di fiaba ?***

Mi sono lasciato trasportare dalla lettura della sceneggiatura e dai disegni di Michel. Bisogna che legga, poi che mi concentri, che chiuda gli occhi, e poi l'ispirazione mi viene da dentro. È difficile da spiegare come ti accadono le cose, ma diciamo che è un po' come un tornare all'infanzia, e tutte le competenze che si sono potute acquisire con il tempo ti aiutano a esprimerti musicalmente.

***Quali sono le prime musiche di film d'animazione che l'hanno segnata, in veste di spettatore ?***

Quando ero piccolo, non conoscevo bene il cinema. È solo più tardi che ho avuto occasione di scoprire i cartoni animati di Hollywood, come Tom e Jerry, Bugs Bunny, ecc...E ho trovato che la musica di questi cartoni era straordinaria. Un fuoco artificiale di orchestrazione, di idee luminose, in breve, per me, era il

meglio della musica illustrativa, perché seguiva ogni azione, ogni movimento dell'immagine.

***Come ha affrontato le diverse scene del film? Alcune idee musicali le sono venute subito in mente?***

Sì. La ninnananna che guida il film è un'idea che mi è venuta da una quartina che Michel aveva scritto in francese e che poi è stata tradotta in arabo. Così è nata la ninnananna, poi in seguito ho pensato di introdurre degli elementi di questa ninnananna in altri momenti del film, come nella conclusione. Reintroduco questo tema in maggiore, con un liuto e un piccolo quartetto, mentre Azur e Asmar dialogano.

***Michel Ocelot ha tratto le sue ispirazioni dalle opere dei primi flammings e dalle miniature persiane. Dal canto suo, si è ispirato anche a strumenti e musiche tradizionali per comporre la musica di Azur e Asmar?***

Ho ascoltato le orchestre orientali per tutto il corso della mia infanzia, con il suono dei loro strumenti come il violino arabo e i naïf, quei flauti di canna che si suonano di traverso. Tutti questi strumenti vivono ancora nella mia memoria. Stranamente, quando ero ragazzino, detestavo la musica orientale, perché aspiravo a fare delle composizioni classiche, a studiare l'armonia. È lasciando il Libano che ho potuto trovare un giorno un libro apparso nel 1932, dal titolo «La conferenza del Cairo», nel quale sono stati ritrascritti tutti i modi e i ritmi orientali. L'ho consultato quando ho cominciato a lavorare su Azur e Asmar, per ispirarmi ai modi orientali, per riflettere sugli strumenti che bisognava utilizzare, e alla ritmica. Questa ritmica orientale interviene particolarmente nelle scene di inseguimento, con i mercanti di schiavi e con i briganti. È sorretta ritmicamente da un liuto, un «kanoun» e dalle percussioni orientali.

***Cos'è che l'ha maggiormente interessata in questa nuova avventura?***

Per me, è stato un divertimento nel vero senso della parola: provo piacere a comporre. Molto di più che con una fiction con degli attori. È stato anche l'incontro con Michel che è ferocemente contrario a qualsiasi forma di musica tradizionale nei suoi film, e che ha ceduto poco a poco alle mie proposte, perché ho provato a conquistarlo, a compiacerlo.

***Michel Ocelot è l'esempio vivente del narratore. Si considera anche lei un narratore nel suo campo, e questo incontro tra due narratori l'ha arricchita?***

È stato appassionante. Ho avuto la fortuna di avere tutto il tempo di cui avevo bisogno per lavorare, cosa estremamente rara. Non posso pronunciarmi sul mio lavoro, ma ho scritto diverse opere per il balletto, per Carolyn Carlson e Roland Petit, che erano basati su dei racconti per bambini. È ovvio che il dono di poter raccontare lo possediamo in noi. Tutti i compositori di musica classica sono andati in questa direzione, che si tratti di Debussy, che ha scritto *Children's Corner* per sua figlia o di Robert Schumann, che ha scritto *Les scènes d'enfants*.

**Tutti quanti si sono interessati ai bambini, che hanno questa incredibile capacità di comprendere la musica, tutte le musiche, prima di essere « formati ». Anche io sono molto contento di rivolgermi ai bambini con questa musica.**

***Il suo approccio consiste nel lavorare prima di tutto in libertà, staccandosi dall'immagine, per poi rendere più preciso ciò che ha immaginato, una volta scoperte le varie sequenze...***

**Assolutamente. Ma mi accade anche di rifiutare quello che avevo immaginato, quando mi rendo conto che non avevo anticipato bene l'effetto che le immagini avrebbero prodotto sullo spettatore. Per riassumere, cerco di approfondire, di lavorare senza posa, prima di confrontarmi con l'immagine. Il Leone scarlato è un buon esempio. È stato necessario che lo vedessi, con il colore, l'animazione, per rendermi conto della nobiltà che emanava questa immagine. È stata la stessa cosa con l'uccello Saimourh, o per la scena dell'arrivo presso la Fata dei Jinns, in quel grande palazzo. Lo storyboard non mi dava tutta la misura della bellezza di quel luogo, tutta la sua maestà.**

***Come ha dialogato con Michel Ocelot prima di registrare la musica definitiva ?***

**Gli mandavo degli abbozzi molto lavorati, che assomigliavano quasi alla musica definitiva. Suonavo tutti gli strumenti, di modo che Michel potesse avere un'idea molto precisa del colore musicale dell'orchestra. Mi spediva delle mail molto positive, chiedendomi delle piccole modifiche di tanto in tanto. Quando ci siamo incontrati a Lione, per registrare la musica con l'orchestra sinfonica, né è stato conquistato.**

***Come si pone nei confronti del film, ora che il suo lavoro è completato ?***

**È uno dei più bei film d'animazione che abbia visto sino ad ora. Ho visto dei film Giapponesi, e di tutte le nazionalità. Adoro *Le Roi et l'Oiseau* di Paul Grimault e di Prévert, perché trovo che liberi una bellissima poesia, che impregna i bambini, anche quando non capiscono tutto. Nel colore, nel racconto stesso, nei disegni, le scenografie, la musica, in ogni elemento. E penso che questo film, oltre a divertire, illuminerà e farà crescere tutto il pubblico dai 7 ai 107 anni !**

(interviste realizzate da Pascal Pinteau)

# Gabriel Yared

- 2006 **BREAKING AND ENTERING** di Anthony Minghella  
**AZUR ET ASMAR** di Michel Ocelot
- 2003 **RITORNO A COULD MONTAIN** di Anthony Minghella
- 2002 **BON VOYAGE** di Jean-Paul Rappeneau
- 2001 **LES MARINS PERDUS** di Claire Devers
- 1999 **IL TALENTO DI MISTER RIPLEY** di Anthony Minghella
- 1996 **IL PAZIENTE INGLESE** di Anthony Minghella  
*Oscar per la migliore musica drammatica originale*  
*Golden Globe per la migliore musica originale*
- 1991 **L'AMANTE** di Jean-Jacques Annaud  
*César per la Migliore Musica*
- 1990 **LES MILLE ET UNE NUITS** di Philippe de Broca
- 1987 **CAMILLE CLAUDEL** di Bruno Nuytten  
*César per la Migliore Musica*
- 1985 **37°2 LE MATIN** di Jean-Jacques Beineix
- 1983 **HANNA K.** di Costa-Gavras
- 1979 **SI SALVI CHI PUO (LA VITA)** di Jean-Luc Godard

# Christophe Rossignon

FILM PRODOTTI PER NORD-OUEST PRODUCTION, LA SOCIETÀ CHE HA CREATO NEL 1999 CON PHILIP BOËFFARD

- 2006 **AZUR ET ASMAR** di Michel OCELOT  
*Quinzaine des réalisateurs Cannes 2006*
- 2006 **JE VAIS BIEN, NE T'EN FAIS PAS** di Philippe LIORET
- 2005 **JOYEUX NOËL** di Christian CARION  
*nomination all'Oscar come miglior film straniero*  
*nomination al BAFTA per il film straniero*  
*nomination ai Golden Globes come film straniero*  
*6 nomination ai César*  
*Fuori concorso al Festival di Cannes 2005*
- 2004 **L'EQUIPIER** di Philippe LIORET
- 2004 **INQUIËTUDES** di Gilles BOURDOS
- 2003 **JEUX D'ENFANTS** di Yann SAMUELL
- 2002 **IRREVERSIBLE** di Gaspar NOË  
*In concorso ufficiale al Festival di Cannes 2002*  
*Selezionato al Festival di Sundance 2003*
- 2001 **UNA RONDINE FA PRIMAVERA** di Christian CARION

FILM PRODOTTI DA CHRISTOPHE ROSSIGNON PER LAZENNEC

- 2000 **SOLSTIZIO D'ESTATE** di Tran Anh Hung  
*Selezione ufficiale, Un certain regard Cannes 2000*
- 1997 **ASSASSIN(S)** di Mathieu KASSOVITZ  
*In concorso, Cannes 1997*
- 1995 **CYCLO** di Tran Anh Hung  
*Leone D'oro, Mostra di Venezia 1995*
- 1995 **L'ODIO** di Mathieu KASSOVITZ  
*Premio per la messa in scena, Cannes 1995*  
*César per il miglior film 1996*  
*Miglior film europeo 1996*
- 1993 **MËTISSE** di Mathieu KASSOVITZ
- 1993 **IL PROFUMO DELLA PAPAYA VERDE** di Tran Anh Hung  
*Caméra d'or, Cannes 1993*  
*César alla migliore opera prima 1994*  
*Nomination all'Oscar per il film straniero*  
*Selezionato al Festival di Sundance 1994*