

Azur et Asmar (1001 Nacht - die Geschichte von Azur und Asmar) : Michel Ocelot

Autor(en): **Volk, Stefan**

Objektyp: **Article**

Zeitschrift: **Filmbulletin : Zeitschrift für Film und Kino**

Band (Jahr): **50 (2008)**

Heft 290

PDF erstellt am: **22.07.2024**

Persistenter Link: <https://doi.org/10.5169/seals-863911>

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Inhalten der Zeitschriften. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern.

Die auf der Plattform e-periodica veröffentlichten Dokumente stehen für nicht-kommerzielle Zwecke in Lehre und Forschung sowie für die private Nutzung frei zur Verfügung. Einzelne Dateien oder Ausdrucke aus diesem Angebot können zusammen mit diesen Nutzungsbedingungen und den korrekten Herkunftsbezeichnungen weitergegeben werden.

Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Die systematische Speicherung von Teilen des elektronischen Angebots auf anderen Servern bedarf ebenfalls des schriftlichen Einverständnisses der Rechteinhaber.

Haftungsausschluss

Alle Angaben erfolgen ohne Gewähr für Vollständigkeit oder Richtigkeit. Es wird keine Haftung übernommen für Schäden durch die Verwendung von Informationen aus diesem Online-Angebot oder durch das Fehlen von Informationen. Dies gilt auch für Inhalte Dritter, die über dieses Angebot zugänglich sind.

AZUR ET ASMAR (1001 NACHT – DIE GESCHICHTE VON AZUR UND ASMAR) Michel Ocelot

Die Geschichte von Azur und Asmar, die Michel Ocelots Animationsfilm erzählt, ist – auch wenn der deutschsprachige Verleihtitel so heisst – kein Märchen aus Tausendundeiner Nacht. Ocelot hat sie frei erfunden. Allerdings, und darin behält der Titel Recht: für den westlichen Kinozuschauer klingt sie, als wäre sie eins. Und mehr noch, dieses grosse Versprechen, eine Geschichte wie aus Tausendundeiner Nacht zu erzählen, so gar nicht disneymässig und trotzdem schön, phantasievoll und tiefgründig, löst der Film tatsächlich ein.

Wie Brüder wachsen Azur und Asmar auf, in einem nicht näher bezeichneten Land in einer mittelalterlichen Welt. Eigentlich ist der hellhäutige, blauäugige Azur der Sohn eines Fürsten und der dunkelhäutige Asmar das Kind von Azurs Amme Jenane. Die aber macht zwischen den beiden Jungen keine Unterschiede. Sie werden an derselben Brust gestillt. Und als Jenane den brabbelnden Säuglingen beibringen möchte, «Mamma» beziehungsweise «Amme» zu sagen, vertauschen sie die Wörter. Genauso wechseln sie später zwischen den Sprachen ihrer Eltern, dem Französisch von Azurs Vater und dem Arabisch von Jenane, hin und her. Ideal scheinen sich der vater- und der mutterlose Junge zu ergänzen. Dass der eine arm und der andere reich geboren wurde, spielt in ihrem Miteinander ebenso wenig eine Rolle wie in ihrer Rivalität. Wenn es Kuchen gibt, muss Jenane peinlich darauf achten, dass die Stücke, die sie ihnen abschneidet, gleich gross sind. Sonst gibt es Geschrei. Doch während Jenane sich redlich bemüht, die beiden gleich zu behandeln, ist gerade das Azurs Vater ein Dorn im Auge. Früh sorgt er dafür, dass sein Nachkomme im eigenen, standesgemässen Schlafgemach übernachtet. Und als die beiden Buben weiterhin miteinander spielen, schickt er Azur an einen anderen Fürstenhof und wirft das Kindermädchen mit ihrem Sohn aus dem Haus.

Viele Jahre später kehrt Azur als Erwachsener wieder ins Vaterhaus zurück. Nur, um es gleich darauf wieder zu verlassen. Er

begibt sich auf die Suche nach der sagenumwobenen Fee der Dschinns, von der ihm Jenane früher erzählt hat. Die abenteuerliche Reise führt ihn in ein fernes Land im Orient, in die Heimat von Jenane und Asmar. Auf der Suche nach seiner Wahlfamilie wird Azur, der kaum noch Arabisch spricht, wegen seiner blauen Augen, die – so der dortige Aberglaube – Unglück bringen sollen, von den Einheimischen schikaniert. Endlich findet er seine Ziehmutter, die mittlerweile eine mächtige Händlerin geworden ist. Während sie ihn überschwänglich empfängt, verhält sich Asmar gegenüber zunächst feindselig. Nachdem sie gemeinsam aufgebrochen sind, um die Fee der Dschinns zu suchen, wird ihre Kindheitsfreundschaft schliesslich auf die entscheidende Probe gestellt.

Wie schon in *KIRIKOU ET LA SORCIÈRE* oder zuletzt in *KIRIKOU ET LES BÊTES SAUVAGES* gestaltet Ocelot in *AZUR ET ASMAR* mit wunderschönen, behutsam animierten Bildern eine kinderleicht verständliche Geschichte über Freundschaft und Liebe, die Grenzen und Hass überwindet. Eine naive Utopie, die im kulturellen Spannungsfeld von Okzident und Orient, das der Film durchstreift, jedoch gewiss nicht nur Kinder angeht. Als «modernes» Märchen richtet sich *AZUR ET ASMAR* an Kinder und Erwachsene gleichermaßen. Aus Azurs und damit einer westlichen Perspektive erzählt (konsequenterweise werden die arabisch gesprochenen Dialoge nicht untertitelt), beleuchtet der Film das Wesen des Fremden aus beiden Richtungen: der, in der man das Fremde sieht, und der, aus der man selbst als fremd wahrgenommen wird.

Ocelot, der das Gefühl des Fremdseins am eigenen Leib erfahren hat, als seine Familie nach Frankreich zurückkehrte, nachdem er die Kindheit in Afrika verbracht hatte, führt mit diesem simplen narrativen Kniff die Austauschbarkeit von Vertrautem und Fremdem exemplarisch vor Augen. Eine Vorgehensweise, die das dramaturgische Konzept des Filmes insgesamt kennzeichnet. Seine einfache Struktur überwindet psy-

chologische Klischees, indem sie auf entindividualisierte, beispielhafte Charaktere abzielt. Verbunden mit einem moralischen Anspruch steht *AZUR ET ASMAR* als lehrreiche Kinofabel in unverkennbar aufklärerischer Tradition.

Um zur Fee der Dschinn zu gelangen, muss man zwischen zwei Türen wählen. Während die eine ins Dunkel führt, erstrahlt hinter der anderen – dort, wo die Fee wohnt – klares, reines Licht. Es ist offenkundig das Licht der Aufklärung. Und unausgesprochen sind Toleranz und Solidarität die Schlüssel zu dieser Tür. Wenn Azur von einem Hügel aus auf die orientalische Stadt herabblickt, in der Kirche, Moschee und Synagoge Seite an Seite stehen, lässt sich leicht an Lessings Jerusalem denken und die Parabel von den drei Ringen seines «Nathan». Zumal Ocelot an anderer Stelle Gellerts Fabel «Der Blinde und der Lahme» fast wörtlich ins Bild setzt: Um nicht länger wegen seiner Augenfarbe diskriminiert zu werden, gibt sich Azur eine zeitlang als Blinder aus. Unterwegs begegnet er einem kleinen, schwächtigen Landsmann, der ihm vorschlägt, ihm den Weg zu weisen, wenn Azur ihn dafür auf seinen Schultern trägt. Gemeinsam kommen so beide an ihr Ziel.

«Vereint wirkt also dieses Paar / Was einzeln keinem möglich war», heisst es dazu bei Gellert. Ocelot braucht diese Worte nicht. Er setzt sie in Szene. Und er tut dies in einfachen, anmutigen, bezaubernden Bildern. Seine Vorliebe für Schattenrisse, Profile, Frontal- und Dreiviertelansichten sowie die eckigen Bewegungsabläufe erinnern stark an die Silhouettenfilme Lotte Reinigers. Wie schön, dass mit den scheinbar unbegrenzten Mitteln und Möglichkeiten digitaler Animation auch noch solch zart-zurückhaltende Filme gemacht werden!

Stefan Volk

R, B: Michel Ocelot; Grafik: M. Ocelot; M: Gabriel Yared; T: Thomas Desjonqueres, Cyril Holtz. P: Nord-Quest Production, Mac Guff Ligne Studio O, Artemis Productions, Lucky Red Zahorimedia, Intuitions Films. Spanien, Italien, Belgien, Frankreich 2006. 99 Min. CH-V: Frenetic Films

