

Età
consigliata
dai 9 anni

AZUR E ASMAR

Titolo originale Azur et Asmar **Regia** Michel Ocelot **Origine** Belgio, Francia, Italia, Spagna, 2006 **Genere** Animazione
Durata 90' **Distribuzione** Lucky Red

Tra Azur, figlio del padrone e Asmar, figlio di una nutrice di origine araba che si occupa di entrambi, nasce una forte amicizia; i due bambini, incuranti della loro "differenza", condividono l'affetto della nutrice, giocano insieme e spesso litigano. Le loro zuffe indispettiscono il padre di Azur che non sopporta di vedere il figlio porsi allo stesso livello del servo. Le loro strade cominciano a dividersi quando Azur è costretto ad assumere modi di fare e comportamenti più consoni al suo rango. La decisione del padre di scacciare la serva e il suo figliolo, condannandoli alla miseria, li dividerà definitivamente.

Ritroviamo Azur ormai cresciuto, che non ha dimenticato l'antica amicizia, e vuole abbandonare la casa paterna per realizzare un sogno infantile: liberare, dall'incantesimo che la tiene prigioniera, la fata dei Jinns, personaggio di una vecchia fiaba che la nutrice raccontava in un tempo passato. La nave su cui s'imbarca fa naufragio e lui si ritrova, povero e solo, sulla spiaggia di un paese sconosciuto. Ben presto si rende conto che i suoi occhi azzurri sono oggetto, in quel luogo, di una vecchia superstizione. Chiunque lo guardi in volto fugge terrorizzato: la sua solitudine diventa insostenibile ed egli decide allora di fingersi cieco. È a questo punto che incontra Rospù, uno strano individuo sgraziato e goffo, interessato solo alla soddisfazione dei suoi bisogni materiali, che porta un paio di enormi occhiali, il quale si offre di fargli da guida se lui lo porta sulle spalle. Dopo una serie di disavventure egli decide di bussare alla porta di una casa ricca: gli viene aperto e scopre che la padrona è la sua vecchia nutrice, a cui infine la fortuna è stata propizia. La donna lo accoglie con caloroso affetto a differenza di Asmar, suo fratello di latte, che non ha dimenticato i torti subiti ed ora è geloso delle attenzioni che la madre riserva ad Azur. Il giovane può di nuovo aprire gli occhi e scopre che anche il rozzo Rospù ha un paio di occhi azzurri che ha sempre nascosto dietro le lenti. Ciò che lega ancora i due ragazzi è il sogno di sposare la bellissima fata dei Jinns. Ma per compiere l'impresa occorre prima consultare due personaggi che condensano in sé l'essenza del sapere: una principessa bambina che incarna la sapiente leggerezza di uno sguardo infantile e un vecchio saggio, carico del peso dell'esperienza; entrambi forniscono le chiavi per affrontare il misterioso viaggio.

I due giovani partono quindi, rivali in amore come da bambini lo erano nei giochi, decisi ad affrontare le prove terribili che l'impresa richiede. Un leone famelico, l'attacco dei briganti, la scelta difficile tra le due porte che portano al mondo della luce e a quello dell'ombra. Azur e



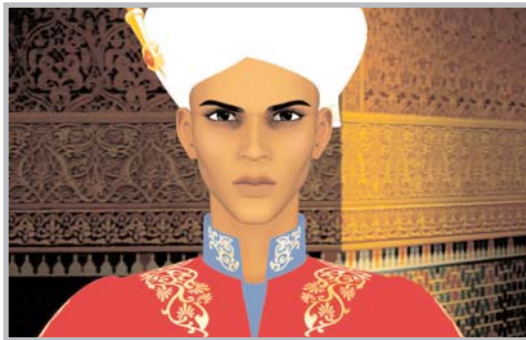
Asmar giungeranno insieme al traguardo perché la loro generosa amicizia avrà sempre il sopravvento sulla loro rivalità: chi sarà quindi lo sposo della fata? Tutti i protagonisti della storia, convocati per giudicare, attribuiscono pari merito a entrambi. L'unica soluzione è trovare un'altra sposa...ed ecco che appare la fata degli Elfi; saranno le due fanciulle a scegliere: la fata bianca preferirà il nero Asmar e la fata bruna il biondo Azur.

Il film si apre con una figura materna, la nutrice, che allatta contemporaneamente due bambini, uno biondo e uno moro. Questa “immagine”, che sembra avere la funzione di un'icona e rimanda all'idea di una grande madre che offre il suo seno a rampolli di provenienze diverse, forse anticipa e riassume il senso che l'autore ha voluto dare alla sua storia: la terra fornisce a tutti i suoi frutti, sono gli uomini che creano le disuguaglianze che riducono alcuni in miseria e riservano ad altri ricchezze eccessive. L'universo dei personaggi ci presenta spunti interessanti; la principessa bambina, che sa uscire dal suo ruolo, depositaria al tempo stesso di una spontaneità infantile e di una sapienza atavica. Il vecchio saggio a cui il sapere permette di andare oltre la superstizione e i luoghi comuni che possono portare a diversi tipi di “esclusione”. Il brutto Rospù che incarna i desideri del corpo e diventa l'alter ego di Azur, eroe dell'occidente che secondo la tradizione trasferisce i più bassi istinti nella classica figura dello "scudiero" rozzo e vorace; mentre Asmar non possiede un doppio forse perché rappresentante di una cultura in cui non vi è contrapposizione netta tra corpo e spirito.

Ma il tema di fondo di tutta la storia è senz'altro la possibilità di un'integrazione che diventa reale solo quando si condivide l'esperienza, e si rinuncia al ruolo di vincitore per intendere la conquista come realizzazione di sé attraverso lo scambio con l'“altro”.

Azur e Asmar rappresentano due mondi che in origine si rapportano in modo spontaneo in un legame giocato tra armonia e contrasto, ma poi vengono divisi dalle disuguaglianze sociali e dalla discriminazione razziale. Quando si tratta di affrontare il loro percorso ini-

ziatico si ritrovano per giungere insieme a una meta; la giusta tensione alla conquista non fa loro mai dimenticare il lato umano; nel momento del bisogno prevale sempre l'amicizia, entrambi si salvano solo grazie all'intervento dell'altro. A queste condizioni il giudizio finale suona come una sentenza, pronunciata da un gruppo di personaggi che riunisce diverse forme di saggezza, sull'impossibilità della superiorità di una razza.



Non esiste un pensiero unico, un'unico immaginario, non esiste un solo obiettivo, dal quale necessariamente qualcuno deve essere escluso, basta imparare a “sposare” l'immaginario dell'“altro”. La fata degli Elfi e la fata dei Jiins appartengono a due diverse mitologie e il senso del doppio matrimonio finale forse è proprio questo: Asmar e Azur si scambiano le fate. Senza rinunciare alla loro identità e alle loro radici essi accettano di condividere la propria esistenza con un essere che viene da un “altro mondo”.

Il film di Ocelot è elegante e raffinato: gli scenari sontuosi ripropongono le meraviglie di un'antichità leggendaria in cui realtà e fiabesco interagiscono continuamente. I profili dei due protagonisti ricordano molto le silhouettes dei suoi cortometraggi precedenti. L'autore si è ispirato alla pittura persiana del '500 e ha creato delle immagini prodotte con una tecnologia avanzata che hanno il sapore delle antiche icone. Ma il risultato più importante è stato quello di riuscire a dare una veste poetica all'animazione in 3D.

a cura di Laura Zardi

SPUNTI DI RIFLESSIONE

- Sia Asmar che Azur sperimentano il disagio di una condizione in cui si è considerati “diversi”: Asmar da bambino in qualità di servo appartenente a una razza che non è quella dei padroni e Azur da adolescente quando si ritrova in un Paese in cui viene discriminato e demonizzato a causa dei suoi occhi azzurri.
- L'integrazione tra le culture si raggiunge più facilmente attraverso le storie che riflettono gli usi e i costumi, ma anche i motivi che dominano l'immaginario dei diversi contesti socioculturali. La fata degli Elfi e la fata dei Jinns rappresentano due mitologie diverse che alla fine si fondono nel matrimonio simbolico con i due protagonisti.
- Per crescere occorre sostenere delle prove per imparare ad affrontare le difficoltà e a superare i pericoli; nella fiaba emozioni, sentimenti e paure prendono forma attraverso il linguaggio del fantastico e del meraviglioso, ma se sappiamo guardare oltre il velo della magia riconosciamo le realtà che agitano il nostro mondo interiore nei momenti belli o difficili della vita.

PERCORSI DIDATTICI

- Il film è ricco di motivi fiabeschi tratti in gran parte dalla grande raccolta *Le mille e una notte*. Ricercare in questo testo alcune delle fiabe che contengono frammenti utilizzati nel film.
- I due protagonisti vogliono realizzare da grandi un percorso contenuto in una fiaba che ascoltavano da bambini: chiedersi se le fiabe siano solo racconti per intrattenere i piccoli o se contengano delle indicazioni, espresse in forma simbolica e metaforica, che possano suggerire itinerari adatti ad affrontare le difficoltà in qualsiasi età della vita.
- Confronto tra fiaba e racconto realistico: quali passi del film sono inseribili in una struttura del fiabesco e quali potrebbero far parte di un racconto realistico?