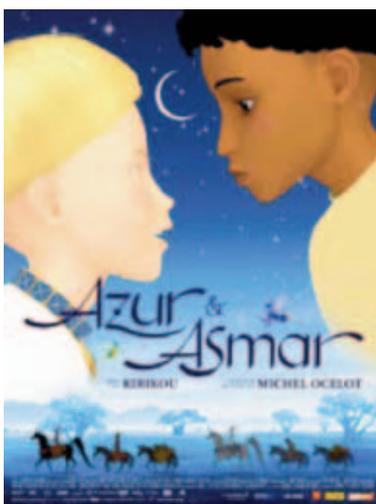




Cinema per pensare e far pensare

ALBERTO AGOSTI¹

CINEMA
per pensare e far pensare



Azur e Asmar

(tit. orig. *Azur et Asmar*)

Regia, soggetto, sceneggiatura: Michel Ocelot

Musiche: Gabriel Yared

Paese: Francia, Belgio, Italia, Spagna

Distribuzione: Lucky Red

Produzione: Lussemburgo

Anno d'uscita: 2006

Durata: 95 minuti

Genere: animazione, fiabesco

Torniamo ad interessarci di un autore di cinema di cui abbiamo già preso in considerazione una delle sue più pregevoli opere, ovvero di Michel Ocelot.² Questa volta ci occupiamo di un altro lungometraggio d'animazione: *Azur e Asmar*, un film per bambini, ma che può essere utilmente visionato anche dagli adulti; questo apre alla possibilità di un lavoro, volendolo, anche con i genitori.³ La vicenda è ispirata alle storie de *Le mille e una notte*. La storia, raccontata con grande eleganza e raffinatezza di immagini, suoni e colori, viaggia su una dop-

¹ Università degli Studi di Verona, Dipartimento di Scienze umane.

² Il lungometraggio di cui abbiamo trattato in altro numero della Rivista è *Kirikù e la strega Karabà*, in Rassegna CNOS, 1, gennaio-aprile 2016, pp. 167-170.

³ Relativamente ad *Azur e Asmar* in rete si possono trovare interessanti proposte didattiche realizzate nelle scuole da diversi docenti (cfr. ad esempio <http://laboratoriterzaa.blogspot.it/2014/09/unita-didattica-azur-e-asmardiversi-ma.html> ed anche http://www.scuola-ripe.gov.it/trecastelli/images/alumni/lab_cont_prim_sec.pdf e http://www.icsmalcesine.gov.it/file_allegati/aree/intercultura/Un%20mondo%20di%20mille%20colori.pdf). Nel web si trovano anche numerose immagini tratte dal film, sulle quali si può utilmente lavorare con gli allievi. Il tutto va però guardato con attento discernimento critico.



pia traccia, quella dei contenuti della trama e quella del valore simbolico di ciò che si può udire e vedere durante la visione dell'opera: ottime dunque le possibilità di lavoro a scuola o in ambienti educativi. Quelli che compaiono nel titolo sono i nomi di due bambini che vengono allevati in Francia da una nutrice di origini arabe, personaggio centrale della favola. Siamo nel periodo storico del tardo medioevo. Il primo bambino è il figlio di un nobile che ha dato l'incarico alla donna di occuparsi del suo primogenito, il secondo invece è figlio della nutrice stessa. I due nomi in arabo significano rispettivamente *azzurro* e *bruno*, due termini che corrispondono perfettamente al colore degli occhi dei due bimbi, i quali bevono ambedue il latte dalla generosa e saggia donna, che canta loro dolcissime ninne nanne in lingua orientale.

Ella li tratta come se fossero tutti e due figli suoi, amandoli e prendendosene cura senza fare differenze. Inoltre insegna al biondo Azur l'arabo, e al bruno Asmar la lingua del suo fratello acquisito. In un passaggio del film dice significativamente: "Io conosco due lingue, due paesi, due religioni, perciò io so il doppio rispetto a tutti gli altri." Ancora la nutrice racconta ai suoi due figli una serie di storie relative alla leggenda di una principessa, la fata dei Jinn⁴, prigioniera in un luogo sconosciuto, che attende di essere liberata da un cavaliere coraggioso che sappia superare una serie di ostacoli del tutto impegnativi. I personaggi del film risultano molto ben caratterizzati. Come tutti i bambini che condividono spazi e tempi di vita, Azur ed Asmar entrano spesso in conflitto, discutono, si azzuffano, ma questo non impedisce che in loro maturi nel tempo un sentimento forte, indissolubile, di solidarietà profonda, che si manifesta soprattutto nelle sequenze finali del film. Ciò che li lega è un desiderio di cura e protezione reciproca maturato sulla scorta delle buone cure ricevute dalla loro madre.

Vi è poi Rospù, il personaggio in qualche modo negativo del film, colui che, pur conoscendo molte cose sul mondo orientale, sapendo ben riconoscere le differenze rispetto a quello occidentale, dimostra di non apprezzarlo proprio a causa delle sue peculiarità. Rospù guarda al mondo attraverso due occhiali dalle lenti simbolicamente molto spesse, verdastre ed opache, che impediscono di vedere il colore dei suoi occhi. Le sue battute son proferite sempre con un tono di sufficienza, se non talvolta di disprezzo, svolgendo tuttavia esse una funzione di informazione sui modi di vivere delle popolazioni orientali. Il motivo degli occhiali e del guardare sono centrali nel film. Il regista sembra suggerire che occorre prestare attenzione alle lenti che si indossano, e che talvolta è op-

⁴ Si tratta di creature soprannaturali, una sorta di folletti o geni originariamente pressoché tutti maligni, che la cultura dell'Islam modifica nei loro caratteri, introducendo la possibilità di jinn anche benefici: un esempio può essere il famoso genio della lampada di Aladino.

portuno tenere a bada il senso della vista, privilegiando gli altri sensi. Emblematica è la scelta di Azur il quale, a motivo della paura che provoca il colore dei suoi occhi in terra orientale, dove si crede che l'azzurro porti disgrazia, decide per buona parte del film di tenere le palpebre abbassate, fingendosi cieco. Accanto a questi personaggi principali della storia, ne compaiono altri, i quali, più o meno tutti, cambiano a motivo del loro entrare in contatto con situazioni, realtà e soprattutto persone diverse. Sta qui il portato educativo che fa da filo rosso ai diversi accadimenti che si susseguono sullo schermo.

D'altra parte si sa che sempre le fiabe hanno uno sfondo pedagogico. In questo caso esso è ricco e molteplice. Innanzitutto viene assegnata molta rilevanza alla conoscenza, sia a quella guadagnata per tradizione orale, sia a quella acquisita per esperienza diretta. Sia la nutrice, sia Rospù danno voce a storie e notizie che essi comunicano ad Azur ed Asmar, i quali si dimostrano sempre disponibili ad un ascolto attento, atteggiamento che viene così indicato allo spettatore quale scelta opportuna per arricchire il proprio bagaglio conoscitivo. Si può conoscere però anche viaggiando, recandosi di persona nelle realtà lontane. Azur attraversa il mare, che rappresenta simbolicamente l'ostacolo che separa dall'ignoto, ed è solo superando questo ostacolo che egli raggiunge la pienezza della sua identità. Ciò che è lontano e sconosciuto diviene quindi occasione di realizzazione esistenziale. Il biondo e coraggioso protagonista della vicenda è inoltre sorretto dal ricordo di ciò che gli narrava la nutrice. Conoscere vuol dire anche quindi avere dei buoni ricordi, sapendoli coltivare. Questa è la strada per divenire più abili nell'affrontare le diverse situazioni, soprattutto gli ostacoli e le evenienze problematiche, ove sia richiesta la capacità di decidere. Il motivo del saper scegliere, senza sfuggire alla responsabilità di questo imperativo, viene dunque legato alla qualità del pensiero colto, preparato culturalmente, ma anche alla capacità del cuore, quand'esso sa dare suggerimenti là dove l'intelletto non sappia arrivare: talvolta occorre assumere ugualmente una posizione determinata con la forza dei sentimenti. Emblematico è il momento in cui, quasi alla fine del percorso di ricerca, i due protagonisti debbono oltrepassare una delle due porte gemelle che si presentano ai loro occhi: sanno che solo una delle due conduce alla vittoria, l'altra invece alle tenebre e alla perdizione. In realtà ambedue conducono alla fata dei Jinn, ma essi lo scopriranno solo dopo aver oltrepassato una delle due soglie. La scelta che essi compiono è per forza di cose dettata da una decisione azzardata, compiuta però grazie al loro coraggio e alla loro determinazione nel voler raggiungere il nobile intento che si sono assunti.

Dal punto di vista educativo le intenzioni del regista appaiono ben chiare. Egli punta a mostrare che al di là degli stereotipi e dei pregiudizi, la realtà è ben più complessa e ricca di avvenimenti, in grado di scardinare ogni schema preconcepito. Talvolta essa è misteriosa, ma proprio per questo chiede di essere

sperimentata in prima persona.⁵ Chi ha detto per esempio che solo gli adulti siano in grado di fare buoni ragionamenti, permeati di saggezza? Ecco dunque comparire la simpatica principessa bambina, animata da buone idee, sorrette da una ragionevolezza concreta e intelligente, in grado di controbattere ogni atteggiamento superstizioso. Ed ecco comparire anche un gatto nero, che anziché rivelarsi malefico e portatore di disgrazie, si comporta molto affettuosamente, senza cercare di mordere e graffiare.

Dal punto di vista didattico numerose e molteplici sono le attività che si possono costruire dopo la visione di questo lungometraggio, con l'avvertenza però di non creare, magari in buona fede, appesantimenti inutili ed anche un poco illeciti, a fronte di un'opera ariosa, piena di fantasia, leggera. Da questo punto di vista occorre trarre con attenzione, come si raccomanda in nota, quanto si trova in internet. A nostro avviso anche la semplice restituzione di sentimenti e pensieri a livello di una buona discussione con gli allievi potrebbe bastare. A proiettore spento è possibile lasciare che essi si esprimano, guidati magari da semplici domande, ad esempio sui momenti più divertenti o più emozionanti del film. Non dovrebbe accadere, al pari di quanto succede spesso di testi letterari artistici dedicati ai più giovani, che il film divenga il pretesto per compilare schede troppo dense, in cui siano già contenute magari, implicitamente, le risposte che si attendono. Basta un attimo per scivolare in un'operazione didattica didascalica, didatticistica a questo punto. Come basta un attimo per trovarsi a proporre percorsi alla fin fine moralistici. Se il film si presta a considerazioni di ordine morale, sarebbe un delitto trasformare le opportunità che esso offre per 'dare', in qualche modo, insegnamenti morali. Molto interessante è ascoltare ciò che dice il regista negli inserti extra che si trovano nel dvd, facilmente reperibile. Egli per esempio non vuole sentire parlare di 'tolleranza'. Non c'è nulla da tollerare, bensì molto da conoscere ed apprezzare, sembra suggerire quando afferma che "non occorre essere tolleranti per ammirare qualcosa di bello". La conoscenza e l'incontro tra culture diverse basati sulla sensibilità estetica apre dunque gli spazi costruttivi per un futuro sperabilmente meno dicotomico e contrapposto di quanto non sia ora. E sono la mescolanza e la contaminazione che consentono alle culture stesse di modificarsi, arricchendosi, pur mantenendo caratteri distintivi. Ocelot evita qualsiasi forma di compiacimento o di accondiscendenza, indicando comunque che non è assu-

⁵ Alla misteriosità delle due porte, che attraggono, ma che nel contempo provocano un senso di paura, si accompagna la misteriosità di una lingua, quella araba, che spesso si ascolta nel film, e che il regista ha voluto intenzionalmente lasciare priva di sottotitoli.

mendo un atteggiamento di giudizio che ci si può aprire veramente alla diversità. È evitando l'insidia del giudizio che ciascuna cultura può rigenerarsi e prodursi in modo progressivamente rinnovato, ed originale. Gli scenari creati dal regista sono da questo punto di vista molto significativi: le ambientazioni architettoniche e le componenti naturali, la vegetazione per esempio, se da un lato ci ricordano quanto esiste nelle diverse realtà geografiche occidentali ed orientali, dall'altro risultano 'nuove', in quanto riassumono e portano con sé elementi differenti, lontani. I colori non sono quindi solo quelli di un solo luogo geografico. Negli inserti extra presenti nel dvd, che si possono utilmente visionare con gli allievi, si può apprezzare il lungo e intenso lavoro di ricerca e documentazione che hanno compiuto il regista e il team che lo ha coadiuvato nella preparazione e realizzazione di questo film, che ha richiesto per questo scopo un tempo pari a sei anni. Pur essendo stato realizzato in CGI (computer generated imagery), Ocelot preferisce evitare le scappatoie ad effetto consentite dall'animazione digitale e riprende intere sequenze con camere fisse, con i personaggi che si muovono su fondi piatti, interamente disegnati a mano. La scelta è pienamente apprezzabile se si visiona il film nella versione tridimensionale. Per lo spettatore tale visione lo costringe a straniarsi rispetto alle abituali immagini sempre più poliprospectiche, veloci e frastornanti delle animazioni attuali, e a soffermarsi su sfondi accuratissimi e splendenti. Quasi a dire che le cornici in cui si svolgono gli accadimenti meritano attenzione al pari di quella riservata ai protagonisti che si muovono al loro interno.

Come ogni opera artistica il film chiede dunque una sorta di rispetto, soprattutto da parte di chi la intenda proporre in ambito educativo. Ogni strumentalizzazione dovrebbe essere evitata. Questa attenzione potrebbe essere perseguita pensando il meno possibile a ciò che il film può insegnare agli allievi, privilegiando quegli aspetti di stupore, di incantamento, di profondo piacere estetico, di cui gli allievi stessi sappiano riferire. Le immagini di *Azur e Asmar* questo sanno fare, e questo può essere sufficiente, senza aggiungere troppi orpelli che magari alla fin fine rischiano di compromettere quella freschezza ed immediatezza nell'approccio alle opere artistiche che hanno in sé quel carattere di gratuità, comunque ricca dal punto di vista educativo, che è propria appunto dell'opera d'arte.

