

Petite Casbah



DARJEELING PANIQUE

tunanime

france.tv



Europe Creative Media



KETNET



BELGIAN TAX SHELTER



La Région Auvergne-Rhône-Alpes



Valence Méditerranée Agglomération



VAF



ANGOA



ProCirep



RÉGION SUD



Provence Alpes Côte d'Azur



shelter prod



taxshelter.be



screen.brussels



Petite Casbah

Un film d'animation écrit par Alice Zeniter, Alice Carré et Marie de Banville
Réalisé par Antoine Colomb

Tout public à partir de 6 ans
Durée 84 min

Une production Darjeeling - En coproduction avec Panique! et Lunanime
Avec la participation de France Télévisions
En coproduction avec la VRT, la RTBF, Auvergne-Rhône-Alpes Cinéma et Shelter Prod.

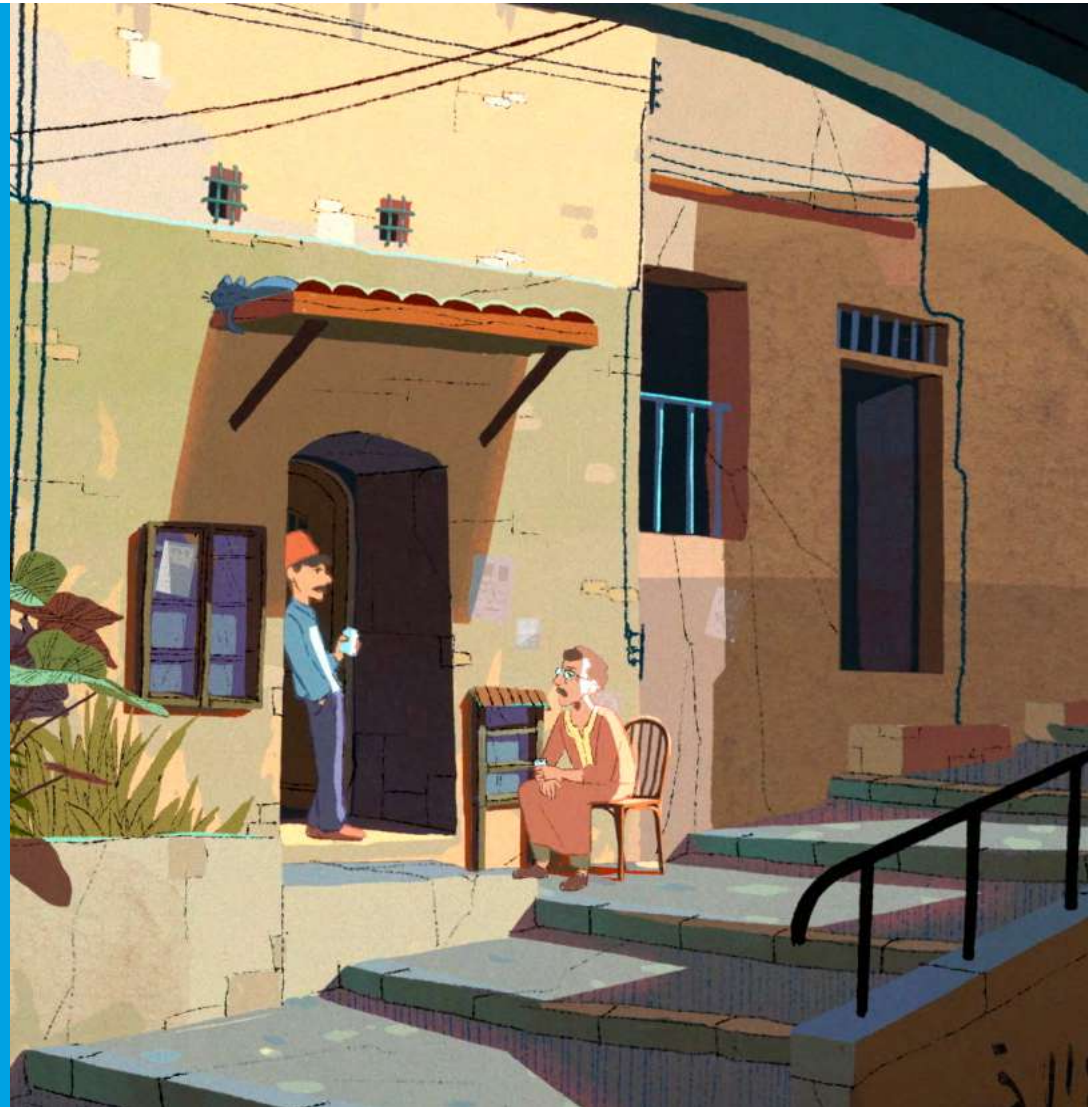
Au cinéma le 14 octobre

L'histoire

Algérie, juin 1955.

Khadidja quitte la Kabylie pour rejoindre son grand frère Malek à Alger.

Suite à une altercation au marché, il se fait arrêter par la police et Khadidja se retrouve seule. Heureusement, Lyes, Ahmed et Philippe vont tout mettre en œuvre pour l'aider à retrouver Malek. Depuis les toits de la Casbah, les quatre enfants mènent l'enquête.







Contexte

Petite Casbah s'inscrit dans un mouvement de travail de mémoire collectif essentiel. C'est une occasion unique de libérer une parole intergénérationnelle.

En 1955, l'Algérie appartient à la France depuis plus de 100 ans et Alger est un département français. Notre histoire se déroule aux prémices du conflit et si des tensions pouvaient être ressenties, la violence de la guerre n'avait pas encore atteint la ville.

Le but de *Petite Casbah* n'est donc pas de chroniquer une guerre mais de montrer comment des enfants appartenant à des milieux sociaux et à des 'camps' différents sont capables de dépasser la haine et les préjugés des adultes.

Le propos de ce film dépasse ainsi les frontières de l'Algérie, et bien des points rendent cette histoire universelle puisqu'au-delà des rapports entre colons et colonisés, nous suivons une bande d'enfants qui va se constituer et s'élever contre l'injustice.



Pourquoi est-ce que l'école ne m'a pas appris ça ?

Je ne me souviens plus si c'était à Benjamin Stora ou à moi qu'une femme du public avait posé la question après que nous ayons parlé pendant une heure de la guerre d'Algérie, lors d'une rencontre à Montréal. Dans nos réponses, nous étions tous les deux tombés d'accord sur le fait que l'école ne pouvait pas tout. Chaque année, l'Histoire se rallonge un peu mais les heures d'enseignement, elles, ne se multiplient pas.

L'école ne peut pas faire exister tous les événements historiques dans toutes les mémoires de ses élèves. Il faut que d'autres formes prennent le relais, et notamment les fictions qui permettent des attachements à des personnages issus de groupes socio-culturels qui ne sont pas forcément ceux de leurs lecteurs, spectateurs, auditeurs, etc.

La guerre d'Algérie a donné lieu à une littérature scientifique conséquente, à de nombreux témoignages, à des documentaires mais peu ou pas à des fictions populaires qui auraient permis de la rendre familière à la société française.

Il y a dans l'étrangeté de la guerre d'Algérie nos mémoires - alors même qu'elle a touché des millions de personnes qui vivent aujourd'hui sur le sol français (anciens appelés, pieds noirs, anciens harkis, immigrés algériens et toute leur famille, leurs descendants), qu'elle est pour beaucoup l'histoire de nos parents ou de nos grands-parents - l'aveu d'un manque, d'un déficit de représentation.



C'était une des ambitions que j'avais, en écrivant *L'Art de perdre* : que l'on puisse croiser cette histoire par hasard, par simple envie de lire un roman.

Alice Carré avait le même désir quand elle a monté, avec Margaux Eskenazi, *Et le cœur fume encore* : travailler sur les mémoires de la guerre d'Algérie mais proposer avant toute chose un spectacle.

Quand Darjeeling m'a proposé de travailler sur une série d'animation qui permettrait de découvrir cette période de l'Histoire à travers les yeux des enfants, j'ai immédiatement pensé à elle et l'ai invitée à co-écrire la série avec moi.

Tous les faits et les personnages sont fictifs, néanmoins, nous accordons la plus haute importance à la véracité historique de chaque situation. Cependant, comme nos héros sont des enfants à l'imaginaire débordant ils sont parfois capables de rêver ou de croire à des événements oniriques qui s'immiscent dans leur quotidien.

Ici et là, nous avons choisi de créer des effets de réel qui rappellent des facettes connues de l'histoire de l'indépendance algérienne (le prénom de Djamila, Lyes en petit cireur de chaussures, la gifle qui évoque celle qu'Ali La Pointe aurait donnée dans les années 50...).

Nous savons que les enfants qui regarderont ce film ne percevront pas ces éléments comme des références directes à l'Histoire mais nous aimerions que les parents et grands-parents puissent les identifier et engager une transmission à l'intérieur des familles, par le biais de la fiction.

Puisqu'il s'agit, par le dessin animé, de fournir de nouveaux récits et de nouvelles images, nous souhaiterions aussi contribuer autant que possible au grand mouvement de décolonisation des imaginaires que l'actualité a mis au-devant de la scène ces derniers mois. Il est important pour nous que tous les aspects de ce dessin animé (écriture et dialogues, dessins de décors et de personnages, musique, etc.), évitent le double écueil de l'Orientalisme et de la Nostalgie, qui ferait d'Alger une ville sortie des *Mille et une nuits*.

À l'époque où se situe notre dessin animé, le FLN n'est pas la force dominante ni un mouvement structuré. Djamila est militante, sans être précisément rattachée à une organisation indépendantiste. Toutefois, nous souhaitons proposer un récit qui déconstruise aussi l'image d'un FLN barbare et assimilé dans les imaginaires contemporains aux terroristes radicaux.

Nous avons souhaité placer nos héros au cœur d'une injustice coloniale qui va les amener à se questionner. Ils sont, par la force des choses, amenés à s'aventurer sur le terrain des adultes, de la même manière que les personnages principaux de **Les Grandes Grandes Vacances** font face au nazisme à leur échelle.

Cette histoire vise donc à sortir d'un rapport concurrentiel entre plusieurs mémoires de la guerre d'Algérie, nous proposons un récit dans lequel des personnages de différents âges et de différentes communautés (européens d'Algérie, juifs algériens, arabes, chaouis...) peuvent décider ensemble de lutter contre les rapports de domination coloniaux.

Alice Zeniter





Résumé

Alger. Juin 1955.

Khadidja a quitté la Kabylie pour rejoindre son grand-frère Malek à Alger. En ce premier jour algérois, et en attendant de pouvoir être scolarisée, elle l'accompagne au marché où il a un petit étal de fruits et légumes. Mais la journée ne se passe pas comme prévu : suite à une altercation avec la police, Malek est arrêté. Khadidja se retrouve seule.

Heureusement, Lyes, enfant des rues débrouillard et malin, la recueille dans son abri de fortune bricolé sur les toits de la Casbah.

C'est là qu'elle rencontre Philippe et Ahmed, deux enfants de Bab-el-Oued qui viennent ici après l'école.

Les trois garçons vont l'aider à s'installer et surtout, à déchiffrer un message codé transmis par Malek.

Ensemble, ils mènent l'enquête à travers la ville et retrouvent la trace de la mystérieuse « Oranaise », qui pourrait peut-être les aider à libérer le grand frère de Khadidja.



Les personnages principaux



Khadidja

9 ANS

Elle vient tout juste d'arriver à Alger pour rejoindre son frère Malek qui avait quitté leur Kabylie natale il y a quelques années. Ils viennent d'une famille pauvre de la campagne et espèrent sortir de leur condition à la ville. Malek espère ainsi faire entrer Khadidja dans une école d'Alger.

Elle a un fort caractère, ce qui lui vaut le surnom de « Petit hérisson » et est prête à tout pour obtenir ce qu'elle veut sans se rendre forcément compte du danger. Elle est loyale, fidèle en amitié et admirative de son frère, de Lyes, de Djamila de qui elle se méfie pourtant. C'est la plus jeune du groupe, elle attire leur sympathie et il va être naturel pour tous de la protéger, surtout pour Lyes qui voit en elle une petite soeur.





Lyes

11 ANS

Sa mère l'a amené chez un oncle, à Alger pour l'éloigner des zones de conflit de son village chaoui dans les Aurès.

Malheureusement, cet oncle refuse de le garder et Lyes se retrouve enfant des rues, malgré lui. Débrouillard et astucieux, Lyes se crée vite un réseau et trouve des petits boulots comme cireur de chaussures ou coursier... Il a même trouvé une cabane sur un toit de la casbah pour dormir et la loue, la journée, à deux garçons qui cherchent un endroit tranquille pour boxer et dessiner. Habitué à se déplacer seul dans la ville, il a noué des contacts avec une grande partie de la population des rues.

Plein d'ironie et de répartie, il a une manière bien à lui d'habiter Alger et de ne pas se laisser marcher sur les pieds.

Ahmed

10 ANS

C'est l'aîné de sa famille. Il a trois frères et une sœur qui vient de naître. Son rôle de grand-frère lui pèse un peu. Sa famille a toujours vécu à Alger dans le quartier de Bab-el-Oued. Ahmed est fasciné par l'architecture et passe son temps à dessiner les immeubles du futur et la ville d'Alger. Il traine sur les toits en observant les grues et en rêvant l'avenir des pentes de la ville, semées de grands édifices. Il va à l'école avec Philippe.

Il est rêveur, toujours au ralenti, c'est le moins pragmatique de la bande. Il déteste les conflits et a plutôt le rôle de (ré)conciliateur. Il est toujours partant pour l'aventure sauf s'il risque de rencontrer un djinn. Sa superstition, c'est son talon d'Achille.





Philippe

10 ANS

Il est le fils d'un contremaître de la manufacture de tabac de Bab-El-Oued et d'une couturière. Juif d'Algérie, Philippe vit dans les rues de Bab-el-Oued qui touchent la Casbah. Qu'il soit en uniforme pour l'école ou en tenue de ville, Philippe est toujours bien habillé grâce aux efforts de sa mère, Sarah, mais il termine toujours par se tâcher, provoquant le courroux de sa mère. Sa famille est plutôt modeste. Il est fils unique et subit la surprotection de ses deux parents, traumatisés par la Shoah et très angoissés depuis la Toussaint Rouge.

Philippe a une passion : la boxe. Il adore aller traîner du côté du Mouloudia Club. Il rêve de devenir boxeur, comme son idole Alphonse Halimi, la star montante de la boxe algéroise, qui porte une étoile de David sur son short et qui est, comme lui, fils de tailleur. Il rêve aussi qu'Annie Gomez, la fille du patron de son père, le remarque un jour.

Guy

10 ANS

Il est le fils du policier giflé par Malek. Il cherche à obtenir l'attention de son père qui est très distant avec lui. Il est en classe avec Philippe et Ahmed qu'il déteste, car il est probablement jaloux de leur amitié.

Il est né et vit à Bab-el-Oued mais ses parents sont de la Métropole, arrivés à Alger juste avant sa naissance. Il aime se proclamer français mais ne connaît le continent que de nom et parfois pendant les vacances. Lorsqu'il va apprendre la mutation de son père en métropole, il perd toute contenance. Il est né ici, sa maison est à Alger, il n'a aucune envie de partir.





Malek

20 ANS

Malek est le grand-frère de Khadidja. Il a une vingtaine d'années. Il espère pouvoir échapper à sa vie de vendeur sur le marché et rêve d'ascension sociale. Il rêve de pouvoir faire entrer à l'école sa petite sœur, nouvellement arrivée à Alger.

Il travaille au marché et aide une jeune étudiante Djamila en cachant un carnet, pour une organisation qu'il ne connaît pas. Il ne sait rien du contenu de ce carnet, si ce n'est qu'il rend service à Djamila. Il ne supporte pas l'injustice.

Djamila

20 ANS

Djamila est une jeune femme d'une vingtaine d'années, une amie de Malek. Elle aide les mouvements indépendantistes. Elle est étudiante en droit à l'Université d'Alger. Très brillante, d'une famille plutôt aisée, elle est révoltée contre l'injustice. Elle a un look très occidental pour s'intégrer parfaitement dans les milieux français. Déterminée et courageuse, elle fera tout son possible pour faire sortir Malek de prison.







Fiche technique

Écrit par **Alice Zeniter, Alice Carré** et **Marie De Banville**

Réalisé par **Antoine Colomb**

Produit par **Noam Roubah** et **Séverine Lebrun**

Direction artistique : **Elodie Remy**

Personnages : **Marine Vernhes**

Décors : **Benoît Ciarlo**

Musique : **Xavier Thiry**

Direction d'écriture : **Jean Regnaud**

Conseiller littéraire : **Amine Khaled**

Montage : **Dalila Hamdad**

Avec les voix de :

Alicia Hava - Céline Ronté - Magali Rosenzweig - Alice Orsat - Mathilde Carmes

Produit par **Darjeeling, Marc Lustigman, Noam Roubah**

Avec la participation de **France Télévisions**

En coproduction avec **Panique!** et **Lunanime**

En coproduction avec la **VRT - Ketnet**, la **RTBF** (Télévision belge),

Auvergne-Rhône-Alpes Cinéma, et **Shelter Prod.**

Avec la participation du **CNC**, du **Fonds Images de la diversité** du **CNC**,
de la **région Auvergne-Rhône-Alpes**, de l'**agglomération de Valence**,
de la **région Provence Alpes Côte d'Azur** et de **TV5 Monde**.

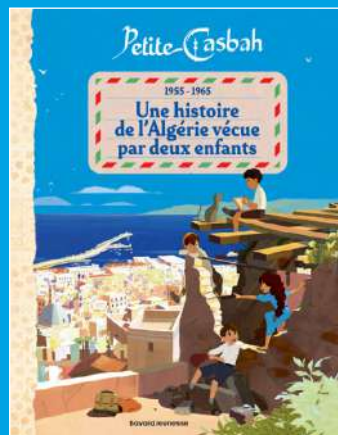
Avec le soutien de **Europe Creative MEDIA**, de la **Procirep** et de l'**Angoa**,
du **fonds audiovisuel de Flandres**, de la **région Bruxelles-Capitale**
et du **Tax shelter** du **gouvernement Belge**.

Les ressources autour du film

De très nombreuses propositions permettront d'accompagner au mieux le film et d'ouvrir la discussion avec les jeunes spectateurs en salles, en famille ou à l'école.



La bande-dessinée en 3 tomes et le livre documentaire chez Bayard Jeunesse



Des pastilles documentaires (6 x 5 min) disponibles sur Lumni



Une exposition sur les secrets de fabrication du film

Une mallette pédagogique

Fiches pédagogiques, questionnaires, carte interactive et frise historique

Un ciné-discussion

Distribution salles

LES FILMS DU PRÉAU • 01 47 00 16 50 • www.lesfilmsdupreau.com

Programmation

Marie Mabeau • marie.m@lesfilmsdupreau.com

Juliette Cairaschi • juliette.c@lesfilmsdupreau.com

Communication et partenariat

Anaïs Guillon • anais.g@lesfilmsdupreau.com

Lila Chaumette • lila.c@lesfilmsdupreau.com

Relations presse

GAMES OF COM

Emmanuelle Verniquet • 06 18 11 16 08 • emmanuelle.verniquet@gamesofcom.fr

Aurélie Lebrun • 06 84 50 75 74 • aurelie.lebrun@gamesofcom.fr

www.lesfilmsdupreau.com



@filmsdupreau

