



KIRIKÙ E GLI ANIMALI SELVAGGI

Titolo originale Kirikou et les bêtes sauvages

Regia Michel Ocelot, Bénédicte Galup **Origine** Francia, 2005

Genere Animazione **Durata** 75'

Distribuzione Mikado

La storia di Kirikù, che nel precedente film Kirikù e la strega Karabà si era confrontato con la terribile strega che teneva in scacco il suo villaggio, aveva lasciato in sospeso molti avvenimenti della sua infanzia. Così il suo nobile nonno, nel film Kirikù e gli animali selvaggi, decide di farci scoprire nuovi aspetti del piccolo e coraggioso nipote. Il film è strutturato in quattro episodi e, filo rosso che li unisce, è proprio la figura del nonno che, dal profondo della sua dimora ultraterrena, racconta alcuni momenti esemplari della vita del piccolo nipote.

Nel primo episodio Kirikù, esperto giardiniere, insegna agli abitanti del villaggio le tecniche di coltivazione di vari prodotti agricoli, ma di notte una ferocissima iena nera devasta il rigoglioso orto ottenuto con tanta fatica. L'astuto Kirikù riesce però ad attirare il terribile animale lontano dal villaggio e a metterlo in fuga facendo sì che si rovesci addosso un favo pieno di ronzanti api.

Nel secondo episodio Kirikù si trasforma in esperto vasaio, fa scoprire agli abitanti del villaggio le grandi opportunità offerte dall'argilla e li coinvolge nella realizzazione di bellissimi oggetti da vendere al mercato. Ancora una volta però, tramite un bufalo dalle corna d'oro, la perfida Karabà tesse i suoi inganni in cui tutti, eccetto Kirikù, cadono. Mentre gli adulti piangono il sogno frantumatosi in mille pezzi, Kirikù riuscirà a riscattarli e a guadagnare abbastanza da riportare al villaggio tanti buoni prodotti.

Nel terzo episodio Kirikù, seguendo le strane impronte di un uccello a tre zampe, cade nella trappola dei Feticci mandati dalla strega. Per salvarsi si inerpica allora sulla testa di una giraffa e inizia così una lunga passeggiata che lo porta ad attraversare tanti paesaggi differenti, a incontrare tante specie di animali diversi e a scoprire i meravigliosi ecosistemi africani: dalla savana al deserto, dalle foreste tropicali fino al Kilimangiaro e alle cascate Vittoria. Durante il viaggio però i Feticci lo seguono da vicino, ma anche questa volta Kirikù, con astuzia e intelligenza, riuscirà a sfuggirgli.

Nell'ultimo episodio, dopo aver bevuto la birra fatta al villaggio, tutte le donne, compresa la mamma di Kirikù, si sentono male. Kirikù scopre che sul fondo del barile c'è un fiore che la madre riconosce come velenoso; l'unico antidoto è un altro fiore che cresce solamente nel giardino della capanna della strega Karabà. Kirikù allora, aiutato da tutti i bambini del villaggio, si traveste da Feticcio per potersi più facilmente avvicinare alla dimora della strega. Grazie al suo coraggio e alla sua scaltrezza, Kirikù ancora una volta riuscirà a vincere la strega e a raccogliere il fiore che salverà la vita alla sua mamma e a tutte le altre donne.

La struttura narrativa del film, così come il sistema di rappresentazione dei personaggi sono quelli tipici del genere fantasy, fatti di viaggi, avventure, animali magico-simbolici, eroi alle prese con ostacoli da superare e antagonisti da affrontare per risolvere problemi e ottenere

la vittoria finale. Ma, attraverso la mediazione della fiaba e sospeso in una dimensione extratemporale, il film ha un valore aggiunto: mettere lo spettatore nella condizione di 'entrare nel corpo dell'Africa' e di vivere a contatto con la gente di un villaggio rurale della brousse subsahariana, scoprendone cultura, usi e costumi, e di compiere - insieme a Kirikù - un lungo e magico viaggio attraverso gli straordinari paesaggi naturali africani.



In questo film, oltre che racchiudere in sé tutti gli attributi tipici dell'eroe delle fiabe classiche (affrontare difficoltà e pericoli, superare prove, sconfiggere l'antagonista) Kirikù è anche molto altro, molto di più. La sua figura, intorno a cui ruota tutta la narrazione sottolineandone le doti di creatività, intelligenza libera dal pregiudizio, spirito d'iniziativa, generosità, consapevolezza dei propri limiti e risorse, ci viene presentata come motore di crescita, di sviluppo e di riscatto dalla rassegnazione della gente del villaggio, prigioniera di false credenze e di paure che ne annullano la capacità di agire e reagire. Con spiccata intraprendenza è lui che introduce nel villaggio le tecniche della lavorazione dell'argilla per la creazione di ceramiche, che sperimenta vari modi per migliorare la produzione agricola, irrigare i campi e proteggere i raccolti dagli attacchi degli uccelli. È lui che stimola gli abitanti del villaggio alla commercializzazione dei loro prodotti, che insegna a sfruttare le risorse naturali per migliorare le loro condizioni di vita, che utilizza i poteri curativi delle piante officinali come rimedi per le malattie.

Sul piano estetico, particolarmente efficace e significativa nella creazione degli ambienti del film è la funzione simbolico espressiva della luce e dei colori che in molti momenti attribuiscono allo spazio filmico il ruolo di vero protagonista della narrazione. Il calore del villaggio è dipinto di giallo intenso, verde brillante è la rigogliosità della foresta tropicale, azzurra e blu la magia della dimora del nonno. La luce calda, intensa che piove sulla scena illuminandone ogni particolare, unita alle mille sfumature cromatiche di ciascun colore usato, creano un'Africa di straordinaria bellezza e intensità e tingono di magia ogni ambiente rappresentato. Nella realizzazione delle scenografie Ocelot si è ispirato allo stile primitivista di Henri Rousseau, detto il Doganiere (1844 - 1910), autore di paesaggi esotici (foreste tropicali, giungle, stagni, savane) e mondi incantati al di fuori del tempo dove si aggirano creature misteriose ed enigmatiche e il cui fascino onirico è reso appunto dal potere trasfigurante del colore. Molto importante anche la dimensione sonora del film. Le atmosfere immaginate da Ocelot, le vicende e i molteplici paesaggi del continente nero che Kirikù attraversa nelle sue avventure sono interpretati, caratterizzati e diversificati infatti anche attraverso la musica sapiente di Manu Dibango, artista camerunense. Per la realizzazione della colonna sonora sono stati utilizzati numerosi strumenti musicali tradizionali: il marimba e il balafon (un antico xilofono, antenato del marimba e realizzato con delle calabash che servono da cassa di risonanza), suonati da Manu, lo ngoni (piccola chitarra del mondo mandingo) di Moriba Koita, la cora (una specie di arpa a 21 corde) di Loy Ehrlich, i vari flauti di Didier Malherbes e di Aly Wage, e una varietà di percussioni tutte interpretate da Steve Shehan. Strumenti capaci di offrire una panoramica sulle ricche sonorità africane e di fare della colonna sonora di questo film un elemento portante e originale della narrazione cinematografica.

a cura di *Patrizia Canova*

SPUNTI DI RIFLESSIONE

- Il film si presta a sviluppare numerose riflessioni-discussioni intorno a:
 - *l'organizzazione sociale nel villaggio*: gli antenati, gli anziani, le donne, gli uomini, i bambini: i ruoli, i lavori, i comportamenti, i modi di vivere, i giochi, i passatempi, i rapporti interpersonali;
 - *fisionomie e caratteristiche dei personaggi*: la figura di Kirikù e della madre (aspetti caratterizzanti i due personaggi e la relazione tra i due); la strega Karabà (da quali sentimenti è mossa? Perché agisce così? / come si difende Kirikù?); la figura del nonno (la saggezza, l'importanza, l'arte della parola); le donne del villaggio (i lavori, le relazioni tra loro, la collaborazione); i feticci (personaggi robots, privi di autonomia di azione e di pensiero, omologati e schiavi).



PERCORSI DIDATTICI

Ambiente, cultura, storia, lavoro

- La visione di *Kirikù e gli animali selvaggi* può costituire uno stimolo per sviluppare un percorso di conoscenza e/o approfondimento degli ecosistemi del continente africano e di alcuni aspetti della vita e della cultura dei villaggi dell'Africa nord-occidentale. Alcuni suggerimenti:
 - *la biodiversità*: vari tipi di palme, il baobab, l'eridodendro-fromager, l'acacia flamboyant;
 - *gli ecosistemi*: la flora e la fauna della savana, della foresta equatoriale, dei grandi laghi, delle paludi, della brousse subsahariana, del deserto...
 - *gli animali tra zoologia e simbolismo*: la iena nera, il bufalo dalle corna d'oro, le giraffe, i leoni, le zebre, le antilopi, gli scoiattoli, la fauna lacustre...
 - *la struttura del villaggio*: capanne e oggetti d'arredamento, granai, cucine all'aperto, forno, pozzi;
 - *coltivazioni e agricoltura*: miglio, sorgo, riso, ananas, banane, manghi, zucche, legumi e ortaggi;
 - *la trasformazione dei prodotti*: la produzione della birra; la macinazione del miglio;
 - *l'artigianato*: la lavorazione dell'argilla (confronto con il neolitico);
 - *il commercio*: Il mercato e la vendita di manufatti Il valore di una moneta (cauri).

Scenografie e ambientazione

- La visione del film può offrire lo stimolo per un ottimo esercizio di creatività capace di avviare gli alunni a rappresentazioni meno stereotipate di alcuni elementi della natura. Dopo aver analizzato attentamente alcune sequenze è possibile approfondire alcuni aspetti estetico-artistici: i feticci (l'ispirazione all'art nègre e alle avanguardie europee) e le scenografie (l'uso dei colori e l'ispirazione pittorica di Rousseau) e poi far disegnare gli alberi della savana e della foresta equatoriale, cercando di riprodurne la straordinaria varietà di forme e colori. È interessante, per questa attività, sperimentare diverse tecniche di colorazione, dall'uso del carboncino (ottenendo così singolari silhouette nere), all'uso dei pastelli a cera e a olio che permettono di lavorare molto sulle sfumature.