



SINOPSI

Una vocina si ode dall'interno del ventre di una mamma incinta: "Mamma, dammi la vita!" "Un bimbo che sa parlare dal ventre di sua madre, può far nascere se stesso", replica la mamma. E così il bimbetto esce dalla pancia, taglia il proprio cordone ombelicale ed esclama: "Mi chiamo Kirikou".

Fin dalla nascita, Kirikou si rivela un bambino speciale. È piccolo di statura, ma sa sempre il fatto suo. Dalla mamma impara che il suo villaggio soffre a causa della maga Karaba che ha lanciato su di esso una terribile maledizione: ha fatto seccare la principale sorgente d'acqua e ha preso prigionieri e mangiato molti uomini del villaggio, compreso il padre di Kirikou. I bambini del villaggio non accettano di giocare con un bambino così piccolo, ma impareranno a rispettarlo e arriveranno perfino a comporre una canzone per lui. Subito Kirikou si rivela un bambino molto coraggioso e saprà affrontare numerose prove che richiedono coraggio, abilità, saggezza: aiuta lo zio a sfuggire alla maga, salva ben due volte i bambini del villaggio dai sortilegi della maga e scopre come far sgorgare di nuovo l'acqua dalla sorgente, rischiando di morire annegato. Kirikou sente il bisogno di capire meglio il mondo in cui vive e come aiutare il suo villaggio: decide di andare a trovare suo nonno, un saggio che sa molte cose. Per incontrarlo Kirikou affronta un viaggio pieno di pericoli, perché deve attraversare la montagna dove vive la maga Karaba con i suoi "feticci", creature in parte umane e in parte meccaniche sempre all'erta e a caccia di intrusi. Per aggirare l'ostacolo, Kirikou decide di passare sotto la montagna, seguendo i cunicoli scavati dagli animali che vivono sottoterra. Durante il viaggio Kirikou fa la conoscenza di vari animali, da quelli che abitano sottoterra agli uccelli e impara a domare e a farsi trasportare da un cinghiale. Dopo svariate avventure riesce a raggiungere la nuova residenza del suo grande avo. Il nonno rivela a Kirikou che la maga non ha mangiato gli uomini del villaggio: grazie ai suoi poteri magici li ha trasformati nei "feticci" che tiene al suo servizio. Karaba non era una donna cattiva, ma ora soffre a causa di una spina che uomini malvagi le hanno piantato proprio nel mezzo della schiena. È questa spina la fonte dei suoi poteri magici e dell'odio contro il resto del mondo provocato dal costante dolore. Kirikou trova allora il modo di estrarre la spina, facendosi inseguire da Karaba nella foresta, dopo averle rubato tutti i suoi gioielli. In segno di riconoscenza per averla liberata dalla spina e dal dolore, Kirikou chiede a Karaba un bacio. Come per magia, il bacio fa crescere immediatamente Kirikou e lo trasforma in un bellissimo giovane. Decisi a vivere insieme, Kirikou e Karaba fanno ritorno al villaggio. Qui li attendono due brutte sorprese: Kirikou, partito bambino e tornato uomo, non viene riconosciuto dal resto del villaggio che vorrebbe anche vendicarsi e assalire Karaba ormai priva dei suoi poteri di maga. Ma proprio quando le cose sembrano volgere al peggio Kirikou e Karaba vengono salvati dall'arrivo del nonno di Kirikou, accompagnato dagli uomini del villaggio ormai liberati dal sortilegio che li rendeva "feticci".

ANALISI DELLA STRUTTURA

Kirikou et la sorcière è un film d'animazione di genere fantastico, s'ispira a una fiaba dell'Africa occidentale e utilizza, come ogni racconto fantastico che si rispetti, tutti gli ingredienti del caso. La struttura narrativa rispetta fedelmente quella delle fiabe classiche e può essere facilmente interpretata secondo le indicazioni fornite da Propp nella sua analisi della morfologia delle fiabe. Alla **situazione iniziale** usata come incipit narrativo, fa seguito immediatamente una **“mancanza”** (in questo caso l'assenza di acqua e la scomparsa di tutti gli uomini dal villaggio in seguito a una maledizione mandata da una strega malvagia) che porta il **protagonista-eroe** (il piccolo Kirikou) a **entrare in azione** per risolvere il problema. Ovviamente ciò implica una **partenza**, un viaggio pieno di insidie, pericoli, **prove da superare**. L'**antagonista** (la maga-strega Karaba) infatti è sempre in agguato e, assistita dai suoi gregari e sottomessi aiutanti (i fetacci robotizzati) fa di tutto per ostacolare il cammino al nostro coraggioso protagonista e per impedirgli di raggiungere il suo obiettivo. Ma l'eroe non si arrende, neppure di fronte alle situazioni più difficili. Usando l'intelligenza, l'astuzia e il coraggio e grazie al provvidenziale intervento di **aiutanti e donatori** (gli animali, il nonno...) riesce a **superare tutti gli ostacoli**, a **sconfiggere l'antagonista** (o meglio la sua cattiveria) e ha conseguire la grande **vittoria finale**. Il bene trionfa così sul male e l'azione dell'eroe riesce a riportare nel villaggio armonia e serenità. Anche il sistema dei personaggi è perfettamente in linea con le fisionomie tipiche delle fiabe: tipicizzati, gerarchizzati e stereotipati ci sono l'eroe, l'antagonista, gli aiutanti positivi e quelli negativi e i personaggi secondari. L'eroe però, in linea con alcuni modelli di riferimento più recenti, non è un uomo forte e valoroso, ma un piccolo bambino “speciale” (così come i protagonisti di tante fiabe e film fantasy degli ultimi anni) che contrappone la propria intelligenza alla prepotenza di chi è (o si sente) grande e potente. Tutto il film si articola sul tema del doppio e degli opposti che si scontrano: il bene e il male, i buoni e i cattivi, gli uomini e le donne, i grandi e i piccoli, i saggi e gli stolti, il gruppo e l'individuo, la realtà e le credenze, la verità e superstizioni, la vita e la morte, il coraggio e la paura... E, proprio questa semplificazione simbolica e di immediata lettura, consente di raggiungere in maniera efficace un pubblico piuttosto giovane non solo per divertire, far sognare e lasciare nel cuore una “bella storia”, ma anche per stimolare alcune riflessioni su temi piuttosto importanti e profondi, nonché per avvicinare i piccoli spettatori a una rappresentazione dell'Africa molto originale e rispettosa agli aspetti tipici delle culture tradizionali. Attraverso la mediazione della fiaba infatti il film ha un grande pregio: quello di saper tracciare un'immagine molto “realista”, veritiera dei villaggi subsahariani. Sospeso com'è in una dimensione extratemporale e spaziale e pur collocando la sua storia in un luogo imprecisato dell'Africa occidentale, il film cerca comunque di ricostruire piuttosto fedelmente la struttura di un tipico villaggio e di restituire le atmosfere, gli usi, i costumi della gente che lo abita. Così, a differenza di tanti altri fantasy-film o racconti fantastici che dell'Africa narrano la pura dimensione geografico-naturalistica, *Kirikou et la sorcière* consente di “entrare nel corpo dell'Africa” come realtà antropologica e di scoprire (o quanto meno intuire) come vive la gente nei villaggi (l'importanza del canto e delle danze usati ritualmente e collettivamente per celebrare momenti di grande gioia o grande dolore; i giochi dei bambini in mezzo alla natura; il lavoro delle donne, dalla macina del miglio con il grande mortaio, alla cottura dei cibi, alla gestione della vita comunitaria; il ruolo degli anziani saggi che raccontano storie ai



bambini all'ombra dei grandi baobab; l'importanza fondamentale dell'acqua che va presa nei pozzi, il problema della siccità e della desertificazione che provoca l'abbandono forzato dei villaggi soprattutto da parte degli uomini costretti a cercare lavoro altrove; il culto degli antenati che dall'aldilà vigilano, controllano, aiutano, consigliano i loro cari; i riti magici, le credenze, le superstizioni legate a volte all'incapacità di spiegarsi le cause di eventi naturali. Ma anche come sono i villaggi e i loro abitanti (la struttura delle case, la loro disposizione circolare intorno al pozzo. L'abbigliamento, gli ornamenti, le acconciature degli abitanti...). Per questo motivo *Kirikou e la strega Karaba* può essere una bella fiaba da godersi in quanto tale e da comparare con altre fiabe della tradizione africana e di quella europea. Oppure può costituire un punto di partenza, uno stimolo, per sviluppare – anche con gli alunni del primo ciclo elementar – un percorso di conoscenza e/o approfondimento di alcuni aspetti della cultura dei villaggi dell'Africa nord-occidentale.

APPROFONDIMENTI

Note del regista

“L'idea del film si basa su un racconto dell'Africa occidentale che lessi alcuni anni fa. L'inizio della storia e il filo conduttore della storia fecero nascere qualcosa dentro di me e immediatamente mi venne l'idea di sviluppare un film... Proprio all'inizio del racconto un bimbo sta parlando dall'interno del ventre della mamma chiedendo di nascere. La madre risponde con una tale sicurezza che il bambino nasce da solo. Poi, a differenza degli altri abitanti del villaggio, egli si mette a confronto con la strega, anziché accettarne l'autorità, la sua forza soprannaturale ed averne paura. Egli alla fine libera gli abitanti del villaggio dalle grinfie di questa donna malvagia. Quando un produttore mi chiese una sceneggiatura per un film d'animazione, l'idea di “Kirikou che non ha paura della strega” s'impose. Al di sopra di questa meravigliosa storia, c'era il mio grande desiderio di ritrarre l'Africa come un regno potente che non è mai stato ritratto in un film d'animazione (il “Re Leone” ha usato ambientazioni africane, ma né Africa, né Africani...). Oltre ai miei desideri di artista e scrittore, avevo anche molte motivazioni personali: ho vissuto una fanciullezza felice in Guinea e una riconoscenza sentimentale, amorevole verso questo continente era una cosa naturale. Ho usato il racconto africano come punto di partenza per sviluppare una storia semplice e fondamentale, con le domande che fa un bambino e le con-



KIRIKOU E LA STREGA KARABA





vinzioni che sostiene un adulto. Ho sviluppato il contrasto tra un bambino piccolo e una potente strega: Kirikou è magro e non indossa vestiti, Karaba, la strega, è mastodontica, coperta di gioielli, malizia e potere. Al centro della storia c'è la domanda che Kirikou continua a rivolgere per tutto il racconto: "Perché la strega è cattiva?" Gli adulti hanno risposte preconfezionate, quando ce le hanno. Ma Kirikou raggiungerà la verità da solo: le azioni che compie sono proprio sue, non ucciderà semplicemente Karaba come nella storia originale, ma la libererà dalla spina che la rende malvagia e cattiva. Aspetto questo che ho trovato particolarmente interessante per trasmettere un semplice, ma fondamentale messaggio: non si devono temere le "streghe" e non si raggiunge ciò che si vuole credendo alle superstizioni o ai colpi di fortuna, ma prendendo in mano la situazione. I miei eroi sono indipendenti: Kirikou, sua madre, suo nonno e Karaba. Oltre a ciò, dal mio film scaturiscono naturalmente anche altri temi, da quelli tipicamente africani come l'importanza della famiglia e del gruppo e un'indiscussa armonia con il corpo, ai temi universali come la guerra fra i sessi (la strega è una donna bellissima e combatte le sue battaglie contro i maschi), l'altruismo, l'astuzia, la scaltrezza, il perdono, il trascorrere del tempo, l'amore tra un uomo e una donna, naturalmente, ma anche tra madre e figlio. Temi che hanno a che fare con il folklore tradizionale. Come trattare l'Africa da un punto di vista geografico presentava un problema: l'Africa ha una grande tradizione di arte scultorea e decorativa, ma non di arte grafica e figurativa. Per ispirazione ho immaginato un Dogomiere Rousseau africano, che ci aiutasse a disegnare le scene. Per quanto riguarda le persone, ho semplicemente desiderato che i bei personaggi fossero belli come nell'arte egiziana. I feticci sono stati direttamente ispirati dall' "Art-nègre". In questo caso non ci è mancata la scelta. Per quanto riguarda i colori ho usato i ricordi ancora vivi della mia fanciullezza; un villaggio ocra, una savana gialla, una foresta smeraldo, un fiume verde, la grigia capanna della strega, il finale arcobaleno di una folla in un giorno di festa... Ovviamente un musicista africano ha composto le musiche. È un racconto africano e l'Africa ha marchiato il mondo con la sua musica. Abbiamo chiesto a Youssou N'Dour che, nonostante la fama internazionale vive ancora e registra a Dakar, di comporre le tracce musicali. Di fatto gli ho chiesto di essere anche più africano del solito e di usare esclusivamente strumenti tradizionali. Abbiamo registrato anche le voci originali nel suo studio, usando attori africani. Non volevo che i miei abitanti della savana avessero "ordinarie voci europee". Mi ha dato un'immensa gioia questa aggiunta di sapore africano. Ho fatto questo lungometraggio d'animazione allo stesso modo con il quale ho fatto i miei corti. Ho pensato naturalmente a questa storia, ho scritto i dialoghi, disegnato gli *story board*, diretto i personaggi, tracciato i primi sfondi e diretto l'intero lavoro in tutti i luoghi in cui ero già stato. In questo senso *Kirikou et la sorcière* si può definire un'opera del tutto personale".

MICHEL OCELOT: BIO-FILMOGRAFIA

Dopo aver studiato arte in Francia e in America, Michel Ocelot ha dedicato la sua vita professionale ai film d'animazione. Ha fatto una trentina di corti e di serie per la tv e per il cinema. Ha vinto numerosi premi a festival internazionali, tra gli altri un Cesar a Parigi un Bafta a Londra, il primo premio a Zagabria, Odense, Annecy, Kiev, Ottawa... Nel 1994 fu eletto presidente dell'Asifa e rieletto nel 1997.

Kirikou et la sorcière è il suo primo lungometraggio.

Note del produttore

Ho incontrato per la prima volta Michel Ocelot circa 10 anni fa ad un paio di festival ai quali abbiamo partecipato entrambi. Michel è un regista, uno scrittore che è sempre stato “ai margini” nel suo approccio all’animazione. Egli ha sempre chiesto molto ai suoi film che sono difficili da vendere ai canali televisivi. Michel ha talento innato come narratore di storie e come regista. Io sono un produttore con una grande passione per i film d’animazione. Adoro produrre film che sono “fuori” da un punto di vista creativo e che sono diversi dalla “corrente”. Con Michel è stato davvero

un incontro creativo. Avevo già prodotto uno dei suoi lavori dal titolo “I racconti della notte”, una serie di racconti brevi per la Tv (Canal +). Poi gli suggerii di scrivere una fiction più lunga che io ero pronto a finanziare. Michel aveva già l’idea di Kirikou, ecco perché ci siamo imbarcati in quest’avventura insieme. Produrre un film d’animazione in Francia contro lo strapotere delle produzioni americane fu una sfida da parte nostra. Tuttavia credo che il pubblico sia molto interessato a vedere film diversi dai soliti. *Kirikou e la strega Karaba* ci ha impegnati per 5 anni di lavoro. È stata una lotta continua per assicurarsi i finanziamenti per riuscire a completare il film. La forza di questo film secondo me sta nella straordinaria qualità del testo, in un lavoro genuino di cinematografia e in una direzione dei personaggi come se fossero veri attori. Tutto ciò che si può amare del cinema lo si trova in questo film. Le musiche meravigliose e trascinanti di Youssou N’Dour rendono questo racconto africano completo e vero. Credo che tutto si muova in favore di Kirikou. Un lavoro inaspettato e accattivante.





ITINERARI DIDATTICI

(N.B. si ricorda che per il film *Kirikou et la sorcière* è stato predisposto uno specifico dossier di gioco-lavoro per gli alunni delle scuole elementari a cui si può fare riferimento per suggerimenti, schede di lavoro e percorsi approfonditi)

1) Confronto fra letteratura e cinema

Il film *Kirikou e la strega Karaba* s'ispira liberamente a una fiaba della tradizione africana che, come si sa, si è basata per anni e si basa tuttora soprattutto sulla trasmissione orale di vicende epiche, fiabe di magia, tradizioni, vicende e protagonisti della storia ad opera dei Griot, i signori della parola, definiti anche archivi viventi e memoria ambulante. Un percorso di lavoro interessante potrebbe essere quello di analizzare e confrontare *Kirikou* con altre fiabe africane e queste, a loro volta, con quelle della tradizione europea. Da tale attività può nascere un'interessante individuazione di somiglianze e differenze nell'uso dei codici linguistici, nella struttura narrativa, negli eventi raccontati, nei personaggi presentati.

2) Visione e interpretazione del film

a) *L'aspetto linguistico del film*

- La messa in scena dello spazio e dei personaggi: l'uso e la funzione narrativa di dettagli, primi piani, totali, campi lunghi e lunghissimi, la funzione della frontalità, del campo-controcampo nelle inquadrature....
 - Il cromatismo del film: la funzione simbolico-espressiva della luce e dei colori
 - I disegni animati e l'illusione del movimento: costruzione di macchine del pre-cinema e giocattoli ottici (taumatropio, fenachistoscopia, zootropio...)
 - Il cinema d'animazione: tecniche, strumenti, modalità di realizzazione.
- (per questi due ultimi punti vedere: "Arrivano i video 6: il cinema d'animazione")

b) *L'aspetto tematico-contenutistico del film:*

- la trama e la struttura narrativa: le macrosequenze e le funzioni dei personaggi secondo il modello d'analisi proposto da Propp
- la gerarchia e i ruoli dei personaggi
- i luoghi del racconto
- le tematiche del film
- i messaggi veicolati

3) Due film a confronto: *Kirikou e la strega Karaba* e *La gabbianella e il gatto*

Due film d'animazione, entrambi che narrano la storia della nascita e della crescita di due cuccioli: d'uomo il primo, d'uccello il secondo. Due fiabe con tutti gli ingredienti del caso, ma capaci con la mediazione del fantastico di toccare temi e argomenti profondi e importanti. Collocati entrambi in uno spazio che sta sul confine fra realtà e immaginazione, rivisitazione fantastica di luoghi reali (Amburgo per la *Gabbianella*, un villaggio della Guinea per *Kirikou*). Due film che mettono in scena protagonisti coraggiosi e capaci di far fronte alle difficoltà, di combattere i "cattivi" e, infine, di vincere. Vederli entrambi può offrire l'opportunità per individuare i 'fili rossi' che uniscono due narrazioni diverse, ma anche per stabilire comparazioni e confronti sugli aspetti che caratterizzano *Fortunata* e *Kirikou*, sulle loro relazioni con il mondo, sul loro rapporto con l'ambiente.



ELEMENTI PER LA DISCUSSIONE

Sul piano tematico il film offre numerosi spunti per discutere e riflettere su:

- la nascita, la crescita, la capacità di diventare autonomi e indipendenti
- il coraggio di affrontare le difficoltà, di superare prove, di misurarsi con ostacoli
- le paure e i desideri infantili
- l'importanza del gruppo e il ruolo che ogni singolo può avere nel gruppo
- le metamorfosi nella fantasia e nella realtà
- le domande dei bambini, le risposte degli adulti

IDEE

Il film *Kirikou et la sorcière* consente, per la messa in scena di una realtà geo-antropologica e per le tematiche che affronta, di sviluppare – proprio a partire dalle sollecitazioni e dagli stimoli offerti dalla visione – percorsi trasversali e di approfondimento vari a seconda dell'età degli alunni:

- dalla storia di Kirikou alla storia della loro vita: dalla pancia della mamma in poi
- le paure e i desideri di Kirikou, le paure e i desideri dei bambini
- i poteri magici della maga-strega Karaba e quelli di altri maghi, fate, streghe della letteratura per l'infanzia
- le metamorfosi e le trasformazioni di personaggi delle fiabe classiche
- la figura della maga-strega nei villaggi africani
- il significato simbolico dei feticci
- la figura e il ruolo degli anziani nei villaggi
- il culto degli antenati e il rapporto con la morte
- l'importanza dell'acqua e il problema della siccità e della desertificazione
- l'importanza della danza e della musica come riti collettivi
- i giochi dei bambini
- il lavoro delle donne
- il lavoro degli uomini
- i riti magico-propiziatori
- le credenze e le superstizioni
- il baobab: l'albero delle parole
- la simbologia degli animali
- la struttura delle abitazioni e la loro disposizione nel villaggio

per indicazioni bibliografiche e videografiche vedere il dossier- gioco "Kirikou et la sorcière"