

KIRIKÚ Y LA BRUJA

FICHA TÉCNICA Y ARTÍSTICA

Dirección: Michel Ocelot.

Guión: Michel Ocelot.

Montaje: Dominique Lefèvre.

Música: Youssou N'Dour.

Duración: 74 min.

Año: 1998.

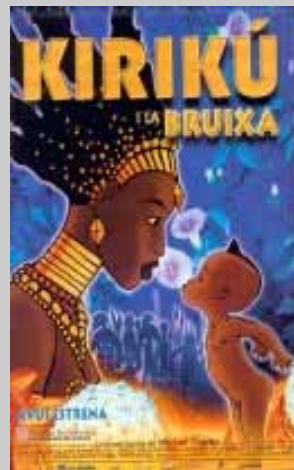
País: Bélgica-Francia-Luxemburgo.

Intérpretes: Antoinette Kellermann (voz de Karaba), Fezele Mpeka (voz del tío), Kombisile Sangweni (voz de la madre), Theo Sebeko (voz de Kirikou), Mabutho "Kid" Sithole (voz del anciano).

Género: Animación.

Estreno: 21-12-2001.

Título original: Kirikou et la sorcière.



SINOPSIS ARGUMENTAL

En un pequeño pueblo perdido en cualquier lugar de la inmensidad de África, nace **Kirikú**, una criatura distinta a todas las demás y cuyas sorprendentes capacidades (además de andar y hablar desde muy temprana edad, sabe perfectamente qué es lo que quiere en la vida) hacen ver en él la esperanza de un pueblo que anhela recuperar su pasado. Su poblado tiene una terrible maldición de la hechicera **Karabá**; la fuente se ha secado y los hombres desaparecen misteriosamente.

Kirikú luchará por devolver a su pueblo a la normalidad, para lo que tendrá que ir a ver al "sabio", cruzando el territorio de la bruja sin ser visto por los fetiches de esta.

Esta película recrea una colorida y hermosa fábula sobre la libertad y el crecimiento.

EL DIRECTOR

Dirige el guineano **Michel Ocelot**, autor de los cortos de animación *Los tres inventores* (1980); *La légende du pauvre bossu* (1982); *Les quatre vœux* (1987), presentado en el Festival de Cannes; *La princesse des diamants* (1988).

Consiguió el gran premio en el Festival de Cine de Annecy 1999 a la mejor película de animación con *Kirikú y la bruja*.

ANTES DE VER LA PELÍCULA

También en Europa sabemos hacer dibujos animados.

Es una película distinta, fresca, emocionante, estéticamente bella, divertida, edificante —por su positivo mensaje— y deliciosamente humana.

Los preciosos **dibujos** (con una sorprendente estética que se mueve entre lo *naïf*, el arte africano y Gauguin) parecen cuadros, de puro bonitos, y visten perfectamente a los paisajes y las diversas situaciones y diálogos. Los **diálogos**, por su parte, son muy coherentes con los requerimientos literarios que la tipología mítica del cuento exige. Un buen ejemplo, el comienzo: una vocecita surge del vientre de una mujer embarazada que, sola, permanece sentada y afligida en el interior de su choza. El nasciturus reclama: "¡Madre, dame a luz!" y ella, solemne y con una naturalidad que desarma al espectador responde: "Un niño que habla en el vientre de su madre se da a luz solo"...

Ya tenemos, así, al niño-héroe que, a pesar de su minúsculo tamaño, llega a esta vida dispuesto a resolver todos los problemas de su familia y, por extensión, de un poblado sometido (no tiene agua, ni plantas, ni flores y se ha comido a todos los hombres) y resignado a la cruel y -una vez más, sólo aparentemente- caprichosa tiranía de la hechicera Karabá.

Lo más satisfactorio del *film* es la enorme calidad (artesanal) de los dibujos y de su animación. Sin olvidar el rico y original personaje de **Kirikú**, del que el director de la película dice "es un pequeño niño que sabe lo que quiere, y lo sabe incluso antes de su nacimiento. Es independiente, generoso, valeroso y va a hacer frente a la temible hechicera **Karabá**. Lo quise pequeño para que la confrontación con la hechicera fuera todavía más sorprendente".

Por fin, el protagonista de una película es realmente ejemplar para nuestros hijos: se esfuerza por conseguir lo que cree que debe hacer, supera sus limitaciones físicas, asume riesgos, se muestra solidario con el entorno social en que vive, es curioso, tiene opiniones propias, es inconformista, rebelde y creativo, reflexiona antes de tomar las decisiones y, una vez adoptadas, llega hasta el final, por muy difícil que resulte lo que se ha propuesto.

Este *film*, que según su productor, Didier Brunner "necesitó cinco años de trabajo encarnizado, con batallas diarias para financiar la película y garantizar su terminación".

La banda sonora es del famoso compositor africano **Youssou N'Dour**, siempre preocupado por conservar las tradiciones musicales de su continente. En la banda sonora recurre a instrumentos tradicionales como el ritti, el belafón, el cora, el belón o el xalam.

Fijaos en los **fetiches**, parecen robots pero están inspirados en la imaginería africana. Además ya veréis qué sorpresa nos dan al final.

Fijaos también en los colores, a veces son muy llamativos y otras grisáceos, luego sabremos **por qué**. Además los personajes son dibujos muy sencillos que contrastan con la riqueza de los fondos muy elaborados.



ACTIVIDADES DESPUÉS DE LA PELÍCULA

1. ¿Dónde están los familiares de Kirikú?

2. ¿Quién vive de su familia? Y cuando lo sabe, ¿qué hace Kirikú?

3. ¿Cómo es Kirikú? Subraya los adjetivos que le correspondan.

Pequeño, feo, valiente, astuto, miedica, fuerte, grande, testarudo, perezoso.

4. Vamos con los colores. La casa de la bruja ¿de qué color es? ¿Y la bruja? A ver si sabéis el por qué.

5. ¿Qué son los fetiches de la Bruja? Pero en realidad quiénes son.

6. Kirikú quiere saber por qué Karabá es malvada y siempre le responden “porque es una Bruja” y el insiste preguntando, “¿por qué es una Bruja?” ¿Quién puede responder a esa pregunta?

7. Cuando el tío de Kirikú va a ver a la bruja, ¿por qué piensa esta que el sombrero es mágico?

8. Los niños que viven muy felices no saben que la Bruja tiene trampas para capturarlos. ¿Cuáles son?

9. ¿Quién los salva?



10. ¿Recuerdas qué representan los principales personajes?

Karabá	Experiencia y capacidad de observar.
Madre de Kirikú	Corriente, no quiere se héroe.
El viejo sabio	Poderosa pero resentida.
Kirikú	Independiente y abierta.
Tío de Kirikú	Generoso, valiente y soñador.

11. ¿Cómo va a la montaña del sabio?, ¿cómo engaña a la Bruja?

12. ¿Con quién se encuentra dentro de la madriguera?

13. Como sois muy observadores seguro que recordáis de qué se disfraza Kirikú para que no le vea el fetiche de la torre.

14. Cuando se encuentra con su abuelo “el Sabio” le pregunta por qué la Bruja hace daño a la gente. Éste le contesta: “porque sufre mucho” y Kirikú le vuelve a preguntar: “Y, ¿por qué sufre?” ¿Os acordáis vosotros?

15. También le pide un amuleto al sabio para defenderse, ¿qué le contesta éste?

16. ¿Por qué no se quita la espina de la espalda la Bruja?

- a. No llega.
- b. Por que le da los poderes
y si se la quita sufriría más.

17. Al final Kirikú le quita la espina a Karabá, ¿cómo lo consigue?

18. Y entonces, ¿qué le pasa a la Bruja?

19. Cuando acaba la película descubrimos lo que hacía Karabá con los hombres del poblado, ¿te acuerdas?

- a. Comérselos.
- b. Transformarlos en objetos.
- c. Casarse con ellos.

20. Entonces para concluir, creéis que la Bruja Karabá es mala.

PARA SABER MÁS...

- La película fue dibujada en Riga (Letonia) por un equipo de animación compuesto totalmente por mujeres.
- El director se inspiró, además de en un cuento africano, en cuentos europeos como “Pulgarcito”, “La reina de las nieves”, “La Bella y la bestia”, y en mitos como el de Ulises, “La Odisea” y el de Merlín.
- En Francia la voces fueron dobladas por personas africanas.
- Al mantener la desnudez de los africanos, se respeta su forma de relacionarse con el cuerpo.
- Es una historia africana inspirada en los ritos de iniciación (pruebas que deben pasar los jóvenes para demostrar su valor o capacidad) que son la base del aprendizaje en las sociedades tradicionales.

Y DE ÁFRICA, ¿QUÉ SABES?

Te proponemos que busques información sobre África (esta historia está basada en una leyenda de los Senufos, una etnia de Costa de Marfil). Pero seguro que, si trabajáis sobre esto comprenderéis mejor a los africanos (y veréis que no todos son iguales, que proceden de países distintos con su arte, su música, sus costumbres).



“Aunque seas pequeño, si eres valiente puedes conseguir lo que te propongas”.