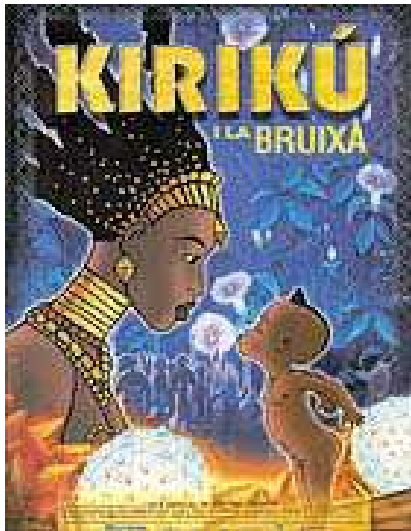


KIRIKÚ Y LA BRUJA

FICHA TÉCNICA Y ARTÍSTICA



Título original: Kirikou et la sorcière

Dirección: Michel Ocelot

Producción: Didier Brunner, Paul Thiltges y Jacques Vercruyssen.

Animación: Rija Studios (Riga) Exist Studios (Budapest)

Música: Youssou N'Dour con la participación de Michel Dutheil

Montaje: Dominique Lefevre

Países: Bélgica, Francia y Luxemburgo

Año: 1998.

Duración: 74 min.

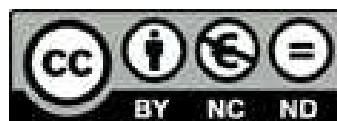
Las guías de las películas que se ofrecen desde el GrupIREF tienen el mismo objetivo que el proyecto Filosofía 3/18-Filosofía para Niñxs, es decir, procurar que los niños, niñas y jóvenes piensen por sí mismos de forma cuidadosa y reflexiva. Por eso no son muy convencionales. Pocas veces hay referencias a directores, actores o técnicas fílmicas ni corrientes cinematográficas.

Como si se tratara de una lectura, pedimos a los espectadores una actitud activa y despierta antes, mientras y después de ver la película. Nuestras guías buscan propiciar tanto la mirada en la pantalla como la de uno mismo.

Este aprendizaje se hace en las aulas de forma cooperativa, es decir, formando una comunidad de investigación, un espacio donde se tratan las cuestiones que plantea la película de forma dialogada -ni debates ni discusiones-, dando mucha importancia a la ejercio del pensamiento crítico y reflexivo.

El apartado **Temas que se pueden tratar** no debe ser tratada como un libro de texto, hay que usar todos los mecanismos que son habituales en las aulas de Filosofía 3/18-Filosofía para Niñxs: hacer pizarra en su caso, poner en marcha el diálogo y si conviene proponer alguna pregunta, como un reto para avanzar en el conocimiento y en el ejercio de actitudes dialogantes.

Cuando creamos que el trabajo con la película ya se puede cerrar, plantearemos una evaluación para que el alumnado se haga consciente de qué ha aprendido, de los sentimientos que le ha generado y del conocimiento que le ha aportado.



Licencia de Creative Commons
Guía Kirikú y la bruja. Autora: Irene de Puig Olivé. Está sujeta a una licencia de Reconocimiento-NoComercial-SinObraDerivada 4.0 Internacional de Creative Commons.

Resumen

La película está basada en un cuento del África occidental. En la primera escena, un niño habla desde el vientre de su madre. Así comienza la bella historia de un niño muy pequeño, pero inteligente y valiente. Su madre le explicará muy pronto que la bruja Karabá, capaz de grandes maleficios, ha secado la fuente del poblado y ha devorado prácticamente a todos los hombres que la han querido combatir. El pequeño Kirikú emprende un viaje lleno de peligros y aventuras hasta la Montaña Prohibida, donde su abuelo, el Sabio de la Montaña, que conoce a Karabá y sus secretos, le descubrirá el secreto de la maldad de Karabá. Con ingenio y tenacidad devolverá la paz y la alegría de vivir en el poblado.

Escenas de DVD

1. Kirikú ha nacido
2. La bruja Karabá, ¿porqué eres mala?
3. El secreto de la fuente maldita
4. Viaje a las montañas prohibidas
5. El disfraz de Karabá
6. El sabio de la montaña
7. La transformación
8. Créditos finales

Para el profesorado

La película ha sido coproducida por Francia, Bélgica y Luxemburgo y dirigida por el francés Michel Ocelot. Está basada en un cuento del África occidental, concretamente del pueblo de los Senufos, una etnia de Costa de Marfil que Michel Ocelot conoció en su infancia guineana. Esta película de dibujos animados le ha permitido hablar de las tradiciones, gente, los colores y la cultura de África, con la fantasía de un cuento, pero también con realismo.

Fábula clásica sobre la conquista de la libertad y el crecimiento, inspirada en los rituales de iniciación o pruebas que deben pasar los adolescentes para demostrar su capacidad o valor y que son la base de aprendizaje de las sociedades tradicionales. En el filme hay elementos también de cuentos europeos como Garbanzito, La reina de las nieves, la Bella y la bestia y los mitos de Ulises y Merlín. Y también de personajes ligados al folklore africano y africanizante, como Sací Pereré, etc.

Es notable la presencia de la lucha por la supervivencia, pero sobre todo la propia identidad y libertad son el trasfondo perceptible de este cuento que nos llega a través de la inocencia, la vitalidad y la esperanza de los niños.

La banda sonora de la película es obra de uno de los artistas africanos más internacionales, el senegalés Youssou N'Dour, gran conocedor de los sonidos del continente y un artista preocupado por conservar las tradiciones musicales. Usa muchos instrumentos tradicionales como el Ritti, el Belafon, el Cora, el Beló o el Xalam.

Hay que remarcar como las canciones no son simples adornos, sino que tienen mucho que ver con la acción y todas ellas tienen letras que refuerzan la narración.

Este film es una excusa muy buena para pensar África. A diferencia de otras películas que usan África sólo como excusa, como escenario, como *El rey León*, en esta cinta hay una representación de una África muy respetuosa

con los aspectos típicos de la cultura tradicional, reconstruyendo la estructura de los poblados subsaharianos y creando la atmósfera adecuada:

- . la importancia del agua
- . los juegos de los niños
- . el trabajo de las mujeres
- . la manera de tritura el mijo
- . la manera de cocinar
- . la gestión de la vida comunitaria
- . el papel de los viejos
- . importancia de los cantos y las danzas rituales

Puede ayudar a ordenar muchas de las informaciones que los estudiantes reciben desde los diversos medios de comunicación sobre África. Se puede enriquecer esta película con algún documental sobre África de modo que algunos aspectos -vestir, casas, paisajes o costumbres- sean familiares. Si tuvierais la suerte de tener algún niño subsahariano en el aula, se podría aprovechar para explicar algunas otras fábulas africanas. También se puede aprovechar para explicar otros cuentos africanos.

Cómo visualizarla

Por episodios, que pueden o no coincidir con las partes del DVD. Sería bueno comentar los episodios que tienen unidad, para asegurar la comprensión del argumento. También nos puede servir para ir haciendo hipótesis sobre lo que sucederá.

ANTES DE VER LA PELÍCULA

Cuestionario previo

- ¿Conoces cuentos que tengan como protagonistas personajes pequeños?
- ¿Conoces cuentos que tengan como protagonistas personajes pequeños y valientes?

El título y la carátula

El título original es *Kirikou et la sorcière*. En México se llama *Kirikú y la hechicera*

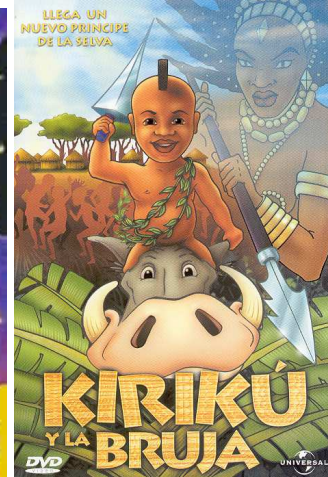
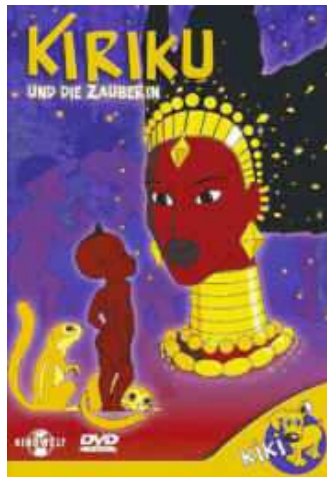
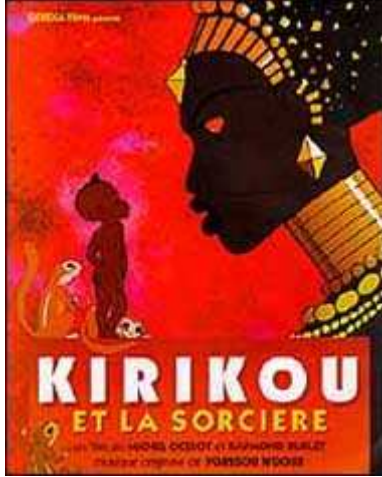
En castellano se llama *Kirikú y la bruja* y en catalán podría ser *Kirikú i la fetillera*.

• ¿Qué diferencia hay entre una bruja y una hechicera?

Según el diccionario GEC, bruja es una mujer que practica la brujería. Suele ser vieja, fea y mala. La brujería es un poder maléfico ejercido por alguien

que se supone que tiene pacto con el diablo. Hechicera es la persona que practica la hechicería como los curanderos de las tribus primitivas. La hechicería es un conjunto de prácticas mágicas para poner al servicio de los seres humanos las fuerzas naturales.

Las carátulas



Estudio de distintas carátulas

➤ De cada una:
¿Qué nos dice el dibujo?
¿Nos anuncia de qué irá la película?

➤ De la que nosotros usamos:
¿Qué remarca a diferencia de las demás?
¿Qué expectativas te crea?

Una vez visto el film:

¿Crees que se han cumplido las expectativas que te ofrecía la carátula?
¿Qué te sobra o qué te falta?
¿Con qué te quedarías?

➤ Personaliza la carátula. Dibuja tu carátula a partir de distintos elementos que puedes fotocopiar o encontrar en internet: letras, fotogramas de publicidad, etc.

DESPUÉS DE VER LA PELÍCULA

Estructura

Esta fábula tiene la estructura narrativa de todos los cuentos clásicos:

- . El inicio se presenta como una carencia: ausencia de agua y desaparición de los hombres, que lleva al héroe a resolver el conflicto.
- . Pruebas (Recuperar el agua de la fuente, salvar a los niños).
- . Largo viaje para resolver la cuestión. Viaje iniciático lleno de peligros.
- . Ayuda de los "donantes", personajes que echan una mano al héroe: animales, el abuelo.
- . El bien triunfa y el héroe es reconocido.

Procurar que los estudiantes se den cuenta de esta estructura a base de hacer preguntas:

- ¿Qué pasa?
- ¿Cuándo, cómo y dónde pasa?
- ¿Por qué ocurre?
- ¿Qué necesita o qué busca Kirikú?
- ¿Qué se plantea hacer Kirikú?
- ¿Con qué conflictos se encuentra Kirikú?
- ¿Qué cuestiones resuelve?
- ¿Por qué decide hacer un viaje?
- ¿Qué peligros encuentra en el viaje?
- ¿Quién le aconseja y ayuda?
- ¿Como le aconsejan y ayudan?
- ¿Cómo termina?

Recordando, entre todos, listaremos los distintos episodios por orden (trabajando causas y consecuencias), hasta que quede claro el hilo argumental.

LA ACCIÓN

Espacio y tiempo

- ¿En qué época del año pasa la película? (observar cómo van vestidos los personajes, la vegetación, etc.)
- ¿Dónde pasa la acción?

Describir los lugares geográficos donde pasa la acción (montaña, llanura, etc.)

¿Cómo está distribuido el poblado donde vive Kirikú? ¿Podrías dibujarlo?

¿Cómo son las casas o cabañas?

¿Cómo van vestidos los diferentes personajes?

¿Cuáles son los colores de las ropas que llevan?

¿Qué animales hay en el poblado o cerca?

Información:

Actualmente el país del senufo está repartido entre tres estados: Costa de Marfil, Mali y Burkina Faso.



El pueblo del senufo está constituido por 1.500.000 personas aproximadamente y está dividido en más de 30 subgrupos. Cada subgrupo tiene unos rasgos particulares, pero entre ellos comparten la lengua, los patronímicos y la organización social y religiosa.

Son esencialmente agricultores y cultivan el arroz, el mijo, la mandioca y el té.

El ambiente

a) Situar la película en su contexto geográfico y cultural. Puede ser una buena ocasión para aprender cosas sobre África. ¿Qué aspectos te han llamado la atención?

- La sequía
- Cómo se toman las decisiones
- El distinto papel de hombres y mujeres
- Las creencias
- El papel de la música y de las danzas
- (Los tótems)
-

b) Comparar el África de Kirikú y nuestro mundo:

- Las casas
- Los trajes
- La alimentación
- Como se desplazan
- Costumbres
- Paisaje
- Rituales y celebraciones

➤ Fotografías de África.

Comentar estas fotografías, tomadas en 1994, de un poblado senufo

(**Autor: A. De Cara 1996**)

<http://www.losviajeros.com/fotos/africa/costa/index.php?lg=s>)

Comparar el poblado de la película y el poblado de las fotografías

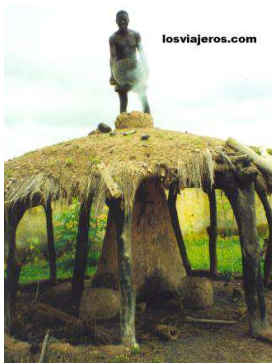


Poblado senufo.



Casas circulares y graneros

- Relacionar esta fotografía que muestra un horno de cerámica con los objetos que hemos visto en la película.



Artesano senufo

- Una buena introducción sería trabajar también algunas de las pinturas africanas de Miquel Barceló: www.pintura.aut.org

- Ordenar estas imágenes según la secuencia de la historia



LOS PERSONAJES

- Buscar los adjetivos que mejor definan a los personajes

| | Descripción física | Descripción |
|--------------------|--------------------|-------------|
| psicológica | | |
| Kirikú | | |
| Karabá | | |
| La madre | | |
| El tío | | |
| El abuelo | | |

AYUDA para la maestra

Rasgos físicos

Algunas observaciones que se pueden hacer:

- Aspecto físico general: pequeño, alto, delgado, rubio, fuerte, joven, ágil, musculoso,
- Cómo gesticula, cómo se mueve: elegante, lento, nervioso, rápido,

Rasgos psicológicos

Buscar entre estos adjetivos alguno que vaya bien para usar en la descripción de los personajes

| | | |
|--------------|-------------|--------------|
| Bondadoso | Indiferente | Voluntarioso |
| Perseverante | Obediente | Sincero |
| Generoso | Tolerante | Respetuoso |
| Humilde | Ordenado | Delicado |
| Calmado | Impaciente | Amical |
| Solidario | Colérico | Bondadoso |
| | Paciente | Apasionado |

- **Plan de discusión**

Para trabajar primero individualmente y luego en grupo

- Añadir algún personaje más o sacar alguno.
- Añadirte haciendo un papel. (Puedes elegir uno de los papeles que ya hay o añadir un nuevo personaje que inventarías)

- Con cuál de los personajes vivirías y con cuál no y por qué.
- ¿Qué valores representan los distintos personajes del film? (se puede poner una lista de valores positivos: solidaridad, ternura, estima, tolerancia, comprensión, generosidad, amistad).

➤ **¿Cómo reaccionan emocionalmente?**

¿Puedes detectar algún momento del filme donde sea muy explícito alguno de los sentimientos siguientes por parte de alguno de los personajes principales?

| | Sentimiento | Momento del film |
|-------------------|-------------|------------------|
| Kirikú | | |
| Madre de Kirikú | | |
| Tío | | |
| Karabá | | |
| Abuelo | | |
| Gente del poblado | | |
| Niños | | |

AYUDA PARA LA MAESTRA

Ira: furia, ultraje, resentimiento, cólera, exasperación, indignación, aflicción, acritud, irritabilidad, hostilidad, violencia, odio, etc.

Tristeza: pesar, melancolía, pesimismo, lástima, autocompasión, soledad, abatimiento, desesperación, aflicción, languidez, etc.

Temor: ansiedad, aprensión, nerviosismo, preocupación, consternación, inquietud, cautela, incertidumbre, pavor, miedo, terror, fobia, pánico, etc.

Placer: felicidad, alegría, diversión, orgullo, embeleso, gratificación, satisfacción, euforia, éxtasis, etc.

Amor: aceptación, simpatía, confianza, amabilidad, afinidad, devoción, adoración, afecto, estima, ternura, consideración, predilección, etc.

Sorpresa: conmoción, desconcierto, admiración, extrañeza, aturdimiento, estupor, asombro, admiración, etc.

Disgusto: desprecio, aburrimiento, aversión, repulsión, desagrado, pena, aflicción, sufrimiento, tormento, enfado, molestia, decepción, malestar, etc.

Vergüenza: culpabilidad, molestia, disgusto, remordimiento, humillación, arrepentimiento, mortificación, contrición, deshonor, etc.

➤ **Otros personajes**

Hay otros personajes importantes en la película: los fetiches, las plantas y los animales.

Trataremos de reconocer a los animales, ayudándonos:

Las aves que pululan por el poblado son....

Los animales que ayudan a Kirikú y son roedores y se llaman

El pájaro que lucha con Kirikú es una... (También hay en Europa y Asia)

Parece un jabalí pero se llama...

El animal que recibe Kirikú en el termitero, son los grandes....

La..... es venenosa y huele mal.

Animales que salen en la película:

Gallinas de Guinea,



Abubilla



Facóquero: mamífero parecido al jabalí. Suele vivir en África oriental



Cálaos: pájaro grande



Rate o tejón de la miell: mamífero carnívoro redondeado, de patas cortas y garras. Excavador y omnívoro, de pelaje rizado y largo



- Hay también la víbora cornuda y ardillas.
- ¿Recuerdas algunos otros más conocidos por ti?

COMPRENSIÓN DE LA PELÍCULA

A pesar de parecer un cuento simple que enseguida es interpretado, puede ser un gran estímulo para la reflexión, porque detrás de una bonita historia se esconden aspectos profundos.

Toda la película se articula sobre opuestos que hay que tener claros:

- El bien y el mal
- Los buenos y los malos
- Los hombres y las mujeres
- Los grandes y los pequeños
- Los sabios y los necios
- El grupo y el individuo
- La realidad y las creencias
- La verdad y las supersticiones
- La vida y la muerte
- El coraje y el miedo
-

Identificar estas dualidades a partir de personajes, acciones o momentos de la película.

Plan de discusión

- ¿Qué escena te ha gustado más?
- ¿Alguna escena te ha dado miedo?

- ¿Qué sientes en la escena donde queman la casa de la mujer que no ha dado sus joyas?
- ¿Y en la que arranca la espina a la bruja?
- ¿Qué es más valioso que el oro en la tribu de Kirikú?
- ¿Por qué reacciona tan violentamente la gente cuando la bruja ya no tiene poderes?

Sobre La película

- a. ¿Qué nos dice este filme sobre África?
- b. ¿Es una ficción o podría pasar en la realidad?
- c. ¿Te has puesto en la piel de Kirikú?
- d. ¿Cómo crees que hubieras reaccionado tú?
- e. ¿Qué sentimiento te provoca la actitud de Karabá o de Kirikú?
- f. ¿Qué otro título pondrías a la película?

TEMAS QUE SE PUEDEN TRATAR

1. Ser diferente

Kirikú es más pequeño que los otros niños. Aunque sea más inteligente y más listo, los otros niños y niñas del poblado le hacen saber que no les gusta. ¿Qué dirías que les molesta más:

- Que sea más listo o que sea más pequeño?
- Ser más pequeño le da ventaja?
- Nos molestan las diferencias?
- En realidad no somos todos diferentes?
- Qué es lo que valoramos de las personas?

Otros modelos

Relacionar la figura de Kirikú con otros personajes de cuentos: Pulgarcito, El patito feo, etc.

2. Ser valiente

- Kirikú es un niño especial, valiente y que se enfrenta a todo tipo de peligros:

| Peligros a los que se enfrenta | Riesgo que corre |
|--|------------------|
| Ayuda al tío a huir de la bruja | |
| Salva a los niños del poblado dos veces | |
| Descubre por qué no hay agua ahogado | A punto de morir |
| Atraviesa la montaña excavando bajo tierra | |

- ¿Kirikú es muy valiente, pero en alguna ocasión es un poco temerario y poco prudente?

3. Ser malo

La bruja mala

Por qué es mala Karabá, le pregunta Kirikú a su madre. Las brujas tienen muy mala fama, desde siempre han sido seres maléficos.

- ¿Qué cosas hace la bruja Karabá que te hagan pensar que es mala?

.....

- A pesar de ser una bruja, ¿hace algo bueno?

.....

4. Las supersticiones

Superstición es una referencia o miedo excesivo a las cosas desconocidas y misteriosas. Creencia considerada irracional. Atribución de una fuerza oculta y sobrenatural a objetos o acontecimientos que por su naturaleza no la poseen.

La madre dice a Kirikú:

"La bruja explica tonterías y el mago de la montaña explica las cosas como son":

- ¿Qué supersticiones crees que hay en la película, por ejemplo la fuente está maldita, no te puedes acercar, etc.?
- ¿Conoces algunas supersticiones de gente de aquí: los martes y 13, los gatos negros, pasar por debajo de una escalera, un espejo roto, etc.?

5. Ser niño (o niña)

Kirikú dice: "A veces me canso de luchar y me siento pequeño y tengo un poco de miedo"

6. Preguntar

Por qué, por qué, por qué, pregunta Kirikú a su abuelo. Hacer preguntas es muy saludable, es la manera de aprender. Si no nos hacemos preguntas, no obtendremos respuestas. Kirikú es un niño que pregunta mucho, que quiere saber. Pero no todas las preguntas son buenas.

Preguntas y buenas preguntas

Veamos del listado que te proponemos si hay preguntas buenas y preguntas malas y por qué.

- ¿Cuánto pesa media hora?
- ¿Por qué las hojas de los árboles son verdes?
- ¿Por qué los niños y niñas son pequeños?
- ¿Cómo se sabe cuándo es fiesta?
- ¿Cuántos céntimos vale 1 euro?
- ¿Qué diferencia hay entre el día y la noche?

- ¿Qué diferencia hay entre una cebolla y un zapato?
- ¿Las preguntas anteriores son del mismo tipo?

Preguntas y respuestas

- ¿Hay preguntas que sólo tienen una respuesta?
- ¿Hay preguntas que tienen distintas respuestas?
- ¿Las respuestas son más interesantes que las preguntas?
- ¿Suele haber más preguntas que respuestas?

7. Los cuentos



- ¿Cómo empiezan y cómo acaban los cuentos?
- ¿Por qué crees que nos gustan tanto los cuentos?
- ¿Cuáles son los cuentos que más me gustan?
- ¿Dirías que Kirikú es un cuento? ¿Por qué?
- ¿Conoces algún otro cuento africano?

8. Otros temas

- . El nacimiento y el crecer. Cómo convertirse en autónomo
- . El papel de los viejos en el poblado
- . La importancia del agua
- . Las supersticiones i las creencias erróneas
- . Los trabajos de las mujeres
- . Los juegos de los niños
- . Cómo celebran los eventos

La película

- ¿Cuántos años pasan aproximadamente desde el inicio de la película hasta la última escena? ¿Cómo lo sabemos en el film?
- ¿Podrías decir qué aspecto de la película te ha llamado más la atención como: los personajes, los dibujos, donde pasa, la música, el vestuario, u otros.....?

- ¿Recuerdas alguna secuencia o fotograma especialmente impactante?
- ¿Cuáles son los momentos más especiales de la película para ti?

| |
|----------------|
| 1. 2. 3. |
|----------------|

- Cambiar el final de la película

| |
|--|
| |
|--|

Evaluación

A ti, ¿qué te ha dicho la película?

Di tu opinión sobre la película, justificando tu evaluación:

- Me ha gustado, porque.....
- Me ha dado miedo, porque.....
- Me ha hecho reír, porque.....
- Me ha sorprendido, porque.....
- Me ha indignado, porque.....
- Me ha hecho sonreír, porque.....
- Me ha emocionado, porque.....
- Me ha alegrado, porque.....
- Me ha molestado, porque.....
- Me ha inquietado, porque.....
- Me ha distraído, porque.....
- Me ha aburrido, porque.....
- Me ha sorprendido, porque.....
- Me ha ilusionado, porque.....
- Me ha informado, porque.....

¿Qué me ha explicado que no sabía?

PARA SABER MÁS

Webs

<http://www.kirikou.net/folklore.html>
www.auladecine.com

Otras películas

Kirikú y las bestias salvajes

