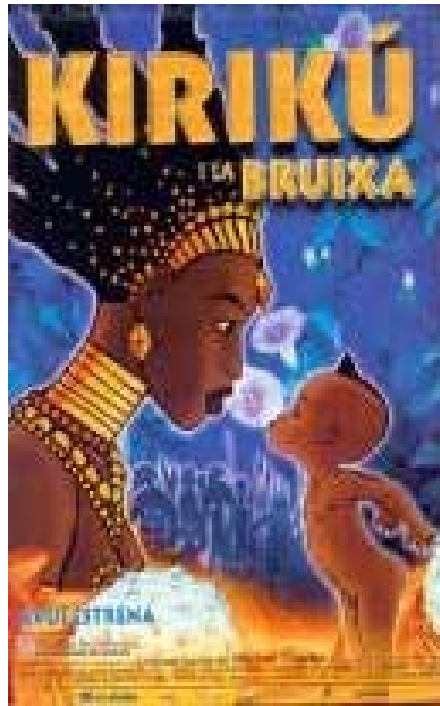




**FICHAS  
DE CINE**



**Título:** Kirikou et la sorcière.

**Año estreno:** 21-12 - 2001

**Duración:** 74 min.

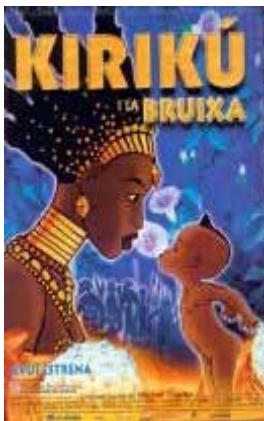
**Edades y cursos recomendados:** Educación Infantil y Primaria

**Valores que trabaja:** cooperación, respeto, amor y solidaridad por la conservación del medio ambiente, esfuerzo, valentía y superación de las limitaciones físicas.



# Ficha del Profesor

## Fotos/Dibujos de la película



## Ficha técnica

---

**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 de Kirikou),  
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

---

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.

### Valores que trabaja.

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

---

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

### Antes de ver la película.

---

Se puede hacer la siguiente reflexión / comentario con los alumnos.

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 naif, 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.

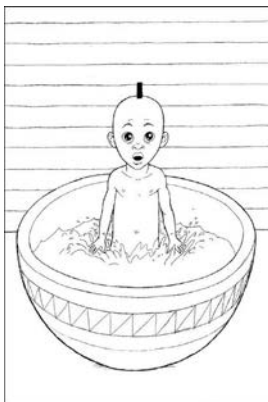
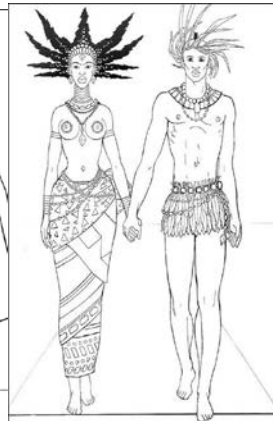
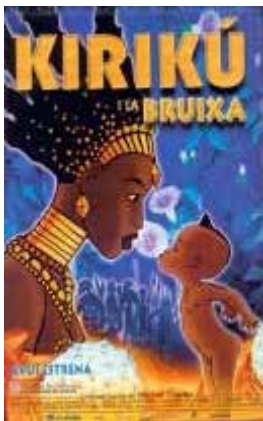
Fijaos en los fetiches, parecen robots pero están inspirados en la imaginería africana.

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.



## Ficha del Alumno/a



### Ficha técnica :

**Dirección:** Michel Ocelot.

**Guión:** Michel Ocelot.

**Montaje:** Dominique Lefèvre.

**Música:** Youssou N'Dour.

**Duración:** 74 min.

**Año:** 1998.

**País:** Bélgica-Francia-Luxemburgo.

**Género:** Animación.

**Estreno:** 21-12-2001.

**Título original:** Kirikou et la sorcière

## Sinopsis

---

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.

## 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 las 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.

## ACTIVIDADES ANTES DE VER LA PELÍCULA:

---

1. Localizar en el mapa la Costa de Marfil. Coloréalo.



2. Buscar información sobre leyenda de los Senufos, una etnia de Costa de Marfil). Localizar en el mapa en qué otros territorios habitan y completar el cuadro con esa información.

<http://ikuska.com/Africa/Etnologia/Pueblos/Senufo/index.htm>

LOS SENUFOS				
PAÍSES	DIALECTOS	CULTIVOS	CAZA Y PESCA	RELIGIÓN

3. La película hace referencia a varios aspectos sobre la cultura africana como el **baobab** y la **sabana**. Buscar en internet información sobre ellos.

.....

.....

.....

.....

.....

**ACTIVIDADES DESPUÉS DE VER 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? ¿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?
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) Porque 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 hacia 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?