

# KIRIKOU ET LA SORCIERE

Film d'animation en couleur  
de Michel OCELOT

France, 1998  
durée : 71 minutes

Michel Ocelot a passé une partie de son enfance en Guinée, s'est imprégné de cette culture. *L'Afrique est en moi... Je n'ai gardé d'elle que de bons souvenirs : des souvenirs de beauté, de bienveillance, d'équilibre.*

Le film de *Kirikou* est le fruit d'un long travail de cinq années. L'histoire écrite et contée par le réalisateur est inspirée d'un conte africain traditionnel (Michel Ocelot n'en a retenu que le début et a réécrit le développement et la fin).

Ce film d'animation est très certainement connu par une majorité d'enfants. Néanmoins compte tenu de l'immense richesse de l'œuvre, une exploitation pédagogique n'est pas sans intérêt !

## Avant la projection...

À partir de l'affiche : faire s'exprimer les élèves sur sa composition, sur les proportions, les expressions, les attitudes des personnages, la nudité et la parure, les couleurs.

(NB : l'affiche est téléchargeable et imprimable sur le site [www.moviecovers.com](http://www.moviecovers.com) )

## Après la projection...

### *L'univers traditionnel africain*

Après avoir visionné le film, nous avons l'impression d'avoir réalisé un voyage au cœur de l'Afrique...

Faire s'exprimer les élèves sur tout ce qui caractérise cet univers, cette culture, en faire un inventaire :

- musique traditionnelle (Youssou N'Dour, compositeur de la musique, n'a utilisé que des instruments africains traditionnels comme le balafon, le ritti, la cora, le xalam, le tokho, le sabaar et le belon)
- accent des personnages
- vêtements (femmes torse nu avec pagnes), coiffures, motifs des tissus
- objets usuels et magiques (masques, fétiches, outils...)
- type d'habitat (organisation du village, habitation : cases en terre avec toit de paille)
- végétation luxuriante (flamboyants, fromager, baobab...)
- faune
- activités : pilage du mil et de l'igname, aller chercher de l'eau, l'arbre à palabre...
- pouvoirs des sorciers, des grigris, connaissance des vieux sages...

Faire des recherches et organiser une collecte d'images, voire d'objets, de tissus, d'instruments de musique pour réaliser un musée de classe autour de cette thématique. (disponible au prêt au Point Art: une malle et un mur d'images Afrique)

### *Structure du film : le conte*

Analyser avec les élèves la manière dont est construit le film : il fonctionne comme un conte – tous les ingrédients sont présents.

Les identifier :

- la situation initiale : l'intrigue est posée dès le départ avec les différents problèmes (l'eau, les hommes disparus, la méchanceté de la sorcière)
- la succession des étapes du parcours de Kirikou : la résolution des problèmes un par un tout au long du film ; les identifier (la pirogue ensorcelée, l'arbre ensorcelé, la source maudite, la traversée sous la terre, la délivrance de la sorcière)

Rechercher les objets qui ont permis à Kirikou de résoudre ces problèmes (couteau, coupe-coupe, tisonnier).

Inventer d'autres épreuves, aventures pour Kirikou : comment s'y prendra-t-il pour les résoudre et de quel objet aura-t-il besoin ? Ou bien proposer des objets aux élèves qui serviront à Kirikou pour résoudre un problème : inventer l'épreuve et la façon dont Kirikou s'en sortira. Décrire en mots puis dessiner la scène au pastel gras.

Après avoir repéré collectivement les différents étapes du parcours de Kirikou, constituer des groupes d'élèves qui auront en charge l'illustration de la scène. Les réunir toutes puis les ordonner en reconstituant la chronologie du conte.

### *Les personnages*

Pour chacun des personnages, faire le portrait, repérer leurs différentes actions et analyser les rapports qu'ils entretiennent entre eux

-**KIRIKOU** : petit, mais...

Héros intelligent, plein d'astuces et d'énergie. Il n'accepte pas la résignation des villageois, et il veut comprendre ! Il incarne à lui tout seul le courage, la raison, la persévérance : il réfléchit et agit avec plus de sagesse qu'un grand ! Sa mission est grande : il suit un parcours initiatique en luttant contre les forces du mal.

-**La sorcière KARABA** : elle est belle, parée d'or, élancée, mais c'est le mal personnifié. Son regard paralyse et sa parole tue !

L'identifier, la caractériser, la comparer avec d'autres sorcières de la littérature enfantine.

Pourquoi est-elle méchante ? (Victime de la violence des hommes, elle souffre ce qui la rend méchante)

-**Le grand-père** : symbole de la sagesse humaine

-**Les animaux** : typiques d'Afrique

Les recenser, définir leur rôle par rapport à Kirikou.

C'est peut-être l'occasion de faire des recherches documentaires sur ces étonnants animaux ! En trouver d'autres du même continent qui auraient pu intervenir dans l'histoire !

### *Comparer le film avec l'album*

Quels sont les points communs ? Les différences ? Est-ce que cela raconte la même histoire ?

### *Le baiser qui transforme...*

Inventer un baiser magique : en quoi pourrait-il transformer la personne à qui on le donne (en faire des illustrations). On peut bien entendu faire le lien avec le film *Princes et princesses*, également de Michel Ocelot.

### *Les fétiches*

En définir le sens : objet fabriqué chargé d'un pouvoir surnaturel, maléfique ou bénéfique.

Les fétiches du film sont tout droit inspirés de l'art africain ; en classe, en créer d'autres en assemblage – toute sorte de matériaux – en leur donnant à chacun « le pouvoir de... ».

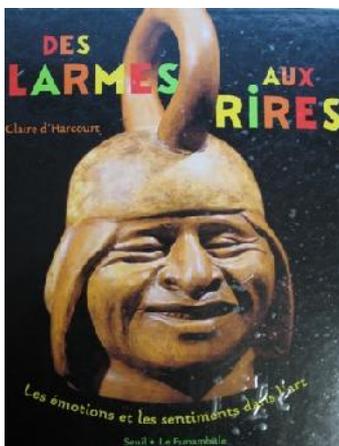
Visite au Musée du quai Branly ou, plus près, collection africaine du Musée de Troyes.

### *Les expressions*

À partir des photogrammes du livret vert, page 37, demander aux enfants de les situer dans le film et de mettre un mot sur chacune des expressions des personnages.

Les imiter, en chercher d'autres et se prendre en photo. Réaliser ainsi un trombinoscope des expressions.

On peut poursuivre un travail d'approfondissement sur l'expressivité autour du livre d'art pour enfants *Des larmes aux rires* (Claire d'Harcourt, éditions Seuil, coll. Le Funambule).



Photogrammes pour la proposition du travail sur les expressions:

