

FILMOTECA PER A LES ESCOLES

OCTUBRE 2012 – MAIG 2013



Generalitat de Catalunya
Departament
de Cultura

FilmoTeca
de Catalunya

FILMOTECA PER A LES ESCOLES

Kirikú i les bèsties salvatges

Michel Ocelot i Bénédicte Galup



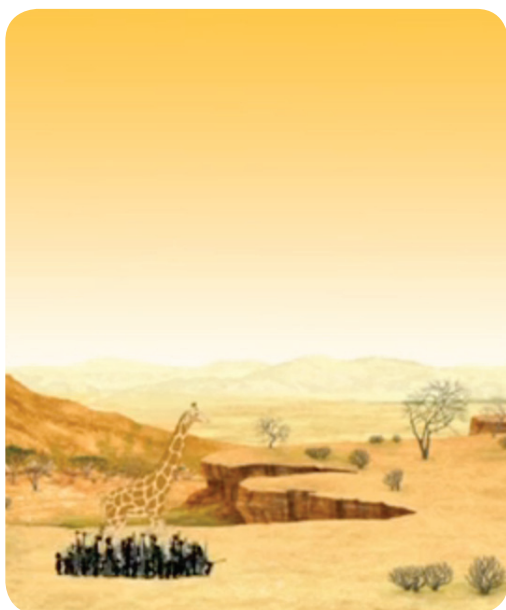
Material didàctic de la pel·lícula

Recomanada per a Cicle Inicial d'Educació Primària

Índex

4	Fitxa tècnica
4	Sinopsi
4	Què treballem?
5	Continguts curriculars relacionats
6	Conèixer el món a través dels contes
8	Proposta d'activitats
9	La diversitat dels paisatges i els escenaris
11	Proposta d'activitats
12	Dances i cançons: aproximació a la cultura africana a través de la banda sonora
13	Proposta d'activitats
14	Glossari
14	Pel·lícules relacionades





Kirikú i les bèsties salvatges

Michel Ocelot i Bénédicte Galup

França, 2005

75 minuts

Versió en català

Fitxa tècnica

Títol original: Kirikou et les bêtes sauvages

Guió: Michel Ocelot, Philippe Andreu, Bénédicte Galup, Mariane Locatelli

Música: Manu Dibango

Què treballem?

- El valor de la tradició narrativa
- Aproximació a d'altres cultures
- Característiques dels paisatges i els escenaris en relació amb la cultura africana

Sinopsi

Kirikú és un nen petit com un fesol que viu en un poblat africà dominat i atemorit per la malvada bruixa Karabà. El vell savi ens explicarà quatre històries que demostren les facultats extraordinàries de Kirikú: una gran intel·ligència, el domini de la parla i una gran velocitat.

Continguts curriculars relacionats

Coneixement del medi natural, social i cultural

- Observació i descripció de diferents tipus de paisatge de l'entorn proper i llunyà, reconeixent els elements naturals i humanitzats i l'impacte de l'activitat humana en el paisatge.
- Caracterització de la funció de relació a partir de l'observació d'animals i plantes i relacionar-los amb els seus hàbitats.
- Valoració de la diversitat social, cultural i de gènere i respecte per les diferències. Identificació de les manifestacions culturals com a elements de cohesió social.

Educació visual i plàstica

- Reconeixement de manifestacions culturals, populars i tradicionals de Catalunya i de la seva imatgeria. Interès a conèixer i dialogar sobre les diverses experiències culturals de companys i companyes.

- Elaboració de propostes artístiques de resultes de la percepció sensorial, la imaginació, les experiències, la realitat, les idees i les emocions, tot preveient els recursos necessaris i les possibilitats dels materials i avançant amb confiança i amb satisfacció en el procés de producció.

Llengua i literatura

- Composició de textos escrits, que poden tenir el suport d'imatges o esquemes, fets en diferents situacions.
- Iniciació en els mecanismes que fan possible el llenguatge audiovisual en la seva funció expressiva.
- Comprensió de relats audiovisuals com a representació de la realitat, per tal de començar a diferenciar el món real i la seva representació audiovisual.

Conèixer el món a través dels contes

Què expliquen els contes?

En una societat, les construccions mítiques sovint relaten les experiències d'un grup social i miren d'explicar els interrogants de la pròpia vivència humana. El conte, en tant que gènere expressiu específic, permet comunicar la complexitat del món i de l'ésser humà basant-se en els temors i els desitjos comuns. Els contes són narracions, generalment breus, que introdueixen arguments fantàstics amb la intenció d'entretenir i, alhora, d'aportar solucions clares, força enginyoses i sovint alligonadores. Institucions socials com la família, el clan, la ciutat o les religions són sovint temes al voltant dels quals es funden els contes, que actuen com a reforçadors dels valors d'una societat.

En la majoria d'aquestes històries, el o la protagonista ha de superar unes proves per assolir els seus objectius, moltes vegades amb l'ajut de forces sobrenaturals. Un dels ingredients més característics de tots els contes, i potser el seu tret més universal, és la manera enginyosa com s'acaben resolent les dificultats. Aquest tret és definitori de la figura de Kirikú: la seva intel·ligència i els seus estratagemes el duen a trobar les solucions més raonables, però també originals, als paranyes de la bruixa.

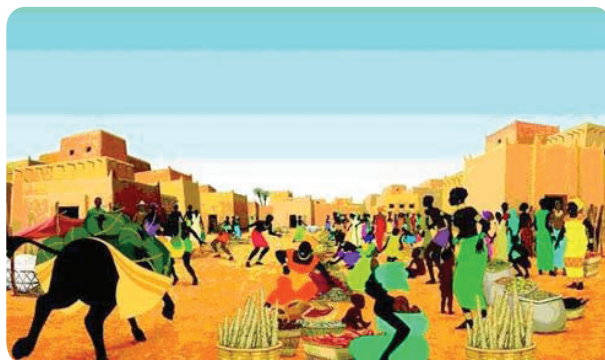
Mitologia africana lluny dels estereotips

Kirikú i les bèsties salvatges és una pel·lícula basada en un conte popular de l'oest de l'Àfrica, de Guinea, d'on és originari el director. El que Michel Ocelot proposa és una aproximació fascinant a les formes de viure i a la cultura africanes seguint el codi narratiu i el component mític dels contes. La riquesa visual i simbòlica, i l'estructura narrativa del film contenen les claus interpretatives amb les quals l'alumnat descobrirà un personatge singular i una concepció del món, de les relacions humanes i de la natura probablement llunyanes a la seva realitat. Es tracta d'una societat diferent a la pròpia: els personatges retratats tenen uns costums i rituals diferents, van mig nus, viuen en cabanes, tenen una vinculació directa amb la natura, i, per exemple, han de ser capaços de solucionar, com a grup i sense dependre d'altres institucions, un problema d'abastament d'aigua.



La cultura africana conforma un univers complex i amb molta càrrega simbòlica. Això permet que els nens i les nenes s'hi atansin amb curiositat, tot identificant-ne els valors i especificitats que li donen sentit. A partir de la figura de Kirikú, que busca solucions als maldecaps de la seva gent o a les preguntes que ell mateix es fa, la pel·lícula explora els desitjos de coneixement i comprensió del món que tenen els infants, que se senten còmplices de les seves aventures, ja que aquest conte acull, en el fons, intrigues presents a tots els contes del món.

El cinema ha contribuït a la difusió de la literatura pop i dels contes a partir de la incorporació i traducció de les pautes narratives d'aquest tipus de relat al llenguatge cinematogràfic. *Kirikú i les bèsties salvatges* planteja als nens i nenes una experiència estètica que els permet descobrir el món amb l'ajut de tots els sentits i a través d'una estructura narrativa ben familiar per ells, i també viure un encontre cultural que els proposa una mirada diferent, lluny dels estereotips, a la cultura africana.



Proposta d'activitats

- Una manera d'acostar-nos a d'altres cultures i països és a través de les seves narracions, sobretot els contes i les llegendes que s'han anat transmetent oralment al llarg de les generacions. *Kirikú i les bèsties salvatges* està basada en un conte tradicional africà. Catalunya no n'és una excepció i té un bon nombre de contes populars. Proposar als i les alumnes que relacionin els contes del Kirikú amb algun dels nostres contes més coneguts: El gegant del pi, La rateta que escombrava l'escaleta, el Patufet, etc. Quins altres coneixen?
- Proposar una continuació per a la història de Kirikú. L'alumnat es pot imaginar que és el vell savi de la muntanya i que explica noves aventures del protagonista.
- En Kirikú té molta habilitat amb el fang i elabora unes terrisses molt boniques, que a la ciutat tenen molt d'èxit. Però el fang és tou... Com es converteix en terrissa? Pensar objectes de terrissa que s'emprin a casa o a l'aula. Com es fan servir? Imitar en Kirikú a l'aula i dissenyar un objecte de fang o de plastilina.
- El Gran Diccionari de la Llengua Catalana defineix l'enginy com "l'esperit d'invenció, habilitat o aptesa per trobar els mitjans d'aconseguir o d'executar alguna cosa". Kirikú és menut però el seu esperit d'invenció el converteix en un nen molt espavilat. A classe es podrien comentar quines són les facultats i habilitats que fan singulars a cadascú i com les podem potenciar.



La diversitat dels paisatges i els escenaris

La recreació del paisatge africà

La literatura, les arts plàstiques i escèniques o el cinema tenen, de forma inherent, la facultat de mostrar-nos o d'evocar-nos paisatges, construccions, paratges, etc. En aquest sentit, l'imaginari europeu ha consolidat uns models d'escenaris per on han passejat els i les protagonistes d'un munt de narracions mítiques: els boscos, les cases encantades, els castells, etc. Encara que se situïn en l'àmbit de la ficció i la fantasia, els espais imaginaris tendeixen a assimilar-se a indrets que qualsevol infant podria reconèixer. Si és així, com ens imaginem, des d'Europa, l'Àfrica? Si no hi hem estat, és possible que la representació mental sigui una mica estereotipada, bé tendint cap a l'exotisme i l'excentricitat o cap a la imatge de misèria i de dependència. Amb el pas dels anys, el nostre imaginari -reflex d'una cultura que exerceix una mirada determinada sobre el món- ha construït i ha consolidat aquests punts de vista sobre el continent africà.

Kirikú i les bèsties salvatges ens proposa un viatge visual a l'Àfrica de la infància del seu director, Michel Ocelot, amb la incorporació d'elements i escenaris propers a l'univers fantàstic de les llegendes, amb la diferència,

respecte a d'altres relats, que ens aproxima a un entorn poc explorat en el cinema. És un estil de grafisme simple i d'animació fluida en contrast amb un fons minuciosament elaborat i de colors molt vius. L'animació i les caracteritzacions ens atansen a una cultura, un país i uns paisatges que coneixem parcialment i de manera esbiaixada. En relació amb les dues pel·lícules d'en Kirikú, el director Michel Ocelot diu: "he volgut mostrar al públic les tradicions i els colors de l'Àfrica, molt allunyats de la falsedat que altres cintes han institucionalitzat".

De l'elaboració dels escenaris, en destaca una naturalesa molt estilitzada i esplendorosa inspirada en les pintures de Henry Rousseau.¹ Pel que fa als personatges, es va proposar que fossin bells, com a l'art egipci. Un bon exemple el trobarem en el personatge del vell de les muntanyes, que recorda les representacions del déu egipci Osiris. D'altra banda, les



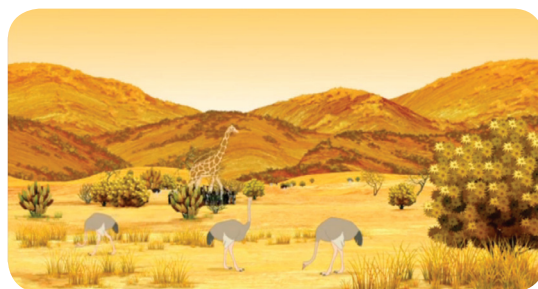
¹ Henry Rousseau (1844 - 1910) va ser un pintor francès conegut per les seves pintures de la jungla, exuberants i originals. Pinta escenes tropicals, plenes d'enormes plantes i flors, protagonitzades per figures humanes que jeuven al costat d'animals que mostren una misteriosa quietud. Són obres detallistes, d'estil primitiu, colors forts subratllats per una línia negra i disseny pla que, a la recerca de l'exotisme d'indrets llunyans, es revelen com una mescla de precisió i d'ingenuïtat.

figures dels fetitxes s'inspiren directament en l'art negre, l'art de les màscares i les estatuetes de l'Àfrica, unes figures que van exercir una forta influència en alguns artistes de les avantguardes europees de principis del segle XX, com Picasso, Modigliani o Braque.

El treball de color

Per triar els colors, Michel Ocelot va recórrer als tons que recordava de la seva infantesa a Guinea: l'ocre i el roig del poble i la sabana, el blanc dels llençols, el maragda del bosc, el verd dels rius, etc. En el treball de color hi ha també matisos de gris per plasmar el regne de Karabà o les tonalitats fredes, de color blau vi-driós, de la gruta del vell sabi de la munta-nya. En la posada en escena es volia plasmar la realitat més propera del continent i la diversitat del paisatge africà. Els escenaris tenen un protagonisme més enllà de la seva aparició com a teló de fons. Ho podem comprovar si fem un seguiment al capítol en què Kirikú, per escapar dels fetitxes, viatja a través del territori al damunt d'una girafa. Si seguim la mirada del petit heroi gaudirem d'un espectacle visual in-sòlit amb el qual descobrirem un ecosistema i una geografia extraordinàries:

- La sabana, àrida, seca, només esquitxada per alguns matolls, algunes acàcies la copa oberta i algun baobab;



- L'oasi, on és més palesa la influència de la pintura de Rousseau, amb una frondosa vegetació tropical, canyissars i una flora exuberant i preciosista;
- Les formacions geològiques colossals, aquí representades pel relleu imponent del volcà Kilimanjaro, la muntanya més alta de l'Àfrica (5.895m);
- La vila, formada per petites cabanes de canya, que, per mantenir un hort ben assortit proveeix de l'aigua provinent de les zones més fèrtils.

Una altra decisió que es va prendre és que, en la representació de les "bèsties salvatges", d'animals autòctons com les zebres, les hienes, els búfals, les girafes, es va preferir no humanitzar-les, és a dir, que no parlessin ni gesticulessin -com passa en les faules i en la majoria de pel·lícules infantils-. Aquesta opció de dibuixar els animals de manera realista consolida el propòsit de Michel Ocelot de crear i transmetre la màgia a través de la narració, és a dir, a través del relat de les peripècies i les descobertes d'un nen, el petit Kirikú.

Proposta d'activitats

- A l'aula es pot fer un recorregut pels paisatges extremadament diversificats que anem descobrint a la pel·lícula: la sabana, l'oasi, la selva tropical, etc. Què tenen de peculiar cadascun d'aquests indrets?
 - Destacar els diferents climes i com aquets afecten als ecosistemes, és a dir, als animals, la vegetació, la geologia, etc.
 - Quins animals podem trobar a la vora d'un estany? I al desert? Quins animals podem trobar als camps i muntanyes de Catalunya?
- Fer un mural a classe amb fotografies que descriguin la diversitat de paisatges que podem trobar a l'Àfrica.

Dances i cançons: aproximació a la cultura africana a través de la banda sonora

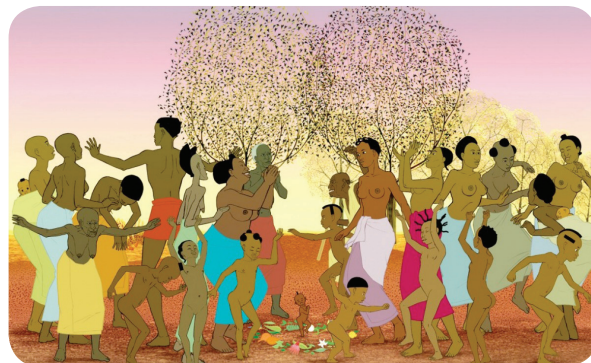
La banda sonora d'una pel·lícula és, juntament amb els components visuals que hem vist fins ara, un dels elements expressius més importants. Cada seqüència requereix un tempo concret, una orquestració diferent i un tractament singular estretament vinculat a la narració i a la dramàturgja del moment. Una mateixa escena pot transmetre coses ben diferents en funció de si sonen uns instruments o uns altres, o de si sentim uns sons o uns altres. Així doncs, la música simbolitza el film, és a dir, ens remet al seu univers i ens acompanya en tant que motor dels fets i les emocions representades.

A *Kirikú i les bèsties salvatges*, les dances i les cançons serveixen per celebrar les proeses del petit protagonista, però també són activitats que formen part de la quotidianitat, com a manifestació de les alegries, les tristeses, els temors i les incerteses. Com a molts indrets del món, aquestes expressions formen part de l'educació cultural de qui les practiquen.

Per aquesta pel·lícula, els directors Michel Ocelot i Bénédicte Galup volien combinar els sons tradicionals de l'Àfrica amb una escriptura moderna i original. Amb aquest objectiu van contactar amb el prestigiós compositor camerunès Manu Dibango, reconegut com el

pare de l'estil World Music, que, a través de la seva composició, va saber transcriure els paisatges i l'atmosfera de la cultura africana. En aquest projecte, la seva primera música per a una pel·lícula, l'acompanyen la cantant Rokia Traoré i el cantant Youssou N'Dour, l'autor de la banda sonora de *Kirikú i la bruixa*.

Els instruments tradicionals africans tenen un fort protagonisme en aquesta banda sonora. Podem escoltar-hi els sons del balàfon (un xilòfon fet de carbasses), la marimba (amb un sistema de ressonància en forma de tubs metàl·lics), la ngon (una guitarra petita), la cora (una arpa de 21 cordes) i tota classe d'instruments de vent i de percussió.



Proposta d'activitats

- Kirkú i la gent del seu poblat ballen i canten quan volen celebrar algun esdeveniment. Aquestes expressions formen part de les vivències de la comunitat i tenen un significat i un component comunicatiu determinat per a aquell grup. Pensar en les danses tradicionals de la pròpia cultura. Quins balls i danses coneixen els i les alumnes? En quin context o tradició s'insereixen? Quin pot ser el seu significat per a la cultura a la qual pertanyen?
- Buscar informació sobre els següents instruments: balàfon, marimba, ngon i cora. Teniu algun instrument similar a l'escola?
- De la mateixa manera que s'ha analitzat el treball del color en la posada en escena, la música actua com a generador d'estructures de pensament i com a vehicle d'emocions. Pensar quin tipus de música s'adequa als diferents tipus de pel·lícules:
 - Una pel·lícula d'acció
 - Una comèdia
 - Un film d'aventures
 - Una pel·lícula de ciència ficció

Glossari

Animació

Tècnica que permet dotar de moviment dibuixos o objectes inanimats mitjançant la presa fotograma a fotograma de cadascuna de les fases de descomposició del moviment.

Caracterització

Acció que consisteix a determinar els atributs peculiars d'un personatge de manera que es distingeixi clarament de la resta.

Escenari

Conjunt d'elements que configuren el decorat i, també, espai on té lloc l'acció cinematogràfica.

Grafisme

Estil a l'hora de traçar línies, corbes i elements visuals segons un punt de vista estètic.

Posada en escena

Concepte d'origen teatral que prové del terme francès *mise-en-scène* (posar en escena una acció). En relació al cinema s'utilitza per expressar el control del director sobre tot allò que apareix a la imatge, és a dir, descriu la forma i composició dels elements que apareixen en l'enquadrament. La posada en escena inclou tant aquells aspectes del cinema que coincideixen amb el teatre (decorats, il·luminació, vestuari, elecció, moviment i comportament dels personatges) com els aspectes més propis del cinema (moviments de càmera, escala i mida dels enquadraments, etc.).

Pel·lícules relacionades

Kirikú i la bruixa

Michel Ocelot, França/Bèlgica/Luxemburg, 1998

Kérety: la mansió dels contes

Dominique Monféry, França, 2009

La profecia de les granotes

Jacques-Rémy Girerd, França, 2003

Martina i els ratolins

Jannik Hastrup, Dinamarca, 1998

Dades de contacte

Filmoteca de Catalunya

Filmoteca per a les escoles

filmoteca.escoles@gencat.cat

T 935 565 198

<http://blocs.gencat.cat/filmotecaescoles>

<http://www.filmoteca.cat/web/serveis-educatius/filmoteca-per-a-les-escoles>

Drac Màgic

lourdes@dracmagic.cat

T 93 216 00 04

www.dracmagic.cat