

KIRIKOU ET LA SORCIÈRE

de Michel OCELOT

FICHE TECHNIQUE

Pays : France / Belgique / Luxembourg

Durée : 1h11

Année : 1998

Genre : Film d'animation

Scénario, réalisation & graphismes : Michel OCELOT, conte écrit d'après des thèmes d'Afrique occidentale

Direction : Bénédicte GALUP, Marie-Paule PATURAUD, Christiane VERMEULEN, Philippe VERCRUYSEN

Chef animatrice : Inga RIBA

Chefs layout : Eric SERRE, Pascal LEMAIRE, Christophe LOURDELET

Animation : Rija Studio (Riga) / Exist Studio (Budapest)

Studio coloriage et assemblage informatique : Les Armateurs (Angoulême) / Odec Kid Cartoons (Bruxelles)

Son : Paul GAGNON, Alex GOOSSE

Chefs décorateurs : Anne-Lise KHOELER, Thierry MILLION

Montage : Dominique LEFEVER

Musique : Youssou N'DOUR

Producteurs : Didier BRUNNER, Jacques VERCRUYSEN, Paul THILTGES

Distribution : GEBEKA Films

Avec les voix de : Doudou THIAW (Kirikou), Awa Sène SARR (Karaba), Maimouna N'DIAYE (la mère de Kirikou), Tshilombo LUMBABU (l'oncle), Robert LIENSOL (le grand-père), Marie-Augustine DIATA (la femme forte), William NADILAM-YOTUDA (Kirikou jeune homme)

Tournage : 1995-1998

Sortie : 9 décembre 1998

SYNOPSIS

Une petite voix se fait entendre dans le ventre d'une femme enceinte : « Mère, enfante-moi ! »

« Un enfant qui parle dans le ventre de sa mère s'enfante tout seul », répond la mère. Un tout petit bonhomme vient ainsi au monde, coupe le cordon et déclare : « Je m'appelle Kirikou. »

Le minuscule Kirikou naît dans un village d'Afrique sur lequel une sorcière, Karaba, a jeté un terrible sort : la source est asséchée, les villageois rançonnés, les hommes sont kidnappés et disparaissent mystérieusement. « Elle les mange », soutiennent les villageois dans leur hantise...

Karaba est une femme superbe et cruelle, entourée de fétiches soumis et redoutables. Mais Kirikou, sitôt sorti du ventre de sa mère, veut délivrer le village de son emprise maléfique et découvrir le secret de sa méchanceté.

Au travers d'aventures fantastiques, Kirikou arrivera jusqu'à la Montagne Interdite. Là, attend le Sage qui connaît le secret de Karaba la sorcière...

AUTOUR DU FILM

Le réalisateur

Biographie

Naissance sur la Côte d'Azur, enfance en Guinée, adolescence en Anjou, puis vie à Paris. Après des études d'art, Michel Ocelot a consacré toute sa carrière au cinéma d'animation et à la création personnelle. Tous ses travaux, depuis ses débuts, sont basés sur ses propres scénarios et graphismes. Il a réalisé quelques films d'entreprises, des séries courtes et des courts-métrages, ouvrages qui l'ont fait connaître dans le circuit des festivals, et dans la profession (président de l'ASIFA, Association Internationale du Film d'Animation, de 1994 à 2000).

Il a atteint le grand public avec un premier long métrage, *Kirikou et la Sorcière*, un conte africain. Ce succès lui a permis une nouvelle sortie, *Princes et Princesses*, un montage d'anciens contes dans un théâtre d'ombres. Il travaille à un nouveau long métrage, toujours un conte, toujours un sujet sérieux pour les petits et les grands, cette fois dans une ambiance de Mille et Une Nuits.

Filmographie

- 1979 Les Trois inventeurs (Court-métrage)
- 1981 Les Filles de l'égalité (Court-métrage)
- 1982 La Légende du pauvre bossu (Court-métrage)
- 1989 Ciné Si (Cycle de courts-métrages de 12 mn)
- 1976 Gédéon (Série TV de 60 épisodes de 5 mn)
- 1986 La Princesse insensible (Série TV de 13 épisodes de 4 mn)
- 1992 Les Contes de la nuit (Spécial 26 mn de courts-métrages)
- 1997 Les quatre vœux
- 1998 Kirikou et la sorcière (Long-métrage 71mn)
- 2000 Princes et Princesses (Long-métrage 70mn)

Bibliographie

Kirikou et la sorcière, Michel Ocelot, Milan, 1999.

Les Aventures de Peau et Vent, Michel Ocelot, Marie-Félicité Ebokea, Richard Mithouart, Seuil Jeunesse, 2000.

Princes et princesses, Michel Ocelot, Seuil Jeunesse, 2000.

La Princesse des diamants, Michel Ocelot, Seuil Jeunesse, 2000.

La Vieille dame et le voleur, Michel Ocelot, Seuil Jeunesse, 2000.

Prix obtenus par le film

- Trophée d'Argent, Festival International du Film d'Enfants, LE CAIRE, Egypte.
- Grand Prix du long-métrage, Festival International du Film d'Animation d'ANNECY, France.
- Grand Prix de KECSKMET, Festival International du Long Métrage d'Animation, KECSKMET, Hongrie.
- Prix du Public, Festival International du Film de ZANZIBAR, Tanzanie.
- Prix du Long Métrage, Festival International du Film d'Animation, ESPINHO, Portugal.
- Prix du Long Métrage, Festival International Film pour l'Enfance et la Jeunesse, SOUSSE, Tunisie.
- Prix Qualité de Vie, Festival « Castelli in Aria », BELLINZONA, Suisse.
- Prix du Long Métrage, Festival International du Film d'Animation, KROK, Ukraine.
- Prix des Enfants, Festival International du Film l'Oiseau Bleu, KIEV, Ukraine.
- Prix du Jury Enfants et Prix du Jury Adultes, Festival International du Film pour Enfants, CHICAGO, USA.
- Prix du Meilleur Film pour les Enfants, Festival International du Film de ROUYN-NORANDA, Canada.
- Prix du Long Métrage, OULU, Finlande.
- Prix du Jeune Public, Rencontres Internationales du Cinéma d'Animation de WISSEMBOURG, France.
- Prix Spécial du Jury, Festival International du Film pour Enfants, MONTREAL, Canada.
- Prix du Long Métrage, Festival International du Film, MALMÔ, Finlande.
- Prix du Jury des Jeunes, Festival International du film pour la Jeunesse, VANCOUVER, Canada.
- Prix des Rencontres Ciné Jeunes (jurys d'enfants dans 36 villes), France.
- Prix du Festival International du Théâtre pour les Enfants, FERMO, Italie.

La musique

Youssou N'Dour a accepté pour la première fois de faire la musique d'un film : « *J'ai lu le scénario de « Kirikou et la sorcière » il y a deux ans, à une période où on m'envoyait beaucoup de scénarios de cinéma, soit pour en composer la musique, soit pour y jouer en tant qu'acteur. Celui de Kirikou est le seul qui m'ait attiré et cela pour deux raisons. D'abord, parce qu'il s'agit d'une histoire africaine que j'ai sentie très proche de moi et de ma sensibilité. Cela raconte l'eau et la nature, les enfants, les sorcières et les fétiches, que des choses qui font partie de notre mythologie, de nos racines. Ensuite, parce que cela me permettait de travailler à nouveau dans un contexte de musique traditionnelle. C'était une volonté précise du réalisateur : éviter les instruments modernes, les percussions, et trouver une inspiration plus naturelle, liée aux sources de la musique. Nous avons utilisé des instruments africains traditionnels comme le balafon, le ritti, la cora, le xalam, le tokho, le sabaar et le belon. C'est la toute première fois que je travaille sur une musique de film et cela a été un véritable défi. J'ai commencé à y travailler juste après avoir lu le scénario et, quand j'ai vu le film fini, j'ai été impressionné par la force des images, la puissance des couleurs, l'originalité des personnages. Ce sont des images idylliques bien sûr, ce n'est pas l'Afrique d'aujourd'hui, mais une Afrique mythique et stylisée, une Afrique de conte pour enfants. »*

PISTES PÉDAGOGIQUES

1 – Approche générale du film

Ce conte initiatique, moderne, qui prend pour terre d'élection l'Afrique, dont les résonances littéraires et plastiques abondent, suggère une foule d'approches possibles.

Concernant l'Afrique, plusieurs pistes s'offrent d'évidence : celle d'abord de la tradition contée orale (qui est l'une des sources de l'histoire de Michel Ocelot) et toutes celles qui en découlent culturellement (le rapport essentiel de l'eau à la vie sur le continent noir, l'origine complexe des violences, l'histoire mouvementée du continent, les mœurs en Afrique, particulièrement dans le rapport du corps à l'environnement).

Celle ensuite d'un travail sur les personnages principaux (Kirikou, petit bricoleur de génie, sa mère, et surtout la sorcière et le grand-père; la beauté et la puissance de Karaba, la sagesse démystificatrice du grand-père). Celle enfin d'un travail sur le « visuel » du film (l'inspiration « égyptienne », le chromatisme, l'espace et les lieux).

Ainsi, au-delà de l'imagerie épurée, qui pourrait suggérer une approche simpliste des personnages, telle qu'on en croise souvent dans le cinéma d'animation, la force du film de Michel Ocelot repose notamment sur un travail remarquablement rigoureux de construction des personnages. Ceux-ci sont, sous leur image simple, très complexes, pathétiques et « vrais » parce qu'ambivalents. Ils ont chacun leur raison profonde de se comporter et d'être. Et leur addition, nécessairement contradictoire, crée la dramaturgie et le mouvement du film. Ils agissent donc littéralement, tels des acteurs, sur l'évolution du récit et sur la mise en scène. Ils ont une épaisseur individuelle, une autonomie de mouvement et d'action. Ce que dit Michel Ocelot de sa conception de la sorcière est éclairant : « Pourquoi les gens nous veulent-ils du mal, alors qu'on ne leur a rien fait ? C'est une question d'enfant et une question fondamentale. Elle justifie le film... » De même, le rôle qu'il attribue au grand-père est déterminant. Comme la sorcière symbolise le mal fait aux femmes par les hommes, le grand-père symbolise la sagesse humaine, le pouvoir réparateur de la paternité (« Tu as raison de demander pourquoi à chaque réponse, dit-il à Kirikou. Mais de pourquoi en pourquoi nous allons remonter jusqu'à la Création du monde... »).

Par ailleurs, il y a dans l'auto-enfantement de Kirikou, et dans le rapport qu'il crée avec sa mère, quelque chose qui échappe à l'entendement et fait naître un sentiment de plaisir que le cinéaste a soin d'entretenir : en nous donnant à voir son propre plaisir de créateur, il réussit à nous transmettre quelque chose de profondément lié à cette Afrique où il a vécu, tout en travaillant ce que chaque histoire a d'unique et d'universel. Certaines séquences du film renvoient ainsi, avec violence, à des images de mémoire collective qui font mal : ainsi de la séquence de l'arbre-piège qui se referme sur les enfants, qui rappelle ces images d'esclaves noirs africains chargés comme du bétail dans les bateaux négriers... Cercle vicieux – de la reproduction de la violence – contre lequel le récit vigoureux et poétique de Michel Ocelot lutte pour, finalement, réussir à le rompre, grâce à Kirikou et son grand-père. Le récit de l'affrontement de Kirikou et de la sorcière progresse au rythme du chant de Kirikou, qui donne au film un rythme joyeux et souligne chacune des victoires importantes remportées par l'enfant.

Kirikou a dû faire ce long chemin pour obtenir une réponse à sa question lancinante : « Karaba est méchante parce qu'elle souffre. »

C'est à cet équilibre d'émotions contrastées que le film de Michel Ocelot doit sa réussite. Il le doit aussi au ton qu'il a trouvé pour mener son récit qui s'inscrit dans l'authenticité d'une culture africaine, où la forme du conte joue pleinement son rôle d'accession aux valeurs de la vie.

2 – Place de Kirikou dans l'œuvre de Michel Ocelot

Avec *Kirikou et la Sorcière*, son premier long métrage, Michel Ocelot parvient à une vraie reconnaissance publique amplement méritée.

Kirikou et la Sorcière est pour de nombreuses autres raisons – dont la morale profonde qu'elle exprime – une œuvre de la maturité : maturité graphique, chromatique, narrative, technique. Ce film s'inscrit à la fois dans la stylistique épurée, délicate et élégante qui a fait la force des précédents films de Michel Ocelot; notamment dans son rapport au travail sur les personnages silhouettés (dont le deuxième long métrage *Princes et Princesses* rend parfaitement compte), qui lui-même trouve l'une de ses sources du côté d'une des grandes pionnières de la stylisation animée, la réalisatrice allemande Lotte Reiniger (auteur du premier long métrage en silhouettes découpées, *Les Aventures du Prince Achmed*, 1923-1927). Mais *Kirikou et la Sorcière* est aussi l'annonce d'une évolution profonde du travail de Michel Ocelot, notamment sur le plan chromatique.

3 – Les étapes de fabrication du dessin animé expliquées par Michel Ocelot

- Scénario

Le premier état d'un film est en général un écrit. Il est étranger au médium cinéma, fait d'images, de sons et de durées fixées. J'espère pouvoir bientôt, grâce à de nouveaux outils, mettre directement en place mes films avec des images, sons et durée, sans faire de contresens avec une expression qui ne sera pas utilisée.

- Modèles

Les personnages sont définis en dessin, face, profil, dos, trois-quarts, expressions principales, bouches qui parlent. Les animateurs pourront ainsi les faire bouger en tous sens, et des animateurs différents travaillant sur le même personnage produiront en effet le même personnage.

- Scénarimage ou story-board

C'est le film en bande dessinée, plan par plan. Il permettra à tous les techniciens qui élaboreront le film de voir comment le film doit se dérouler. C'est un élément primordial du cinéma d'animation. Sans lui, personne ne saurait que faire.

- Enregistrement des voix

Il se passe de préférence avant l'animation. L'enregistrement est ensuite « détecté » pour donner aux animateurs une partition qui indique image par image la progression des sons.

On procède de même pour la musique, quand on doit animer chant et danse.

- Mise en place ou layout

Reprenant les indications du story-board, un dossier est fait pour chacun des plans du film (1 200 pour *Kirikou et la sorcière*), mettant précisément en place le travail des animateurs et des opérateurs : numéro du plan ou de la séquence, dimension à laquelle on dessine, cadrage pris par la caméra ou l'ordinateur, déplacements éventuels, principales attitudes du ou des personnages, durée du plan, feuille de tournage donnant diverses recommandations et informations, en particulier la détection du son. Sur cette feuille de tournage, l'animateur à son tour inscrira la répartition des dessins (dûment numérotés) qu'il a faite et que suivra l'opérateur.

- L'animation

En suivant les indications du layout, on fait un grand nombre de dessins et les personnages prennent vie peu à peu...

Dans les productions traditionnelles, les principales poses sont établies par un animateur, un assistant les complète en grande partie, puis un intervalliste termine en dessinant les intervalles qui manquent encore entre deux positions proches.

Tout au long de ce travail, on filme ces dessins sur un équipement simple, pour juger le mouvement des personnages et voir les améliorations à apporter.

- Les décors

Ils suivent de même les indications du layout.

Ils sont faits tantôt sur papier en peinture, tantôt sur palette graphique informatique, et parfois avec les deux procédés.

- Le traçage-gouachage

Les animateurs ont simplement dessiné au crayon sur du papier. Il faut maintenant mettre les personnages en couleur, traits et surfaces. La méthode classique est de tracer les traits sur une feuille transparente (qui permet de voir le décor derrière) et de remplir les surfaces avec de la peinture. Ce processus est abandonné en faveur d'un travail fait à l'ordinateur, après scannage des dessins. Il est plus rapide et plus commode.

- Tournage

Il se fait soit avec une caméra image par image, fixée au-dessus d'une table où sont disposés les éléments à filmer, soit par ordinateur, après avoir scanné les dessins d'animation et les décors.

En suivant story-board, layout, feuille de tournage remplie par l'animation, l'opérateur assemble animation et décors et tourne le film.

- Développement et tirage

Les produits pour la télévision en vidéo ou numérique sont visibles sans délai. Les produits pour le cinéma demandent un passage par un laboratoire, pour être sur support film. L'original est un négatif. On fait un premier tirage positif pour visionner et pour monter.

- Montages images et son

Pour des raisons de commodité, les plans d'un film ne sont pas tournés dans l'ordre. Le montage les remet en place et affine ce placement et les durées des plans.

Les sons sont placés parallèlement (dialogues, bruitage, musique, ambiance). Une partie était prête avant le montage, une autre est faite d'après l'image montée.

- Mixage

Au montage, ces sons s'empilent, se brouillent et se chevauchent, et se trouvent sur de nombreuses pistes. Le mixage les dose et les réduit à un seul élément stéréo.

- Copie 1

Dans le cas du support film, le tâtonnement du montage, qu'il soit numérique ou film, a utilisé le tirage positif, le précieux négatif étant conservé intact au laboratoire. Le montage de la « copie-travail » étant terminé, il doit être reproduit avec le négatif du film, à partir duquel on peut tirer les copies qui passeront dans les cinémas.

L'étalonnage du tirage de ces copies règle la qualité et régularité des couleurs (trop sombre ou trop clair, trop rouge ou trop vert). Images et sons sont alors définitivement unis sur un seul support. Après des tirages que l'on rectifie, on tire la première copie définitive.

Le réalisateur et ses collaborateurs sont assez contents, mais souffrent de voir trop bien tous les défauts qu'ils n'ont pu éviter, et qui sont là pour toujours.

4 – Pourquoi semble-t-il intéressant de voir *Kirikou et la sorcière* et d'en exploiter les multiples pistes pédagogiques ?

- Parce qu'à travers ce film, on entre de façon vivante dans l'univers du conte et plus particulièrement du conte africain. Il est possible d'en montrer sa structuration et de la comparer à celle des contes merveilleux traditionnels initiatiques.

- Parce que c'est une excellente occasion de percevoir l'Afrique et quelques-unes de ses spécificités : organisation de la famille, du groupe, superstitions, puissance des couleurs, originalité des personnages. L'auteur-réalisateur y a passé son enfance et reste imprégné de toute cette culture. Alors, comme dit Youssou N'Dour, le compositeur de la musique du film, nous découvrons une Afrique peut-être différente de celle d'aujourd'hui, mais une Afrique mythique et stylisée, une Afrique de conte pour enfants.

- Parce que l'occasion est proposée d'offrir aux enfants une véritable émotion esthétique qui permet d'explorer le monde à l'aide de tous les sens, avec sensibilité et intelligence, ainsi qu'une véritable rencontre culturelle qui développe leur réflexion critique et leur capacité de comparaison, de rapprochement, de confrontation avec d'autres œuvres.

- Enfin parce que c'est surtout l'occasion d'entreprendre avec vos élèves un véritable chantier pédagogique pluridisciplinaire qui met en relation la géographie avec ses correspondances ethnologiques, l'expression dramatique ludique et créatrice, l'écriture sous les formes les plus variées et originales, les arts graphiques et plastiques...

5 – L'Afrique et ses traditions

- L'organisation du village

On peut se référer au cadre de vie des Senoufo – civilisation qui correspond aujourd'hui à la Côte d'Ivoire, au Mali, au Burkina Faso –. Les villages senoufo étaient composés d'habitations en briques et en argile séchée mêlée à de la paille séchée. Elles avaient la forme d'un cylindre et étaient recouvertes par des toits de chaume. Les deux entités essentielles étaient la famille et le village :

- la famille au sens large réunissait plusieurs foyers et des célibataires de même ascendance. Ils vivaient et travaillaient ensemble sous l'autorité d'un ancien.
- le village s'organisait autour des rites d'initiation dont les chefs géraient les affaires communes et veillaient au respect des traditions.

- Les rites d'initiation

Ils se déroulaient, pour les hommes, entre dix et trente ans, en trois phases de sept ans chacune. L'initiation comportait des enseignements, des retraites, des épreuves où l'on apprenait progressivement les divers rites, des récits sur l'histoire du groupe, la découverte des principaux gestes symboliques.

Dans les cérémonies, masques, instruments et danses avaient une grande importance.

- Magie et sorcellerie

Les techniques destinées à saisir et à utiliser la force de l'univers étaient des plus variées : récitation de formules, fabrication de grigris (amulettes qui protègent et talismans qui portent bonheur). On utilisait des pierres, des coquillages, des cornes animales remplies d'ingrédients, des statues...

Le mot de fétiche (du portugais feitiço : sortilège, et du latin facticius : non naturel) désigne le pouvoir qu'on donne à un objet ou à un animal. Les sculptures sont souvent des fétiches.

Le magicien, faiseur de pluie ou fabricant de charmes d'amour, était à la fois redouté et apprécié comme protecteur.

6 – Le titre du film

Comment peut-on l'interpréter ? Quelles sorcières connaît-on déjà ? Quelles sont leurs caractéristiques ?

7 – L'affiche

Qu'y voit-on ? (Relation personnages / fond ; les proportions ; la disposition ; les attitudes ; la nudité / la parure... ; le graphisme des lettres...)

Les hypothèses sur le type d'histoire, les personnages, les caractéristiques du cadre → émergence des représentations par rapport à un récit situé en Afrique.

Il peut être intéressant de revenir, après l'exploitation du film, sur une seconde lecture de l'affiche.

8 – Les émotions ou impressions ressenties par les élèves

Qu'a-t-on aimé dans ce film ? pas aimé ? Peut-on faire émerger l'impression générale dégagée par ce film ? Quels détails n'ont pas été compris ?

9 – Les animaux

- Recenser les animaux rencontrés et comparer avec les représentations d'avant projection.
- Valider leur présence par recherches documentaires (huppes, pintades, rats palmistes, phacochères, vipères rhinocéros...).
- Ordonner les rencontres → structurer le déroulement narratif.
- Interpréter leur fonction narrative.

10 – La construction de l'espace diégétique

Représenter l'espace, sous forme de plan ou de maquette, en situant les lieux principaux de l'action (village / source maudite / marigot / hutte de Karaba / montagne interdite / Grande Termitière) et les itinéraires :

- Y associer : des personnages, des types de paysages (couleur / matière / éléments...), des formes, des types de musique (activité d'écoute centrée sur la bande-son)
- Mettre en évidence le principe binaire dans le choix des constituants (de la diégèse et de la narration filmique) :
 - couleurs / non couleurs ; faux sage / vrai sage
 - couleur chaude / couleur froide ; faux brave / vrai brave
 - espace minéral / espace végétal ; mensonge / sincérité
- Notion de trajet par rapport au personnage principal (trajet physique = image du trajet mental ; pour cela mettre simplement en parallèle le voyage – déplacement dans l'espace, avec le changement « d'âge » pour Kirikou – déplacement dans le temps)

Faire repérer la construction dominante du cadre :

- orienté par l'axe gauche ↔ droite
- sans profondeur (superposition de bandes horizontales).

Pour cela, utiliser les images fixes dont on dispose (album / exposition) en plus de séquences de référence (oncle sur la route des flamboyants / mère et Kirikou vers le marigot...).

Faire apparaître la progression de la chanson (cf. tableau des chansons : à quel moment est-elle chantée ? Par qui ? Comment apparaît Kirikou ?).

11 – La sorcière

- Comparer Karaba avec les sorcières de Walt Disney (dans *Blanche-Neige* ou dans *La Belle au Bois Dormant*).
- Mettre en relation avec d'autres représentations littéraires (dans un conte africain, un conte occidental traditionnel...)

12 – Les techniques d'animation du film

Ce dessin animé peut être qualifié d'hybride. Il contient en effet de très beaux effets réalisés selon les techniques les plus abouties utilisées dans les films d'animation cinéma, tout en employant des procédés d'animation propres aux séries télévisées. On pourra noter quelques mouvements saccadés, des perspectives mouvantes lorsque Kirikou court vers nous, un certain manque de profondeur, sans doute voulus par le réalisateur...

13 – Le trajet du film

Demander aux élèves d'interpréter l'issue donnée par le film : le village qui n'avait plus d'équilibre social retrouve un certain ordre. A l'arrivée du vieux sage et des hommes, les couples se reforment au pied de l'arbre qui cache le village.

14 – Construction d'une frise reconstituant les divers épisodes du film

Les élèves pourront dessiner les diverses étapes du parcours de Kirikou et les positionner dans l'ordre pour reconstituer la chronologie.

15 – Elaboration d'une affiche

Les élèves pourront créer une affiche du film en fonction de leur intérêt pour un des aspects du film.

16 – Critique

Les élèves de cycle 3 pourront rédiger une critique favorable au film, d'autres en écriront une défavorable, argumentée, bien entendu.

17 – L'album à comparer avec le film

- Quels épisodes sont retenus / omis ?
- Est-ce la « même » histoire qui est racontée, au bout du compte ?

Proposition : faire réaliser une autre sélection de séquences / d'images pour produire un autre album.

18 – La publicité : (bande annonce captée à la TV à l'occasion de la sortie de la cassette vidéo du film).

- Nature du message audiovisuel (situation dans le flux télévisuel / fonction).
- Choix des plans / ordre / rythme du montage.
- Voice over : qui est-elle ? Que dit-elle ? A qui ? Pour quoi ?
- Le rôle de la chanson (à différencier de sa fonction dans le générique final du film).

19 – Références

Thématiques	Littéraires (contes ou personnages)	Plastiques / picturales	Télévisuelles / cinématographiques
<ul style="list-style-type: none">• « L'enfant né coiffé »• Motif du baiser qui transforme• Référent biblique : Jonas• Référent chrétien / catholique / Vierge à l'enfant / baptême / thème du Sauveur• Parcours initiatique• Représentation du village / Village gaulois	<ul style="list-style-type: none">• <i>Le Petit Poucet</i>, Perrault• <i>Riquet à la houppe</i>, Perrault• <i>La Reine des Neiges</i>, Andersen• <i>La Belle et la Bête</i>, Mme Leprince de Beaumont• <i>Djembé, le petit tambour d'Afrique</i>• <i>Le monstre-calebasse et le bélier divin</i>, Henri Gougaud• <i>Koybo l'intrépide</i>, id.• Merlin• Ulysse	<ul style="list-style-type: none">• Représentations de Vierge à l'enfant (enfant à visage d'adulte + aura)• L'Art Nègre• Tapisseries de Dom Robert• Le Douanier Rousseau	<ul style="list-style-type: none">• Personnage de Marie-Amélie dans la pub de EDF• Rabi, Gaston Kaboré• <i>Le Roi Lion</i>, Walt Disney

20 – Les chansons dans le film

Situation dans le film : **Episode de la barque**

→ Appartient à la diégèse.

Kirikou n'est pas grand mais il est vaillant, mais il est vaillant (*enfants*)

Kirikou est petit mais il peut beaucoup (*un enfant*)

Kirikou est petit mais il peut beaucoup (*tous les enfants / la femme maigre*)

[hors chanson : « Kirikou est sage, suivez ses conseils pour ne pas être mangé par la sorcière. » (*la femme*)]

Situation dans le film : **Episode de l'arbre**

→ Appartient à la diégèse.

Kirikou n'est pas grand mais il est vaillant, mais il est vaillant (*enfants*)

Kirikou nous libère malgré la sorcière (*un enfant*)

Kirikou nous libère malgré la sorcière, malgré la sorcière (*enfants / la grosse femme*)

Situation dans le film : **Episode de la source**

Etape 1 : Kirikou mort

→ Appartient à la diégèse.

Kirikou n'est pas grand mais il est vaillant, mais il est vaillant (*la mère*)

Kirikou est petit mais c'est mon ami (*un enfant*)

Kirikou est petit mais c'est mon ami (*tous les enfants*)

Kirikou le voyou est meilleur que nous (*la grosse femme*)

Kirikou n'est pas grand mais c'est notre enfant (*l'oncle*)

Kirikou est moqueur mais il a bon cœur (*le vieux*)

Kirikou est moqueur mais il a bon cœur (*tous*)

Kirikou est petit mais c'est notre ami (*tous*)

Kirikou n'est pas grand mais c'est notre enfant (*tous*)

Situation dans le film : **Episode de la source**

Etape 2 : Kirikou vivant

→ Appartient à la diégèse.

Kirikou est petit mais il peut beaucoup (*tous*)

Kirikou nous libère malgré la sorcière

Kirikou n'est pas grand mais c'est un géant

Kirikou est petit... (*on voit Karaba, chanson en arrière-plan sonore*)

Situation dans le film : **Episode du phacochère**

→ Appartient à la diégèse.

Thème chanté par Kirikou (écho dans la montagne)

Situation dans le film : **Episode du retour des hommes**

→ Appartient à la diégèse.

Kirikou nous a sauvés... gloire à Kirikou

Nous étions des fétiches, nous sommes des hommes

Nous sommes les pères,

Nous sommes les fils,

Nous sommes les frères,

Nous sommes les maris,

Nous sommes les neveux,

Nous sommes les amis,

Nous sommes les amoureux,

Et tous nous revenons vers ceux que nous aimons.

Situation dans le film : **Générique de fin**

→ N'appartient pas à la diégèse.

Dans le village, l'eau et les hommes avaient disparu
Les femmes pleuraient et tremblaient devant la sorcière
Kirikou seul savait où trouver notre grand-père
Kirikou mon ami nous a redonné la vie

REFRAIN :

Kirikou n'est pas grand mais il est vaillant
Kirikou est petit mais c'est mon ami (bis)

Sur la route des flamboyants
Du haut de la case de Karaba
Les fétiches surveillent le village
Kirikou demande pourquoi Karaba est si méchante
Kirikou mon ami nous a redonné la vie

REFRAIN :

Kirikou n'est pas grand mais il est vaillant
Kirikou est petit mais c'est mon ami

BIBLIOGRAPHIE

- *Cahier de notes sur... Kirikou et la sorcière*, Ecole et cinéma, Les enfants du deuxième siècle.
- Document AFCAE Jeune Public.
- Landier Jean-Claude, *Dossier pédagogique Kirikou et la sorcière*, Ed. Hatier.
- <http://gciment.free.fr/cacritiquekirikou.htm>
- <http://www.lumiere.org/films/kirikou>