

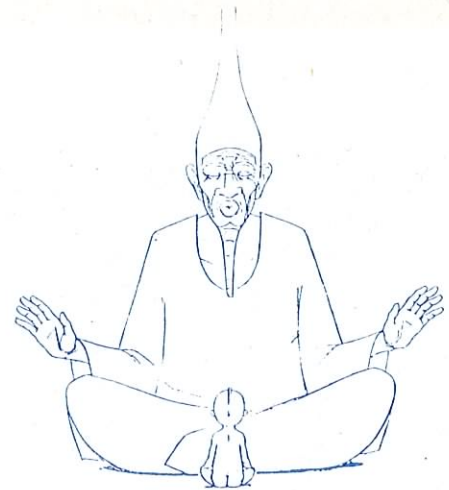


# KIRIKOU et la sorcière

de Michel OCELOT

1998 - VF - 1H 10

FRANCE-BELGIQUE-LUXEMBOURG



**A partir de 4 ans**

## Résumé :



Une petite voix sort du 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 petit garçon sort ainsi tout seul du ventre de sa mère, coupe le cordon et déclare :  
« Je m'appelle Kirikou ».

Et il se lave tout seul, puis apprend qu'il ne doit pas gaspiller l'eau, car Karaba la sorcière a asséché la Source.

Il apprend de même qu'il n'a plus ni son père, ni ses oncles, car Karaba la sorcière les a dévorés.

Karaba est une femme belle et cruelle, entourée de fétiches soumis et redoutables.

Kirikou demande à son entourage, en vain, pourquoi Karaba est méchante.

Grâce à son aplomb et son astuce, le petit Kirikou sauve le seul homme qui reste, mais il voit tous les bijoux en or des femmes de son village livrés à la Sorcière courroucée.

Il sauve les enfants du village d'une pirogue, d'une antilope, d'un arbre ensorcelé.

Il ose s'introduire dans le conduit de la Source Maudite, découvre un monstre qui boit l'eau, le tue, se noie dans l'eau revenue. Les soins de sa mère le ramènent à la vie.

Grâce à son courage, Kirikou trompe la vigilance des fétiches de la Sorcière et parvient jusqu'au Sage de la Montagne Interdite, son grand-père, qui lui révèle le secret de la méchanceté de Karaba...

Alors le petit Kirikou décide de la délivrer de la malédiction qui l'emprisonne, déjouant la surveillance dont il est l'objet, car Karaba veut se débarrasser de ce petit bonhomme vraiment trop curieux...

Mais la détermination et l'ingéniosité de Kirikou auront raison de tous les pièges tendus.

Et la tenacité du petit Kirikou ramènera la paix et la joie de vivre dans le village.

*Cette histoire est adaptée d'un conte oral d'Afrique de l'Ouest, où Michel Ocelot a passé son enfance.*

## Notes du réalisateur

Le sujet principal du film est cette question posée tout au long de l'histoire par Kirikou : "Pourquoi la sorcière est-elle méchante ?" Les adultes ont des réponses toutes faites, quand ils en ont !

Kirikou trouvera une vraie réponse, aura des attitudes imprévisibles, au lieu de tuer simplement Karaba, comme dans l'histoire originale.

Le second sujet est qu'il ne faut pas craindre les "sorciers" et qu'on gagne en

prenant ses affaires en main et non en achetant des gris-gris.

Mes héros sont des indépendants: Kirikou, sa mère, son grand-père et Karaba.

D'autres thèmes se sont greffés d'eux-mêmes : l'importance de la famille et du groupe, une certaine harmonie avec les corps, éléments très africains, la guerre des sexes, élément de tous les continents, l'altruisme, l'astuce, le pardon, le temps qui passe, l'amour, bien sûr, celui d'un homme et d'une femme, mais aussi celui entre mère et fils, que les contes traditionnels ne traitent pas.



Le traitement graphique de l'Afrique présentait une difficulté : l'Afrique a une grande tradition de sculpture et d'art décoratif, mais pas d'art graphique figuratif.

J'ai imaginé comme point de départ un Douanier Rousseau Nègre, qui nous a aidé à établir les décors de nature.

Pour les personnages, je tenais à ne pas faire de caricature et à ce que les personnages soient immédiatement beaux. Nous avons donc pensé à l'art égyptien.

Quant aux fétiches, ce sont évidemment des statuettes d'Art Nègre. Il n'y avait que l'embarras du choix. Pour la couleur, j'ai pris les impressions vives de mes souvenirs, le village ocre, la savane jaune, la forêt émeraude, la rivière verte, la case de la

### *Michel Ocelot raconte ses personnages*

**KIRIKOU** est un tout petit garçon qui sait ce qu'il veut et il le sait avant même sa naissance.

Il est indépendant, généreux, vaillant et ne craint pas de faire face à la redoutable sorcière Karaba.

Je l'ai voulu petit pour que la confrontation avec la Sorcière soit encore plus frappante : il est petit et nu, tandis qu'elle est très grande, sculpturale, ornée de bijoux. Sa petite taille lui permet aussi d'entrer dans des endroits où tous les autres ne peuvent pas accéder.

Naturellement Kirikou n'est pas content d'être petit, d'être différent des autres enfants : il rêve d'être grand.

Il sauvera les siens, mais il cherchera aussi à savoir pourquoi Karaba est méchante.

C'est un petit garçon qui n'accepte pas les choses que les gens du village lui imposent, il veut aller plus loin, il cherche lui-même des réponses.

**KARABA** est une femme puissante, méchante et très belle. Je n'ai jamais pu l'imaginer laide.

Le Sage dans la montagne dit : "Karaba n'aime pas les enfants, méprise les femmes, déteste les hommes et veut leur faire tout le mal possible".

Mais il y a une raison à cette méchanceté et Kirikou veut la découvrir. Les hommes l'ont fait souffrir, on l'apprendra à la fin, donc elle se venge du mal qu'on lui a fait subir.

Elle vit isolée et entourée de fétiches, à la lisière du village dans une sorte de case colossale, grise à l'extérieur et rouge à l'intérieur.



sorcière gris et noir comme la mort, à l'intérieur rouge comme l'enfer et le final, bigarré, comme une foule les jours de fête.

Je tenais à confier la musique à un musicien africain. L'Afrique a marqué le monde par sa musique.

J'ai demandé à Youssou N'Dour d'être encore plus africain que d'habitude, en n'employant que des instruments traditionnels, comme le balafon, le ritti, la cora, le xalam, le tokho, le sabaar et le belon.

Les dialogues du film ont été enregistrés dans le studio de Youssou N'Dour, à Dakar. Ainsi les accents du corps et les mouvements des lèvres ne font qu'un avec le dialogue qu'on entend.



**LA MÈRE** de Kirikou est une jeune femme digne, un peu rejetée par les autres gens du village comme l'est son fils.

Elle est, comme lui, indépendante et ouverte d'esprit. Elle accepte pleinement l'autonomie précoce de son fils.

Mais c'est une mère ; bien que discrète, elle sera toujours là quand Kirikou en aura besoin.

**L'ONCLE** de Kirikou est un jeune homme ordinaire, l'un parmi les rares hommes rescapés du village.

Ce n'est pas un héros, il suit les règles et les ordres. Il ne remet rien en question.

**LE SAGE** habite la Montagne Interdite. C'est le grand-père de Kirikou. Il est tendre, indulgent et beau.

Il représente la vieillesse sereine, bienfaisante et noble, par opposition au vieillard crantif qui radote au village.

**LES FÉTICHES** sont les esclaves redoutables et multiformes de Karaba. Ils la servent, vivent avec elle et obéissent aveuglément à ses ordres. Pour ces personnages, je me suis totalement inspiré de la statuaire africaine.

**LES ANIMAUX** utilisés sont ceux que l'on trouve en Afrique : huppe, pintade, rats palmistes, phacochère, vipère, rhinocéros... Ils ne sont pas humanisés du tout, ils restent animaux.

**LES PLANTES** sont dessinées d'après des plantes tropicales exactes, elles sont stylisées en s'inspirant des simplifications égyptiennes ou de celles du Douanier Rousseau.