

Kirikou *et les bêtes sauvages*

Réalisation Michel Ocelot et Bénédicte Galup • France 2005 • 1h15
Chansons originales de Michel Ocelot, Youssou N'Dour, Rokia Traoré
Musique originale composée par Manu Dibango





A VANT-PROPOS

Ce film constitue une série d'événements qui prennent leur place à divers moments du premier film, KIRIKOU ET LA SORCIERE.

Il sera intéressant de voir ou revoir KIRIKOU ET LA SORCIERE, afin que les enfants identifient ce moment et toutes les références et explications, notamment sur l'origine de la disparition des hommes et de la création des fétiches.

Peut-être même une projection en deux parties, en gardant pour la seconde, l'affrontement final et le dénouement de l'histoire, afin de replacer ce deuxième film dans son contexte.

SYNOPSIS

Le grand-père de Kirikou nous raconte certaines aventures qui n'ont pu trouver leur place dans le premier film.

Ainsi, nous découvrons Kirikou jardinier, défendant les cultures contre une hyène noire, potier pour subvenir aux besoins du village, passager clandestin d'une girafe et faux fétiche pour soigner les femmes du village.

LES HISTOIRES

Kirikou et la hyène noire

Après un générique rapide sur fond noir, le film s'ouvre sur la grotte dans laquelle vit le grand-père de Kirikou.

Il nous explique que l'histoire de KIRIKOU ET LA SORCIERE était trop courte, et que tous les exploits de son petit-fils n'ont pu être racontés.

Pourquoi est-ce le grand-père qui introduit ces nouvelles histoires? quel rôle endosse-t-il?

Ainsi, la première histoire se situe après que Kirikou ait ramené l'eau au village. Tous

le croient noyé...

L'eau jaillit de la source. Tout le village entoure la mère de Kirikou, qui tient son fils inanimé dans ses bras. Il se réveille et voit l'eau couler.

Les villageois chantent sa victoire (Cette scène est reprise du premier film). Le fétiche prévient la sorcière Karaba de ce qui se passe au village. Elle enrage.

Tous les villageois, femmes et enfants entreprennent de planter leurs cultures. Un sillon est creusé jusqu'à la source. Au signal, la pierre qui bloquait l'écoulement est retiré et l'eau s'engouffre dans les sillons. Kirikou plante des jeunes pousses et trace un sillon pour les irriguer. Il va ensuite planter les tuteurs devant les jeunes pousses.

Il fait nuit à présent. Kirikou est seul à jardiner. Sa mère l'appelle pour qu'il aille se coucher. Fondu au noir. Kirikou court partout. Il essaie d'en faire le plus possible, et tout seul.

Pourquoi?

Le lendemain, tous se remettent au travail avec entrain, sous l'œil du sage du village.



Une nouvelle nuit passe. A son réveil, la femme du chef découvre le jardin ravagé. Tout le village accourt pour constater les dégâts. Kirikou cherche des indices, même si pour les villageois, il ne fait aucun doute que c'est l'œuvre de Karaba la sorcière.

Quel défaut des villageois est mis en avant ici?

Tous s'activent pour replanter ce qui peut être sauvé.

Ils construisent une palissade et décident d'exercer une surveillance nocturne afin de protéger leurs cultures.

Il fait nuit. Le guerrier, quelques femmes et Kirikou sont dissimulés dans les plantations. Une hyène noire surgit et brise la clôture, faisant fuir tout le monde. Elle s'attaque au seul homme armé. Kirikou la distrait et l'éloigne du village.

Il court, poursuivi par la hyène jusqu'à un vieil arbre creux. Il parvient à grimper jusqu'à une branche. Il découvre une ruche.

La hyène heurte le tronc en espérant faire tomber Kirikou. Celui-ci tient bon et parvient à faire tomber la ruche sur la hyène qui s'enfuit en hurlant.

Pourquoi aucun des villageois n'est-il venu à son secours?

Kirikou rentre au village annoncer la nouvelle.

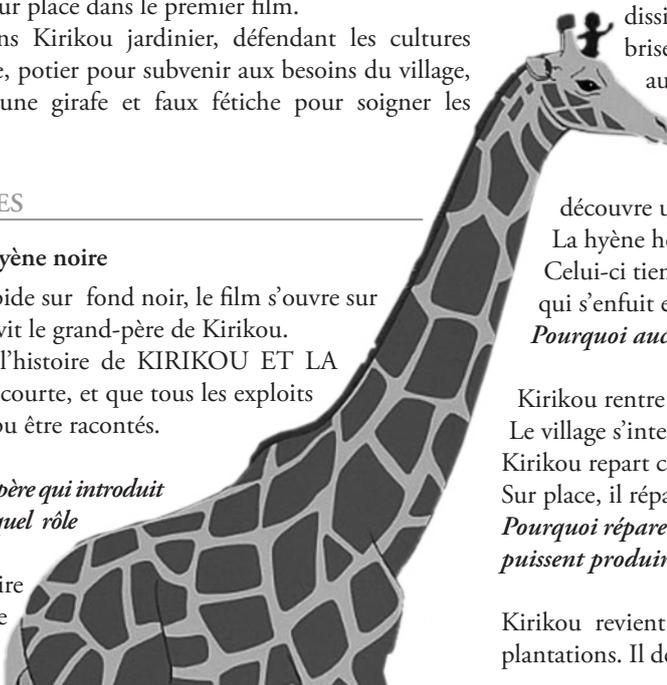
Le village s'interroge sur les raisons de la présence de la hyène.

Kirikou repart chercher le miel avec un bol.

Sur place, il répare le nid d'abeilles.

Pourquoi réparer le nid? Pour se faire pardonner? pour que les abeilles puissent produire à nouveau du miel que Kirikou pourra récolter?

Kirikou revient au village avec le miel. Il décide d'inspecter les plantations. Il découvre un petit rongeur blessé qui s'y était réfugié. Il



propose de le soigner. Le village chante.

Kirikou et le buffle aux cornes d'or

Retour dans la grotte du grand-père qui conclut sur cette aventure, avant de nous confier que Kirikou a eu affaire à bien d'autres animaux. Pour leurs cultures, le village a puisé dans ses réserves. Il ne peut plus se nourrir. Kirikou joue avec l'argile ; il sculpte des petits pots.

Est-ce un jeu innocent?

En l'observant, sa mère leur suggère de devenir potiers car elle-même vient d'un village de potiers et connaît les techniques.

Tous s'y mettent alors avec entrain. Deuxième trait de caractère des villageois souligné ici, après leur propension à accuser sans preuve, leur manque d'initiative.

Pourquoi être si caricatural à leur égard? Que cherchent à mettre en avant les réalisateurs?

Les autres enfants raillent Kirikou pour la taille minuscule de ses pots. Mais sa mère leur fait remarquer que Kirikou a dessiné des motifs du plus bel effet et qu'ils feraient bien de l'imiter.

Puis tous réunissent leurs poteries avant de les couvrir de branchages auxquels ils mettent le feu.

Il fait nuit. Kirikou et sa mère veillent à ce que le feu ne s'éteigne pas. Aucun autre villageois ne participe à cette surveillance.

Pourquoi?

Kirikou demande à sa mère si cela fait du bien à Karaba de faire le mal. Sa mère réfute cette hypothèse. Kirikou s'interroge alors sur les motivations de la sorcière. Ce passage annonce la suite.

Quelle est la principale préoccupation de Kirikou? pourquoi cherche-t-il à comprendre?

Puis il s'endort auprès de sa mère.

Au matin, les poteries sont cuites. Après les avoir débarrassées de leurs cendres, chacun enveloppe ses créations dans des feuilles pour les transporter à la ville.

Un petit groupe, dont fait partie Kirikou, s'en va les vendre, tandis que le reste du village s'atèle à la seconde fournée de poteries.

Les verra-t-on préparer cette fournée? Pourquoi?

Le chemin est long et fatigant. Aussi sont-ils heureux de trouver un buffle noir aux cornes d'or attaché à un arbre.

Chacun charge sur l'animal son paquet de poteries, à l'exception de Kirikou qui se méfie de l'animal ; les autres essaient de le convaincre, mais Kirikou est têtue. Le trajet reprend jusqu'à la ville.

Kirikou à l'arrière suit à grand peine.

Quels indices visuels font penser à Karaba?

Arrivé aux portes de la ville, le buffle devient fou furieux et se lance au galop à travers le marché, poursuivi par le groupe. Il s'arrête brusquement dans une ruade qui fait basculer son chargement. Tout est brisé. Les villageois crient leur malheur et attirent une foule curieuse qui compatit. Kirikou se glisse au milieu et juché sur les pots cassés, il entreprend de vendre les siens. Tous sont séduits par ces petits pots si pratiques et Kirikou n'a aucun mal à écouler son stock. Il doit même prendre des commandes.

Le petit groupe revient au village chargé de victuailles, Kirikou à sa tête. Nouveau chant.

Après avoir critiqué Kirikou pour son comportement atypique, tout le village le loue... jusqu'au prochain problème, où ils pourront le critiquer à nouveau.

Quel défaut est ici brocardé? Kirikou leur en tient-il rigueur?

Kirikou et la girafe

Retour dans la grotte où le grand-père introduit la prochaine histoire. Il fait nuit. Kirikou est réveillé par un bruit singulier. Il veut pour sortir, mais sa mère le rappelle.

Aurait-il obéi si un autre villageois l'avait rappelé? Pourquoi?

Au matin, Kirikou découvre les traces d'un oiseau à trois pattes. Il les suit. Sa mère lui demande de ne pas trop s'éloigner à cause de la menace des fétiches.

Mais les traces conduisent loin du village, et au moment où Kirikou s'en aperçoit, il découvre que ces traces sont faites par un fétiche. Il se retrouve encerclé et ne doit son salut qu'à sa présence d'esprit. Il grimpe dans un arbre et se met hors de portée des fétiches.

C'est toujours la curiosité qui mène Kirikou dans ses aventures. Alors qu'auparavant elle était bénéfique, elle se transforme ici en défaut et lui cause des problèmes.

Pourquoi souligner cette ambivalence? Est-ce la même chose pour les autres villageois?

Karaba jubile en entendant ce que lui rapporte son fétiche guetteur.

Kirikou est pris au piège et ne sait comment s'en sortir.

Une girafe s'approche de l'arbre.

Kirikou saisit l'opportunité et grimpe sur la tête de l'animal. Il se croit tiré d'affaire, mais les fétiches encadrent la girafe et les suivent.

Les auteurs font ici une entorse au dispositif, en introduisant un deus ex machina (une

intervention extérieure parachutée) pour tirer Kirikou d'une situation inextricable.

Ce n'est pas vraiment l'ingéniosité de Kirikou qui le sauve.

Kirikou découvre la savane et ses animaux. Il passe devant son village. Les fétiches sèment la panique. Kirikou continue son voyage et découvre des endroits qu'il ne connaissait pas.

Qu'ont ressenti les enfants devant ces paysages? Est-ce que Kirikou ressent la même chose? Comment ce fait-il qu'il n'ait pas pu les découvrir avant?

Une tempête se lève. Kirikou s'accroche de toutes ses forces aux cornes de la girafe pour ne pas être emporté. Les fétiches s'envolent. Kirikou croit en être débarrassé, mais la tempête achevée, les fétiches reviennent encercler la girafe.

En découvrant le Kilimandjaro, Kirikou trouve la solution. La girafe se dirige vers un cours d'eau pour se désaltérer. Quand elle se penche pour boire, Kirikou plonge dans l'eau.

Karaba ordonne aux fétiches de le suivre.

Mais alors que Kirikou traverse et grimpe sur la berge opposée, les fétiches sont emportés par le courant.

Comment Kirikou a-t-il deviné ce qui allait se passer?

Kirikou revient au village avec un bouquet pour sa mère.



Kirikou et le fétiche égaré

Le grand-père se réjouit du merveilleux voyage qu'a pu faire Kirikou. Car une terrible épreuve l'attend maintenant.

Les femmes sont réunies autour de la jarre où fermente la bière. Chacune la goûte pour voir si elle est prête à consommer. Seule la mère de Kirikou lui trouve un drôle de goût. Toutes concluent qu'elle sera prête le lendemain. La nuit passe.

Le lendemain, les femmes sont malades. La mère de Kirikou devine que cela provient de la bière et demande à Kirikou de renverser la jarre.

Quel trait de caractère ont-ils en commun tous les deux?

Il y parvient en creusant sous la jarre, afin qu'elle soit déséquilibrée. Il trouve au fond du récipient une fleur qu'il s'empresse de montrer à sa mère. Celle-ci reconnaît une fleur poison qui pousse devant la case de Karaba.

Le seul remède se trouve également là-bas. Elle lui demande de vérifier auprès de la voisine. Comme elle lui confirme les dires de sa mère, la seule solution est de se rendre sur les terres de Karaba pour y cueillir le remède.

Avec l'aide des autres enfants, Kirikou fabrique un faux fétiche sous lequel il va pouvoir se glisser.

Chaque enfant apporte sa contribution, qui la peinture noire, qui le peigne pour faire les dents, qui les bêches pour simuler les bras. Ils assemblent le fétiche à l'abri du regard du fétiche guetteur de Karaba, puis le transforme en porte-bébé pour transporter Kirikou au plus près de la case de Karaba.

Un des enfants demande à Kirikou s'il a peur. Kirikou lui répond par l'affirmative, avant d'affirmer qu'il doit le faire quand même.

Pourquoi?

Kirikou se déplace à la manière des fétiches. Il est repéré par le fétiche guetteur qui prévient Karaba. Celle-ci l'ignore.

Kirikou trouve les plantes. Son comportement intrigue le guetteur qui en informe Karaba. Kirikou s'avance vers la case. Il fait face à Karaba. Sa curiosité ici encore aurait pu lui être fatale.

Pourquoi voulait-il voir Karaba?

Karaba demande aux fétiches de s'emparer de lui. Kirikou s'enfuit. Il parvient jusqu'au village et disparaît.

Les fétiches retrouvent le faux fétiche et l'emportent sous le regard de Kirikou qui s'en est débarrassé. Les fétiches une fois de plus obéissent aux ordres à la lettre et font échouer les plans de Karaba.



Kirikou en est-il conscient?

Kirikou fait avaler une fleur à sa mère qui guérit. Elle distribue des fleurs aux autres enfants pour qu'ils aillent guérir leurs mères.

Les enfants demandent à Kirikou pourquoi il a voulu voir Karaba. Kirikou leur répond qu'il la trouve belle.

Nous retrouvons le grand-père qui conclut ses histoires.

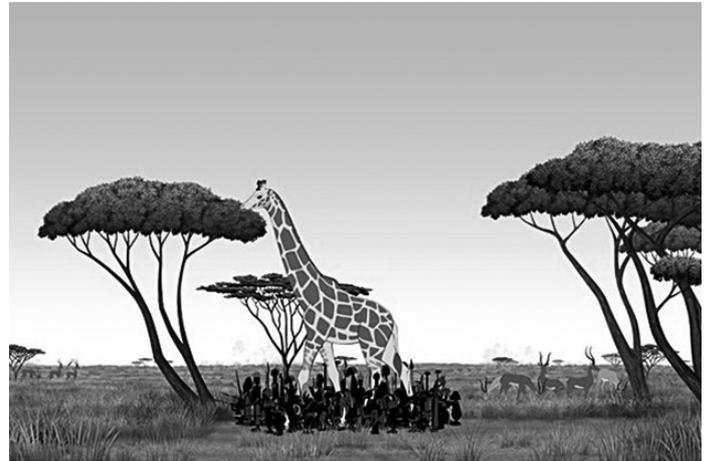
LES PERSONNAGES

Kirikou

Ingénieux, rapide, mais très petit.

Est-ce sa taille qui conduit les autres à ne pas lui prêter attention?

Il a hérité de sa mère un esprit curieux, réfléchi. Il ne se laisse pas décourager par les obstacles.



La sorcière

Emplie de haine, elle en veut particulièrement à Kirikou.

Pourquoi? Que représente-t-il?

Le village

Mis à part la mère de Kirikou, le vieux chef, la voisine et le jeune guerrier, les autres habitants ne sont pas tellement individualisés.

Pourquoi?

LES THEMES

Le conte philosophique

Toutes les histoires se terminent par un chant qui célèbre l'exploit de Kirikou.

Les enfants ont-ils retenu les paroles?

« Kirikou n'est pas grand, mais il est vaillant,

Kirikou est petit, mais il réfléchit,

Mais il nous nourrit,

Mais il nous guérit,

Kirikou qui a soif comprend la girafe... »

Que signifient ces chants? De quel genre de récit s'approche-t-on ici?

Peut-être le conte, avec ses obstacles et son héros ingénieux.

A quels autres personnages de conte fait-il penser? Quelle morale, proche d'une fable de La Fontaine peut-on tirer de chacune de ces histoires?

Sous un manichéisme apparent, avec ses villageois prompts au jugement et hostiles à l'individualisme et au non-conformisme et Kirikou en opposition par ses actes, au bon sens populaire affiché par le village, les réalisateurs ont glissé des nuances qui reflètent un esprit communautaire plus subtil.

Quand ils grossissent un défaut, c'est pour nous faire réfléchir à un comportement précis.

Quelle démarche nous demande-t-il d'adopter? Aller au-delà des apparences? Réfléchir avant de juger et d'agir?

Les réalisateurs ont donc mis en avant des valeurs positives : la réflexion, l'entraide et la solidarité.

Fiche réalisée par Bertrand Mullon, médiateur cinéma, dans le cadre du festival «L'enfant et le 7^e Art» 2006