58° FESTIVAL DI CANNES
EVENTO SPECIALE

Didier Brunner presenta

KIRIKÙ
e gli animali selvaggi

un film di **Michel OCELOT** e **Bénédicte GALUP**

www.kirikou-lefilm.com

KIRIKÙ E GLI ANIMALI SELVAGGI

CREDITS

Un film di	MICHEL OCELOT e BÉNÉDICTE GALUP
Sceneggiatura	MICHEL OCELOT
con la collaborazione di	PHILIPPE ANDRIEU, BÉNÉDICTE GALUP e MARINE LOCATELLI
Disegni	MICHEL OCELOT
Supervisore all'animazione	OLIVIER REYNAL
Sfondi & colorazione dei personaggi	SYLVIE MOUREAUX-NÉRY
Compositing	JEAN-LUC POUGNAUD e DIDIER HENRY
Direttore di produzione	FRANÇOIS BERNARD
Montaggio	DOMINIQUE LEFEVER
Canzoni originali di	MICHEL OCELOT, YOUSSOU N'DOUR e ROKIA TRAORÉ
Musiche originali composte da	MANU DIBANGO
Una produzione	LES ARMATEURS (CARRÈRE GROUP), GEBEKA FILMS, FRANCE 3 CINÉMA e STUDIO O
con la partecipazione di	CANAL +
e con il sostegno della e del	RÉGION POITOU-CHARENTES DÉPARTEMENT DE LA CHARENTE
Ufficio Stampa Mikado Film	ROBERTA AVOLIO tel. 06/3200026 r.avolio@mikado.it

MIKADO

Centro Studi Formazione Superiore

percorsi africani

Kirikù e gli animali selvaggi

quaderno di approfondimento

Un film indicato
a partire dal I anno di
Scuola Primaria

Proposte di analisi e
itinerari di lavoro intorno al film

a cura di Centro Studi Formazione Superiore
Via Cernaia, 4 . 20121 Milano . 02 29006747
www.centrostudi-formazionesuperiore.it
Ente Accreditato dal MIUR
per la Formazione del Personale della Scuola
D.M. 177/2000

Coordinamento editoriale e
testi redatti da: Patrizia Canova, Adriana Vita

INDICE

Credits Pag. 2
L'Africa nel Cinema Pag. 4
Presentazione Pag. 5
Sinossi del film Pag. 6
Percorsi: finalità e obiettivi Pag. 7
Sul filo della narrazione Pag. 8
- Intorno al primo episodio Pag. 11
- Intorno al secondo episodio Pag. 17
- Intorno al terzo episodio Pag. 18
- Intorno al quarto episodio Pag. 20
Sul filo delle immagini Pag. 21
Sul filo dei suoni Pag. 25
Sul filo dei personaggi Pag. 29

L'AFRICA NEL CINEMA

Quattro film: *Delwende*, *Hotel Rwanda*, *L'incubo di Darwin* e *Kirikù e gli animali selvaggi*. Un unico tema: l'Africa. I film del progetto "Percorsi africani" appartengono a pieno titolo a un cinema che ha eletto l'Africa come luogo dell'anima. Questo cinema è l'espressione più ricca e autentica del fermento culturale, della vivacità artistica di un continente troppo spesso descritto e conosciuto per i suoi problemi e i sui drammi. Nel solco della cultura orale che caratterizza il passato e, in una certa misura il presente, di molte comunità africane, il cinema partecipa di questo desiderio di narrazione, di questo anelito esistenziale a dare forma e struttura alla memoria, a scolpire nelle parole, nei gesti, nella musica, nella danza, nei simboli e nelle immagini i frammenti dispersi dell'identità. Esiste, infatti, uno stretto legame tra la moderna lanterna magica che è il cinema e la Parola, perno centrale del vissuto individuale e collettivo degli africani. Il cinema assume, dunque, la forma di una parola-sceneggiatura, che è già visiva e visualizzata. Come la Parola che è uno e molteplice, anche del cinema africano occorre parlare al plurale per la diversità tematica e stilistica che mette in campo. Si tratta, infatti, di un viaggio dentro le Afriche: quelle del passato, delle tradizioni multisecolari che narrano delle origini del mondo, dei misteri della natura, della fragilità degli uomini, dell'enigma della morte e dell'immortalità, dei poteri soprannaturali e delle prodezze eroiche dei fondatori di grandi dinastie; ma anche le Afriche effervescenti alle prese con la modernità degli altri, imposta ma seducente, lontana ma desiderabile; le Afriche alle prese con la strana metamorfosi del sogno dell'indipendenza trasformato nell'incubo della povertà, dell'instabilità, dei conflitti e delle pandemie. Ma anche e soprattutto le Afriche che cantano e danzano la gioia di vivere, l'amore, l'avventura e l'incontro con le alterità.

Ricchezze tematiche e stilistiche che sfruttano le più raffinate tecniche di ripresa e di montaggio, ma mescolano dentro le pieghe della storia immaginata la magia del teatro tradizionale, i riti antichi e moderni, la danza e la musica. Si può parlare di uno spettacolo globale che si diverte a confondere i generi, ma sempre con un ritmo e una scansione narrativa che sposano alla perfezione lo scorrere lento del tempo e degli avvenimenti propri delle culture africane. Sotto questo aspetto, è interessante notare quanto il cinema abbia, più di ogni altra forma d'arte, dilatato gli orizzonti dell'Africa che non è più solo quella continentale, geografica, ma anche e sempre più quella della diaspora. Diaspora delle persone e dei temi che fanno riferimento al mondo nero colto nella sua dimensione universale.

Temi, linguaggi e stili che sono il luogo della rappresentazione africana. Attraverso il cinema, il continente coglie le proprie brutture e bellezze e sogna di se stesso. Ma il cinema è anche una serra dove si coltiva l'utopia e dove si proiettano i sogni. Essenziale affinché le giovani generazioni imparino a conoscere i sogni dei loro coetanei, altrimenti invisibili. Vedere ognuno dei film del Progetto significa, in qualche modo, sintonizzarsi con le istanze più vere del passato e dell'oggi dell'Africa. E forse aiuta anche a cogliere il futuro di un continente destinato a diventare l'alter ego dell'Europa.

Jean-Léonard Touadi

Gentile docente,

questo Quaderno nasce dall'esigenza di affiancare alla visione del film – nell'ambito di "Percorsi Africani" – uno strumento utile per proporre una molteplicità di chiavi di lettura tematiche e suggerire una pluralità di stimoli, di gradi di complessità differente, all'interno dei quali ognuno potrà scegliere il percorso più congeniale, in base alla realtà scolastica in cui opera, all'età degli alunni e agli obiettivi prefissati.

Nel Quaderno sono riportati indicazioni e itinerari di lavoro affinché intorno alla visione del film si sviluppino dei percorsi formativi mirati ed efficaci, e sono inoltre suggeriti percorsi trasversali e di approfondimento che il film, proprio per la messa in scena della realtà antropologica e per le tematiche che affronta, consente di sviluppare.

Quelle che seguono sono dunque indicazioni che non hanno in sé alcuna pretesa di prescrittività o esaustività, quanto piuttosto la finalità di suggerire alcune (tra le innumerevoli) piste di lavoro possibili prima e dopo la visione del film. Le attività proposte sono volutamente molteplici non perché si ritenga ovviamente necessario attuarle tutte, ma perché ognuno possa trovare tra i diversi suggerimenti quelli più consoni alla propria programmazione, a partire dal presupposto che in ogni fase del percorso il ruolo dell'insegnante quale "guida alla visione" è assolutamente fondamentale per l'attivazione di reti di discussione e di analisi mirate intorno ad alcuni focus specifici del film. Lo scopo di tutte le proposte è quello di stimolare gli allievi ad una visione più attenta, critica, riflessiva e partecipata. Una visione capace di far compiere, dentro la dimensione magica della fiaba, uno stupendo viaggio di scoperta degli straordinari paesaggi naturali africani, dai deserti alla savana, dall'alta vetta del Kilimangiaro, alle rive del lago Vittoria. Ma anche una visione capace di "mettere lo spettatore" dentro la realtà della brousse sub-sahariana, a contatto con la gente di un villaggio per scoprirne usi e costumi, attività lavorative e stili di vita, riti e tradizioni secolari.

Una visione che permetta di leggere e interpretare il film nella sua dimensione emotiva, ma anche quale testo in grado di fornire informazioni e conoscenze.

Centro Studi Formazione Superiore

Dal profondo della sua Caverna Blu il Nonno racconta come *Kirikù e la strega Karabà* fosse una storia troppo breve per mostrare quanto Kirikù sia coraggioso e quante avventure abbia vissuto... Comincia così il racconto di alcuni episodi esemplari della vita di Kirikù, che ha più volte salvato il proprio villaggio dalle angherie della strega e dai suoi Feticci.

Nel primo episodio il villaggio di Kirikù è minacciato da una ferocissima iena nera, che di notte devasta l'orto che gli abitanti curano con fatica ogni giorno. L'astuto Kirikù riesce ad attirare il terribile animale lontano dal villaggio, e a metterlo in fuga facendo sì che si rovesci addosso un favo pieno di ronzanti api. Ma il favo si è spaccato... Nessun problema: Kirikù riesce ad aggiustarlo e a riattaccarlo all'albero, cosicché le piccole api abbiano ancora una casa.

Nel secondo episodio, Kirikù, tornato al villaggio scopre l'argilla, e si trasforma in un talentuoso vasaio, coinvolgendo tutti gli abitanti nella realizzazione di bellissimi oggetti, che potranno essere venduti al mercato. Ancora una volta, tramite un bufalo dalle corna d'oro, la perfida Karabà tesse i suoi seduttivi inganni, in cui tutti, eccetto il piccolo, ma avveduto e determinato, Kirikù, cadono. Mentre gli adulti piangono il sogno frantumatosi in mille pezzi, maledicendo non la propria stolta credulità, ma l'ennesima sventura che li ha colpiti, sarà Kirikù a riscattarli e a riuscire a guadagnare abbastanza da riportare al villaggio tante cose buone.

Nel terzo episodio Kirikù, seguendo, con infantile curiosità, le strane impronte di un uccello a tre zampe, cade nella trappola dei Feticci mandati dalla strega. Per salvarsi si inerpica allora sulla testa di una giraffa; inizia così una lunga passeggiata che lo porta fino al Kilimangiaro e alle cascate Vittoria, incontrando tutti gli animali della savana attraverso paesaggi meravigliosi. Ma Kirikù deve stare attento a non cadere dalla giraffa, perché i Feticci lo seguono da vicino, pronti ad acciuffarlo! Il bambino, per sfuggire alla minaccia, approfitta del momento in cui la giraffa si abbassa per bere in un fiume: scivolando lungo il collo dell'animale riesce a balzare sulla sponda opposta, mentre i Feticci, che non sanno nuotare, vengono trascinati lontano dalla corrente.

Nell'ultimo episodio, dopo aver bevuto la birra fatta al villaggio, tutte le donne, compresa la mamma di Kirikù, si sentono male. Kirikù scopre che sul fondo del barile c'è un fiore, che la madre riconosce come velenoso; l'unico antidoto è un altro fiore che cresce solamente nel giardino della capanna della strega Karabà. Kirikù allora, aiutato da tutti i bambini del villaggio, si traveste da Feticcio per non essere riconosciuto dai magici guardiani della strega, e potersi così avvicinare alla capanna. Grazie al suo coraggio e alla sua scaltrezza Kirikù ancora una volta vince la strega, e riesce a raccogliere il fiore che salverà la vita alla sua mamma e a tutte le altre donne.

SUL FILO DELLA NARRAZIONE

SUL FILO DELLE IMMAGINI

SUL FILO DEI SUONI

SUL FILO DEI PERSONAGGI

Finalità

- Sviluppare un atteggiamento consapevole e critico nei confronti di ogni forma di comunicazione visiva.
- Accostare gli alunni al testo filmico come opera d'arte e come trama di linguaggi.
- Stimolare la capacità di compiere una lettura estetica dei codici espressivi e figurativi caratterizzanti l'opera filmica.
- Analizzare il testo filmico nella sua dimensione narrativa, contenutistica e tematica.
- Individuare i topos del genere fantasy nel cinema e confrontarli con quelli della letteratura.
- Confrontare il film con altre forme di espressione artistica di tipo grafico-pittorico e individuarne somiglianze e differenze.
- Individuare le contaminazioni tra linguaggio cinematografico e le altre forme d'espressione artistica.
- Formare conoscenze utili quali strumenti per combattere gli stereotipi che inducono all'intolleranza e alla conflittualità.
- Stimolare alla scoperta e consapevolezza di possedere e condividere valori comuni in relazione ai diritti umani, al rispetto della propria storia e alla costruzione di quella comune.
- Saper riconoscere l'origine e la peculiarità delle forme culturali e sociali proprie della tradizione dell'Africa sub-sahariana nel confronto con la tradizione europea.
- Stimolare la conoscenza e la comprensione delle diversità culturali attraverso testimonianze filmiche e letterarie su comportamenti, tradizioni, modi di comunicare e di trasmettere valori e conoscenze.

Obiettivi

- Conoscere e confrontare le tecniche produttive utilizzate nella realizzazione di un film d'animazione, dall'animazione classica a quella digitale.
- Analizzare e comprendere la funzione della colonna sonora nel film.
- Analizzare e comprendere la funzione simbolico-espressiva dell'uso di colori e luci e nella creazione delle scenografie.
- Confrontare fiabe della tradizione orale africana con fiabe della tradizione italiana ed europea.
- Utilizzare il testo filmico come strumento di approccio e conoscenza di aspetti di "culture altre".
- Utilizzare il testo filmico come strumento-stimolo per avviare percorsi di approfondimento su alcuni aspetti delle realtà geografiche e culturali messe in scena.
- Utilizzare la testimonianza diretta del cinema come strumento di apprendimento e scoperta in una prospettiva didattica attiva e problematica.

Il film *Kirikù e gli animali selvaggi* è strutturato in quattro episodi dedicati alle avventure del piccolo Kirikù. Filo rosso che li unisce è il nonno narratore che, dal profondo della sua dimora ultraterrena, racconta agli spettatori alcuni momenti esemplari della vita del piccolo e prodigioso nipote, capace di risolvere problemi, di scampare alle angherie della strega e dei suoi feticci, artefice di scoperte e soluzioni straordinarie per la vita degli abitanti del proprio villaggio.
La struttura narrativa del film, così come il sistema di rappresentazione dei personaggi sono quelli tipici del genere fantasy, fatti di viaggi, avventure, animali magico-simbolici, eroi alle prese con ostacoli da superare e antagonisti da affrontare per risolvere problemi e ottenere la vittoria finale. Ma, attraverso la mediazione della fiaba e sospeso in una dimensione extra-temporale, il film ha un valore aggiunto: mettere lo spettatore nella condizione di "entrare nel corpo dell'Africa" come realtà antropologica e vivere a contatto con la gente di un villaggio rurale della brousse sub-sahariana, scoprendone cultura, usi e costumi, e di compiere – insieme a Kirikù – un lungo e magico viaggio attraverso gli straordinari paesaggi naturali africani, dai deserti alla savana, dall'alta vetta del Kilimangiaro, alle rive del lago Vittoria.
In questo film, oltre che racchiudere in sé tutti gli attributi tipici dell'eroe delle fiabe classiche (affrontare difficoltà e pericoli, superare prove, sconfiggere l'antagonista) Kirikù è anche molto altro, molto di più. La sua figura, intorno a cui ruota tutta la narrazione sottolineandone le doti di creatività, intelligenza libera dal pregiudizio, spirito d'iniziativa, generosità, consapevolezza dei propri limiti e risorse, ci viene presentata come motore di crescita, di sviluppo e di riscatto dalla stanca rassegnazione della gente del villaggio, prigioniera di false credenze e di paure che ne annullano la capacità di agire e reagire. Con spiccata intelligenza e intraprendenza, è lui che, incurante del sarcasmo, introduce nel villaggio le tecniche della lavorazione dell'argilla per la creazione di ceramiche, che sperimenta vari modi per migliorare la produzione agricola, irrigare i campi e proteggere i raccolti dagli attacchi degli uccelli. È lui che stimola gli abitanti del villaggio alla commercializzazione dei loro prodotti, che insegna a sfruttare le risorse naturali per migliorare le loro condizioni di vita, che utilizza i poteri curativi delle piante officinali come rimedi per le malattie.
E ogni avventura, ogni tappa dei viaggi di Kirikù rappresenta una scoperta, un momento di crescita, una fase della conoscenza, uno sguardo sulla realtà africana.

Un viaggio di scoperta

- La visione di *Kirikù e gli animali selvaggi* può costituire un punto di partenza, uno stimolo, per sviluppare – già a partire dalla scuola primaria – un percorso di conoscenza e/o approfondimento di alcuni aspetti della cultura dei villaggi dell'Africa nord-occidentale. Al termine del film proporre agli alunni – divisi in 5 gruppi e utilizzando la tecnica del brainstorming – di elencare tutte le informazioni ricavate dalla visione in relazione a: attività lavorative, struttura del villaggio, flora e coltivazioni del villaggio, animali, ambienti naturali attraversati da Kirikù durante il viaggio. Le mappe, condivise collettivamente, costituiranno il punto di partenza per avviare dei percorsi di ricerca e approfondimento sugli aspetti che più interessano gli alunni.

LA TRADIZIONE ORALE e L'ARTE DEL NARRARE

«Un anziano che muore è una biblioteca che va a fuoco.» (Amadou Hampaté Bâ)

La struttura narrativa di *Kirikù e gli animali selvaggi*, tramite la figura del nonno-narratore che "cuce" i quattro episodi del film, si rifà in modo evidente alla tradizione orale e all'arte del narrare tipica della cultura africana.
Il Continente infatti, eccettuato il settentrione islamico, non ha mai conosciuto la scrittura: qui la storia è sempre stata una tradizione orale, una leggenda tramandata di bocca in bocca dai Griot, mitiche figure dell'Africa tradizionale, poeti e saggi cui, dopo lungo apprendistato, era affidata la trasmissione della cultura. Il loro compito è sempre stato quello di custodire le radici del popolo e insegnare, in modo da rendere presente, la storia, costituirne la memoria, tenendo viva l'identità culturale del Continente. I Griot, "signori della parola" più che cantastorie, archivi viventi, memorie ambulanti, sono anche musicisti e poeti perché spesso accompagnano il racconto con versi, musica* e canto. Ancora oggi, i Griot tradizionali girano di villaggio in villaggio, chiamati soprattutto quando ci sono cerimonie e feste importanti in cui, al suono della kora, rievocano le vicende degli antenati, gli alberi genealogici delle famiglie, le gesta leggendarie degli antichi re, mentre i Griot moderni esprimono, in musica e parole, i problemi e le storie del presente.
Alla tradizione orale appartiene anche il magico mondo delle fiabe popolate dagli spiriti della foresta o delle acque, di streghe, di animali parlanti e di folletti. Depositari del patrimonio favolistico sono però gli anziani dei villaggi, che ne conoscono a centinaia e le raccontano ai bambini: un mito collettivo creato ai piedi di un mango o di un baobab**, nelle tenebre della sera rotte dalle voci tremolanti dei vecchi. Per questo le ore della sera sono importanti: è il momento in cui il gruppo si domanda chi è, da dove viene, si rende conto della propria diversità e particolarità, affinché la tradizione e i valori tracciati dagli antenati mantengano l'identità culturale del gruppo e del singolo.
Fiabe e racconti popolari nacquero, anche nel Continente, in età preistorica, vincolati alle condizioni dell'esistenza materiale di chi li narrava e tramandava e hanno continuato nel tempo a contenere, in forma simbolica e metaforica, riferimenti precisi ai rischi dell'esistenza, ai conflitti e problemi di chi li raccoglieva, li modificava, li rinarrava. Problemi riguardanti la speranza di realizzare un mondo migliore, più giusto, più capace di lasciare i singoli individui capaci di esprimere creativamente se stessi, liberi di prendere attivamente in mano la propria vita, storia e destino. È attraverso le fiabe della tradizione africana, patrimonio della comunità, narrazione radicata nella realtà locale, riferita a una particolare comunità sociale e tradizione storica, di cui rappresentano bisogni e desideri, senza precludere l'integrazione sociale, che scopriamo il legame profondo dei suoi abitanti con la realtà concreta e la loro spinta ad intervenire su di essa per modificarla.

* Gli strumenti musicali maggiormente utilizzati dai Griot sono il balafon (uno xilofono), il tamburello e la kora, una specie di arpa con 21 corde, solitamente formata da un lungo manico cilindrico di legno e da una mezza zucca seccata e svuotata, coperta di pelle. V. Sul filo dei suoni. Tradizione musicale, pag. 27.
** V. Intorno al primo episodio. La vegetazione del villaggio e dintorni. Pag. 12.

CARATTERISTICHE DELLE FIABE AFRICANE

Nonostante il continuo lavoro interpretativo sulle fiabe porti ad individuare chiavi di lettura sempre nuove e che dal metodo comparativo emergano, rispetto ai codici universali della fiaba, sempre nuove consonanze e dissonanze, è possibile individuare alcuni elementi caratterizzanti le fiabe/favole/racconti/miti africani*:

- protagonisti animali cui sono attribuiti caratteri umani (anche se spesso non facilmente distinguibili da esseri umani con sembianze animali);
- carattere eziologico: le fiabe hanno la funzione di spiegare aspetti della vita umana e dei processi naturali, trasmettere l'identità culturale del gruppo e le regole di comportamento che rafforzano i vincoli sociali, convalidano le norme e i valori dominanti e al contempo rivelano la necessità di cambiarli;
- geocentrismo: è la terra, a cui l'uomo è indissolubilmente ancorato, abitata anche dalle divinità, ad essere il punto focale delle fiabe;
- continuità tra la vita e la morte: i morti, gli antenati, sono "viventi invisibili" che intervengono nella vita dei discendenti sotto forma di "spiriti protettori", partecipando attivamente alla società in cui vissero e di cui tutelano continuità e concatenamento**;
- ordine e giustizia: identificando nella natura l'equilibrio armonico tra opposti – giorno e notte, siccità e pioggia, giovinezza e vecchiaia... –, finalità delle fiabe è di rinforzare le consuetudini sociali e culturali della tradizione e la coesione tra i membri della comunità;
- accoglienza e ospitalità hanno un valore sacro e costituiscono tematiche spesso presenti;
- crudo realismo: a richiamare la durezza e la precarietà della vita africana cui è necessario resistere, è sempre annessa ai racconti una morale esplicita;
- aiuto magico: pur presente in tutte le fiabe, in quelle africane oggetti e personaggi magici offrono simboli chiave per la comprensione della cultura tradizionale;
- dimensione extratemporale, in cui si inserisce anche il contatto tra i vivi e i morti tipico della cultura africana, attraverso cui si esprime l'universalità ed eternità degli insegnamenti e della saggezza in essi contenuti;
- immagini visive allucinanti e fantasiose abbondano nelle fiabe africane;
- allontanamento-reintegrazione, binomio contemplato da Propp come tappa obbligata della crescita, nelle fiabe africane è rappresentato dalla sequenza dell'iniziazione.

Assenza di descrizioni e caratterizzazioni particolareggiate, reiterazioni narrative, assenza dell'io narrativo, codici universali della fiaba, sono presenti anche in quella africana.

Fiabe a confronto: dalla lettura all'invenzione

- La visione del film può rappresentare un punto di partenza per sviluppare un percorso di approfondimento sulle fiabe africane e di confronto delle stesse con le fiabe della tradizione italiana. Dopo la lettura è possibile far produrre agli alunni delle carte-gioco in cui raffigurare i personaggi e gli ambienti ricorrenti nelle diverse fiabe. Utilizzando queste carte i bambini potranno anche cimentarsi nell'invenzione di fiabe nate dalla loro creatività, ma cercando al tempo stesso di imitare lo stile narrativo presente nelle fiabe africane o in quelle italiane.

Per saperne di più:

Becker F. (a cura di), *Fiabe africane*, Mondadori, Milano 1991
Ferrario A., *Il nuovo laboratorio sulla fiaba africana*, EMI, Bologna 2003
Kourouma A., *Il griot. Uomo della parola*, Jaca Book, Milano 2000
Mandela N., *Le mie fiabe africane*, Donzelli, Roma 2004
Propp V., *Morfologia della fiaba*, Einaudi, Torino 1988
Radin P. (a cura di), *Fiabe africane*, prefazione di I. Calvino, Einaudi, Torino 1955
Zipes J., *Spezzare l'incantesimo*, Mondadori, Milano 2004

* La distinzione operata nel classificare tali generi letterari della tradizione occidentale ha confini meno delineati nella letteratura orale africana.
** V. Intorno al terzo episodio. La spiritualità africana. Pag. 19.

INTORNO AL PRIMO EPISODIO LA VITA NEL VILLAGGIO

LE CAPANNE E LA STRUTTURA DEL VILLAGGIO

Kirikù e gli animali selvaggi consente di scoprire come sono i villaggi della brousse: la struttura delle capanne, la loro disposizione circolare intorno al pozzo, la struttura e la funzione dei granai, delle cucine all'aperto, dei luoghi d'incontro.

In quasi tutti i villaggi africani la popolazione vive in "famiglie allargate" in cui, con i membri più anziani, convivono i figli, i nipoti e le rispettive famiglie.
La tipologia delle capanne è strettamente legata alle risorse e ai materiali disponibili, mentre la loro forma, rettangolare o circolare, dipende dalle etnie che le abitano. I materiali maggiormente utilizzati solitamente sono l'argilla cruda o cotta, le pietre, il legname, le fibre vegetali. L'interno può essere costituito da una sola stanza o diviso in più camere. I tetti, spesso a forma di cupola, sono realizzati anch'essi d'argilla oppure ricoprendo un'intelaiatura di legno con fibre vegetali e frasche. I pavimenti vengono resi duri e lisci battendoli con strumenti di legno.
Le capanne sono in genere disposte intorno a un cortile comune dove è collocato il focolare per cucinare e il pozzo per l'approvvigionamento idrico.
In un angolo del villaggio si trovano sempre i granai che rappresentano l'unica possibilità per conservare il raccolto. Solitamente sono di due tipi: sopraelevati e posti sui tetti delle capanne o a forma di uovo, costruiti con l'argilla cruda sopra piattaforme di legno sollevate da terra. In entrambi i casi, spesso, si rivelano inadeguati, i primi, perché vengono attaccati dagli uccelli, i secondi, perché facili prede dei roditori. Per questo motivo in molti villaggi la popolazione sta cercando di sostituire questi granai tradizionali con dei granai in muratura.

Fotogrammi a confronto

- Il confronto tra fotogrammi del film e fotografie scattate in alcuni villaggi dell'Africa subsahariana, può consentire la comparazione e l'individuazione di somiglianze e differenze tra rappresentazione filmica e realtà rurale e stimolare percorsi di conoscenza e approfondimento.

LA VEGETAZIONE DEL VILLAGGIO E DINTORNI

Il villaggio di Kirikù è immerso nella brousse sub-sahariana ed è caratterizzato dalla presenza di varie specie arboree, fra esse alcuni alberi in particolare (l'acacia flamboyant, il fromager, il Karitè, il baobab e le palme) sono conosciuti per le loro molteplici funzioni:

- Acacia Flamboyant, una mimosacea diffusa in tutta l'Africa nord occidendale, così chiamata perché in giugno, quando fiorisce, fiammeggia o meglio si accende di colore per annunciare l'arrivo delle piogge. Produce grandi baccelli che sono veri e propri sonagli naturali utilizzati spesso dalle popolazioni per arricchire l'accompagnamento ritmico di alcune danze.
- Fromager (eriodendro), un albero dotato di grandi radici, che formano lunghe lame alla base del tronco, utilizzato per la costruzione di piroghe.
- Karitè o albero del burro, che produce grosse bacche di colore verde-giallo commestibili.
- Baobab (Adansonia digitata), appartiene all'ordine delle Angiosperme ed alla famiglia delle bombacee. Se ne conoscono 28 generi e 200 specie. La sua longevità è vertiginosa, da 1000 a 2000 anni. Il suo tronco può raggiungere i 30 m di circonferenza e 9,5 di diametro. Il suo legno è piuttosto spugnoso e può immagazzinare più di 120.000 litri di acqua, resistendo alla siccità. Dai rami dell'albero, che cresce solitario nella savana, pendono grappoli di frutti mangerecci, molto apprezzati dalle scimmie, ma anche dagli uomini, che ne fanno un grande consumo, soprattutto nei periodi di carestia. Il frutto è coperto da una peluria urticante, che va tolta con una lama prima di poterlo toccare. La polpa farinosa è poco piacevole al gusto e per nutrirsene bisogna avere una discreta fame; però si dice che il "pane di scimmia" renda i denti bianchissimi e splendenti. Molto buono è, invece, il bouyé, cioè il succo del frutto, che va bevuto freddo e zuccherato. Con il gigantesco baobab si fabbricano anche corda e carta, quaderni di scuola compresi!
- Palme. Si distinguono, anche nel film, diversi tipi di palma: da quella che produce frutti rossi a grappolo dai quali si estrae un olio (nome scientifico Elaeis Guineensis) molto usato in cucina per la produzione di salse, alla palma dum, tipica delle savane africane, che fornisce frutti, paglia e fibra tessile, alle più conosciute e diffuse palme da cocco e palme da dattero, al borasso (nome locale rônier – scientifico Borassus Aethiopum) che non produce frutti commestibili, ma è considerato comunque molto utile perché il suo tronco e i suoi rami vengono utilizzati come materiali per la costruzione di capanne, recinti e cesti.

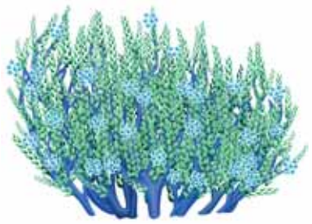
Acacia Flamboyant

Fromager

Baobab

Alberi in arte

- La visione del film può offrire lo stimolo per un ottimo esercizio di creatività capace di avviare gli alunni a rappresentazioni meno stereotipate di alcuni elementi della natura. Dopo aver osservato attentamente i fotogrammi riportati nel Quaderno, far disegnare gli alberi della savana e della foresta equatoriale, cercando di riprodurne la straordinaria varietà di forme e colori. È interessante, per questa attività, sperimentare diverse tecniche di colorazione dall'uso del carboncino (ottenendo così singolari silhouette nere), all'uso dei pastelli a cera e a olio che permettono di lavorare molto sulle sfumature.



LE COLTIVAZIONI NEL VILLAGGIO

Nel film, il primo episodio è quasi interamente dedicato alla presentazione delle pratiche agricole nel villaggio e ai problemi che spesso la popolazione incontra nel mantenimento degli orti (simbolicamente rappresentati dalla iena, animale associato alla morte, che, arrivato nel villaggio, devasta tutto il raccolto). Kirikù e gli abitanti si dedicano alla coltivazione di cereali (miglio), ortaggi (insalata, melanzane, peperoncini, cipolle, zucche...) e alberi da frutto (banani, ananas, palme da dattero e da cocco) e le donne si occupano anche della trasformazione di tali prodotti: macina del miglio* e del sorgo** con mortaio e produzione della birra. La rappresentazione del lavoro agricolo mostrata nel film è effettivamente molto fedele a ciò che avviene nella realtà rurale: l'attività fondamentale dei villaggi è senza dubbio l'agricoltura, subordinata allo scavo dei pozzi e alla realizzazione di reti di irrigazione.

Miglio

Sorgo

Banano

Prodotti-risorse

- A partire da quanto visto, far svolgere agli alunni delle ricerche su alcuni dei prodotti individuati nel film ponendo l'attenzione su:
  - origine e storia dei prodotti;
  - le filiere produttive;
  - i luoghi di provenienza dei prodotti che quotidianamente consumiamo sulle nostre tavole;
  - il rapporto tra economia di sussistenza e produzione su larga scala per l'esportazione;
  - il rapporto tra piccoli produttori e multinazionali;
  - il ruolo del commercio equo e solidale per la commercializzazione dei prodotti.

Per saperne di più:

Daviddi G., De Lorenzi D., Lisi G., *Prodotti del Sud, consumi del Nord*, Editrice Consumatori, Milano 2000

* Il miglio (Panicum Miliaceum) è una pianta erbacea delle graminacee, originaria dell'India, coltivata per l'alimentazione umana e animale. Ha foglie lanceolate e pelose e infiorescenza a pannocchia giallo-violacea. Raggiunge l'altezza di circa un metro. Con l'amido del miglio si produce anche la birra.

** Il sorgo (Sorghum Vulgare) è anch'essa una graminacea; da noi è chiamata saggina e si usa per fare scope e spazzole. La farina del sorgo contiene il 63% di amido e il 13% di proteine. È nutriente come quella del frumento, ma è scura e non consente da sola di fare il pane in quanto l'impasto non trattiene i gas della fermentazione che lo lievita. I cereali come il sorgo e il miglio rappresentano spesso i beni di consumo più abbondanti perché non necessitano di grandi quantità d'acqua e possono venire coltivati nelle depressioni del terreno dove l'umidità si trattiene nel sottosuolo.

L'ACQUA: BENE DELL'UMANITÀ?

In *Kirikù e gli animali selvaggi* è messa frequentemente in evidenza l'importanza fondamentale dell'acqua come fonte di vita, l'utilizzo dei pozzi, il problema della siccità e della desertificazione, causa del forzato abbandono dei villaggi. A partire da ciò è possibile avviare un percorso di approfondimento della tematica.

L'ACQUA NEL MONDO

Si calcola che sulla Terra ci siano 1.400 milioni di km cubi di acqua, ma solo lo 0,007 è disponibile per le diverse necessità umane; la maggior parte è salata e, di quella dolce, moltissima è imprigionata ai poli e nei ghiacciai, oppure è sepolta a grandi profondità. Complessivamente l'acqua disponibile sul pianeta non è per nulla sufficiente ai bisogni dell'umanità e la progressiva riduzione delle risorse idriche renderà il problema sempre più drammatico.
Secondo la FAO le cause della penuria di acqua non risiedono tanto nella "siccità climatica" (prendendo i dati medi, le precipitazioni, su scala planetaria, sono infatti quasi invariate), quanto piuttosto nello sviluppo della popolazione mondiale e nella crescente domanda d'acqua da parte dell'agricoltura e dell'industria. Ogni anno, il 70% delle risorse, pari a 3.300 km cubi di acqua (sei volte la portata annuale del Mississippi), viene prelevata da laghi, fiumi e falde acquifere e impiegata per irrigare le colture. Di essa, solo il 40% arriva effettivamente a bagnare i campi, il resto si perde per evaporazione o per l'inefficienza delle condutture.

Acqua: parole chiave, percorsi, contenuti

- A partire dalle problematiche messe in scena nel film, in relazione all'importanza dell'acqua, è possibile attivare nella classe diversi percorsi di conoscenza e approfondimento che possono articolarsi intorno a vari nuclei contenutistici:
  - l'acqua fonte di vita (abbondanza e scarsità);
  - l'acquedotto: funzionamento e utilizzo (incremento demografico e bisogno idrico);
  - il pozzo luogo d'incontro (come si scava un pozzo, cos'è la falda acquifera, che cos'è un'oasi...);
  - l'acqua che crea e l'acqua che distrugge (emergenze ambientali, catastrofi naturali, sviluppo e rispetto ambientale);
  - l'acqua "avvelenata" (processo di inquinamento e processi di depurazione; smaltimento residui tossici, la riduzione dell'inquinamento);
  - l'acqua che guarisce (le terme, i minerali, acque "miracolose": tra scienza e suggestione);
  - la potenza delle acque (acqua fonte di energia, energia idroelettrica, le dighe e l'ecosistema);
  - l'acqua e i riti religiosi (acqua per purificare e per benedire. Segni e simboli nei riti);
  - l'acqua e il futuro (azione e impegno per una cittadinanza partecipata).

UN DIRITTO UMANO NON RISPETTATO

Per gli abitanti delle zone ricche del Pianeta avere a disposizione acqua potabile per bere, cucinare, lavarsi è un fatto abituale e scontato: basta aprire il rubinetto! Così risulta difficile pensare che più della metà della popolazione mondiale sia costretta a scavare pozzi o a percorrere chilometri quotidianamente per procurarsi l'acqua necessaria e che, di questa percentuale, più di 1,4 miliardi di persone, non abbiano accesso all'acqua potabile. Ciò significa che il diritto alla vita per centinaia di milioni di esseri umani è oggi severamente negato o, perlomeno, troncato. Il rischio inoltre è che, se non vi sarà un'inversione di tendenza, le persone senza accesso all'acqua potabile diventeranno, entro il 2020, più di tre miliardi.

Un'utopia possibile: il Manifesto dell'acqua

- Far svolgere agli studenti una ricerca finalizzata alla comprensione delle problematiche che impediscono l'accesso all'acqua potabile per una buona fetta dell'umanità, far ipotizzare possibili soluzioni per frenare la gravità del problema, quindi presentar loro il Contratto Mondiale dell'Acqua, redatto dal Comitato Italiano per il Contratto Mondiale dell'Acqua, che si pone come finalità prioritaria quella di assicurare tra il 2020 e il 2025 l'accesso gratuito all'acqua per tutti gli abitanti della Terra. Gli studenti possono anche essere coinvolti in campagne di sensibilizzazione volte a mobilitare i cittadini sulle misure e i comportamenti concreti da assumere a vari livelli per l'effettiva realizzazione dei principi e degli obiettivi definiti nel Manifesto dell'Acqua.

Per saperne di più:
Ball P., *H2O, una biografia dell'acqua*, Rizzoli, Milano 2000
Petrella R., *Il Manifesto dell'Acqua*, Edizioni Gruppo Abele, Torino 2001
Per i più piccoli...:
AA.VV., *L'acqua*, Istituto Geografico De Agostini, Novara 1999
AA.VV., *Acqua*, Editoriale Scienza, Trieste 1995
SITI:
www.contrattoacqua.it www.worldwaterforum.org www.greenpeace.it www.watervision.org

I POZZI NEI VILLAGGI DELLA BROUSSE

I pozzi tradizionali dei villaggi, spesso realizzati con le pareti ricoperte di frasche, in genere scendono a poca profondità (3-6 metri) ed hanno la durata di una stagione perché si riempiono di sabbia portata dal vento e spesso franano. Grazie ai progetti di cooperazione promossi dalle Organizzazioni Non Governative, in molti villaggi, i pozzi tradizionali vengono sostituiti con pozzi nuovi dalle pareti di cemento, dotati di parapetto esterno e di un portello di chiusura, in caso di tempeste di sabbia, che giungono alla falda più profonda (fino a 10 metri) e danno acqua, anche nelle stagioni secche, per tempi più lunghi. Il prelevamento ed il trasporto dell'acqua, dal pozzo all'orto o alle abitazioni, avvengono, per lo più, ancora a mano, utilizzando recipienti tradizionali, ricavati da sacche animali o da zucche essiccate (calebasse). In alcuni casi l'impiego di pompe meccaniche rende meno faticoso sia prelevare l'acqua che irrigare il terreno.
I pozzi hanno un'importanza fondamentale nella vita del villaggio, un pozzo sicuro e duraturo è la più grande ricchezza per gli abitanti: esso va preservato e tenuto pulito, in caso contrario l'acqua può diventare ulteriore causa di malattie. Il pozzo non è soltanto il luogo dove attingere acqua, il suo significato va spesso ben oltre questo: è il luogo principe degli incontri, punto di contatti e di scambi. Intorno al pozzo si fanno conoscenze, s'intrecciano amicizie, nascono amori, ma anche liti, disaccordi ed ostilità. Qui circolano notizie, impressioni e merci. Il pozzo è un vero e proprio microcosmo di scambi di ogni tipo e natura. Il pozzo è un grande incrocio nel deserto, punto di arrivo, di transito e anche di partenza.
Bonicelli P., Galimberti S., Chemollo F., Pellini G.B., *Il pozzo di Mussà*, Cesvi Bergamo 1996
Bonicelli P., Galimberti S., Chemollo F., Pellini G.B., *Acqua amara*, Cesvi Bergamo 1996

GLI ANIMALI SIMBOLICI DEL FILM

Nel film vediamo Kirikù alle prese con due animali, una iena e un bufalo dalle corna d'oro, entrambi responsabili della distruzione di ciò che gli abitanti del villaggio hanno con cura, impegno e pazienza prodotto. Nel primo caso la iena cerca di devastare tutti gli orti amorevolmente coltivati dai contadini, nel secondo, il bufalo, pur concedendosi come comoda soluzione per alleviare le fatiche dei commercianti diretti al mercato, provocherà la perdita di tutti i loro manufatti. In tutti e due i casi gli animali assumono evidenti significati simbolici: i negativi fattori climatici spesso inspiegabili per le popolazioni che li subiscono passivamente e che impediscono agli agricoltori di raccogliere i meritati frutti del duro lavoro, prendono la forma della iena nera, animale pericoloso che può essere combattuto solo con il coraggio. E il bufalo dalle corna d'oro, come insegna il proverbio "non è tutto oro quel che luccica", viene utilizzato per contrapporre chi, come Kirikù, sa resistere agli inganni e chi ne è invece facile preda.
Animali dunque utilizzati, come spesso accade nella tradizione favolistica africana, con alto valore simbolico, come moniti e insegnamenti per l'assunzione di comportamenti adeguati.

FOCUS SULLA IENA

La figura della iena, presente in molte mitologie e in tanti racconti africani, è scelta come emblema del male, in stretta relazione con le caratteristiche che la connotano. Iena è il nome comune di tre carnivori della famiglia degli Ienidi. La più nota e diffusa è la iena striata (Hyaena Hyaena), con strisce nere sul corpo tozzo e sugli arti. Vive in Africa e in Asia. Ha abitudini notturne e si nutre di carogne. Includendo la coda è lunga più di due metri. Vive sola o in piccoli gruppi. La iena macchiata (Crocuta Crocuta), pure dell'Africa, ha, in proporzione alla mole, le mandibole più robuste fra i Mammiferi. La iena bruna (Hyaena Brunnea) è molto più rara e ha un lungo pelo scuro. Per il timore che incute a persone ed animali, la iena è diventata, presso molte popolazioni africane, un animale simbolico (agguato, morte, violenza) attorno al quale si narrano storie e si inventano proverbi (es. La iena si caccia con una zolla di terra; La pelle della iena non lascia passare i cani). Nelle Sacre Scritture è considerata un animale immondo per le sue due nature, è maschio e femmina al contempo e per questo è proibito mangiare la sua carne. Anche gli avari, gli avidi e i lussuriosi sono paragonati alle iene, perché l'avarizia è considerata "radice di tutti i mali e servitù degli idoli". La doppia natura della iena è uguale a quella degli uomini che hanno un animo doppio, che non sono né credenti né miscredenti, di coloro che servono due padroni e di tutti coloro che sono incostanti nelle cose. Nel Bestiario moralizzato, composto in volgare agli inizi del XIV secolo, la iena (yenna) è definita una "fera" (fiera) che mangia i morti de la sepoltura (direttamente dalla tomba). Essa mangia però solo coloro la cui anima è "legata e scura": la iena è l'allegoria del Demonio che divora le anime dei peccatori (scure), le quali si riteneva non potessero scappare (immobili), abbandonate al loro destino di dannazione da Dio. A quanto detto nella sua opera, l'*Acerba*, Cecco d'Ascoli (1269-1327) aggiunge che per divorare ogni creatura essa contraffà la propria voce, «che nell'udirla, ogni animale resta terrorizzato». Quando gli capita mangia i cani e si accoppia con la leonessa. Dalla loro unione nasce un "animal feroce", chiamato "corocotta": questi non ha né gengive né denti separati, ma un'unica struttura dentale tutta unita che si chiude come una scatola e chiunque lo avvisti non può che disperare per la propria vita!

La iena nelle fiabe

- Dopo la visione del film *Kirikù e gli animali selvaggi*, discutere con gli alunni del significato che la iena assume all'interno della narrazione e paragonarlo a quello che le viene in genere attribuito nei proverbi e nelle fiabe africane.
  Per saperne di più:
  Mandela N., *Le mie fiabe africane*, Donzelli, Roma 2004
  Zoccarato S., *Il bel cavallo mangia la corda*, Emi, Bologna 2004

INTORNO AL SECONDO EPISODIO ARTIGIANI E COMMERCIANTI

Nel secondo episodio Kirikù, tornato al villaggio scopre l'argilla e si trasforma in un esperto vasaio, coinvolgendo tutti gli abitanti nella produzione di bellissimi manufatti che, rivenduti al mercato, avrebbero consentito di far fronte alla necessità di cibo. Ma ancora una volta, tramite il bufalo dalle corna d'oro, la perfida Karabà tesse i suoi inganni per impedire, mandandolo letteralmente in frantumi, il desiderio di riscatto e di emancipazione degli abitanti del villaggio. Unico a non cadere vittima del seduttivo sortilegio sarà il piccolo Kirikù la cui determinazione, saggezza, astuzia e spirito di iniziativa consentiranno di salvare la comunità dalla carestia.

LA PRODUZIONE DI CERAMICHE

In molti villaggi africani la produzione delle ceramiche avviene proprio come il piccolo protagonista del film ci mostra, che poi corrisponde alla tecnica di lavorazione che gli uomini iniziarono a sperimentare nel Neolitico. I primi oggetti di ceramica furono fabbricati circa 10.000 anni fa in Medio Oriente. Da principio i vasai realizzavano i loro manufatti con la tecnica detta "a colombino" che consisteva nel porre, uno sopra l'altro, dei cerchi di salsicciotti d'argilla e nel modellarli poi con le mani. In seguito, l'invenzione del tornio permise la creazione di vasi e recipienti più elaborati. Inizialmente i vasi d'argilla venivano fatti asciugare al sole e poi cotti davanti a un fuoco per farli indurire. In seguito furono costruite le prime fornaci per fabbricare vasi ancora più resistenti e raffinati. Già nel 900 D.C. i Cinesi avevano ideato una fornace capace di raggiungere i 1450° che consentiva di fabbricare delicate coppe di porcellana. La ceramica è un materiale che non deperisce facilmente e costituisce dunque un reperto di estrema importanza per gli archeologi. Il tipo di argilla usata, lo stile e le decorazioni di un vaso permettono agli studiosi di stabilire con sicurezza la data e il luogo di fabbricazione, le rotte commerciali percorse, gli usi e costumi dei popoli antichi. In diversi villaggi della brousse sub-sahariana l'argilla viene lavorata sia per la produzione di mattoni e di recipienti, sia per la creazione di statue e statuine propiziatorie, sia come espressione artistica. Forme, colori, tecniche di lavorazione differiscono spesso da etnia a etnia. In molti casi le ceramiche ottenute diventano merce di scambio nei mercati.

Costruire un vaso di terracotta

- Dopo aver analizzato le modalità utilizzate da Kirikù per la creazione dei manufatti, è possibile sperimentarsi vasai e dedicarsi alla creazione di vasi. Alcuni suggerimenti:
  - Materiale occorrente: creta autoessicante, asse di legno, spatola, vaso di plastica, vernice, pennello, carta vetrata.
  - Procedimento: 1. Usare l'asse di legno come base d'appoggio e arrotolare un lungo salamino di almeno 1 cm di diametro; 2. Avvolgere il salamino su se stesso a spirale per creare la base del vaso; 3. Preparare un salamino più lungo e più spesso e avvolgerlo a spirale intorno alla base del vaso; 4. Con una spatola cercare di lisciare la superficie esterna del vaso; 5. Posizionare il vaso a testa in giù sopra un vaso di plastica rovesciato. Aggiungere rotolini d'argilla fino a completarne tutta la parete. Usare la spatola seghettata per fare le decorazioni; 7. Lasciare asciugare. Una volta asciutta, dipingere la superficie esterna. Usare anche la carta vetrata per levigare la parte interna del vaso.

INTORNO AL TERZO EPISODIO IN VIAGGIO CON KIRIKÙ

Nel terzo episodio Kirikù, seguendo con infantile curiosità le strane impronte di un uccello a tre zampe, cade nella trappola dei Feticci mandati dalla strega. Per salvarsi si inerpica allora sulla testa di una giraffa; inizia così una lunga passeggiata che lo porta fino al Kilimangiaro e alle cascate Vittoria, incontrando tutti gli animali della savana attraverso paesaggi meravigliosi.

Un viaggio attraverso gli ecosistemi

- Il terzo episodio del film può offrire lo spunto per sviluppare una ricerca su alcuni ecosistemi terrestri, per quanto riguarda sia la flora, sia la fauna. Dalla visione si possono ricavare informazioni in particolare su:
  - I grandi laghi e le grandi paludi caratterizzate da una straordinaria varietà di uccelli acquatici.
  - La rigogliosissima flora delle foreste equatoriali (strato superiore, arboreo, arbustivo, sottobosco) e la ricchissima fauna (scimmie, uccelli, serpenti e grandi carnivori...).
  - La savana delle regioni tropicali costituita da erbe alte e alberi sparsi che, a seconda della piovosità, diventa savana erbosa, alberata, boscosa.
  - Gli animali della savana (erbivori: gnù, zebre, antilopi, bufali, giraffe, elefanti; carnivori: leoni, leopardi, ghepardi, avvoltoi, iene; uccelli: l'otarda, il barbuto, la gandula; insetti: termiti, cavallette, formiche, scarafaggi; rettili: serpenti e lucertole...).
  - I grandi deserti con le dune di sabbia (erg) e gli uadi (piccoli corsi d'acqua).
  - Le alte vette come il Kilimangiaro.

LA SPIRITUALITÀ AFRICANA

«Tutta l'Africa sfilerà davanti agli occhi di Kirikù che resterà senza fiato davanti a tanto splendore.» (M. Ocelot)

Un'esperienza religiosa profonda è radicata nella cultura africana*. Non essendoci un testo scritto, come la Bibbia, i Vangeli o il Corano, la tradizione religiosa è generalmente custodita dagli anziani, la cui presenza richiama la sacralità della vita, e tramandata in modo orale. È nella natura che Dio si rivela: la foresta sacra, la roccia sacra, l'albero sacro, la montagna sacra o la cascata sacra (nella loro stabilità di valori-luoghi fissi delle religioni tradizionali) sono tutti da considerare come "testi sacri della religione tradizionale africana", poiché chiunque passi vicino a questi luoghi è invitato da essi alla meditazione e alla contemplazione, è chiamato a pensare anche solo per un attimo ai vivi e ai morti. Il suo pensiero e memoria ricordano le grandi opere dell'Essere Supremo e degli antenati e il desiderio di diventare un giorno come loro riempie il cuore.

La Foresta sacra. La foresta deve essere vergine e nessuno può segare i rami degli alberi per il fuoco in casa propria. Lì crescono anche le erbe medicinali, lì sono sepolti gli antenati, lì i giovani intraprendono i riti di passaggio, l'iniziazione, lì, i Re, le Regine, capi tribù, capi clan, capi villaggio e i nobili sono incoronati e ricevono l'olio del potere e del governo, lì s'innalzano le preghiere e si svolgono i sacrifici.

L'Albero sacro. Quanto all'albero, esso deve essere il più grande o più raro che tutta la tribù abbia mai conosciuto nel proprio territorio. Non si possono tagliare i suoi rami né potarlo, se questo si trovasse nel proprio campo. Non si può abbatterlo per edificare una casa, o per costruire una strada. È conosciuto da tutti e nessuno può confonderlo con altri alberi. È come un simbolo della presenza spirituale nella tribù, nel clan e nel villaggio. È anche un simbolo di riconciliazione tra tutti: chiunque dovesse litigare con un membro della comunità e trovarsi nel proprio cammino davanti all'albero sacro, verrebbe, dalla propria coscienza, richiamato al perdono e indotto alla riconciliazione. In qualche villaggio è chiamato appunto "l'albero della palabra", del fine litigio in quanto nessuna causa rimane irrisolta intorno all'albero sacro.

La Montagna e la Roccia sacra. Il monte e la roccia, nella loro naturale immensità, si mostrano sempre come potenza divina verso la quale ogni vivente misura la propria grandezza. Mentre le altre cose in natura sono decifrabili, misurabili e soprattutto subordinate al controllo dell'uomo, la montagna, così come la roccia più alta del villaggio sembrano dominare l'uomo. Sono al di fuori del suo controllo. Perciò, nei Paesi africani dove si ergono le montagne, la più alta è dedicata a luogo di sacrificio e di culto. Lì dimorano le anime degli antenati, lì è la dimora di Dio. Tale luogo non può essere coltivato, nessuno può modificare la struttura della montagna sacra o scolpire la roccia: il monte sacro, la roccia sacra sono degni solo di meditazione e di contemplazione.

Il Lago sacro, le Cascate sacre. Come la foresta, l'albero, il monte e la roccia, anche l'abisso delle acque profonde e il getto spettacolare delle cascate d'acqua dei fiumi ispirano la spiritualità degli africani. Molti Paesi africani non conoscono il mare e sono i fiumi a dominare la maggior parte del Continente. L'acqua in Africa è un bene prezioso, fonte di vita, considerata come un elemento divino che tutto fa e tutto può ed è per questo che, in molte zone africane, durante i lunghi periodi di siccità, l'acqua viene invocata tramite "la danza della pioggia" e nei Paesi desertici la presenza di Dio si rivela mediante la pioggia. Perciò, un lago, una cascata o anche solo un laghetto di acqua stagnante, sono manifestazioni dell'Essere sopranaturale, luoghi sacri di culto delle religioni tradizionali.

Nkafu Nkemnkia M., *Il Pensare Africano come vitalogia*, Città Nuova Editrice, Roma 1997

* Parlare della religione in Africa significa parlare dell'organizzazione sociale, del rapporto tra giovani e anziani, del rapporto con la natura, delle relazioni tra i sessi, della percezione della malattia, dell'accettazione della morte. Fulcro delle religioni tradizionali è la credenza che esistano tre mondi diversi collegati l'uno con l'altro. Il primo mondo è quello che ci circonda, la realtà tangibile e visibile cui appartengono gli esseri umani, gli animali, le piante e anche gli oggetti inanimati come le pietre, l'acqua e l'aria. Il secondo mondo è quello degli spiriti ancestrali, degli antenati, morti da tempo, ma mai del tutto e non definitivamente. Il terzo mondo infine, è il ricchissimo regno degli spiriti, autonomi e indipendenti, presenti in ogni creatura, entità, ovunque e in ogni cosa (spiriti della natura, del tuono, del vento, della pioggia, della montagna, del bosco, dell'acqua...). Tutte queste entità spirituali che possono essere benefiche o malefiche, o possedere una natura ambivalente, si collocano, per ordine di importanza, lungo una scala gerarchica che varia di popolazione in popolazione, codificando i rapporti tra loro e gli uomini. A capo di questi tre mondi sta l'Essere Supremo, Dio, raramente oggetto di venerazione e di culto. È al ricco universo degli spiriti, mediatori tra l'Ente Supremo e gli uomini, che questi ultimi, invece, si rivolgono per vedere esaudite le proprie richieste. La figura del ministro del culto spesso coincide con la persona del capo villaggio, mentre lo svolgimento del culto è determinato da fattori naturali: calamità, mortalità, guerre, situazioni di sofferenza che richiedono benedizione per ristabilire l'armonia della convivenza con gli antenati e con Dio. Tutte le manifestazioni di carattere religioso sono di ringraziamento: festa della nascita dei figli, delle iniziazioni, del matrimonio, del raccolto, del nuovo anno... Canti, musica e danza accompagnano, come offerte, i culti che si concludono, solitamente, con un pasto sacrificale a cui partecipa tutta la comunità.

Nell'ultimo episodio, dopo aver bevuto la birra fatta al villaggio, tutte le donne, compresa la mamma di Kirikù, si sentono male. Kirikù scopre che sul fondo del barile c'è un fiore, che la madre riconosce come velenoso; l'unico antidoto è un altro fiore che cresce solamente nel giardino della dimora della strega Karabà. Kirikù allora, aiutato da tutti i bambini del villaggio, si traveste da Feticcio per non essere riconosciuto dai magici guardiani della strega, e potersi così avvicinare alla capanna. Consapevole dei pericoli, ma mai prigioniero della paura, Kirikù ancora una volta, grazie alla sua scaltrezza, vince la strega, riuscendo a raccogliere il fiore e a salvare la vita alla sua mamma e a tutte le altre donne del villaggio.

LE PIANTE MEDICINALI CONOSCENZA DEI GUARITORI TRADIZIONALI

In Africa, l'uso terapeutico delle piante medicinali risale alla notte dei tempi: gli antichi scritti egiziani testimoniano, infatti, che le medicine erboristiche sono diffuse in Nord Africa da millenni. Il papiro di Ebers (1500 A.C.), uno dei più antichi testi medici disponibili, include più di 870 prescrizioni e formule, 700 erbe mediche fra cui la Genziana, l'Aloe e il Papavero e copre disturbi che vanno dai dolori del torace al morso di coccodrillo. L'arte medicinale che emerge da questo e da altri testi egiziani formò il fondamento della pratica medica classica in Grecia, a Roma e nel mondo Arabo. La diffusione della cultura araba nel Nord Africa durante l'VIII secolo e, nello specifico, della medicina, scienza in cui, dal V al XII secolo, i medici arabi furono all'avanguardia, ebbe sull'arte sanitaria locale un'influenza che dura ancora oggi.
La biodiversità vegetale del Continente africano rappresenta un patrimonio di inestimabile valore, a tutt'oggi solo parzialmente conosciuto e valorizzato, cui da sempre la popolazione locale ha attinto quelle risorse alimentari e terapeutiche che ne hanno garantito la sopravvivenza. All'inesauribile universo vegetale guardano, negli ultimi anni, con molto interesse anche gli scienziati occidentali e grandi gruppi farmaceutici e laboratori di ricerca sfruttano i saperi dei guaritori tradizionali africani che, spinti dalla povertà, accettano somme irrisorie in cambio delle loro estese e radicate conoscenze.
I guaritori tradizionali, infatti, acquisita, dopo lunga preparazione, la scienza medica, e perciò ammessi, con grande considerazione, alla cura della salute della comunità, hanno ricevuto da un "anziano", tramite la tradizione orale, perfezionata dall'esperienza personale, la conoscenza dei rimedi, dei gesti e delle parole efficaci che, congiuntamente, costituiscono la loro arte. Essi conoscono le piante, sanno come utilizzarle e in che modo intervenire su di esse: a volte basta un taglio nella corteccia per estrarne il succo, o si utilizza solo un pezzetto di radice, o ancora è sufficiente reciderne una parte; la pianta "ferita" può guarire ed essere ancora utile. I guaritori rispettano la pianta nella sua integrità salvaguardando il suo ruolo nell'ambiente.
Nelle comunità tradizionali la conoscenza della flora della savana e delle sue possibilità curative è ancora notevole e appartiene alla ricchezza di una cultura propriamente africana: sono gli anziani a trasmetterne i segreti alle nuove generazioni. Lo studio del vocabolario che riguarda le diverse specie vegetali è significativo: ogni specie porta un nome (un grande numero di dettagli, come il colore del tronco o dei rami, lo spessore dell'albero o la sua presenza vicino ai fiumi o sulle colline di laterite, sono espressi nella denominazione della specie) ed ha frutti che i bambini conoscono dalla più giovane età, specialmente i piccoli pastori abituati a percorrere la savana con i loro greggi.
Peccato che la scuola di tipo occidentale non abbia conservato, nei programmi, un'attenzione particolare allo studio delle piante del paese: i bambini, terminato il ciclo di studi, ritornando al loro villaggio, si trovano ad essere più ignoranti in materia dei loro coetanei analfabeti.

Per saperne di più:
www.insenegal.org/24Cooperazione/Medicina_tradizionale03.htm
www.oriss.org
www.peacelink.org
www.missionaridafrica.org

- Tante e tutte affascinanti, le storie narrate in chiave mitologica, che diventano un viaggio alla scoperta dell'antica arte del guarire con l'impiego di rimedi naturali. Il sacro olivo che dona eterna giovinezza, il tiglio che procura serenità, il vischio che combatte tutti i mali, il divino frutto della vite che allunga la vita, la menta fresca che risveglia i pensieri e il mirto che scatena la passione. Liquirizia, aglio... Chiedere agli alunni di intervistare i nonni, di consultare libri e di ricercare fiabe in cui compaiano piante medicinali per andare alla scoperta delle loro proprietà "miracolose" e del loro utilizzo terapeutico.

«La scelta delle immagini poneva un problema: l'Africa ha una grande tradizione di scultura e di arte decorativa ma non esiste un'arte figurativa. Come modello ho immaginato un Rousseau il Doganiere, che ci ha ispirato nel disegnare gli scenari. Per quanto riguarda gli esseri umani, volevo semplicemente che i personaggi positivi fossero belli, come nell'arte egiziana. Per i feticci mi sono ispirato direttamente all'"Arte negra": in questo caso, non mancavano i modelli. Per quanto riguarda i colori ho sfruttato i ricordi vividi della mia infanzia: un villaggio ocra, il giallo della savana, la foresta color smeraldo, il fiume verde, la capanna grigia della strega.» «Ho continuato sulla strada adottata in precedenza, scegliendo scenografie lussureggianti, aggiungendo uno spazio africano.» (M. Ocelot)

LA SCULTURA AFRICANA

Senza la conoscenza della loro arte sarebbe impossibile capire le culture africane, l'umanità e vitalità, lotte, paure, speranze e timori dei popoli che li hanno prodotti. L'arte tradizionale africana, ricca di spiritualità, di forza estetica, di fede comunitaria, diversamente dall'arte delle società occidentali, è funzionale e parte intrinseca della vita di ogni giorno. Nella cultura africana, priva di una lingua scritta e ricca di straordinarie e multiformi tradizioni orali, gli oggetti d'arte sono, infatti, parti essenziali del tessuto culturale e sociale e costituiscono una sorta di elemento di coesione tra il modo umano e il resto della natura*, nel suo passato (il mondo degli spiriti degli antenati) e nel suo presente (spiriti naturali che agiscono in essa) fino ad assumere una valenza simbolica ed espressiva di cui raramente si è avuto riscontro in altre culture. L'artista, il cui talento era tenuto in grande considerazione anche se raramente le sue opere sono identificate dal suo nome, negli oggetti creati, esprime e valorizza, visualizzandoli, valori e credenze il cui significato spirituale e sociale è comprensibile da tutti all'interno dell'etnia.
Accanto alla ricca produzione di raffinati oggetti, utili alla vita quotidiana, è la scultura, veicolo capace di mantenere vivo e presente il contatto con il sacro, la forma d'arte figurativa più diffusa nei territori sub-sahariani. Le opere, oggetti rituali, statue, maschere, ritratti di antenati, feticci (statuette lignee o di creta, supporti del sacro, dotati di potere soprannaturale, servono a proteggersi da forze occulte) sono generalmente in legno**, lavorato secondo un procedimento che non permette ripensamenti o errori, senza disegni preparatori, frutto di una eccezionale maestria tecnica unita ad una perfetta capacità di immaginare l'opera finita. Oggetto delle raffigurazioni è spesso la figura umana, antenato o spirito tutelare, quasi sempre isolata ad eccezione dei gruppi dedicati alla maternità, o le maschere, sia di uomo che di animale.
Poiché le maschere africane erano scolpite per essere utilizzate nelle cerimonie e molte sculture figurative erano usate nei rituali religiosi, quale veicolo attraverso cui gli spiriti si rendono visibili nello spazio umano, l'arte africana risulta soprattutto simbolica piuttosto che rappresentativa.

* V. Intorno al terzo episodio. La spiritualità africana. Pag. 19.
** Oltre al legno, materiale più frequentemente usato dagli scultori, troviamo la pietra, l'avorio, la terracotta e i metalli. Tutta la lavorazione dell'ottone, del bronzo, e la maggior parte della lavorazione dell'oro, era fatta con una tecnica molto sofisticata conosciuta col nome di "cera persa". L'artista prepara prima un modello in cera e poi lo avvolge con della creta. Una volta che la creta è essiccata, la cera viene fatta sciogliere, poi vi si cola il metallo fuso attraverso speciali spiragli lasciati appositamente per questo scopo. Una volta che il metallo è raffreddato, la forma in creta viene rimossa ed appare l'opera modellata. Queste opere restano uniche in quanto il modello è distrutto durante la fabbricazione.

LA SCULTURA AFRICANA

È più tesa ad esprimere concetti che a rappresentare accuratamente la natura. La scultura è spesso altamente stilizzata: figure femminili scelte per esprimere idee di armonia e fertilità; forme prominenti e enfatizzate, ad esempio corna di animali, per esprimere forza e virilità; volti terrorizzati con espressioni feroci per incutere terrore e paura onde rafforzare l'ordine sociale. Analogamente, l'artista spesso distorce le proporzioni per enfatizzare alcuni elementi che ritiene importanti. Ad esempio, nella maggior parte delle sculture africane la testa, sede della saggezza e della personalità, è abitualmente sproporzionata tanto da rappresentare un terzo o un quarto dell'altezza totale della figura umana, per contrasto le mani e piedi, considerati poco importanti, non sono molto curati. Ciascuno degli elementi della maschera è in relazione con l'"essere" rappresentato o gli avvenimenti del mito a cui è legata. Nell'arte africana l'aspetto del viso umano, soggetto più frequente, invariabilmente rappresentato nel fiore degli anni e nel pieno vigore (mostrare un individuo anziano o un vecchio infermo, equivarrebbe a un insulto), ha un significato ben preciso: lo sguardo è rivolto in avanti, in modo che gli occhi profondi e l'espressione fissa possano esprimere uno stato di possessione spirituale, stato che può essere rappresentato anche con dei tratti del viso fortemente marcati. Sulle maschere Dogon, Senufo, Kuba i tratti umani sono spesso combinati con quelli degli animali, mentre tra i Barbara, Malinke, Guro le maschere zoomorfe sono ancora più varie.

"ART NÈGRE"

Nonostante la grandezza e il fascino di queste opere di scultura, la perfezione tattile e visiva di alcune di esse, l'abilità tecnica con cui sono state realizzate, è solo di recente che il mondo accademico europeo ha riconosciuto loro legittimità di grandi opere d'arte e lo statuto di Arte Africana. La colonializzazione prima, la prospettiva eurocentrica poi, hanno, nel corso del XX secolo, portato a relegare queste opere in musei etnografici etichettandole come arte negra o arte primitiva, riducendone il valore primario al solo straordinario influsso che ebbero sulle avanguardie europee del Novecento.
La scoperta dell'arte africana, dovuta alla grande quantità di oggetti presenti sui mercati europei dopo le conquiste coloniali, portata alla luce all'Esposizione Universale di Parigi del 1889 e, sulla scena internazionale, grazie al mercante Paul Guillaume, attivo nella capitale francese nel dopoguerra e amico di artisti come Modigliani, Picasso, Braque, Derain, ha costituito, infatti, eccezionale fonte di ispirazione e di influenza sulle avanguardie del Novecento.
La riproducibilità tecnica delle immagini della realtà, avvenuta alla fine dell'Ottocento con la nascita della fotografia prima e della cinematografia poi, indusse gli artisti ad abbandonare la rappresentazione naturalistica, scopo ritenuto, fino ad allora, specifico della pittura in occidente e ad esplorare nuovi territori della comunicazione.
L'assenza del principio di imitazione della natura, la stilizzazione formale, la forte espressività, la deformazione, la spiritualità dell'arte africana, sono gli elementi che colpirono gli artisti europei che, in rotta con la tradizione, ne trassero schemi espressivi e formali del tutto nuovi ed estranei ai linguaggi artistici occidentali. È sotto l'influenza culturale della cosiddetta "art nègre" che i maestri del XX secolo compirono alcune riflessioni fondamentali, (basti osservare *Testa di donna dagli occhi grandi* di Picasso, *Cariatide* di Modigliani, *Musa addormentata* di Brancusi, *Figura accovacciata* di Derain, *Jazz* di Matisse, *Figura seduta* di Moore, *La creazione del mondo* di Léger), mentre le forme geometriche nelle sculture tradizionali hanno attirato l'attenzione dei primi cubisti.

Per saperne di più:
AA. VV., *Storia Universale dell'Arte. Africa America Asia*, vol. 10, De Agostini, Novara 1989
Arte e cultura Africana: alla scoperta di un volto nuovo dell'Africa, in "Afriche e Orienti" n. 32, AIEP editore, S. Marino 4/1996
Bassani E., Introduzione a *AFRICA Capolavori da un continente*, ArtificioSkira, Firenze 2003
www.erga.it/sma/index/afriche/musei.htm

LA SCENOGRAFIA

Particolarmente efficace e significativa nella creazione degli ambienti del film è la funzione simbolico espressiva della luce e dei colori che in molti momenti attribuiscono allo spazio filmico il ruolo di vero protagonista della narrazione: il calore del villaggio è dipinto di giallo intenso, verde brillante è la rigogliosità della savana, azzurra e blu la magia della dimora del nonno. La luce calda, intensa che piove sulla scena illuminandone ogni particolare, unita alle mille sfumature cromatiche di ciascun colore usato, creano un'Africa di straordinaria bellezza e intensità e tingono di magia ogni ambiente rappresentato.

HENRY ROUSSEAU DETTO IL DOGANIERE

L'eternità degli insegnamenti delle fiabe e della saggezza in essi contenuti ben si presta a essere rappresentata in un mondo mitico e lontano, non vincolato ad una ambientazione precisa nel tempo e nello spazio, la cui iconografia si ispira allo stile "primitivista", ingenuamente esotico, di Henri Rousseau, detto il Doganiere (Laval, 1844 - Parigi, 1910).
I paesaggi esotici, mondi incantati al di fuori del tempo, di Henri Rousseau, il cui fascino misterioso e onirico è reso dal potere trasfigurante del colore, sono quadri che raffigurano foreste tropicali, giungle, stagni, savane dove si aggirano creature misteriose ed enigmatiche. La scena è letteralmente invasa da una vegetazione rigogliosa, traboccante di fronde, frutti e fiori. Nell'erba alta e tra le fronde si muovono strani animali, uccelli, tigri, leoni, giaguari, scimmie, antilopi, cavalli, spesso colti nella quotidiana lotta per la sopravvivenza: *Leone affamato che si getta sull'antilope*, *Giaguaro che attacca il cavallo*, *Combattimento tra una tigre e un bufalo*. In alcuni dipinti fa la sua comparsa anche l'uomo, quasi sempre in veste di essere minacciato: *Esploratore assalito da una tigre*, *Foresta vergine con sole calante*. Rousseau, nonostante raccontasse, per dare maggiore credibilità, di aver visitato il Messico in occasione della campagna militare francese in sostegno dell'imperatore Massimiliano, traeva ispirazione per questi quadri dalle sue visite allo zoo, ma soprattutto da immagini di animali selvaggi viste nei libri o nelle riviste di botanica.
L'autodidatta Rousseau, considerato per queste sue opere e per il suo modo di concepire l'arte il caposcuola della pittura primitiva e naïf moderna*, partecipò ai fermenti innovativi della sua epoca, ponendo, attraverso le sue tele, le premesse di ciò che nella pittura accadrà nei primi anni del secolo. Tanto che i primi riconoscimenti gli vennero da quei giovani artisti alla ricerca di una purezza espressiva, Picasso, Braque, Delaunay, Kandinsky, Marc Macke, principali estimatori dell'art nègre, mentre, più avanti, trovarono ispirazione nel suo lavoro anche i surrealisti.
Anche se numerosi sono gli artisti, letterati e poeti che, in quegli anni, in opposizione alla civiltà borghese, si muovono alla ricerca dell'autenticità e libertà di mondi esotici ed incontaminati, la libertà di cui l'autodidatta Rousseau si fa fautore non solo ammette l'esplorazione di nuovi territori, fino a quel momento posti al di fuori delle ferree regole della pittura accademica, ma comprende il diritto ad essere pittore a prescindere dall'iter formativo e dalle capacità tecniche.

Per saperne di più:

http://biografie.leonardo.it/biografia.htm?BioID=158&biografia=Henri+Rousseau

Gallerie on line di alcune opere di H. Rousseau:

www.southern.com/wm/paint/auth/rousseau/
www.etciu.com/MUSEUM/M_HTML/PREVIEWS/painting/ROUSSEAU.html

Artisti naïf

- Dopo aver fatto analizzare attentamente agli alunni lo stile utilizzato nel film per la creazione delle scenografie e alcune opere d'arte di Rousseau, invitarli a realizzare – imitando la tecnica e lo stile dell'artista – dei quadri degli ambienti visitati da Kirikù durante il suo viaggio con la giraffa.

* Con tali termini si vuole evidenziare la sua formazione al di fuori dell'ambito accademico, l'indipendenza della sua pittura da correnti e scuole (in antitesi con la visione impressionista, fissa la realtà nella precisione del segno e nella vivacità del colore e abolisce la prospettiva naturalistica), la grande spontaneità nella scelta dei soggetti, dei motivi e della tecnica, il suo atteggiamento ingenuo e genuino, verso la realtà e la natura.

«La musica di *Kirikù e gli animali selvaggi* è la storia di un incontro tra un amante dell'Africa, Michel Ocelot, e un artista del Camerun, Manu Dibango*. Da questo incontro è nata un'amicizia tra due uomini legati da un profondo rispetto per i rispettivi lavori e dalla voglia di continuare a lavorare insieme sulle avventure del piccolo eroe, cercando continuamente di diversificare e riscrivere, attraverso la musica, i molteplici paesaggi del Continente nero che Kirikù attraversa in questa nuova avventura. Per le musiche sono stati utilizzati numerosi strumenti musicali tradizionali, soprattutto il "balafon" (un antico xilofono, antenato del marimba e realizzato con delle calabash che servono da cassa di risonanza), il marimba suonato da Manu (xilofono identico al balafon con l'unica differenza nel sistema di risonanza, che ha la forma di un tubo metallico), lo ngoni di Moriba Koita (piccola chitarra del mondo mandingo), la cora di Loy Ehrlich (una specie di arpa a 21 corde che rappresenta la musica dei Malinkés), i vari flati di Didier Malherbes e di Aly Wage, e una varietà di percussioni tutte interpretate da Steve Shehan. La delicata registrazione delle musiche suonate da tali strumenti è stata possibile solo grazie al lavoro di Philippe Brun, il tecnico del suono. La scrittura moderna di Manu Dibango ha permesso di sottolineare il carattere dei diversi strumenti, che conferiscono alla colonna sonora di questo film un tono molto "worldmusic", mettendo in evidenza le atmosfere immaginate da Michel Ocelot e da Bénédicte Galup. La presenza di Rokia Traoré** e di Mamani Keita, entrambe originarie di Bamako (Mali), di Youssou N'Dour*** l'adorato figlio di Dakar (Senegal), molto legato al personaggio e all'universo di Kirikù dalla realizzazione delle musiche per il primo film di cui il nostro piccolo eroe era protagonista, *Kirikù e la strega Karabà*, ci offre una panoramica sulle ricche sonorità africane.» (dal pressbook *Kirikù e gli animali selvaggi*)

* Manu Dibango, musiche. Manu Dibango è nato in Camerun nel 1933. Dopo aver studiato in Francia, impara a suonare il sassofono e inizia la carriera nei vari cabaret in cui si suona il jazz, per continuarla poi a Bruxelles alla fine degli anni '50. È lì che incontra Joseph Kabasélé e la sua orchestra African Jazz, con cui andrà in tournée in Zaire. Viene ingaggiato dall'orchestra di Dick Rivers e poi da quella di Nino Ferrer come organista, prima di lanciarsi nella carriera da solista, che inizierà nel 1972 con il grande successo Soul Makossa. Considerato il precursore della musica africana moderna e uno dei tenori dell'"Afro-beat", Manu Dibango ha saputo imporre il suo stile concentrandosi su diverse correnti musicali. Si definisce afro-europeo, è universalmente riconosciuto come padre della "Worldmusic". *Kirikù e gli animali selvaggi* è la sua prima colonna sonora cinematografica.
** Rokia Traoré, canzoni. Nata nel 1974 à Bamako nel Mali, Rokia Traoré subisce le influenze sia della musica tradizionale africana che del jazz e del blues, i due generi musicali ascoltati dai suoi genitori. A 20 anni è già famosa nel suo Paese e viene notata dal celebre musicista Ali Farka Touré che la incoraggia a comporre. Rokia vince il premio *Découverte Afrique* di Radio France Internationale nel 1997. Nel 1998, l'uscita del suo primo album intitolato *Mouneïssa* è seguita da una tournée europea. I suoi album successivi *Wanita* e *Bowmboi* ottengono un notevole successo. Animata da una grande integrità nelle scelte, è apprezzata sia in Europa sia da influenti musicisti del Continente africano.
*** Youssou N'Dour, musiche. Nato nell'ottobre del 1959 nel quartiere della Medina a Dakar, Senegal, Youssou N'Dour rivela sin dall'adolescenza di possedere uno straordinario talento di compositore e di cantante. A 11 anni, entra a far parte di una compagnia teatrale e poi entra all'Istituto d'Arte di Dakar. Dopo aver fondato due band importanti, *L'étoile de Dakar* e *Le super étoile*, diventa il nuovo ambasciatore della musica senegalese. Negli anni '80 partecipa alla realizzazione dell'album *Tam-tam pour l'Ethiopie* (su iniziativa di Manu Dibango) e poi incontra Peter Gabriel che lo farà conoscere in tutto il mondo durante la tournée a favore di Amnesty International, accanto a Sting e Bruce Springsteen. Negli anni '90 ha collaborato con artisti dagli orizzonti completamente diversi quali Axelle Red, Alan Stivell o Angelique Kidjo e soprattutto con Nenneh Cherry, e la loro canzone, *Seven seconds*, ha fatto il giro del mondo. Nel 1998 ha firmato la colonna sonora di *Kirikù e la strega Karabà* il cui famoso ritornello "Kirikou n'est pas grand mais il est vaillant" resterà impresso nella memoria di milioni di bambini. Ambasciatore di buona volontà per le Nazioni Unite e l'UNICEF, Youssou N'Dour ha dato il suo prezioso contributo a numerose iniziative, partecipando a concerti a favore dei bambini e delle vittime dell'AIDS. È stato scelto come ambasciatore presso l'Organizzazione Mondiale del Lavoro.

KIRIKOU L'ENFANT NU, L'ENFANT NOIR
(canzone che accompagna i titoli di coda)
Enfant mais pas naïf,
petit mais pas craintif,
il pense à chaque fois,
puis il fonce dans le tas.
KIRIKOU L'ENFANT NU, L'ENFANT NOIR.
Il n'a pas de gri-gri,
il n'a pas de fusil,
il arrive quand même
à sauver ceux qu'il aime.
KIRIKOU L'ENFANT NU, L'ENFANT NOIR.
Il ne condamne pas,
il demande pourquoi,
et quand il a trouvé,
il sait tout pardonner.
KIRIKOU L'ENFANT NU, L'ENFANT NOIR.
Il n'est ni fort ni grand,
et pourtant il nous rend
l'eau, les fruits et les fleurs,
et la paix dans les coeurs.

Testi di Michel Ocelot
Musica di Brigitte Palabaud
Cantata da Youssou N'Dour
(P) Emi Music Publishing /
Les Armateurs
L'ENFANT NU, L'ENFANT NOIR

CANZONE INIZIALE
Coro:
Kirikù è piccino... ma è il nostro bambino
Kirikù è piccino... ma è il nostro bambino
Kirikù è...
Coro:
Kiriku bravo tappo... ci sa fare un sacco
Kirikù non è prestante... ma è come un gigante
Kirikù ci salverà... in barba a Karabà
Kirikù è piccino... ma è il nostro bambino

EPISODIO "LA IENA NERA"
CANZONE DELL'ACQUA
Coro:
Sì... l'acqua è qua
vita a noi ci da...
Sì... l'acqua è qua
l'acqua è qua
Sì... l'acqua è qua
che felicità...
Sì... l'acqua è qua
l'acqua è qua

RIPETE

CANZONE DELLA IENA
Bambino:
Kirikù... alto non è... ma pensa per tre
Coro:
Kirikù... alto non è... ma pensa per tre
Uomo:
Kirikù... gira e và... la iena cadrà
Coro:
Kirikù... gira e và... la iena cadrà
la iena cadrà
Coro:
Kirikù... il piccoletto... è un vero genietto
è un vero genietto

EPISODIO "IL BUFALO DALLE CORNA D'ORO"
Bambina:
Kirikù... ci sa fare... ci porta il mangiare
Coro:
Kirikù... ci sa fare... ci porta il mangiare
Donna Grassa:
Kirikù... gran vasaio... ne ha già vinte un paio
Coro:
Kirikù... gran vasaio... ne ha già vinte un paio
ne ha già vinte un paio
Coro:
Kirikù... il piccoletto... è un vero genietto
è un vero genietto

EPISODIO "KIRIKÚ E LA GIRAFFA"
Bambino:
Kirikù... in alto va... ma si salverà
Coro:
Kirikù... in alto va... ma si salverà
Donna magra:
Kirikù... dice che... un giardino c'è
Coro:
Kirikù... dice che... un giardino c'è
un giardino c'è
Coro:
Kirikù... il piccoletto... è un vero genietto
è un vero genietto

EPISODIO "KIRIKÚ E IL FETICCIO SMARRITO"
Bambina:
Kirikù... alto un dito... la mamma ha guarito
Coro:
Kirikù... alto un dito... la mamma ha guarito
Madre:
Kirikù... con un fiore... ci ha tolto il dolore
Coro:
Kirikù... con un fiore... ci ha tolto il dolore
ci ha tolto il dolore
Coro:
Kirikù... il piccoletto... è un vero genietto
è un vero genietto

TRADIZIONE MUSICALE

Pur nell'estrema varietà di forme ed espressioni, l'Africa sub-sahariana presenta una tradizione musicale sottesa da innumerevoli elementi comuni. L'unità è data da un comune sentire, da uno stesso atteggiamento di fronte alla vita, al mondo invisibile e al mondo visibile ed è caratterizzata in particolare da alcuni aspetti fondamentali:

- Partecipazione corale. La musica africana tradizionale è un evento comunitario, che esige la partecipazione dell'intera comunità: un'esecuzione corale che rende difficile individuare gli attori o interpreti principali. Anche il semplice battere le mani o i piedi o ogni altra forma di gestualità, per quanto modesta, contribuisce all'armonia del tutto.
- Centralità del messaggio. L'esecuzione musicale non è fine a se stessa, non mira prioritariamente allo svago, all'intrattenimento – restando così tutto sommato opzionale – ma svolge svariate e fondamentali funzioni di natura informativa, educativa, culturale, etica e religiosa*. La musica presiede ai momenti importanti della vita del singolo (nascita, circoncisione, iniziazione, matrimonio, malattia, morte e sepoltura), della comunità (commemorazioni, celebrazioni, riti, feste), di particolari associazioni e raggruppamenti in seno alla comunità (cacciatori, pescatori, pastori). Ricapitola le tappe fondamentali della vita del gruppo e cementa la coesione e l'unione fra tutti i suoi membri;
- Adattamento della musica alle circostanze. La scelta del tipo di musica da eseguire dipenderà proprio dalla circostanza sociale che essa è incaricata di accompagnare e commentare.

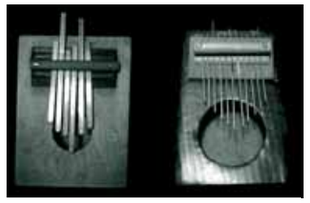
Costruzione di strumenti

- Nella colonna sonora del film sono individuabili alcuni strumenti musicali a percussioni che possono essere facilmente ricostruiti in classe utilizzando materiale di recupero.
  Alcuni suggerimenti:

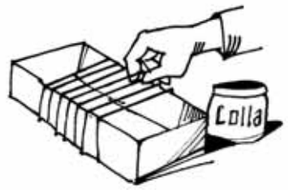
TAMBURO AD ACQUA. Il tamburo ad acqua è originario del Mali e appartiene alla cultura dei Malinkè. È costituito da una grossa zucca, svuotata e tagliata a metà, colma di acqua che ne contiene un'altra, più piccola, che vi galleggia dentro rovesciata. Si percuote la zucca rovesciata con un cucchiaino o con un'altra piccola zucca. Per provare a costruirne uno simile:

- Procurarsi 2 bacinelle di plastica, una più grande e una più piccola, oppure una bacinella e una zucca a bottiglia essiccata.
- Riempire la bacinella più grande di acqua e porvi la bacinella più piccola (o la zucca) rovesciata, in modo che galleggi.
- Percuotere la bacinella galleggiante con una bacchetta avvolta in uno straccio o con un cucchiaio di legno.

SANZA-MBIRA. È un piccolo strumento formato da una cassa armonica di legno o realizzata con una zucca e sulla quale sono inserite lamelle di metallo o di bambù. Lo strumento viene suonato pizzicando le lamelle. A seconda delle regioni e delle etnie dove è più usata assume nomi diversi: mbira, kalimba, sanza, kasandji, pur rimandendo lo stesso strumento, usato soprattutto per accompagnare il canto.



- Per costruire uno strumento che le assomigli si può prendere una scatola di cartone, rinforzarne le pareti passando alcune mani di colla sulla parete inferiore della scatola e fissare quindi intorno alla scatola degli elastici che, pizzicati, danno il suono.
- Per costruire uno strumento più solido si possono prendere scatole in legno e fissare sul coperchio delle lamelle di bambù come illustrato nel disegno.



* La religione tradizionale non ha testi scritti. L'unica maniera per trasmettere la fede del popolo e l'etica della società è tramite la tradizione orale e attraverso rituali e simboli. La musica come una forma di comunicazione realizza questa trasmissione in maniera teatrale, facile da assimilare.

Costruzione di strumenti

BALAFON. Il balafon è uno degli strumenti principali della musica africana. In lingua mande il suo nome significa "legno parlante". È uno xilofono a percussione. I materiali che lo compongono sono molteplici: canne, legno, spago, zucche svuotate o frutti tropicali essiccati e svuotati per lo strumento, bastoni, gomma e pelle per le bacchette.

- Per realizzarne uno simile si deve prima di tutto costruire un'intelaiatura di legno e canne a forma trapezoidale sollevata da terra con quattro piedini fissati agli angoli. Sull'intelaiatura si fissano con la corda almeno 14 tavolette di legno, dalla più grande alla più piccola. Sotto le tavolette si legano con la corda le casse di risonanza formate da zucche di varie dimensioni, svuotate e seccate. Per fissarle ai tasti si fanno due buchi sul collo della zucca, facendovi passare la corda. Le bacchette vanno fatte con bastoni di legno con un'estremità avvolta in gomma e rivestita di pelle.

Interpretazione delle canzoni

- Far leggere agli alunni i testi delle canzoni presenti nel film, discutere sul significato dei testi e provare a reinterpretare i brani, inventandosi melodie e accompagnando la voce con semplici strumenti musicali costruiti dagli alunni stessi.

Per saperne di più:

Antoniol G., *La bottega degli strumenti etnici*, Edizioni Città Nuova, Firenze 1999
Bosi L., *Come costruire strumenti musicali*, Macro edizioni, Cesena 1998
Bosi L., *Suoni del tempo*, Edizioni Comune di Vignola, 2004
Disotto M., *Didattica interculturale della musica*, collana Quaderni dell'Interculturalità n. 7 , Emi, Bologna 1998

LA DANZA

Nel film sono messi in evidenza l'importanza che il canto e la danza, usati ritualmente per celebrare momenti di festa o di lutto, assumono nelle culture africane.
Chi suona, canta, danza (le tre forme di espressione musicale), deve lasciarsi trasportare in una corrente di energie e di vita e aiutare gli altri a fare altrettanto.
La danza simboleggia la vita: il mutamento continuo, l'imprevedibilità, la fragilità dell'uomo di fronte alla natura, lo scontro continuo tra il bene e il male, fra lo spirito millenario della foresta e quello dei suoi abitanti, uomini o animali che siano. I gesti che l'accompagnano, le braccia alzate verso il cielo e di colpo riabbassate, le gambe lanciate verso l'alto, i salti, le grida, il battere delle mani, tutto rivela lo studio accurato della natura. Chi balla si lascia trasportare dai ritmi della musica, vola, ricade nello sforzo di lasciare la terra, si accuccia, salta, si divincola, inventa forme che sembrano alzarsi verso il cielo a lanciare un messaggio verso il ricco mondo degli spiriti e a preparare alla riconciliazione tra tutti gli elementi del cosmo.

Franchini V., *Quando il tamburo creò il mondo*, MC Editrice, Milano 2005

KIRIKÙ

Il **protagonista-eroe** del film è Kirikù. Tutta la narrazione ruota intorno alla sua figura, sottolineando costantemente le doti che lo rendono unico e speciale.
«Nel film, l'ingegnoso Kirikù diventa giardiniere e poi detective, vasaio, commerciante, viaggiatore, medico, restando sempre però il caro, minuto eroe che tutti conosciamo. Kirikù è diverso da tutti gli altri perché è al tempo stesso un piccolo e un grande uomo: parla, pensa e risolve gli enigmi. Poco conta quanti anni abbia, quale sia il suo rango, la sua cultura, possiamo tutti identificarci in lui e nella sua storia. Nella storia di Kirikù ci sono tutte le storie del mondo, come nei racconti che sono riusciti a farci sognare ma anche a farci paura, perché corrispondono esattamente a ciò che ci preoccupava mentre li leggevamo. Kirikù ci conduce, piccoli e grandi, all'interno di noi stessi: le sue avventure diventano le nostre avventure, le sue domande le nostre domande. Sono domande attuali ed eterne, perché esprimono ciò che tutti gli uomini vivono da sempre.» (dal pressbook *Kirikù e gli animali selvaggi*)
Ma Kirikù dimostra anche quanto sia importante agire seguendo sempre la propria coscienza, senza farsi influenzare, senza omologarsi al gruppo, anche a costo di rimanere solo o isolato. Insegna con saggezza che scegliere la via più comoda e più semplice non significa scegliere quella giusta, quella che porta alla risoluzione di problemi. Invita a non diventare prigionieri dei pregiudizi, e a non farsi paralizzare dalle proprie paure che, enfatizzando i pericoli che ci sovrastano, inducono a credere che la realtà sia immutabile.
Kirikù è coraggioso, capace di affrontare il rischio, non si arrende, neppure di fronte alle situazioni più difficili. Usando l'intelligenza, l'astuzia e il coraggio e grazie al provvidenziale intervento di aiutanti e donatori (gli animali, gli altri bambini del villaggio) riesce a superare tutti gli ostacoli, a sconfiggere sempre l'antagonista (o meglio la sua malvagità) e a riportare nel villaggio armonia e serenità.
Kirikù è un eroe particolare, in linea con alcuni modelli di riferimento più recenti, non è un uomo forte e valoroso, ma un piccolo bambino "speciale" (così come i protagonisti di tante fiabe e film fantasy degli ultimi anni) che contrappone la propria intelligenza alla prepotenza di chi è (o si sente) grande e potente.

Il viaggio di Kirikù

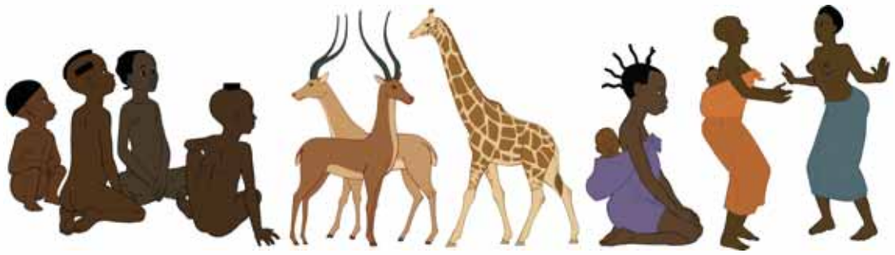
Gli episodi di cui Kirikù è protagonista in fondo altro non sono che un lungo viaggio di scoperta, crescita e cambiamento attraverso le strade della vita.

- Invitare gli alunni a tracciare una grande mappa, indicando i nomi delle vie (via del coraggio, viale della solitudine, vicolo dell'impegno, viale dell'aiuto, via della rivincita, corso ostacoli, largo cattiveria, viale indifferenza, piazza del sogno, via della delusione, via della crescita, vicolo della stima, viale del ricordo, via degli amici, vicolo della paura, piazza della fiducia, vicolo degli sbagli, via della confidenza, viale della vittoria, via della difficoltà) che il bambino ha percorso da solo o insieme ad altri personaggi. È possibile anche completare la mappa sistemando nelle varie vie, e nel modo che si ritiene più adeguato, i fotogrammi ricavati da questo Quaderno. È importante creare infine una legenda per spiegare a quali momenti del film corrisponde ciascuna via. La socializzazione delle varie mappe può costituire un'opportunità di riflessione e confronto sulle "strade" che ciascun alunno normalmente attraversa nel proprio percorso di crescita.

GLI ALTRI PERSONAGGI DEL FILM

L'antagonista (la maga-strega Karaba) assistita dai suoi gregari e sottomessi aiutanti (i feticci robotizzati) fa di tutto per ostacolare il cammino al nostro coraggioso protagonista e per impedirgli, in ogni circostanza, di raggiungere il suo obiettivo, senza però di fatto riuscirvi mai.

Aiutanti e donatori (gli animali, i bambini del villaggio, le donne) sono coloro che forniscono a Kirikù aiuto per superare tutti gli ostacoli e collaborazione per trovare soluzioni atte a sconfiggere l'antagonista e a conseguire la grande vittoria finale.

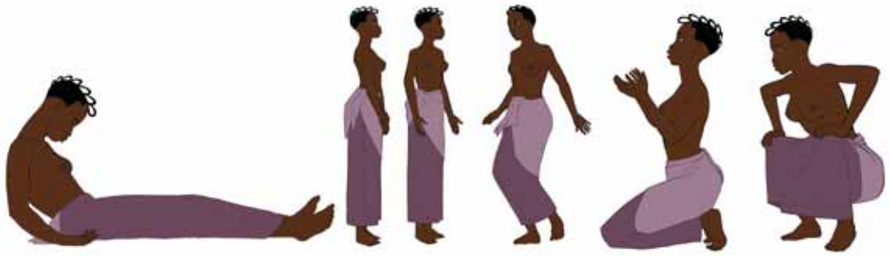


LA MAMMA DI KIRIKÙ

"Mamma tu che dici, fa bene a Karabà farci del male?" "Non penso proprio..." "Allora perché lo fa?" "Forse non ha mai provato a fare del bene e quindi non lo sa." "E perché mi fa sorvegliare giorno e notte?" "Perché tu... tu non ti sottometti, e fai delle domande finché non hai delle risposte vere. Io ne sono fiera. Ma è tardi. Devi andare a dormire..."
La mamma di Kirikù stabilisce, sin dalla nascita, un rapporto particolare con il proprio figlio, basato sulla fiducia totale e sul riconoscimento delle sue capacità; asseconda i suoi desideri di conoscenza e scoperta, il suo bisogno di sapere come premessa del suo agire; lo guida nel percorso di crescita senza mai sostituirsi, ma sostenendolo e accompagnandolo con attenzione e partecipazione; è fonte di insegnamento; dispensa consigli e collabora con il piccolo per il raggiungimento degli obiettivi che Kirikù intende perseguire.

Una madre "speciale"

- Dopo la visione del film far analizzare agli alunni il personaggio della madre attraverso:
  - La creazione di una carta d'identità nella quale evidenziare le caratteristiche, i modi di fare, i comportamenti nei confronti del figlio e degli altri personaggi del film.
  - Il racconto dal suo punto di vista (narrazione in prima persona) di tutte le vicende narrate nel film.
  - La presentazione del figlio dal suo punto di vista.



Punti di vista

- Dopo la visione del film, dividere la classe in cinque gruppi, ciascuno dei quali avrà il compito di raccontare il film dal punto di vista della strega, dei feticci, dei bambini del villaggio, delle donne del villaggio, dell'anziano disfattista e rassegnato, degli animali (la iena, il bufalo, la giraffa).

LE MILLE MANI DELL'AFRICA

ZIO: *"Non c'è più una donna valida. Come faremo?"* VECCHIO: *"Sì, è terribile. Chi pesterà il miglio? Chi laverà la biancheria? Chi cucinerà? Chi coltiverà i campi? Chi andrà a fare la raccolta nella foresta?"* KIRIKÙ: *"Queste cose, le puoi fare anche tu, ma tu non puoi... essere una madre."*
Nell'Africa sub-sahariana, una delle regioni al mondo in cui le donne, indipendentemente dall'età, lavorano di più senza, peraltro, che a tale forza economica (80% della forza utilizzata nella produzione alimentare) corrisponda un potere sociale e politico, condizione femminile e lavoro coincidono. Se in occidente lavoro significa spesso scelta, emancipazione, realizzazione personale e autonomia, nei Paesi africani parlare di lavoro significa parlare della vita stessa delle donne, del loro valore e sopravvivenza. A questo proposito si è parlato di mani invisibili che silenziosamente, da sempre, costruiscono l'Africa, ne strutturano la società, senza retribuzione, prive di diritto alla terra, alla proprietà, al credito, all'eredità.
Per quanto le leggi consuetudinarie e religiose dei diversi Stati possano avere un diverso peso, il ruolo della donna è, ovunque e comunque, insostituibile: sua è la cura della casa e della famiglia, l'educazione dei figli e l'assistenza agli anziani, così come la parte del lavoro di sussistenza che ha luogo entro il territorio domestico (in campagna, ad esempio, gli animali da cortile sono regolarmente alimentati e seguiti dalle donne). Oltre alla quotidiana preparazione dei cibi (che impegna numerose ore al giorno), alla ricerca e raccolta di legna da ardere (impresa spesso gravosa, vista la vastità dei territori deserti o in via di desertificazione) e al trasporto dell'acqua dal pozzo (spesso lontano diversi chilometri dal villaggio), alla coltivazione del campo, alla decorticazione e macinatura del miglio, non è raro che la donna si impegni nella vendita e in altre attività il cui reddito servirà totalmente ai fabbisogni della famiglia (mentre i guadagni dell'uomo spesso non sono messi a disposizione dei bisogni comuni). Le donne si trovano quindi a non poter gestire autonomamente le proprie entrate. Sempre nelle campagne, la tecnica, quando interviene in forma di attrezzi e strumentazioni moderne, è considerata un bene unicamente degli uomini, mentre le donne devono continuare a lavorare con mezzi arcaici e inadeguati. La situazione nelle città è ancor peggiore: la mancanza di formazione spinge in massa verso il lavoro nero e la crisi, la miseria è aggravata dalla competizione con l'uomo.

Per saperne di più:
Lequeret E., *Donne dimenticate del continente nero. Le mille, invisibili, mani dell'Africa*, Articolo apparso su "Le Monde Diplomatique", gennaio 2000

Il lavoro delle donne

- Dopo la visione del film, a riscontro delle parole del "vecchio" soprariportate, far analizzare le fotografie che ritraggono donne di villaggi del Ciad e del Senegal e utilizzarli come spunto per indagare sui lavori delle donne nei villaggi.

I FETICCI: LA SCHIAVITÙ

Asserviti alla perfida Karabà, automi, le cui sembianze si ispirano alle maschere tradizionali africane, i feticci, paiono volerci rimandare alla tragedia della costrizione in schiavitù subita dalle popolazioni africane. La tratta degli schiavi iniziata a metà del XV secolo finisce ufficialmente nella seconda metà del XIX secolo, ma in realtà anche più tardi. Questo commercio occupa un posto centrale nella storia dell'Africa, milioni di persone vengono rapite e trasportate oltre Atlantico in condizioni bestiali. Chi sopravviveva andava a lavorare nelle piantagioni di canna da zucchero e di cotone del Brasile, dei Caraibi e degli Stati Uniti, fondando la ricchezza di quella metà del globo. I mercanti di schiavi (principalmente portoghesi, olandesi, inglesi, francesi, americani, arabi) spopolarono il Continente, condannandolo a una vita vegetativa e apatica. Ma il commercio degli schiavi ebbe anche una ripercussione psicologica, avvelenando i rapporti interpersonali degli africani, fomentando odi, provocando guerre. I più forti sopraffacevano i più deboli per venderli al mercato umano: i re i propri sudditi, i vincitori i prigionieri, i tribunali i condannati. Inoltre quel commercio impresse una condanna più dolorosa e duratura: il complesso d'inferiorità. L'ideologia dei mercanti di schiavi si ispirava al concetto che il nero non fosse un uomo, che l'umanità si dividesse in uomini e semiuomini e che di questi ultimi si potesse fare quello che si voleva, sfruttarne il lavoro e poi eliminarli. Tutta la successiva ideologia del razzismo e del totalitarismo e l'idea base del "diverso" come non uomo si trova negli scritti di questi mercanti.

Nuove forme di schiavitù

- Utilizzando come stimolo immagini appartenenti al repertorio storico e all'attualità, proporre agli studenti di realizzare un manifesto, uno spot, una campagna pubblicitaria per informare dell'esistenza delle varie forme di schiavitù moderna (lavoro minorile, compreso lo sfruttamento e il commercio sessuale, matrimoni forzati, traffico di esseri umani, di organi) e motivare all'azione.

Per aiutarsi:

Immagini di schiavitù attuale:
www.iabolish.com/today/photo.htm
www.antislavery.org/homepage/resources/africagallery/gallery.htm
www.children.assobdm.it

Immagini del repertorio storico:
www.pbs.org/wgbh/aia/part1/index.html (alle sezioni 3b e 4b sono presenti immagini raffiguranti la schiavitù negli Stati Uniti).

LIBRI:

Centro Nuovo Modello di Sviluppo (a cura di), *Sulla pelle dei bambini: il loro sfruttamento e le nostre complicità*, Ed. EMI, Bologna 1998
O'Grady R., *Schiavi o bambini?*, Ed. EGA, Torino 1995
Shabir S., *Lavoratori a dieci anni*, Ed. EGA, Torino 1990

Finito di stampare nel mese di Gennaio 2006
presso PRESS POINT Srl - Milano