

# *Kirikú*, la diferencia entre algo y alguien: Comentario a la dialéctica entre relación y vínculos de poder en los cuentos de *Kirikú*

## Kirikou, *differencing something and someone:* *a commentary on the dialectic between* *relationship and power bonds in the tales* *of Kirikou*

LETICIA CORTINA ARACIL

Universidad Pontificia de Comillas  
l.cortina-aracil@ed-alumni.net

Recibido: 20-02-2014

Aceptado: 13-03-2015

### **Resumen**

En el mundo de la narrativa sucede a menudo que la atribución al ámbito de lo infantil del cuento de hadas o relato maravilloso lleva al público general a dar por supuesto que estas historias un carácter simplón o superficial que sólo es condonado por su finalidad moralizante. Esta ofuscación enmascara la auténtica seriedad de los contenidos de estos relatos. Encontramos que las películas de Michel Ocelot sobre *Kirikú* revelan una exploración de la delicada diferencia entre amar y usar, relacionar y violentar, desde el reconocimiento de la intimidad como el lugar propio del encuentro interpersonal. Esta cuestión se presenta desde la sexualidad en su doble posibilidad como lenguaje de intimidad o como instrumento de violencia, planteándola más allá de lo biológico-genital como una dimensión que últimamente remite a la capacidad de distinguir entre *algo* y *alguien*.

*Palabras clave:* sexualidad, intimidad, amor, violencia, encuentro interpersonal, varón, mujer, cuento.

## Summary

In the world of narrative it often happens that the attribution of the fairy tale or wonderful story to the realm of childhood leads the general public to assume from these stories a simpleton or superficial character that is only condoned by their moralizing purpose. This obfuscation enmasks the true seriousness of these tales' contents. When approached with this in mind, Michel Ocelot's *Kirikou* films disclose an exploration of the delicate difference between love and use, between violence and relationship, all from the acknowledgement of intimacy as the specific space for the interpersonal encounter. This issue is presented by focusing on sexuality in its dual possibility: as a language of intimacy and as an instrument of violence. Sexuality is looked at beyond the biological-genital plane, as a dimension that ultimately refers to the ability to distinguish between *someone* and *something*.

*Keywords:* sexuality, intimacy, love, violence, interpersonal encounter, man, woman, fairy-tales.

### 1. Michel Ocelot como narrador

El cineasta francés Michel Ocelot nació en una familia católica en 1943, Villefranche-sur-Mer, en la Costa Azul. Actualmente reside en París, pero pasó la mayor parte de su infancia en Guinea. Nunca recibió formación específica en animación, sino que estudió artes decorativas en la Escuela Regional de Bellas Artes de Angers, en la Escuela Nacional Superior de Artes Decorativas de París y en el Instituto de las Artes de California en Los Ángeles. Es el escritor, animador y narrador de varios cortometrajes premiados y series de televisión entre 1970 y 1992, y ha presidido la *Association internationale du film d'animation* (ASIFA) entre los años 1994 y 2000. De un lenguaje audiovisual muy característico y gran versatilidad en cuanto a medios, sus películas son casi siempre cuentos poco conocidos o de su invención.

Los inicios de su andadura no fueron sencillos, y Ocelot recibió muchas críticas por los recursos y modos narrativos que empleaba, como en el caso de las siluetas de papel recortado de *Gideon* (1976) y *Les Trois Inventeurs* (1979), percibidas como una técnica excesivamente tosca en un profesional. Pese a ello, fue ganando reconocimiento progresivamente hasta que en 1998 alcanzó una notable fama internacional con su primer largometraje *Kirikú y la Bruja* (*Kirikou et la sorcière*). Su éxito en Europa (salvando algunas dificultades con los mercados anglosajones en razón de los desnudos del film) dio además un importante impulso a la industria de la animación en Francia. Ocelot y su equipo, ahora Studio O, pasaron la siguiente

década inmersos en proyectos como *Kirikú y las bestias salvajes* (*Kirikou et les bêtessauvages*, 2005), que pasó de ser dos libros ilustrados a dos especiales de televisión; *Azur y Asmar* (*Azur et Asmar*, 2006), la primera incursión del Studio O en la animación digital tridimensional; *L'Invité aux noces* (2008); *Dragons et princesses* (2010), o su compilación, *Les Contes de la nuit* (2011), que no ha llegado a España.

No es pertinente en este artículo detallar su filmografía, pero conviene destacar como línea general de su trabajo el ánimo de recuperar el encanto de los métodos de narración visual pre-cinematográficos, como los teatros de sombras, de títeres y marionetas o las xilografías de la literatura de cordel. Tomando sus propias palabras como referencia: “Yo uso a mi manera ideas de todo el mundo. Juego con las bolas que innumerables malabaristas han usado durante siglos. Estas bolas, que han pasado de mano en mano, no son nuevas. Pero hoy soy yo el que hace los malabares”<sup>1</sup>.

Su trabajo nunca ha sido dirigido a niños en exclusiva, sino que recibió esa etiqueta en razón de emplear la animación como medio narrativo y de expresar dicha narración en el lenguaje del cuento de hadas<sup>2</sup>. Como sucede a menudo en el mundo de la narrativa, el uso del lenguaje y estructura del cuento de hadas o cuento maravilloso<sup>3</sup> de las obras de Michel de Ocelot, con su aparente simplicidad y encanto, enmascara para muchos la densidad y seriedad de su contenido. Sin embargo, pocas formas narrativas son más solemnes y expresivas para las cuestiones profundas de la vida humana que el cuento<sup>4</sup>.

El lenguaje del cuento es directo y vital, atento a lo esencial, lo que a menudo presenta dificultad para la mentalidad moderna y postmoderna, que ha perdido flexibilidad para pensar experiencial y preconceptualmente<sup>5</sup>. Más aún, el cuento, como relato maravilloso, es un medio narrativo óptimo para tratar realidades asom-

<sup>1</sup> Bazou, «Princes et princesses: Les contes de fées revisités», *ArteFake.com*, actualizado el 13 de Agosto de 2011, disponible en: <http://www.artefake.com/spip.php?article125>, con acceso Septiembre 2011.

<sup>2</sup> Ocelot, M., «Long biography», *Michel Ocelot*, fecha desconocida, disponible en: <http://www.michelocelot.fr/#bio-longue>, con acceso en Febrero 2015; y GhibliWorld.com, «An extensive personal interview with director Michel Ocelot», *GhibliWorld.com*, fecha desconocida, disponible en [http://www.ghibliworld.com/michel\\_ocelot\\_interview.html](http://www.ghibliworld.com/michel_ocelot_interview.html), con acceso en Julio de 2013.

<sup>3</sup> Sin pretender agotar la cuestión, sobre la estructura del cuento maravilloso referimos al modelo morfológico de Vladimir Propp, en *Morfología del cuento, seguida de las transformaciones de los cuentos maravillosos. El estudio estructural y tipológico del cuento*, Madrid, Fundamentos, 1971, y al comentario de Mircea Eliade a Jan de Vries en «Los mitos y los cuentos de hadas», *Mito y Realidad*, Barcelona, Editorial Kairós, 1999, pp. 185-194.

<sup>4</sup> Sobre esto, ver: Tatar, M., *Los Cuentos de Hadas Clásicos: Anotados*, Barcelona, Crítica, 2004, pp. xi-xx; Tolkien, J. R. R., «Sobre los cuentos de hadas», en *Los Monstruos y Los Críticos*, Barcelona, Minotauro, 1998, pp. 133-195; Lewis, C S., *De Este y Otros Mundos: Ensayos Sobre Literatura Fantástica*, Barcelona, Alba Editorial, 2004, pp. 27-50 y 81-86.

<sup>5</sup> Cfr. Durand, G., *La Imaginación Simbólica*, Buenos Aires, Amorrortu Editores, 1971.

brosas o misteriosas y preguntas vivas que no se pueden cerrar, lo cual determina el lenguaje del autor.

Siempre he sido consciente de la capacidad de los niños para seguir temas serios, para adivinar el significado de elementos desconocidos o para guardar las cosas que son incomprensibles para ellos ahora, a fin de entenderlas en un momento posterior. Si haces una película en la que un niño lo entiende todo, estás haciendo una mala película, y estás haciendo algo malo: no estás ayudando al niño a crecer<sup>6</sup>.

El cuento permite presentar temas importantes, en los que el propio narrador cree, sin la necesidad de condicionarlos a lógicas “realistas” externas o ajenas a los temas de la historia, o de distraer al narrador con las mismas. En él es posible presentar lo bello en su belleza y lo horrible de un modo en que, sin dejar de serlo, no haga daño al espectador<sup>7</sup>.

Michel Ocelot concibe el cuento<sup>8</sup> como distinto a la leyenda, el mito, la fábula, la narración (*récit*) y la novela (*roman ou nouvelle*). El cuento viene encabezado con un “érase una vez” que desplaza de la vida inmediata tanto al narrador como a su auditorio e independiza la acción respecto de la realidad, del cumplimiento de una función prescriptiva-normativa, de la transmisión de un conocimiento antiguo o del reconocimiento o no del espectador de la propuesta de realidad que es presentada por la obra como aquella en la que vive (de forma histórica o contemporánea); aspectos a los que responden los géneros antes listados. El cuento se relata por placer y distracción, posee una ligereza en la que tienen cabida las imposibilidades por el acontecimiento de milagros, prodigios y sinsentidos, y por la participación de seres fabulosos o sobrenaturales. La clave es el que estas fantasías que no requieren ser tomadas en su valor nominal, adornan el relato y permiten al narrador llevar la historia por donde desee. Este *por donde*, en las “buenas historias, es un hallazgo, son mensajes que nos conciernen y nos hablan”<sup>9</sup>.

En consistencia con esto, su manera de contar historias respeta la estructura del cuento hasta el punto de retener elementos mucho más propios de una tradición oral que audiovisual, como las repeticiones, el uso de coros, la presencia de tipos<sup>10</sup> y

<sup>6</sup> Charpentier, O., «Interview with Michel Ocelot», *Seventeenth Annual Cascade Festival of African Films* (2007), disponible en: <https://spot.pcc.edu/~mdembrow/Ocelot%20Interview.htm>, con acceso en Octubre 2011.

<sup>7</sup> GhibliWorld.com, *op. cit.* (nota 2).

<sup>8</sup> *Cf.*: Ocelot, M., «Les Contes de Fee», comunicación personal (correo electrónico), 3 de abril de 2015.

<sup>9</sup> *Ibidem.*

<sup>10</sup> Antti A., *The Types of the Folktale: A Classification and Bibliography*, The Finnish Academy of Science and Letters, Helsinki, 1961.

motivos<sup>11</sup> propios del relato folclórico o la explicitación simultánea de la acción en los diálogos.

Es preciso aquí hacer una distinción dentro de nuestro uso del término “cuento”. Como ya apunta Katharine M. Briggs<sup>12</sup>, es adecuado dividir de forma preliminar los cuentos populares en dos grandes grupos: la narrativa popular y las leyendas. La primera tiene en cuenta las creencias populares en vigor, pero el relato en sí no pretende ser dado por cierto en el sentido de que dé cuenta de hechos acontecidos efectivamente en la historia, sino que se sabe ficticio; las segundas narran algo que se pretende cierto, que se cree que ha sucedido. La traslación de esta distinción al cuento cinematográfico no es baladí, pues pone a diferente nivel producciones como las películas de Kirikú y *Bilal* (2015), y resulta imprescindible a la hora de interpretar *Kirikú y la Bruja* y sus secuelas –que pertenecen al primer grupo– como un cuento “africano” o no, según veremos a continuación.

En el siguiente escrito, con ocasión del décimo quinto aniversario *Kirikú y la Bruja* en 2013, vamos a examinar el universo conceptual establecido por la obra, poniendo especial atención a aquellos aspectos esenciales que suelen dejarse de lado en favor de su gran interés cultural y social. En este sentido, la primera película es la determinante, teniendo sus dos secuelas, *Kirikú y las bestias salvajes* (2005) y *Kirikou et les Hommes et les Femmes* (2012), un carácter anecdótico respecto a la obra original, de la que amplían ciertos aspectos particulares inspirados en los recuerdos de Ocelot de su infancia en África. En los siguientes apartados examinaremos *Kirikú y la Bruja* a modo de comentario –dando por supuesta la visualización del film por parte del lector– y conduciendo la exposición de acuerdo al desarrollo general de la trama. Las otras dos películas serán mencionadas cuando sea pertinente.

## 2. Kirikú, “el que sabe lo que quiere”

Kirikú, un diminuto niño prodigioso, emprende la valiente tarea de librar a su aldea de la terrible Bruja Karabá. Parte de un cuento folclórico, del que Ocelot no da el nombre y recoge temas de la tradición oral de África Occidental, que se puede englobar dentro del grupo de los relatos iniciáticos o ritos de paso de acuerdo con la estructura presentada por Joseph Campbell<sup>13</sup>. Más concretamente, el pueblo representado pertenece al grupo de los senufo, que habitan en los territorios de

<sup>11</sup> Thompson, S., *Motif-index of folk-literature; a classification of narrative elements in folk-tales, ballads, myths, fables, mediaeval romances, exempla, fabliaux, jest-books, and local legends*, Bloomington, Ind., 1932.

<sup>12</sup> Briggs, Katharine M., *Cuentos Populares Británicos*, Madrid, Ediciones Siruela, 1996, pp. 21-24.

<sup>13</sup> Cfr. Campbell, J., *El Héroe de las Mil Caras*, México, Fondo de Cultura Económica, 1959.

Costa de Marfil (aunque esto sólo afecta propiamente a la trama en la tercera aventura de *Kirikou et les hommes et les femmes*).

Si bien este relato encaja en la categoría europea de cuento maravilloso, ésta sería una denominación incorrecta en términos africanos, según los que gran cantidad de estos cuentos forman parte de los relatos legendarios<sup>14</sup>. La historia reproduce de forma casi idéntica parte el comienzo del cuento que la inspira. Pese a ello, y aunque guarda gran parecido con otros populares como el maliense *Kotendimina, rienne me fait mal*<sup>15</sup>, Ocelot construye una narración propia<sup>16</sup>. Por tanto, si bien muchos de los motivos y temas del argumento —el del niño que le habla a su madre desde el vientre, el deseo femenino de joyas y adornos, o los objetos de poder parlantes— son típicos del folclore del África Occidental (los senufo, los tagwa-senufo, los yoruba, los igbo, urhobo, etc.), también es cierto que lo separa por completo del tradicional, o incluso lo contradice, en su tratamiento de la interacción hombre-mujer, en la subordinación del individuo a la comunidad, o en el ideal de no cuestionamiento de la tradición por parte del protagonista de la historia<sup>17</sup>; de ahí que esta historia no deba ser interpretada como un relato folclórico.

En cualquier caso, la comprensión del argumento no está endeudada con una comprensión de la herencia cultural reflejada, por lo que es posible una reflexión sobre la historia que atienda exclusivamente a su contenido.

Kirikú es un niño extraordinario desde el primer minuto de la película. Nace sólo, y nace pequeño pero de alguna manera crecido. Habla y se mueve como un adulto, por lo que, de acuerdo a lo que le señala su madre en su primera interacción, es responsable de sí mismo. Más que nacer, Kirikú “se nace”, se da a sí mismo el nombre y se lava; y es esta autonomía —que no es independencia, sino la capacidad de acometer tareas responsablemente y de hacerse cargo de las cosas— la que le va a marcar toda la historia: Kirikú se presenta ante la Bruja como “Kirikú, el que sabe lo que quiere”. El uso de nombres no es casual, pues a lo largo de todo el film tan solo Kirikú y Karabá reciben un nombre propio, mientras que el resto de personajes se denominan a partir de su relación con los protagonistas. Este nombre-título también da razón de su insaciable y machacona curiosidad: nunca se conforma con una respuesta que se limite a dar razón de lo aparente sin dar auténtica cuenta de lo preguntado, él es capaz de percibir la diferencia entre ambas.

<sup>14</sup> En este sentido, William Bascom, comparte la distinción ya mencionada de Briggs aplicada al estudio folclórico específicamente africano. *Cfr.* «The Forms of Folklore: Prose Narratives», *Journal of American Folklore* 78nº 307 (1965), pp. 3-20, y «Folklore Research in Africa», *Journal of American Folklore* 77 nº 303 (1964), pp. 12-31.

<sup>15</sup> Kouyate, A., y Bouillet, C. *Kotendimina: rien ne me fait mal et autres contes Mandingues*, París, Alpha Kouyate, 1988.

<sup>16</sup> GhibliWorld.com, *op. cit.* (nota 2).

<sup>17</sup> *Cfr.* Lee, S. «The Image of the Woman in the African Folktale from the Sub-Saharan Francophone Area», *Yale French Studies* 53 (1976), pp. 19-28.

### 3. La Bruja Karabá

Inmediatamente a su nacimiento, Kirikú descubre la situación en que se encuentra su pueblo: los hombres no están, se han marchado a luchar con la Bruja Karabá y ella se los ha *comido*. Sabemos más adelante que no se los ha comido en sentido literal, sino que este *devorar* es una transformación “en objetos, objetos obedientes”, en fetiches destinados a servir, a ser usados para la satisfacción de sus deseos. Esto es un rasgo de realidad tangencial a toda la historia: en sentido estricto a las personas no se las domina, el dominio es algo que se ejerce sobre los objetos<sup>18</sup>. De acuerdo con esto, la magia de la Bruja consiste en la facultad de reducir a *alguien* en *algo*<sup>19</sup> y así adquirir poder en su dominio.

Este afán de poder queda manifiesto en la primera aparición de la Bruja, cuando tan ansiosamente trata de hacerse con el sombrero que cree mágico. Pero el afán de poder *per se* no es la característica principal de la Bruja. A renglón seguido del incidente del sombrero, la historia muestra que la Bruja también desea las joyas de las otras mujeres. Esto dibuja con más claridad las coordenadas en que se mueve, pues la Bruja no ambiciona meras riquezas, sino ornamentos de belleza, de los que va llamativamente cubierta estableciendo una distinción visual clara entre ella y todos los demás: no quiere que ninguna otra mujer las tenga. Ese es precisamente su poder: una apariencia –que, como veremos luego, no es belleza porque es contraria a la vida– capaz de tornar a los hombres en algo que puede usar, en objetos. Esto, por un lado, arrebató los hombres a sus seres queridos, pues los convierte en algo incapaz de amar ni ser amado; y, por otro, desposee a las mujeres de su feminidad vivida –de una feminidad vivenciada, vitalmente habitada, que no es una variable accidental sino el tejido mismo de su vivir–, extrañándolas de sí mismas. Hace a las mujeres volverse sobre sí concibiendo su feminidad, no como realidad de vida, de *su* vida, sino como instrumento de objetuación que puede *ejercerse* más que *vivirse*, como una herramienta para sometimiento de los demás y cuyo signo de prestigio lo constituyen las joyas. Más aún, al realizar este extrañamiento, las mujeres se descubren comparativamente débiles e inferiores a la Bruja, cuya capacidad para operar esta reducción objetuante es muy superior, como evidencia su abundante provisión de fetiches.

Si bien el pueblo le atribuye a la Bruja todo tipo de poderes, no hay equívoco posible cuando Kirikú le manifiesta a su madre el deseo de ver a la Bruja y ella le responde “ya eres como todos los hombres, quieres ir a ver a la Bruja Karabá”; puesto que, como se nos dice más adelante, la Bruja nunca sale de su casa, por lo

<sup>18</sup> Cfr. López, Quintás A., *Inteligencia Creativa: El Descubrimiento Personal de los Valores*, Madrid, Biblioteca de Autores Cristianos, 1999, pp. 35-51.

<sup>19</sup> Esta distinción la basamos en: Spaemann, R., *Personas: Acerca de la distinción entre “algo” y “alguien”*, Pamplona, Ediciones Universidad de Navarra, 2000.

que son los hombres los que deciden ir a ella. El poder de la Bruja subyuga a lo masculino y arrebató lo femenino, de manera que ninguna de las partes puede vivir junto a la otra, se vuelven enemigas la una de la plenitud de la otra: ninguna puede amarse, porque el amor es una entrega de vida y no un ejercicio de poder y supremacía. La diferencia que originalmente es condición de posibilidad de un encuentro se torna aquí en división y contradicción, la identidad de las partes en cuanto a referidas la una a la otra<sup>20</sup> se torna en absurda, pues la afirmación de una implica una negación de la otra, y así su dimensión interpersonal queda truncada. Esto se muestra con particular intensidad en la madre de Kirikú, que es una permanente imagen de amor y de vida, expresados en su claridad de corazón, pero cuya figura está completamente transida de soledad, privada de intimidad vital con todos quienes la rodean.

En esa línea, es muy interesante el que la forma que tiene la Bruja de castigar a la mujer que retiene sus joyas sea un fuego que no se puede apagar porque no tienen agua, pues en la historia se da una clara transposición entre el agua y el amor que expresa la madre de Kirikú cuando a renglón seguido dice: “podemos vivir sin oro, pero no sin agua. No podemos vivir sin aquellos a los que amamos”. El fuego resulta una imagen poderosa de un dolor que consume y que no se puede apagar por la falta del amor, y al que la Bruja priva de todas sus máscaras para que se haga presente en máxima crudeza.

Por esto mismo es significativo que la escena del rapto de los niños suceda en un río. La Bruja “odia a los niños” y el riesgo real no es tanto que se los coma como que se los lleve, que –como un coco u hombre del saco– los haga desaparecer<sup>21</sup>. De hecho, cuando Kirikú se presenta ante ella la primera vez, ésta dice: “te mereces que te coma ahora mismo, pero eres demasiado pequeño para interesarme”. Esto apunta a que la Bruja no tiene poder sobre los niños pues no pueden ser convertidos en un objeto, y es coherente con que el único tío de Kirikú que sobrevive sea el más joven, lo que complementa el que el otro único hombre de la aldea sea un anciano, cuyas edades son umbrales sexuales. Implícitamente se nos ha dicho que a los niños no les interesa ir a ver a la Bruja, y es por eso que el rapto tiene que hacerlo indirectamente, a través de juguetes.

El niño es una poderosa imagen de la vida que crece y se ensancha más allá de lo individual. La privación del niño, de la fecundidad y de la alegría de las que el niño es carne, es la consecuencia lógica del poder de la Bruja, que impide ese amor

---

<sup>20</sup> Una problematización de las nociones de “mujer” y “hombre” a nivel de identidad social y autorrealización no forma parte del tema de esta obra, que se ocupa de estos términos como formas de alteridad y términos de una heterorrelación.

<sup>21</sup> Uno de los cinco miedos básicos del hombre según Karl Albrecht en «The (Only) 5 Fears We All Share», *Psychology Today* (2012), disponible en: <https://www.psychologytoday.com/blog/brainsnacks/201203/the-only-5-fears-we-all-share>, con acceso en Abril de 2012.

tan profundamente imbricado con la vida que sin él no se puede vivir. Se insiste en esto cuando, más adelante, se dice que la presencia de la Bruja impide que crezcan cosas nutritivas, como las plantas para la sopa. El tipo de poder que la Bruja ejerce impide cualquier tipo de fecundidad y crecimiento, por eso “no quiere a los niños”, en palabras del Sabio de la Montaña, los rechaza, y trata de raptarlos a través de los dos escenarios que son claros arquetipos expresivos de la fecundidad propia de los vínculos de amor: el río y el jardín. Y esto lo hace desde el peligroso y desordenado ‘Mundo de los Juegos’: haciéndoles creer que son juguetes cosas con las que no se debe jugar.

#### 4. El poder y su ausencia

Pero Kirikú no es un niño como los otros. Aunque tiene una interacción creativa y juguetona con el entorno, para él en ningún momento de la historia existe el Mundo de los Juegos que es propio de los niños. No se ha quedado en el río con los otros niños para jugar (aunque le gustaría), sino para vigilarlos, como haría un adulto; pero tampoco es un adulto más, es demasiado pequeño. Está pequeñez, percibida por todos como una carencia, es de lo más expresiva: es una imagen de su falta de poder.

Si la Bruja es poderosa (inmensa a su lado), él es todo lo contrario: la Bruja domina los objetos que la rodean, está cubierta de joyas que celebran su dominio, es determinante para el pueblo, llamativa y memorable, se la tiene siempre en cuenta; Kirikú no posee nada, es chiquitito y va desnudo, no se le tiene en cuenta, como plasma la escena en que dos mujeres comentan: “Es realmente diminuto”, “Sí. Nunca me habría fijado en él”; y cuando otra mujer increpa a la madre: “¡Estás ciega! Kirikú es demasiado pequeño para salvar a nadie”. Esta ausencia de poder que manifiesta su pequeñez es la completa resistencia a realizar una reducción objetiva tanto de sí mismo como de la realidad que le rodea, y es justo por ello que la Bruja no tiene poder sobre él. La Bruja domina a los hombres que se le presentan porque, al mirarla a ella como a una cosa, se vuelven ellos mismos cosa, y ella tiene el poder de invocar deliberadamente esa forma de mirar; domina al pueblo que la sufre y teme a través de la aceptación de éste de esa reducción y, a su vez, mira al mundo como *cosa*.

Kirikú nunca es un *algo*, “niño”, “hombre”, “guerrero”, “sobrino”, etc., su forma de ser siempre termina desencajándole de cualquier etiqueta omnicomprendensiva, y mira a su alrededor en permanente búsqueda, suponiendo que hay un sentido y razón que encontrar. Es esta mirada inquisitiva la que le permite ser tan creativo en sus acciones: las *cosas* nunca son “tal cual”, de una sola manera.

Él mismo, ante el monstruo del manantial, declara “¡soy demasiado pequeño!”, pero es por su pequeñez por lo que Kirikú es el único que está en la posición de

hacer algo para poner fin a la sequía que sufre de su pueblo. De ahí que cuando, más adelante, acurrucado en el regazo de su abuelo, pida objetos que le hagan poderoso, éste rápidamente le disuade: “¡No! Tu fuerza reside en la ausencia de amuletos. La Bruja conoce el mundo de los amuletos y le es más fácil engañar a los hombres que se creen protegidos y no desconfían”. Su pequeñez le impide acomodarse a las cosas y le permite acceder a donde otros no alcanzan, a los espacios internos y los “más allá de”; es el mismo Kirikú quien se nombra “el que conoce los secretos”.

## 5. El hogar

Ser pequeño le hace diferente de todo lo que le rodea, ¡hasta los niños son más grandes! “¡Es pequeñísimo!” es la primera observación que se hace sobre él cuando es presentado a su gente, a lo que él lúcidamente responde: “Sí, ¡pero soy más alto que tú!”. Esta gran diferencia entre él y su pueblo podría resultar en que no se sintiera parte de ellos, sin embargo, es precisamente por ella que más aún los entiende como *su* gente. Es por ellos que emprende tareas que pueden costarle la vida –como la de devolver el agua a la aldea– y, en la medida en que las va cumpliendo, les pertenece aún más. Esto queda muy bellamente plasmado en su impaciencia por volver al poblado tras haber cumplido con la gran gesta de librar a su pueblo de la Bruja. Precisamente es al devolver el agua a la aldea –manteniendo presente la identificación del agua con la vida llena de amor– cuando Kirikú, tras casi morir ahogado, renace en brazos su madre, rodeado de un pueblo que le llora y festeja, lo que marca un punto de inflexión en su relación con la aldea, y que se explora en *Kirikú y las bestias salvajes*: la humanidad, la cualidad de *hogar*, de estas personas que en la primera película actúan principalmente como una hosca masa indiferenciada y, a menudo, peligrosa.

Pero esta pequeñez es la doble cara de otra cuestión, porque la autonomía de Kirikú, este ser dueño de sí mismo que le permite “hacerse cargo”, le acarrea una soledad a la que últimamente no puede dar réplica su pueblo, sino alguien con un grado igual de autonomía y responsabilidad: Karabá. Por tanto, al igual que les pasa a los demás al estar privados de aquellos a quienes aman, el poblado no revela toda su cualidad de hogar sin ella allí.

## 6. ¿Por qué es mala la Bruja Karabá?

Pese a no ser consecuencia de las maquinaciones de la Bruja, el monstruo del manantial nos anticipa su conflicto. Éste no es un monstruo por naturaleza, sino como resultado de una sed abrasadora cuya incapacidad de saciar lo lleva a acapa-

rar el agua y lo vuelve, en palabras de nuestro protagonista, “asqueroso”. Por eso, a partir de este episodio, Kirikú busca responder a la pregunta capital de la historia: ¿por qué es mala la Bruja Karabá? Esta pregunta supone otras dos que surgen en una interesantísima conversación de Kirikú con su madre: ¿por qué hay mal? y ¿es la Bruja más mala o sólo tiene más poder?

El mal tiene un ingrediente inexplicable que hay que conocer y tener en cuenta, pero renunciar a la pregunta pondría a Kirikú en la misma situación de impotencia en la que se encuentra el resto de su gente. Consciente de ello, su madre le remite al Sabio de la Montaña, su abuelo, que “explica las cosas como son”, al contrario que la Bruja, cuyo poder requiere “que creamos tonterías”, es decir, las cosas como no son. Este hombre sabio vive, muy simbólicamente emplazado: en un sitio que no se ve, que está *más allá* de donde la Bruja permite pasar.

Ayudado por su madre y armado con el puñal legado de su padre, como una doble bendición u objeto mágico donado<sup>22</sup>, Kirikú emprende el camino. El fetiche espía de la Bruja, que incluso de noche puede ver hasta una hormiga al otro lado de la llanura, sólo ve la superficie de las cosas, lo aparente; para escapar a su vigilancia es preciso que Kirikú se mueva por espacios interiores y profundos como al que aspira a acceder, detrás de lo aparente. El mismo Sabio de la Montaña vive en un “dentro” cuya puerta no es un mecanismo sino un estado del corazón; un “ser digno” o “tener lo que hay que tener”, que resulta ser un vínculo de amor familiar concretado en el puñal doblemente donado.

En este camino Kirikú exclama “¡si fuese grande!” en el muy humano gesto de querer ser más de lo que se es ante un auténtico desafío. Y es que, pese a su excepcionalidad en tantos aspectos, la historia nos recuerda constantemente que Kirikú no es invulnerable y que sus fuerzas no son ilimitadas: se cansa, duerme, se asquea, se asusta... Él es consciente de su vulnerabilidad, pero eso no le detiene, gente “más grande” que él ha emprendido su camino sin lograrlo, tal vez la clave no sea ser grande. Precisamente por su pequeñezes como Kirikú encuentra apoyo en las cosas pequeñas, como los recovecos o los animales, y que es capaz de viajar por el Mundo de la Muerte y volver con un conocimiento secreto<sup>23</sup>.

Cuando Kirikú se encuentra con el Sabio descubrimos que éste sabe pocas cosas, que su sabiduría no es una cuestión de cantidad, sino una capacidad de ir a lo esencial y profundo.

<sup>22</sup> Propp 1971, *op. cit.* (nota 3), pp. 81-84.

<sup>23</sup> Este tránsito es sugerido por los huesos que encuentra en su laberíntico descenso por la oscura madriguera. Se aprecia también en el hecho de que, a su regreso, las gentes del poblado no lo reconocan, pues es un motivo frecuente en los relatos heroicos que el que ha ido al mundo de los muertos y vuelve, cambia y no se le reconoce; por eso Kirikú tiene que apelar a un vínculo conectado pero más profundo que la muerte para ser reconocido: al amor de su madre. Sobre el motivo del tránsito laberíntico y el viaje al Mundo de la Muerte ver: Kerényi, K., *En El Laberinto*, Madrid, Ediciones Siruela, 2006, pp. 51-112.

El Sabio nos descubre que la Bruja no es responsable del monstruo del manantial, que quedó ahí atrapado por su avidez. Así mismo, nos dice que la Bruja no se come a los hombres. ¿Entonces no es mala? No, la Bruja *es* mala, pero no lo es por provocar grandes catástrofes u otras cosas llamativas como las que se le atribuyen, sino que lo es por una cuestión muy sencilla y que no tiene que ver con su fuerza y poderes: “no quiere a los niños, menosprecia a las mujeres, odia a los hombres. Quiere hacerles todo el daño posible”.

Pero hay una cosa que el Sabio deja clarísima. La Bruja, por mala que sea, no es un *algo*, es *alguien*: le gustan los *ñames* bien picantes “como a ti y a mí”. El Sabio es el primer personaje de la historia que reconoce la humanidad de la Bruja Karabá y, por ello, su complejidad. El descubrimiento de esa complejidad es lo que nos da acceso a la comprensión de que su maldad tiene un origen, un motivo y una lógica que no la condonan pero sobre las que se puede actuar: sufre mucho, sin descanso. “Porque lleva clavada en la columna vertebral un espina envenenada” que no puede quitarse sin ayuda... Pero ella está sola. Karabá se ha vuelto a sí misma un algo –la Bruja–, para poder dominarse, para hacerse dueña de sí y, al contrario que Kirikú, cuya autonomía es una forma de responsabilidad que le vincula a las realidades que le rodean, no pertenecer a nadie, no necesitar de nadie. Este dominio de sí es la negación de su vulnerabilidad, de ahí que, pese al dolor que la espina le supone, arrancarla implique un sufrimiento aún mayor, porque significa tener que mirar de frente a su propia fragilidad... volver a necesitar o a admitir necesitar. Por eso la espina le da sus poderes de Bruja: poder y relación son contradictorios entre sí, y la vulnerabilidad, condición de toda relación, condición de amor, es contraria al dominio.

Es revelador que, inmediatamente a este descubrimiento, Kirikú, posiblemente en el momento de mayor ternura infantil del film, nos muestra toda su fragilidad buscando consuelo en el regazo su abuelo, quien le conforta con las palabras “yo estoy contigo”. La Bruja, sin embargo, no pide consuelo. Nadie debe saber que lo necesita, le avergonzaría, y la vergüenza no cabe en quien es amo de sí mismo. No está dispuesta a mostrar su espalda, la parte de sí donde ella no alcanza. Esta negativa a ofrecer el espacio de uno donde uno abandona dominio y control y no puede *hacerse* sino que tiene que *dejarse hacer* expresa esta negación de su vulnerabilidad tanto como lo hace el refugio en la superficie, en una pura frontalidad sin un “detrás” (aunque lo que quede detrás sea el lugar en donde vive). Una negación que no puede ser, últimamente, otra cosa que miedo.

La espina que la llena de dolor fue puesta ahí. Tocar ese lugar de la vida donde uno no puede sino *dejarse hacer* –la intimidad–, que es lo más esencial de uno mismo, tiene forma de agresión cuando se hace tomando a *alguien* como a un *algo*: cuando la intimidad se cosifica se le hace, siempre, violencia a la persona. Los hombres que hirieron a Karabá la hicieron *objeto* de su poder, miraron su intimidad

como algo que se podía *usar*, y provocaron que Karabá se extrañara de ese aspecto esencial de sí misma que es donde se vive la vida propiamente humana; hicieron que lo temiera de una forma atroz, que lo confundiera con debilidad o tontería. Estos hombres le dieron su poder de Bruja, de volverse *cosa* para sí y para otros, de rodearse de cosas, disponer de ellas y dominarlas.

Todo esto, que tiene una interpretación sexual inequívoca, no se restringe a un mero conflicto de lectura freudiana, sino que es más amplio. La apariencia subyugante de la Bruja, su apariencia vuelta cosa en vez de rostro heteronómico<sup>24</sup>, tiene el poder de convertir a los hombres que la miran en cosas; los hombres vueltos cosas son ajenos al amor. Los hombres que miran lo femenino no como a una realidad de intimidad sino como un objeto de uso, no pueden ser verdaderos hombres, por lo que se vuelven fetiches destinados a una existencia medida por la utilidad. Por su parte, las mujeres, enfrentadas a su propia feminidad vuelta cosa en la forma de la Bruja, la conciben como si se tratase de un objeto con posibilidades de uso en vez de como su realidad vital y que, además, empleada en grado óptimo, excluye la fragilidad; las mujeres vueltas cosas no pueden amar, sino dominar o ser dominadas. Y, desterrada la intimidad como el lugar propio del encuentro entre personas, lo que serían vínculos de relación se vuelven vínculos de poder basados en la subyugación y el dominio, en ganancia y pérdida, y el amor se vuelve imposible y nada puede crecer.

La perspectiva de la Bruja sólo reconoce la parte de sí que puede usar, que le proporciona poder, no el aspecto de su feminidad vinculado a la vida, que es vulnerable y del que uno no puede hacerse dueño porque no se puede poseer, que no se puede llamar “mío” sino “yo”. No lo necesita. Sus fetiches no necesitan su vulnerabilidad para amarla, sólo sus órdenes para obedecerla. La vulnerabilidad es la apertura en nosotros donde otro puede hacer su hogar, pero también es el espacio donde el dolor puede quebrarnos, aunque no nos mate. Karabá conoce el dolor violento y devastador de ser herida ahí, dolor que es reproducido de un modo más sordo y estructural en la violencia latente de las mujeres de la aldea. La espina no es una cicatriz ni un recuerdo, es algo que altera físicamente la vida del cuerpo, un objeto extraño que lo desgarrar porque lo mutila, que mantiene la herida abierta y el dolor en presente activo, como expresión física y concreta de que, en el corazón, algo está torcido.

---

<sup>24</sup> En el sentido usado por E. Lévinas en *Totalidad e infinito. Ensayo sobre la exterioridad*, Salamanca, Sígueme, 1999, pp. 201-261.

## 7. Kirikú y Karabá

Dejando un momento de lado el drama de Karabá, hay que decir que, dado que tanto la Bruja como Kirikú son seres extraordinarios y enemigos, la historia los vincula permanentemente por contraposición. La autonomía de la Bruja procede del miedo y el dolor, y su finalidad es no necesitar; la de Kirikú viene del amor y la entrega y su finalidad es necesitar y ser necesitado. Karabá, la Bruja y Kirikú se resisten ferozmente a cualquier tipo de vínculo que suponga un reducción objetivante de su dignidad: la Bruja reduce para no ser reducida, se domina a sí misma como a un objeto para no estar bajo el dominio de algún otro; Karabá se niega a casarse con nadie, lo que entiende como una vinculación esclavizadora, expresándolo en términos que dejan muy clara la fisionomía de la Bruja: “Bruja o no hay algo que no cambia: no pienso ser la criada de nadie”; y Kirikú vive ajeno a esa objetivación reductora, a un mundo de cosas regido por vínculos de poder, tiene, en palabras de su abuelo, “verdadera inocencia” y “una inteligencia siempre despierta, ¡y libre!”.

Por eso es precisamente Kirikú quien tiene la auténtica posibilidad de ayudar a Karabá. La vulnerabilidad que ella tiene que reencontrar sólo puede emerger si lo hace en clave de relación, si sale al encuentro de alguien capaz de recibirla, de tomar responsabilidad de dicho encuentro sin ejercer poder; lo que ya hemos visto es el rasgo característico de Kirikú. Sólo entonces ella será capaz de dejarse ir a sí misma, de dejar de tratarse a sí misma como a un objeto, de ser libre (parafraseando sus propias palabras cuando desaparece la Bruja). Para lograr esto, Kirikú necesita despojarla de objetos serviles, de fetiches, llevarla a un lugar donde ella pueda ser un *tú* (de hecho, las palabras de la Karabá al ser liberada son “vuelvo a ser *yo*”). Por eso le roba las joyas, la aleja de sus fetiches y la lleva a un lugar profundo, a un jardín. Se establece un paralelismo entre ella y el jardín y, al ser liberada, ambos se llenan de belleza: de vida.

Únicamente entonces, cuando la Bruja ha dado paso a Karabá, alguien pletórico de intimidad y profundidad, sujeto de encuentro y de amor, aparece en el pequeño Kirikú la erótica: “¡Cásate conmigo!”. Hasta ese momento Kirikú no había mostrado interés alguno de ese tipo por ella (pese al guiño final de la segunda película), a la Bruja no se la podía amar. Por supuesto Karabá se niega, y su enfado muestra la gravedad que tiene eso para ella: ha tenido que acontecer en ella un cambio para convertirse en sujeto de amor, se ha convertido en una mujer fuerte –que no poderosa– y vulnerable, que no tiene “que soportar tonterías” (y recordemos que “tonterías” es lo que la Bruja necesita que la gente crea); pero en Kirikú no se ha dado un movimiento que responda al de ella... “Un niño pequeño no se casa con una mujer grande”. Para que esto suceda él tiene que convertirse en un hombre fuerte, pero cuya fuerza sea la negación de poder. Si una de las partes tiene que estar reducida,

dominada, no hay encuentro real, y Kirikú tiene que realizar en sí una conversión que refute la tesis sobre las relaciones humanas que plantea la Bruja y, así, poder dar réplica a Karabá. Esto es lo que acontece con el beso que ella le da.

Kirikú crece y madura por y para ella. La madurez de su cuerpo sólo tiene sentido como vehículo de intimidad con Karabá y por ello no acontece en ningún otro momento. Su crecimiento no es un mero proceso-cosa o la aparición de una nueva posibilidad de dominio, es un lugar de encuentro y comunicación que se da sólo como respuesta a la vulnerabilidad del amor y, por ello, la herida de Karabá sana finalmente. El poder de la Bruja era invocar la mirada que convierte a los hombres en cosas, por contra, Karabá tiene la facultad de llamar a Kirikú a una situación de igualdad donde la intimidad y la vulnerabilidad están llenas de sentido, de vida. Resulta muy gráfico cómo ella se tiene que arrodillar para besarle, pero luego ha de erguirse en toda su estatura para poder abrazarle.

Este vínculo es exclusivo, íntimo, y toca espacios fragilísimos; es por esto que ella le viste antes de volver a la aldea. Le dice, “ahora que eres un hombre no puedes volver así al poblado. Voy a adornar tu cuerpo”. *Adornar*, no tapar o esconder. La película ha dejado más que claro que la desnudez no supone problema alguno, más aún, Ocelot tiene la declarada intención de contribuir a la adecuada apreciación de la belleza del cuerpo. Vestirlo no se presenta aquí como un acto de privación o protección, sino como el honrar con un signo externo una nueva dimensión del cuerpo que le es ajena al niño (que sí puede ir desnudo), de mostrar que esta madurez no es un atributo superficial o vehículo de poder, sino de hacer visualmente obvio al cubrirlo que tiene una dimensión que escapa a la vista y que es, además, frágil. De este modo se hace posible que el cuerpo sea vehículo de intimidad, de una relación de mutua pertenencia. La cualidad de este vínculo es un amor como el agua que ha descrito la madre, sin el que no se puede vivir, cualidad en la que insiste directamente Kirikú ante su gente cuando tratan de rechazar a Karabá: “no puedo vivir sin ella”.

## 8. La reparación

Pero esto no basta. La maldad de la Bruja Karabá no es excusada en ningún momento, y el que Karabá deje de ser Bruja no repara sus malos actos ni las consecuencias de éstos se esfuman con sus poderes. Esta sólo es redimible a través del perdón de aquellos a los que ha dañado: tiene que ser aceptada en el pueblo. Sin embargo, las mujeres, extrañadas de sí mismas y llenas de un dolor similar al de la Bruja, que no se puede apagar por la ausencia del amor que da la vida, ¡tratan de matarla! Vuelven hacia Karabá, que ahora es una mujer llena de ese amor vitalizante pero privada de poder, la violencia en la que viven con respecto de sí mismas.

Será preciso el regreso de lo masculino auténtico, amoroso, no objetivado ni objetuante, para restaurar la profundísima herida de las gentes del poblado.

Este retorno viene señalado por una canción en la que los hombres proclaman la recuperación de su hombría, de su humanidad específica, en su condición de estar vinculados amorosamente: “somos hombres, somos hermanos, somos los hijos, somos los padres, y los maridos, y los sobrinos, y los amigos, somos amantes para los nuestros a los que amamos”. Y la historia termina con un abrazo general que celebra la restauración de todas las relaciones y la condición de hogar, de lugar de vida, de ese pueblo.

## 9. Distancia y color

Formalmente hablando, Ocelot presenta la historia como un discurso *in crescendo*, a lo largo del cual Kirikú supera “pruebas”, sube escalones, con los que adquiere los conocimientos que le permitirán enfrentarse a los obstáculos subsiguientes. Es de precisar que, pese a ello, Kirikú no evoluciona como personaje en tanto que no cambia ni en carácter ni en motivaciones: parte de un perfil extraordinario dentro de la realidad que se presenta al espectador, que se va ampliando hasta poder englobar –en su propia línea de acción, coherente y cronológica– todas las respuestas a los dilemas de su mundo. De ahí que sea relevante el cómo cada vez que Kirikú supera una prueba o cumple una tarea vuelve a su punto de partida: su madre. Es esto lo que dota progresivamente al personaje de la profundidad que supone el entrelazamiento de los distintos conflictos que su pueblo sufre, y por ello que se erige como un personaje “salvador”, pues contiene en sí mismo a su gente.

Ocelot se encarga de evidenciar esto en el discurso subyacente a través de una narrativa cuidada hasta en el más mínimo detalle en formas, movimientos, color, etc.

Lo primero y más evidente es cómo Ocelot conforma el relato a base de secuencias en escenarios fijos, estructuradas en planos que individualmente podrían constituir obras de arte independientes. Con esto, el director realiza un homenaje muy íntimo a la tradición pictórica africana, centrada en escenas costumbristas, de líneas sencillas, tendentes a estáticas y siluetas muy definidas. El tratamiento gráfico de África supuso para Ocelot un problema pues, si bien, la tradición cuenta con un gran desarrollo de las artes decorativas, esta es mucho menor en lo que respecta a artes gráficas figurativas. Por ello buscó inspiración en el arte de Henri Rousseau, especialmente en lo paisajístico<sup>25</sup>, –con quien comparte el gusto por la aparente sencillez.

---

<sup>25</sup> También podemos observar una clara alusión a los retratos de Rousseau en los primeros planos de la Bruja. Rousseau presentaba planos muy cortos, de expresión intensa a pesar de las líneas sencillas,

llez de trazos unida al preciosismo que define la ambientación onírica de los espacios vegetales—, para los fetiches en el llamado *Negro Art*, y para los personajes, de acuerdo a evitar tanto lo caricaturesco como lo convencionalmente estético, en el estilo egipcio<sup>26</sup>. Este diseño de producción es un detalle de suma importancia en la película ya que, como vemos más adelante, la ambientación narrativa no se limita a una mera cuestión de percepción, sino que es el elemento definitorio del *statu quo* al que se enfrenta Kirikú en cada momento. Este mismo diseño también ofrece una distinción entre lo que podríamos llamar figuras naturales y las no naturales o mágicas: mientras que todo aquello que resulta adecuado a la naturaleza está trazado con líneas sencillas, pero suaves y redondeadas, como por ejemplo las mujeres, el propio Kirikú o el follaje del bosque; lo que es antinatural, lo que ha sido transformado por el mal se presenta con siluetas mucho más angulosas y figuras aparentemente formadas por lo que podrían ser diversas piezas y que resultan más difíciles de ver y recordar con claridad para el espectador.

Antes de pasar a detallar la importancia de los escenarios y, en especial, de su cromatismo, es de precisar que Ocelot acentúa la línea creciente en la vida, las tareas, de Kirikú y su condición de representación global de su pueblo con la acción “de la cámara”.

Se presenta un relato narrado en un único eje de acción delimitado por dos lugares concretos. El inicio: su hogar, su madre, situado a la izquierda del mencionado eje; y el fin de su andadura: la casa de la bruja Karabá, a la derecha del mismo. El movimiento de Kirikú es constantemente de izquierda a derecha cuando procede de acuerdo a la resolución de un conflicto, mientras que una vez superada dicha prueba retorna a su madre, de derecha a izquierda, para finalizar el ciclo; hasta la consumación de su gesta, tras la que permanece con Karabá. Además, al igual que el relato en sí va *in crescendo*, con acciones cada vez más complejas y significativas para el objetivo del niño, Kirikú se aleja un poco más de sus inicios para poder superar cada prueba: primero, el niño nace y se vuelve a su madre; a continuación se baña, un poco más lejos de su madre, y vuelve con ella; etc.

Podríamos excluir de esta norma dos secuencias que, sin embargo, por ser distintas no hacen sino recalcar más aún el sistema narrativo de la película. La primera es el primer viaje a la casa de Karabá, transportado por su tío, en el que Kirikú ya se presenta —gracias a su ingenio— como algo diferente: un sombrero mágico. La segunda es la visita que hace a su abuelo en busca de conocimiento con el que vencer a la Bruja, en la que la dirección se desdibuja. En ambos casos el valor del viaje no es tanto la superación de un obstáculo como de obtención de un conocimiento

---

que apelaba directamente al espectador individual como si del destinatario único de un mensaje se tratara. Ocelot emplea una planificación visual similar, por ejemplo, en los momentos de ira de la Bruja.  
<sup>26</sup> Cfr. Ocelot, M., «Director notes», *Kirikou and the Sorceress*, fecha desconocida, disponible en <http://www.kirikou.net/teachers.html>, con acceso en Marzo de 2015.

trascendental: en el primer caso, Kirikú conoce que su misión es derrotar a la bruja Karabá; en el segundo, conoce el trasfondo de la Bruja y cómo derrotarla. No se da un crecimiento de sus habilidades sino una profundización de sí mismo, de la profunda relación de su existencia con la de la Bruja. Es precisamente en la contraposición de estas dos secuencias donde podemos ver un uso tremendamente significativo del cromatismo en la narración.

Ocelot construye el lenguaje visual de su obra como un elemento imprescindible en el desarrollo del argumento y no sólo una presentación contextual de las circunstancias en las que la acción tiene lugar. Por ello, su uso del color sirve para caracterizar cada escenario y, especialmente, definir las circunstancias en las que tanto el escenario en sí como los personajes que en él se presentan se relacionan con su antagonista.

De entrada, al tratarse de un cuento de origen y ambientación africana, podría pensarse que el significado del cromatismo de la película está en consonancia con los códigos simbólicos de la zona. Esto no es así. Como ya hemos visto, el mismo Ocelot explica que se trata de una elaboración suya sobre unos motivos africanos, lo que hace inadecuada una interpretación del film en clave exclusivamente etnocultural; su uso del color es uno de los aspectos que ponen esto de manifiesto. Por otra parte, es preciso tener en cuenta la línea que el director mantiene a lo largo de su obra a la hora de aplicar el color.

En consonancia con la aparente sencillez gráfica que define su estilo, Ocelot por lo general utiliza colores planos, absolutos en su matiz, reduciendo al máximo posible los sombreados y distinguiendo las formas móviles (ej. los personajes) de los escenarios y ambientaciones por el detallismo de formas o texturas. De esta forma permite que la aproximación que hace el espectador a la historia produzca de manera sutil, resultado de su foco en la acción pura y el diálogo, y no del uso de artificios técnicos. Esto, además, permite establecer un código simbólico básico con el espectador que facilita la transmisión inconsciente del contenido emocional, evitando desarrollar de una forma hiper-específica el contexto en que tiene lugar la acción. Por tanto, es lógico pensar que el código narrativo responde a una línea de pensamiento occidental, ya que supone una condición *sine qua non* para introducir al espectador europeo, que el público objetivo de la película, en el ambiente de la historia.

Ocelot limita los escenarios de acción todo lo posible, diferenciándolos específicamente por su cromatismo imperante. La integración entre esto y las líneas básicas del escenario apoya el ya mencionado discurso contextual subyacente. Es precisamente esta simplicidad de escenarios y el contraste entre ellos lo que manifiesta y promueve la evolución de la trama, ayudando al espectador a sentirse inmerso en una dinámica que, por sencillez de composición y banda sonora –acerca de la cual cabría que realizar un comentario aparte–, puede resultar estática o, cuanto

menos, algo simplista o vacía de sofisticación, particularmente en comparación con los diseños de producción actuales, mucho más efectistas.

La historia comienza en el poblado de Kirikú, de diseño simple y en el que priman las texturas frente a las formas, con el amarillo y sus derivaciones ocres como base cromática. Evidentemente resulta evocador a la imagen que en Europa tenemos de África, calurosa, soleada y agreste. Es la sobresaturación del color lo que apunta a algo más allá: es un ambiente demasiado caluroso y demasiado agreste, casi opresivo, directamente condicionado por la ausencia de agua, cuyo color azul podría aportar cierto equilibrio visual a la imagen. Además, el amarillo aporta un segundo significado: el de enfermedad. Por su similitud con el color de la bilis y por su efecto en el ojo humano, resulta un color física y psicológicamente incómodo en grandes cantidades. Con ello, Ocelot nos presenta un ambiente enfermo, en decaimiento, demasiado agotado y antinaturalmente estéril.

Estos tonos amarillos en ocasiones aparecen teñidos y tendentes a tonos rojizos. El rojo, color de la pasión, la sangre y la ira resulta un color muy poco utilizado en esta producción; es casi un privilegio de la bruja Karabá. Aparece en detalles y contextos muy específicos: la casa de Karabá y su ambiente, y dentro del canal obstruido de la fuente del pueblo. Se trata de un color vibrante, que alerta los sentidos del espectador y le muestra el peligro que corren los personajes. De ahí que resulte tan enriquecedora la tintura de los tonos amarillos, que manifiesta la pregnancia de lo antagónico sobrevenido en su mundo. Esta pregnancia, significativamente, no llega a los dos escenarios completamente diferenciados de los demás: los bosques verdes.

Realizados con gran detalle, resultan tremendamente preciosistas en la minuciosidad con la que Ocelot representa la exuberancia y fertilidad de la naturaleza. Son también el homenaje más evidente a las pinturas de Rousseau. Con ello se contraponen al pueblo en diseño y forma, ya que el director convierte en fundamental el dibujo de líneas que abigarran lo intrincado del follaje. No es casualidad que se utilicen, casi únicamente, diferentes tonalidades de verde para ellos. El verde, el color más cómodo para la retina humana, es el color de la naturaleza, del crecimiento y la fertilidad, de la abundancia y la esperanza... y, un detalle que podría resultar superfluo, de la envidia. Sin embargo, los escenarios verdes son aquellos en los que Karabá no consigue sus propósitos, podría decirse que no es capaz de *ver* a través de este color.

Se nos presentan bosques en dos ocasiones. La primera es cuando Kirikú decide quedarse a vigilar a los demás niños de su aldea mientras juegan en el río sin los adultos; la yuxtaposición de los niños y el río en este contexto tiene una intención clara, según ya hemos visto. La segunda ocasión es durante el viaje de Kirikú para hablar con su abuelo. El bosque le sirve de escondite y disfraz, además de ponerle por primera vez en relación directa con elementos naturales *vivos*.

Opuesta completamente a todo esto encontramos la esterilidad del gris, que encontramos en la choza de la Bruja Karabá y su terreno circundante, y el interior de la fuente donde Kirikú está a punto de morir, y en los túneles por los que viaja más allá de la choza de la Bruja. Frente a la viveza de los demás colores, nos presentan un paisaje completamente neutro, sin información cromática que pueda sugerir aspectos positivos o negativos. Únicamente son zonas vacías de forma, contenido y, por ello, de vida y crecimiento. Resulta significativa la infertilidad de estos escenarios, ya que en la fuente se cierra el camino al agua, imprescindible para la vida, en la choza se cierra el camino a cualquier tipo de cambio en la situación de Karabá (en un plano social, emocional, etc.) –tanto es así que ella misma tiene vigías fetiches (de este color) para mantener el espacio vigilado–, y los túneles figuran el Mundo de la Muerte.

Por último nos encontramos una característica que es común a todas las narraciones de Ocelot: el color azul aplicado en ambientes que desea imbuir de un sentido y magia especiales. En el caso de Kirikú, el elemento fundamental en la historia es el agua, desencadenante de toda acción; sin embargo podemos observar numerosas implicaciones más. El color azul es el color de la trascendencia, de la espiritualidad más elevada y de la realeza, simboliza el misterio y el conocimiento y cualquier proceso de cambio. Ocelot decide ser muy específico a la hora de aplicar este color. Lo presenta en esos momentos en los que Kirikú se enfrenta a un cambio vital en su forma de actuar: la manta con la que se cubre su madre en su nacimiento es azul; como ya hemos dicho, tanto el agua del río como la fuente, en la que Kirikú casi muere, son azules. Pero quizá encontramos su máximo exponente en dos secuencias decisivas para la conquista de los objetivos de Kirikú.

La primera es cuando el niño, para tratar de culminar su periplo acude a pedir consejo a su abuelo sobre cómo vencer a la bruja. Lo encuentra en una cueva oscura, sólo, rodeado de azul. Ahí es donde Kirikú comprende la realidad sobre la Bruja, encuentra una solución a su conflicto, y adquiere conocimiento profundo sobre la naturaleza humana. Es especialmente simbólico cómo a cada pregunta el niño asciende, según va aprendiendo, un escalón de una escalinata que es también azul. Además, es ahí cuando Kirikú se humilla por primera vez y reacciona con la inocencia de un niño. Unifica su condición de “salvador-héroe” con su cualidad de niño pequeño –especialmente pequeño–. Con esta secuencia, Ocelot no sólo nos descubre la verdadera naturaleza de Karabá, que no es malvada sino que está dañada, sino que consigue presentarnos el Kirikú más humano dentro de lo extraordinario, uniendo los dos polos de la historia, trascendiendo sus acciones y sus circunstancias: Kirikú se humilla en reflejo de la humanidad de Karabá.

La segunda es cuando, vencida la Bruja, Kirikú se encuentra con Karabá. Esto ocurre en un bosque, en este caso, azul. Un bosque complejo y abigarrado, exponiendo máximo de fertilidad y abundancia, pero diferente de cualquier otro precisa-

mente porque todo lo que en ello se nos presenta es azul. Todo es mágico y trascendente y es ahí donde Kirikú y Karabá se unen llevando a Kirikú a ascender a su naturaleza real. Puede así decirse que este color resulta el eje de la obra. Para Ocelot, el color azul es el amor en todas sus extensiones: es el procurador de vida (en el agua) y es el vehículo de la espiritualidad y trascendencia humanas que llevan a los protagonistas a unirse. Es el desencadenante de aquello que es bueno.

No hay que olvidar el detalle de que durante toda la película, Karabá lleva un pareo azul, que ya nos da una cierta pista de que el personaje tiene un trasfondo más allá de la apariencia. Ésta, a su vez, ante un Kirikú ya adulto, decide adornarle usando plantas azules.

Como conclusión al comentario sobre cromatismo de la obra, sería bueno hacer una mención a la interacción entre los distintos escenarios, ya que Ocelot nos presenta realidades opuestas según lo que ocurre en cada uno. Podemos observar como cada escenario tiene su complementario y su contrario: el pueblo, amarillo, teñido con su complemento rojo (el odio y dolor de Karabá) se opone al azul, profundo y vivo de la sabiduría y la bondad. A su vez, podemos ver como los bosques verdes se oponen al rojo, que predomina en el poder malvado de la Bruja. Igualmente, queda patente como la viveza de los colores utilizados y la fertilidad y abundancia que podemos encontrar incluso en el poblado se descubren abrumadoras en comparación con la absoluta desolación del páramo en que vive Karabá.

## 10. Conclusiones

Hemos visto cómo la película plantea la delicada diferencia entre amar y usar, relacionar y violentar. Lo hace desde el reconocimiento de la intimidad —específicamente de la hondura de lo masculino y lo femenino— como el lugar propio del encuentro interpersonal, donde habita el amor sin el que no se puede vivir. Hay una atención especial a lo sexual en su doble posibilidad de lenguaje de intimidad o de instrumento de violencia, planteado mucho más allá de un aspecto biológico-genital, sino como una dimensión que da estructura la sociedad misma en tanto que, últimamente, remite a nuestra capacidad de distinguir entre *algo* y *alguien*. Y en este sentido el interés de Kirikú como héroe civilizador toma un giro muy diferente del de un proveedor mitológico o folclórico de técnica y orden doméstico (aspecto que desarrollan la segunda y tercera película), sino que se constituye como un proveedor de las condiciones para una vida verdaderamente humana.

Kirikú ejerce el papel del héroe que restaura un elemento perdido y esencial para la vida de las personas en tanto que personas, que se nos da simbólicamente en el doble aspecto del agua y el amor vivificante. Kirikú, en su pequeñez, accede a los espacios interiores, secretos, de las cosas y va progresivamente sanando rotos y

heridas hasta que, finalmente, las razones para que las cosas funcionen de forma perversa desaparecen. Si bien, la cura o sanación de dichas heridas no es consecuencia mecánica de ello, es algo que él no provee, sino que acontece.

En esta línea es destacable una característica del enfoque narrativo de Michel Ocelot que comparten esta obra y *Azur y Asmar*: su habilidad para crear encuentro entre personajes con distintas perspectivas y sensibilidades manteniendo su complejidad, sin necesidad de establecer paradigmas maniqueos de didáctica fácil. Ésta es una de las razones que hace del cuento el mejor lenguaje para esta historia, porque el cuento tiene la capacidad de retener alteridades profundas y radicales sin necesidad ninguna de resolverlas, pues el cuento maravilloso no necesita justificar narrativamente su propia maravilla. Y, precisamente, esta historia consiste en un progresivo avanzar a través de aparentes resoluciones hasta una irresolución completa de lo *otro* en un *alguien* irreductible, mas sin entender esta irreductibilidad como obstáculo, sino como la condición de posibilidad del auténtico encuentro y la relación, de realización con el otro. De esta noción de alteridad se ocupa la última película de la colección, *Kirikou et les hommes et les femmes*, a través de aventuras menores de tono más ligero.