

Adama

Le monde des souffles

Thématique de l'année cycle 3 : Héritages

Dossier d'accompagnement pédagogique

Film d'animation en couleur de Simon Rouby,
France, 2015, 82 minutes

Réalisation : Simon Rouby

Scénario : Julien Lilti et Simon Rouby avec la participation de Bénédicte Galup, d'après une histoire originale de Julien Lilti, *Adama*, illustré par Simon Rouby, édition Acte Sud, 2015

Montage : Jean-Baptiste Alazard

Musique : Pablo Pico

Production : Philippe Aigle, Séverine Lathuillière, Azmina Goulamaly et Alain Séraphine

Production : NAIA productions, Pipangaï, France 3 Cinéma, Albatros productions

Les personnages et leur voix :

Adama : Azize Diabaté Abdoulaye

Samba : Jack Mba

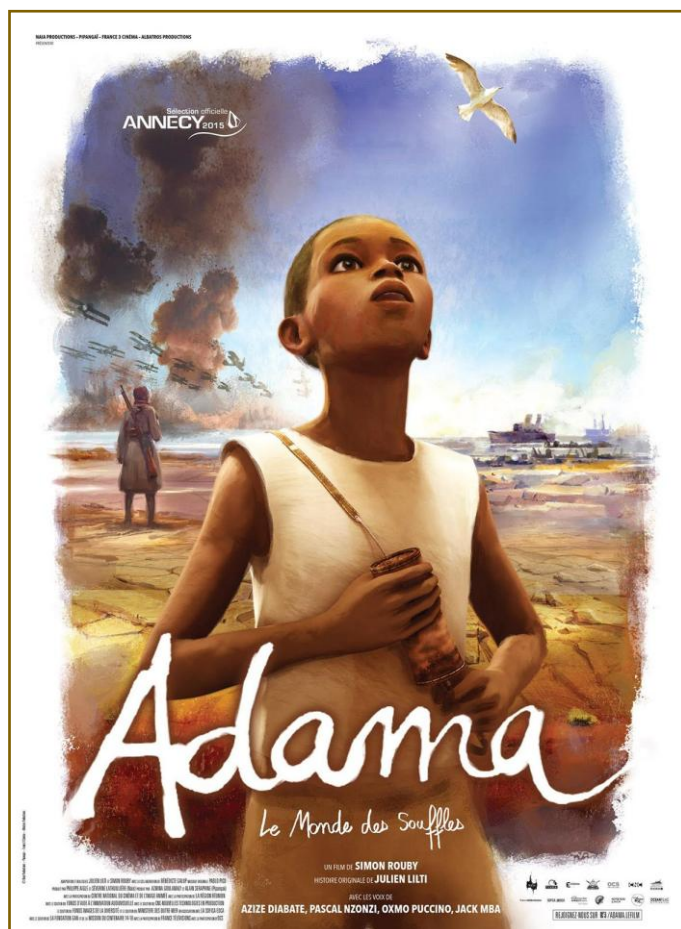
Abdou : Pascal Nzoni

Djo : Oxmo Puccino

Aminata : Mariam Kaba

Boubakar : Émile Abossolo Mbo

Maximin : Alexis Thomassian



Finaliste au Festival d'Annecy 2015 pour le Cristal du long métrage, récompensant le meilleur film.

Autour du film

Synopsis :

Adama a 12 ans. Il vit dans un village isolé d'Afrique de l'Ouest entouré de montagnes. Au-delà de ces falaises, où il est interdit de s'aventurer, réside le « monde des souffles » (la guerre), le royaume des Nassaras (terme courant pour désigner l'homme blanc) et du chaos. Lorsque Samba, son grand frère, s'enfuit du village, Adama part à sa recherche. D'abord accompagné d'Abdou, un griot très lucide, puis de Maximin, gosse des rues peu fiable mais utile, il rejoint la France et traverse une Europe alors en pleine Première Guerre mondiale. Nous sommes en 1916. Porté par l'énergie du désespoir et l'innocence de sa jeunesse, Adama devra parcourir l'enfer du front. Néanmoins, grâce à l'amour qu'il porte à son frère, son voyage trouvera une issue inattendue.

Ressource Nanouk

Le film a été réalisé sur l'île de La Réunion.

Il s'inspire de l'histoire vraie d'Abdoulaye N'Diaye, le dernier survivant des tirailleurs sénégalais.

Mots-clés : Première Guerre mondiale, enfance, colonisation, Afrique, Europe, quête, pacifisme, mystère, voyage, quête initiatique.

Mots-clés du film : film à hauteur d'enfant, animation.

Le réalisateur :



Simon Rouby, né en 1980, a fait ses classes une bombe de peinture à la main avant d'accéder à d'autres médiums comme la sculpture et la peinture. Il a étudié la réalisation de films, d'abord à Paris aux Gobelins, puis à Calarts, Los Angeles. Ses films de fin d'études ont été sélectionnés dans de nombreux festivals internationaux dont Cannes, Clermont, San Diego, Bucarest, Ottawa, Taiwan. En 2015, il illustre le livre *Adama* avec Julien Lilti et il finalise *Adama*, son premier long-métrage, nommé aux Césars et aux European Film Awards comme l'un des trois meilleurs films d'animation de 2015. Il est Pensionnaire de l'Académie de France à Rome, Villa Médicis en 2016/2017, où il développe une pratique de l'installation vidéo.

Ressources simonrouby.com

Le compositeur :



Né en 1983, **Pablo Pico** étudie la batterie et la percussion classique au conservatoire avant d'apprendre le saxophone, la clarinette et le piano. En 2007, il suit le cours de composition de musique de film de Patrice Mestral à l'École Normale de Musique de Paris et fait ses débuts en composant des musiques de courts métrages d'animation. Ses musiques sont récompensées dans plusieurs festivals de cinéma et il reçoit par ailleurs les conseils et encouragements des compositeurs Ryuichi Sakamoto et Bruno Coulais (compositeur de *Microcosmos*, film sélectionné pour GS/cycle 2). En 2015, il compose la musique de son premier long métrage, *Adama* de Simon Rouby, film d'animation nommé aux César et sélectionné au festival d'Annecy, et collabore avec le rappeur **Oxmo Puccino**.

Ressources Semainedelacritique.com



Autour du film

L'essence du film

Le film *Adama* s'inspire de l'**histoire vraie d'Abdoulaye N'Diaye, le dernier survivant des tirailleurs sénégalais**. Enrôlé de force en 1914, il arrive à Marseille en bateau avant d'être affecté dans plusieurs points sensibles dont Verdun où il découvre l'enfer, les bombes et le gaz asphyxiant. Malgré plusieurs blessures, il devra retourner au combat à chaque fois avant d'être renvoyé en Afrique en 1918. Il vivra ensuite comme si rien n'avait eu lieu et n'apprendra que trente ans plus tard qu'il avait droit à une pension de l'État français. Il est mort en 1998 à l'âge de 104 ans, la veille de se voir remettre la Légion d'honneur par le gouvernement.

Les **tirailleurs de la « Force noire »** ont vu le jour en Afrique en 1857, au temps de l'Empire colonial français. Ce corps militaire composé uniquement de soldats africains noirs, à la différence des troupes nord africaines, a perduré plus d'un siècle avant d'être démantelé peu à peu entre 1960 et 1962, au moment de la décolonisation. Tous les soldats de ces troupes coloniales n'étaient pas sénégalais, mais l'expression est restée du fait de la création du premier régiment au Sénégal. Durant la Première Guerre mondiale, plus de 200 000 d'entre eux furent envoyés se battre pour la France, dont beaucoup enrôlés de force. 15 % y sont morts et nombreux sont revenus blessés ou invalides.

C'est l'ironie macabre autour du décès du dernier tirailleur et une volonté de mettre en valeur cette partie méconnue de l'histoire de France sans pour autant faire un film historique qui a donné l'idée d'*Adama* à Julien Lilti, auteur du livre et illustré par Simon Rouby.

Nicolas Thys¹

Récit d'apprentissage et conte moderne

Le **récit d'apprentissage** est perçu à l'ouverture du film par le passage de l'enfance à l'âge adulte. Samba, le grand frère d'Adama, est invité à quitter le monde de l'enfance au cours d'une cérémonie rituelle conduite par le maître du village. L'interruption de la cérémonie en raison d'un mauvais présage repousse cette entrée dans l'âge adulte à la fin du film, lorsque les deux frères reviennent après avoir traversé mille aventures.

Dans un deuxième temps, l'**apprentissage** se fait au travers des aventures (départ pour la France, découverte du champ de bataille de Verdun) lorsque Adama se lance à la recherche de son frère. Il s'ouvre au monde des adultes en une suite d'épreuves qui symbolisent à la fois la perte de l'innocence (découvrir le monde et les horreurs de la guerre) et son accession à la maturité (en opposition avec les jeux d'enfants par lesquels s'ouvre le film).

À travers ce récit d'**apprentissage**, *Adama* tisse un autre fil narratif, celui d'un récit historique balayant l'évocation de plusieurs événements relatifs à la Grande Guerre : le recrutement des tirailleurs en Afrique, l'exil, la France du début du 20^e siècle, la tragédie de Verdun avec une grande précision descriptive.

Adama peut être aussi analysé sous la forme du schéma narratif du **conte** où l'élément perturbateur est introduit par le passage de l'oiseau pendant la cérémonie qui entraîne l'arrêt brutal de l'initiation de Samba. Les différentes péripéties se succèdent : arrivée à la ville, embarquement sur le bateau avec Abdou et Djo ; arrivée en France, rencontre de Maximin ; arrivée à Paris, vol de l'argent par Maximin ;

¹ Cine passion 24 : <https://cine-passion24.com/detail-film?id=34>

arrivée à Verdun, réalité de la guerre. Les retrouvailles des deux frères permettent à la situation de s'améliorer et d'envisager la solution finale où les deux personnages retournent dans leur village.

Plusieurs éléments du film sont caractéristiques du conte :

- Les objets ont une grande valeur symbolique comme les pièces que conserve le personnage, et qui sont à la fois son unique trésor et le symbole de sa quête. Elles peuvent être comparées, par exemple, aux cailloux blancs du Petit Poucet.
- Les « bottes de sept lieux » sont des bottes magiques que l'on retrouve chez Charles Perrault dans le conte du *Petit Poucet*. Elles sont ici symboliques mais elles donnent l'impression qu'Adama les chausse pour lui permettre d'enjamber des espaces très éloignés qui échappent à la raison, à la logique ou à l'ordre naturel des choses : village, port, Paris, Verdun.

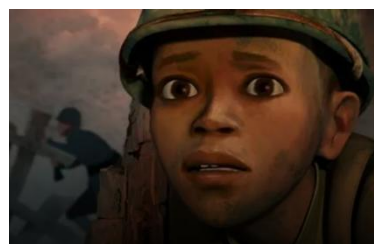
Le personnage d'Abdou précipite la fin du film en projetant Adama et Samba dans le village de leur enfance par une galerie de tranchée qui débouche magiquement vers les profondeurs des falaises qui abritent le village d'Adama, avec ses habitants qui continuent de mener leur vie paisible. Ce passage raccorde le film à l'univers du conte africain où les pouvoirs merveilleux du personnage sont liés aux croyances sacrées détenues par les anciens du village. Il est le grand personnage magique du film qui confère à Adama une force presque surnaturelle. S'agit-il d'une ellipse ? D'un rêve ? De magie ?

Ressources cahiers du cinéma

Film entre le réel et l'irréel

● Par le traitement des personnages

L'entremêlement du réalisme et du merveilleux se ressent dans la **facture des personnages**. Contrairement aux images que l'on rencontre dans les productions hollywoodiennes (Pixar, Disney, Dreamworks) qui présentent des personnages aux détails hyperréalistes, mais aux textures lisses, aux visages rondouillats et aux yeux ou organes disproportionnés, les personnages de Simon Rouby insistent sur les **imperfections faciales**, sur **l'aspect humain des protagonistes** en leur apportant des **caractéristiques naturalistes**. Il part de **sculptures en terre**, faites avec son maître en dessin Michel Lauricella, pour les centaines de personnages du film. Puis il les **scanne** et les retravaille pour les **animer** (Voir la vidéo sur les sculptures : <https://vimeo.com/132418880>). Ainsi, il **ne cherche pas à calquer le mouvement humain jusque dans ses moindres détails** mais il allège ces mouvements de manière finement saccadée pour appuyer l'ambivalence entre le réalisme et l'irréel. Simon Rouby va vers **un façonnage réaliste des protagonistes et s'en éloigne quelque peu dans leurs déplacements**.



Le réalisateur s'attache aussi à jouer sur les **contrastes entre les protagonistes aux traits appuyés** et des **personnages secondaires aquarellés et imprécis**, comme sur le bateau lorsqu'Adama monte sur le pont, ou plus tard lors de son arrivée à Verdun. Simon Rouby explique que plus la caméra s'approche des personnages, plus c'est défini ; plus elle s'éloigne, moins ça l'est en utilisant un aspect brossé, impressionniste. Il voulait également des personnages plausibles en tant qu'êtres humains tout en conservant un certain décalage pour rester dans un monde onirique, par le biais des sculptures.

● Par le traitement des paysages et des ambiances

Le lieu géographique au début et à la fin du film **est incertain** et nous permet de suivre **l'action du point de vue du jeune garçon qui découvre le monde sans repères**. Néanmoins, les **paysages sont inspirés d'éléments réels**. Par exemple, le cinéaste explique dans l'interview² que les falaises françaises ont été créées à partir de photographies des environs de Fréjus, ce qui n'est pas indiqué dans son film.

² <https://elem.nanouk-ec.com/enseignants/les-films/adama/cahier/autour#film>

Pour les scènes qui se passent sur le champ de bataille, le cinéaste a repris cette idée de faire fusionner le réel et le numérique. Derrière les personnages mis en mouvement par un logiciel, il a fait appel à deux créateurs **d'effets spéciaux** qui ont produit des **explosions, souffles, feux à partir de matériaux réels**. Ils ont entrepris en laboratoire des expériences à partir de ferrofluides³, de cendres, de sable et autres matériaux. La scène de la grande tempête de sable du début et celle des bombardements démesurés de Verdun doivent beaucoup à cette technique très particulière. Ces fluides à base de nanoparticules de fer sont placés dans une huile qui peut ensuite être déplacée à l'envi à l'aide d'aimants. Il s'agit d'une simulation réelle et non calculée par ordinateur, ce qui permet de donner aux mouvements des éléments dans le film (sable, feu, eau...) un naturel impossible à obtenir avec la seule technologie numérique. Ces simulations ont été filmées et ensuite intégrées à l'image. (voir la vidéo sur les effets spéciaux : <https://vimeo.com/135227059>). **Ce recours au réel apporte ainsi une spontanéité et un naturalisme au mouvement des débris et des poussières qu'il serait impossible de fabriquer informatiquement.**



« Le monde des souffles » fait appel, selon Simon Rouby à deux références : celle du chaos de Verdun et celle d'un peuple touareg, qui initie des jeunes hommes à aller dans le « monde des souffles », et qui consiste à passer une semaine dans le désert avec un maître spirituel.

Ressources cahiers du cinéma

● Par le traitement du son

La bande son d'*Adama* répond à une même logique de sensorialité et d'hyperréalisme. Les musiques du film, interprétées par Pablo Pico, ont été composées à l'aide d'un orchestre à cordes mais aussi de toute une gamme d'instruments africains traditionnels afin non pas de simuler une musique exotique mais de confronter et d'allier des univers musicaux hétérogènes. Quant à la création sonore, elle met en valeur l'élan d'immersion du film et se veut elle aussi sensorielle.

Simon Rouby a souhaité que les bruits des objets, des matières et des textures touchés par les personnages (bruits des pas, frottements de vêtements...) soient mis en avant, dans l'idée de rapporter de la réalité et de la sensation dans un film à base d'images artificielles.

Voir la vidéo sur le bruitage et la création sonore : <https://vimeo.com/143250803>

Le cri de l'oiseau est un son qui, parmi les autres, revient et s'imprime dans l'oreille du spectateur. Lors de la cérémonie, ce cri perçant surgit hors-champ : on ne voit pas la mouette mais on entend son cri qui incite les personnages à lever les yeux vers le ciel, alors que l'oiseau n'apparaît qu'au plan suivant. Il ne s'agit pas simplement d'habiller le film mais d'agir sur le récit et la mise en scène. Il en est de même pour la **sirène de bateau** entendue par Adama alors qu'il est endormi dans le désert : c'est ce son qui le pousse à aller voir au-dessus de la dune et lui permet de découvrir la ville au loin.

Une autre matière sonore⁴ particulièrement « active » dans le film, c'est la mélodie de quelques notes que joue Abdou avec sa flûte traditionnelle. On l'entend lorsqu'Adama pénètre dans les falaises, avant

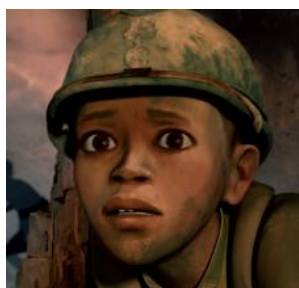
³ Les ferrofluides sont des nanoparticules de fer plongées dans une huile noire qui devient magnétique. On peut donc déplacer le liquide et le modeler à l'aide d'aimants.

⁴ Tous ces traitements sonores font appel à matière sonore d'un film. Dans le cas d'un film d'animation, la bande sonore est d'autant plus importante qu'elle amène un surplus de réalisme à des images qui, en tant que dessins ou tableaux animés, demeurent par essence plus abstraites que les plans d'un film en prises de vue réelles.

même d'avoir rencontré Abdou. On l'entend à nouveau lorsqu'Adama rencontre Abdou au marché (de dos, il joue de la flûte). Ce leitmotiv revient à chaque fois qu'Abdou intervient, notamment sur le champ de bataille. À l'image du personnage et de cette longue flûte de bois ressemblant à un bâton de guide, la mélodie remplit une fonction de repère : c'est elle qui ramène Adama à ses origines et lui permet de ne pas se perdre.

Ressources Collège au cinéma

Les personnages



● Adama :

Adama, le jeune héros, est un personnage d'enfant engagé dans une aventure qui va modifier son regard et son rapport au monde. Le début du film, situé dans le village des falaises, le présente sous les traits d'un enfant comme les autres, jouant avec insouciance avec ses camarades dans la séquence des plongeurs et de la baignade. Il respecte l'autorité de ses parents et admire son grand frère Samba. Le caractère décidé d'Adama ressort néanmoins de sa décision, envers et contre l'avis de tous, de se lancer à la recherche de son frère parti s'engager dans l'armée française. Sa fuite du village, poursuivi par tout le monde, est un déchirement qui enclenche l'action. Le film prend une tournure plus spectaculaire dès l'arrivée dans « le monde des souffles », le monde de la guerre : Adama résiste à une tempête de sable, avance bille en tête et n'hésite pas à forcer tous les barrages qui se présentent sur sa route, sautant dans le bateau ou à l'arrière du train qui le mènera à Verdun. Par son caractère bien trempé, voire rebelle, et cette santé débordante qui en fait un vrai héros de film d'action et garantit au film sa vitalité spectaculaire, Adama va aussi se révéler extrêmement mûr au fil de son aventure. Son regard sur les autres est vierge de tout préjugé et fait ressortir, par contraste, l'horreur du monde en guerre. Cependant, ce regard symbolisant une certaine pureté est appelé à se modifier au fil des événements. Adama est un observateur qui, s'il est capable d'agir sur des coups de tête (la fuite, le saut dans le bateau...) et de précipiter son destin, demeure la plupart du temps calme et réfléchi. On le découvre souvent en situation d'observateur lorsqu'il découvre un nouvel horizon, face aux immenses paysages qui s'offrent à lui dès son entrée dans le « monde des souffles », ou lorsqu'il rencontre un nouveau personnage, il se montre plus réactif qu'actif et prend toujours le temps de la réflexion. Ce recul lui permet de réagir avec beaucoup de maturité en toute circonstance. Sans colère ni emportement, Adama encaisse et engrange les expériences. « *Ouvre les yeux et vois* » est l'une des formules utilisées par le vieux fou Abdou pour symboliser le passage à l'âge adulte : c'est l'histoire de ce regard qui apprend à voir que nous raconte le film à travers Adama.



● Samba, le grand frère :

Samba apparaît comme le modèle d'Adama. L'admiration que lui voue le jeune héros ressort lorsqu'il accomplit un plongeon sous le regard ébahi de ses camarades. Samba devance Adama dans l'accession au monde des adultes, c'est lui qui est invité à quitter l'enfance lors de la cérémonie avant qu'un mauvais présage n'arrête cette initiation. Samba est aussi un aventurier pour son frère : il a vu le « monde des souffles », c'est-à-dire qu'il s'est enfui plusieurs fois de ce village. Il a franchi la chaîne des falaises qui isolait le village et il connaît le monde extérieur. C'est ce qui en fait un « possédé », selon les termes du vieux sorcier du village. Samba s'est laissé corrompre par les *nassaras* (les blancs) qui recrutent des tirailleurs pour aller au front de la Grande Guerre dans l'est de la France. Lorsqu'il part à sa recherche, Adama court après un héros que nous ne verrons finalement que peu à l'écran. En cela, Samba est un personnage « en creux » : c'est un fantôme après lequel court Adama, ce qui ressort explicitement des plans où Samba apparaît furtivement au loin dans le cadre, par exemple dans les dunes lors de la tempête de sable, dans le camion militaire lors de l'arrivée en France, Mais

Samba incarne aussi l'illusion. À plusieurs reprises, il est dit que c'est un possédé, c'est-à-dire que son destin a été « acheté » par les *nassaras*, qui échangent la signature d'engagement des tirailleurs contre quelques pièces. Sur le bateau qui le mène en France, Adama entend la leçon du vieux fou annonçant que les tirailleurs vont droit vers la « *fournaise* » (Verdun). C'est le destin de Samba qui semble décrit ici, et lorsqu'Adama retrouve son frère à la fin du film, dans le *no man's land* du champ de bataille, il apparaît sous les traits d'un fanatique rendu fou par la guerre. Ce n'est qu'avec la reprise par le vieil Abdou de la cérémonie initiatique du début (portée par l'injonction « *que ton regard soit purifié* ») que Samba recouvre subitement la raison et apprend enfin à « voir » lui aussi. Une fois les deux frères réunis, là aussi de manière quasi magique ou miraculeuse puisque la rencontre se fait au milieu d'un champ de bataille, il faudra encore que Samba se rende compte qu'il n'est pas un soldat, qu'il n'appartient pas à ce monde. C'est seulement ainsi qu'il pourra retrouver ses origines. Au village, Adama et Samba étaient unis, des altérités semblables. Mais au dehors, le second semble être indifférent au premier, oubliant le lien auquel Adama se raccroche. Il en allait de même pour Adama et Maximin qui vont côte à côte mais qui s'opposent notamment dans leur parler, littéraire et malhabile pour le plus jeune, argotique et assuré pour le plus âgé.



● Abdou et le génie initiateur :

Abdou apparaît d'abord comme une sorte de mendiant ou de saltimbanque, avec son instrument de musique traditionnel, ses grigris, son bâton et son costume qui dénotent immédiatement sa dimension de marginal dans le marché de la ville portuaire où Adama le rencontre une première fois. Mais bien vite, il devient un protecteur magique pour le jeune héros : ses leçons et ses imprécations scandées bruyamment le font passer pour un vieux fou auprès des badauds. Elles avertissent Adama et se révèlent prémonitoires. Abdou annonce le malheur qui attend les soldats et détient la morale qui permettra à Adama et son frère de retrouver le droit chemin : « *tous seront avalés par les flammes, sauf ceux qui n'auront pas oublié l'endroit d'où ils viennent* ». Il se caractérise par sa puissance oratoire et par sa manière d'entretenir un rapport mystérieux avec le monde des esprits et la dimension sacrée du récit. Une autre de ses formules : « *je connais tous les chemins par la mer, par la route, par le ciel et même celui qui passe à travers la terre* » annonce le prodige final qui lui permet de faire rentrer Adama et son frère en Afrique par une galerie souterraine du champ de bataille de Verdun. Cette dimension magique le raccorde au génie initiateur, cette statue mystérieuse et masquée qu'Adama croise dans la grotte menant au « monde des souffles » et qui hante elle aussi le personnage au cours de son voyage. Abdou est l'incarnation de ce génie garant des traditions sacrées du village. Il a renoncé à tout et de ce fait, semble aussi pauvre qu'invulnérable, il est le bon génie d'Adama et le maître secret du film.



● Djo, Maximin, Elsa et les rencontres en chemin :

Le film suit un récit d'aventures qui fait faire de nombreuses rencontres à Adama. Quelques-unes sont notables. **Djo**, un des tirailleurs, apparaît sous ses airs sévères comme un père de substitution pour Adama et le protège à plusieurs reprises. Lorsqu'Adama le retrouve à Verdun, Djo est à l'hôpital militaire, le visage couvert d'un masque qui dissimule ses yeux brûlés par le gaz moutarde. C'est dans son uniforme qu'Adama se lance à travers le champ de bataille de Verdun, comme guidé par l'ombre protectrice de Djo.



Le **jeune Maximin** est un compère rencontré dans le bateau où Adama est retenu enfermé lors de l'arrivée en France. C'est un voyou capable de coups fourrés. Il dérobe les pièces d'Adama, mais il se révèle finalement sympathique. Il incarne à la fois une certaine malice par sa débrouillardise et son usage de l'argot, un sens de la survie, par son côté bohème, et une filouterie qui s'oppose à l'innocence d'Adama.



Quant à la **sœur de Maximin**, Elsa, elle apparaît comme une bonne fée éphémère qui permet au héros de repartir à l'aventure en l'aidant à rejoindre Verdun.

● La voix des personnages :

La question du **langage est liée au point de vue**. Pour rester accessible, **les personnages parlent une langue unique, mais avec des variantes**. C'est une manière d'évoquer le dépaysement et les différentes origines de chacun. D'où le fait que Maximin possède un français moins littéraire, plus argotique qu'Adama. Le metteur en scène a également choisi de laisser des références actuelles dans le parler de Maximin : ce que raconte le film est toujours actuel et il voulait le faire ressentir. Les motivations qui poussent Samba à partir sont plus ou moins les mêmes que celles qui poussent de nombreuses personnes d'Afrique de l'Ouest à s'exiler aujourd'hui.

Ressources cahiers du cinéma

La musique et les chants :



Le film propose plusieurs rencontres musicales. La rencontre avec les instruments traditionnels, comme le son du **kalimba**, instrument lamellophone en bois, idéal pour l'éveil musical des enfants et associé tout au long du film à Adama. Mais surtout la flûte jouée par Abdou. Il s'agit d'une flûte peule, appelée aussi **tambin**, ou d'une flûte mandingue. Le manque de précision géographique du film ne permet pas d'être très précis. Ces instruments possèdent de



nombreuses similarités et sont créés et joués essentiellement en Afrique de l'Ouest. Suivant leur provenance, elles ont différentes ornements. Ces flûtes sont toujours utilisées aujourd'hui dans certains ensembles musicaux, notamment en Guinée et au Mali.

La musique traditionnelle intervient pour la première fois lors de la cérémonie où Samba doit devenir adulte, au début du film. On a là un moment que le compositeur a voulu quasi ethnologique du point de vue des instruments utilisés, mais tout en apportant une touche rythmique différente, plus proche de ce que peuvent faire les rastafaris, descendants d'esclaves. On aperçoit également un autre instrument



lorsqu'Adama arrive au cabaret Albatros. Là, les soldats se mêlent, français et africains et les cultures également. On retrouve l'atmosphère typique du Paris de l'avant-guerre avec ses cabarets, sa musique et l'absinthe que tout le monde boit. Associée à l'accordéon, on retrouve ici une caisse en bois, assez proche du **cajón** inventé par les esclaves africains au Pérou. On a donc, grâce à la musique, une relation assez forte qui se crée entre culture traditionnelle, colonialisme et rappel de l'esclavage.

Ressources cahiers du cinéma



La **chanson finale** interprétée par **Oxmo Puccino** nous ramène à une époque contemporaine. Le rappeur donne sa voix au personnage de **Djo** et propose une musique aux influences multiples, aussi africaine qu'occidentale, avec des paroles (voir en Annexe) qui proposent en quelque sorte un mélange des cultures représentatif du film et rappelle que les thématiques d'*Adama* sont encore actuelles. Voir la vidéo :

<https://vimeo.com/138124609>

Abdoulaye Diarra, dit Oxmo Puccino, né en 1974 à Ségou, au Mali, est un rappeur français. La principale singularité d'Oxmo Puccino réside dans son écriture, fondée sur les métaphores et les phrases choc. Ce lien à la chanson française lui a valu le surnom de « *Black Jacques Brel* ». Oxmo Puccino a écrit et composé le générique de fin du film *Adama*. En 2010, à l'occasion des 20 ans de la Convention Internationale des Droits de l'Enfant, UNICEF lui a demandé de composer une chanson : *Naître adulte* (en Annexe).

Pistes pédagogiques

Avant la projection :

L'avant-séance du film est importante car elle permet de construire un horizon d'attente auprès des élèves. **Elle doit donner envie de voir et d'apporter les clés pour entrer dans le film.**

Il s'agit, à partir des entrées proposées, de faire émerger les **hypothèses** qui seront validées ou non après la projection. Ces hypothèses pourront portées sur les lieux, les personnages, l'histoire, les émotions, le genre du film.

● L'affiche

Que voyez-vous ? Quelles impressions, quelle atmosphère s'en dégagent ?

Adama, **le jeune héros, se tient debout**, dressé de tout son long, le regard haut, et remplit presque tout le cadre. Son prénom (le titre) s'inscrit en grandes lettres blanches dans la partie basse du cadre. Le léger effet de contre-plongée avec lequel est cadré Adama (c'est-à-dire selon un axe qui va du bas vers le haut) est à triple fonction : il augmente naturellement le rayonnement du personnage (Adama nous domine de sa hauteur alors même qu'il n'est qu'un enfant), met l'accent au centre de la composition sur **l'objet qu'il serre contre son cœur** (sa petite réserve de pièces qui peut être vue comme le trésor du film) et nous invite enfin à suivre l'élan de son regard. Bien que positionné face au spectateur, Adama regarde en effet ailleurs, vers le ciel, et fixe un élément dans le lointain. La contre-plongée, relayée par ce regard, impose une certaine verticalité et une dimension aérienne à la composition. Elle élève et « pousse » le point de vue du spectateur vers le haut de l'affiche, où l'on découvre **l'objet de l'attention d'Adama : un oiseau volant dans un grand ciel bleu**, disposé à l'extrême bord du cadre et prêt à en sortir, si l'on suit l'axe de son vol, dirigé vers l'extérieur. Le motif de l'oiseau est discret. Mais mis en évidence par ce jeu de regards (celui du spectateur et celui du personnage), il structure tout le cadre. Le portrait d'Adama est aussi une **invitation au voyage** et à la découverte d'horizons lointains symbolisés par ce vaste ciel. Plus précisément, on découvrira à la vision du film l'importance de l'oiseau : tel un mauvais présage, c'est lui qui interrompt la cérémonie d'initiation de l'ouverture et entraîne Adama par-delà les continents et les mers, comme un guide ou un point de repère. Le sol en bas de l'affiche rend compte du rapport d'Adama à **la terre** (sa terre natale, plate, fissurée et désertique, brûlante et irradiée de lumière mais aussi la terre et la boue du **champ de bataille** qu'il découvre au fil de sa course et de son exil). Au loin, **l'océan** et sur la droite, on voit

nettement un paquebot et l'agitation d'un port. Cette ouverture amène naturellement le regard vers la partie la plus mystérieuse de l'affiche, son quart supérieur gauche : on y voit **des avions de combat en escadrille**, des **fumées d'explosions**, un **poilu**, enfin, qui se tient debout face à ce sombre tableau. Nuages blancs et fumées noires, désert et champ de bataille : l'autre grand sujet du film, la Grande Guerre et le drame de Verdun, s'impriment en arrière-fond comme les images d'un cauchemar lointain dans le dos du personnage. **L'affiche nous invite, par une subtile dynamique de points de vue et de relais visuels** (l'oiseau, le soldat cadré de dos), à appréhender ce portrait du jeune adolescent comme un véritable voyage.

Ressource cahier du cinéma

● **Rappeler le rôle du spectateur au cinéma :**

→ **En questionnant :**

- Aller au cinéma, qu'est-ce que ça veut dire ?
- Est-ce que c'est la même chose que regarder la télévision ?
- Pourquoi est-ce différent ?
- Qu'est-ce qui est bien dans le fait de « voir ensemble » ? *On va au cinéma pour voir des films mais aussi pour être avec d'autres gens que l'on ne connaît pas forcément, et pour partager des émotions !*
- Quelles émotions ?

→ **En préparant à la venue en salle :**

Les règles de comportement du spectateur : **Charte du spectateur**

- * On entre dans le calme. L'entrée dans la salle conditionne la qualité d'écoute des enfants lors du film.
- * Plusieurs classes sont présentes : parler ou bouger gêne l'écoute de l'autre.
- * L'objectif est de voir ensemble et d'éprouver des émotions ensemble.

La présentation et les échanges sur le film seront amenés par les chargés de mission des salles de cinéma. Il faut donc prévoir un temps supérieur à la durée du film dans la salle.

Après la projection :

● **Approche sensible**

→ **Echanger autour des ressentis des élèves** : cette phase est importante car elle permet aux élèves d'exprimer leurs émotions (ce qu'ils ont aimé ou pas aimé, ce qui les a touchés, ce qui les a émus, ce qu'ils ont appris, ...)

→ **Raconter l'histoire en posant si besoin des questions :**

Où l'histoire se passe-t-elle ?

Quels sont les personnages principaux ?

Qu'avez-vous appris sur la Grande Guerre, les tirailleurs sénégalais, la quête d'apprentissage d'Adama ?

→ **Mettre en place un cahier EAC, dont une partie pour Ecole et Cinéma**

● **Comprendre les intentions du réalisateur, de la musique**

→ **Voir le dossier**

● **Présenter le fil des 3 films : « Transmission de la mémoire »**

→ **Rappeler les titres films que l'on a vus ou que l'on verra** : Les pionniers du cinéma, Le peuple loup.

→ **Liens avec des références historiques** : histoire du cinéma pour *les Pionniers du cinéma*, références historiques celtes pour *Le peuple loup*, la colonisation et l'impact de la guerre dans *Adama*

Pratiques en EAC

Pratique en arts plastiques :

Inventer l'oiseau du film en lui donnant une intention : oiseau salvateur ou maléfique. L'élève pourra par ce choix prendre parti et faire percevoir sa réception de l'animal.

→ Références culturelles en lien avec la pratique plastique :

<https://nuage03.apps.education.fr/index.php/s/Mfs4sSz5S4s3B74>

Pratique en éducation musicale :

Étude de la musicalité du film

Le film est rythmé par des silences et des musiques variées :

- le cri de l'oiseau,
- la flûte traversière peule d'Abdou,
- la sirène,
- les bombardements.

Proposer aux élèves de lister les émotions liées à ces sonorités.

Comment sont produits les bruitages, les effets spéciaux, la chanson ?

- Vidéo sur le bruitage et la création sonore : <https://vimeo.com/143250803>
- vidéo sur les effets spéciaux : <https://vimeo.com/135227059>
- vidéo sur la chanson : <https://vimeo.com/138124609>

Histoire et EMC :

La première guerre mondiale

Les enfants et la guerre

Ressources

<https://transmettrelecinema.com/film/adama/>

<https://elem.nanouk-ec.com/enseignants/les-films/adama> (il faut s'inscrire auparavant en tant qu'enseignant).

Informez les familles de la possibilité d'accéder librement à l'espace EN FAMILLE.

https://www.cnc.fr/cinema/education-a-l-image/college-au-cinema/dossiers-pedagogiques/dossiers-maitre/adama-de-simon-rouby_306737

<https://www.zerodeconduite.net/ressource-pedagogique/dossier-pedagogique-adama-0>

Annexe 1 : Paroles de la chanson : *Naître d'Oxmo Pouccino*

[Couplet 1]

Naître adulte c'est nourrir sa famille
Avant d'apprendre à lire
Pour ça papa m'a souvent dit
Si tu te couches tard tu te cultives
Le poison de ce monde c'est l'ignorance
Les plus fragiles coupables d'innocence
L'enfance est un long voyage
L'arrivée dépend du paysage
à ceux dont les yeux n'ont plus d'étincelles
Nous chantons cette mélodie qui rappelle
Que le secret des plus grands trésors
Se tient dans les poings d'un bébé qui dort

[Refrain]

Naître adulte
Arriver sur terre par catapulte
En espérant que les grands répondent
On va chanter pour changer le monde
Naître adulte
C'est voir le jour au crépuscule
En espérant que les grands répondent
On va chanter pour changer le monde

[Couplet 2]

Les droits de l'enfant se dressent pas à pas
Serrons-nous les pétales que l'on fasse un parc
Découvrez le meilleur des mondes imaginaires
Où s'allument des bougies vertes
Ici poussent des glaces au goût d'arc en ciel
Pour les mauvaises mines anti-personnelles
Des poupées de caramel, plein de marionnettes
Pour les orphelins avec des mitraillettes
à l'abri d'une forêt d'émeraudes
Avec des arbres aux branches pleines de
poèmes roses
On y cueille de douces paroles
Fredonnez-les, puis la peine s'envole

[Refrain]

[Couplet 3]

Tenter de danser pour conjurer le sort
Donner sans mesurer l'effort
Se pencher pour apporter des forces
à ceux qui n'ont plus d'écorce
Bien que la vie soit dure
On veut tout l'amour qui nous est dû
Et si la réponse est longue
Chantons tant que la terre est ronde

[Refrain x 2]