



Fiche technique	1
Réalisateur et genèse Simon Rouby, aux frontières du cinéma et des arts plastiques	2
Affiche Horizons lointains	4
Découpage narratif	5
Scénario Une odysée historique et onirique	6
Personnages Les innocents	8
Mise en scène Entre réalisme et immersion poétique	10
Plans Des yeux et des masques	12
Séquence Verdun : un voyage halluciné	14
Lieux Un village en Afrique	16
Histoire La Grande Guerre et les tirailleurs	18
Parallèles Des enfants dans la guerre	20

● Rédacteur du dossier

Vincent Malausa est membre du comité de rédaction des *Cahiers du cinéma*. Dans le cadre du dispositif *Lycéens et apprentis au cinéma*, il a rédigé les dossiers sur *Noi Albinoi* (2006), *La Famille Tenenbaum* (2008), *Grizzly Man* (2009), *Bamako* (2011), *Burn After Reading* (2013), *Au nom du peuple italien* (2014), *Tel père, tel fils* (2015) et *Une belle fin* (2016).

● Rédacteur en chef

Joachim Lepastier est critique et membre du comité de rédaction des *Cahiers du cinéma* depuis novembre 2009, après avoir mené des études d'architecture et de cinéma. Il a réalisé plusieurs courts métrages documentaires, et enseigne dans des écoles de cinéma et d'architecture.

Fiche technique

● Générique

ADAMA

France | 2015 | 1h22

Réalisation

Simon Rouby

Scénario

Simon Rouby et Julien Lilti

Montage

Jean-Baptiste Alazard

Son

Pierre Picq, Matthieu Tiger,
Daniel Gries

Musique

Pablo Pico

Production

Naïa Productions,
Pipangai Production,
Albatros Productions,
France 3 Cinéma

Distribution

Océan Films

Format

2.39

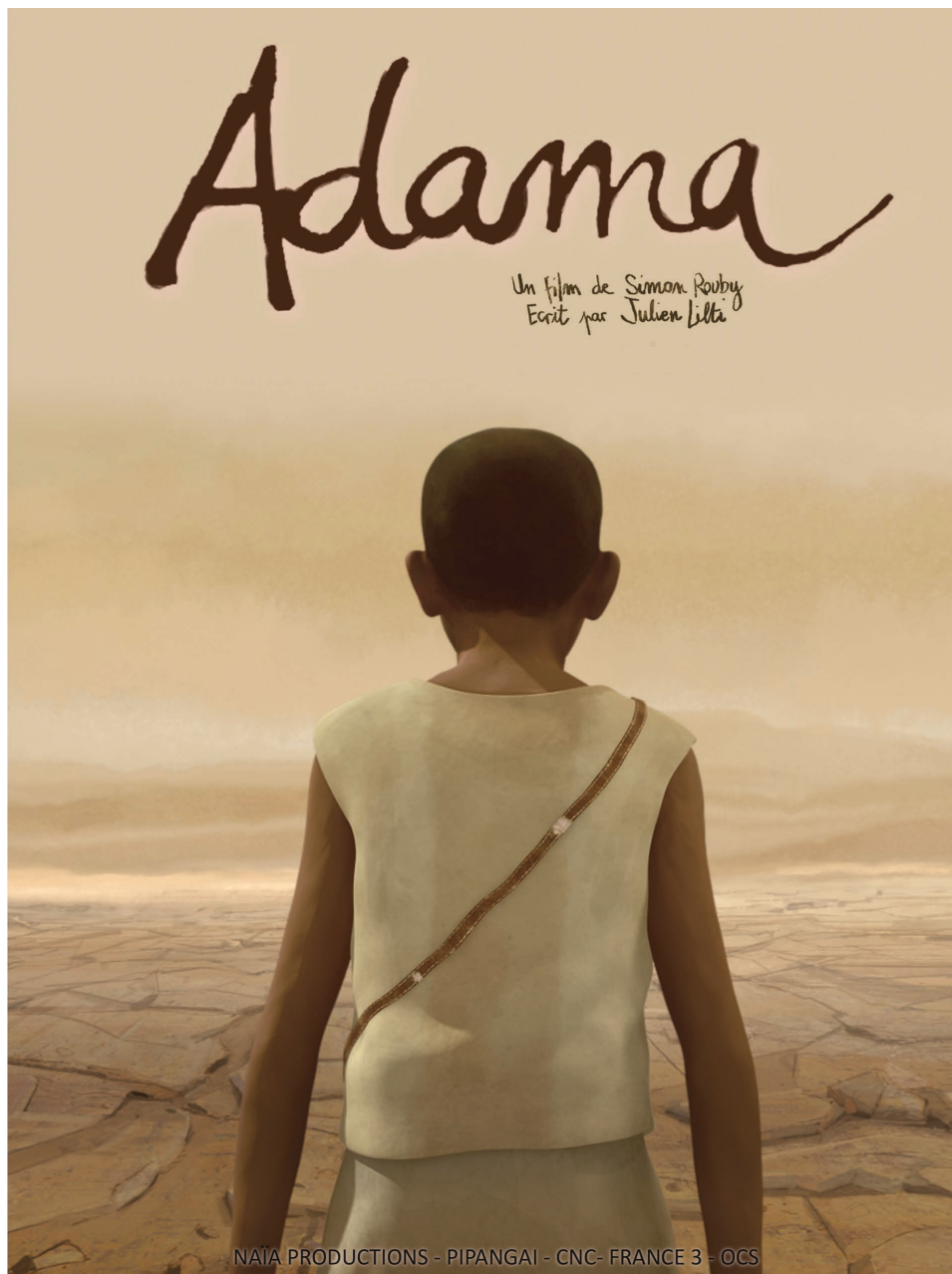
Sortie France

21 octobre 2015

Interprétation (voix)

Adama	Azize Diabaté
	Abdoulaye
Abdou	Pascal N'Zonzi
Djo	Oxmo Puccino
Samba	Jack Mba

© Océan films distribution Int



● Synopsis

Adama, 12 ans, vit paisiblement avec ses camarades et son frère Samba dans un petit village d'Afrique de l'Ouest niché au creux des falaises, à l'abri du « monde des souffles » qui s'étend alentour. Un jour, Samba disparaît pour rejoindre les « *nassaras* », les blancs qui combattent sur le front de la Première Guerre mondiale dans l'Est de la France. Contre l'avis des anciens, Adama s'enfuit de son village pour retrouver son frère. Il s'embarque clandestinement sur un navire de tirailleurs où il se lie avec Abdou, un vieux griot qui passe pour un fou, et Djo, un homme responsable qui le prend sous son aile. Trop jeune pour être recruté comme soldat, Adama se retrouve seul en France. Traversant la campagne et découvrant Paris, il rencontre divers personnages au cours de son errance — notamment le jeune voyou Maximin et sa sœur Elsa, une serveuse au grand cœur — qui lui permettront de rallier Verdun à bord d'un train de marchandises.

Là, Adama découvre un monde en ruines où l'orage des bombardements gronde continuellement. À l'hôpital militaire, il retrouve Djo, blessé, qui lui indique où se trouve son frère : Samba est dans le *no man's land*, au poste le plus avancé du front, dans une zone coupée des autres lignes et isolée du reste du monde. Adama traverse le champ de bataille, dans la brume gelée du petit matin, et croise Abdou au milieu de cet immense champ d'apocalypse. Abdou le guide jusqu'au 31^{ème} bataillon, dans le *no man's land*, où Adama retrouve un Samba fanatisé. Un bombardement au gaz moutarde déclenche une vaste panique dans laquelle Adama manque de s'évanouir au milieu des fumées toxiques et des feux ardents. Abdou surgit alors, couvre Adama d'un masque à gaz et, d'une simple incantation rituelle, permet à Samba de retrouver la raison. Au milieu du déluge, Abdou renvoie Adama et Samba vers leur village d'Afrique de l'Ouest par un mystérieux souterrain. Les deux frères, sortis du monde de l'enfance, regardent le décor paisible de leur village du haut des falaises avant de rejoindre les leurs. ■



Réalisateur et genèse

Simon Rouby, aux frontières du cinéma et des arts plastiques

Premier long métrage de Simon Rouby, *Adama* renouvelle les techniques du cinéma d'animation en s'inspirant des arts plastiques.

Adama est le premier long métrage de Simon Rouby, un cinéaste passionné par les arts plastiques. Avant d'étudier l'animation à l'école des Gobelins puis à l'université CalArts à Los Angeles, en Californie, Rouby s'est exercé à la peinture, à la sculpture et au dessin depuis son enfance. Le graffiti et le hip hop font aussi partie de son univers artistique. Cette passion pour toutes les techniques liées aux arts visuels et plastiques a naturellement conduit Simon Rouby vers l'expérience du cinéma d'animation. Ses courts métrages de fin d'études (*Blindspot*, *Le Présage*, *La Marche*) ont voyagé dans de nombreux festivals et ouvert au jeune cinéaste la porte d'un premier long métrage. Dès 2011, Rouby se lance dans l'aventure d'*Adama*, un film au budget modeste (4 millions d'euros) entièrement produit à La Réunion, qui sortira sur les écrans quatre ans plus tard, en 2015.

● Un scénario inspiré d'une histoire vraie

C'est avec le scénariste Julien Lilti (coauteur d'*Hippocrate*, film sur le quotidien d'un hôpital, réalisé par Thomas Lilti en 2014), rencontré par Rouby en 2007, que le projet se met lentement en place. Le scénario est inspiré d'une histoire vraie, celle d'Abdoulaye N'Diaye, qui fut le dernier survivant décoré de la « Force noire », le contingent de tirailleurs sénégalais envoyé sur les champs de bataille. C'est en écoutant le récit du petit-fils d'Abdoulaye N'Diaye lors d'un voyage au Sénégal que Lilti a eu

l'idée du scénario d'*Adama*, choisissant de décaler le point de vue du film dans le regard d'un enfant. Le récit de cette expérience de guerre est l'un des enjeux capitaux du film : il s'agit de revenir sur une partie méconnue de l'histoire de France en mettant en lumière le destin des tirailleurs africains recrutés par l'armée française lors de la Grande Guerre. En cela, *Adama* est une véritable leçon d'histoire et peut être considéré comme un document pour les élèves : le récit des faits, la représentation de Verdun, le déchirement et l'absurdité de la situation des tirailleurs sont décrits scrupuleusement à travers le regard d'Adama.

● Entre l'organique et le numérique

L'identité visuelle d'*Adama* répond à un travail d'hybridation de diverses techniques d'animation. Le film ne s'inscrit pas dans la logique d'un dessin animé « industriel », au sens où le travail plastique et les techniques utilisées pour son élaboration sont le fruit d'une réflexion artistique élaborée et d'une confection artisanale méticuleuse. Simon Rouby a travaillé avec un plasticien et il n'hésite pas à comparer son studio installé à La Réunion à un « laboratoire de savant fou »¹.

Le personnage d'Adama a ainsi été réalisé à partir de figurines en argile (comme les autres personnages du film) qui ont été ensuite scannées par ordinateur pour être animées en 3D. Ce choix d'hybrider une technique artisanale (voire primitive) avec les nouvelles technologies offertes par l'industrie numérique n'est pas hasardeux : il s'agit pour Rouby de rendre plus vrais et authentiques les textures et les rendus animés du film. Les visages révèlent ainsi « leurs défauts et leur asymétrie » et semblent « plus directs et plus spontanés », estime le cinéaste.

En recourant à une dimension organique du cinéma d'animation, Simon Rouby a tenté de « contrebalancer le côté mathé-

1 Entretien avec Simon Rouby publié dans *Le Parisien* le 19 juin 2015.
leparisien.fr/flash-actualite-culture/cinema-petit-bijou-d-animation-hybride-adama-electrise-le-festival-d-annecy-19-06-2015-4875851.php

matique de la 3D» qui ressort de nombreux films d'animation numériques, parfois trop fluides dans leurs mouvements ou trop aseptisés dans leur rendu. Si l'usage de sculptures donne un aspect plus saccadé aux images que ce que l'on a aujourd'hui l'habitude de voir (il serait intéressant de comparer le rendu visuel d'*Adama* avec les derniers dessins animés des studios Disney par exemple), c'est afin de «se concentrer uniquement sur l'information à donner au spectateur», précise le cinéaste. La volonté d'immersion du film, qui nous montre le monde à travers les yeux du jeune Adama, joue ainsi sur une sensorialité et une matérialité qui doit à l'inventivité de ces procédés hybridant 2D, 3D, sculptures, matières réelles et images numériques.



Ferrofluides utilisés pour la modélisation des décors. © D.R.

● Ferrofluides et travail sur le son : une quête d'hyperréalisme

La recherche d'hyperréalisme de Simon Rouby joue à de nombreux niveaux. Pour représenter les matières et les éléments, l'équipe a recouru à des liquides magnétiques, les ferrofluides, qui — puisqu'il s'agit encore de matières bien réelles et non de créations numériques — augmentent la dimension organique des plans. 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, notamment dans le cadre d'un budget aussi modeste. On pourra se reporter avec les élèves aux nombreux making-of² (documentaires sur l'élaboration du film) pour mettre en lumière cette confection artisanale et ces idées inventées par les techniciens du film.

● Une musicalité qui répond à la même logique d'hybridation

La bande son d'*Adama*, sur laquelle nous reviendrons [cf. encadré Matière visuelle, matière sonore, p.11], 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.

● À la recherche du sensoriel

Rendre tactiles et presque palpables les images d'*Adama* est l'un des paris tentés par le cinéaste. Cela fait de cet objet singulier une expérience au croisement du cinéma d'animation traditionnel, des nouvelles technologies numériques et d'un travail de plasticien. Ces recherches font partie intégrante du projet artistique de Simon Rouby, qui à la suite du film (qui a connu une belle carrière en salles) s'est lancé dans un projet ambitieux intitulé *Terra Incognita*, sélectionné à la Villa Médicis de Rome, et qui s'articule à nouveau sur la frontière entre cinéma et arts plastiques. Il y est question de «trouver des zones de liberté et d'errance dans l'animation», d'estomper «l'opposition entre cinéma animé et prises de vue» ou encore d'extraire des «objets physiques inattendus glanés à travers la surface de l'écran»³. Autant de promesses et de partis pris plastiques dont on trouve déjà la genèse dans *Adama*, film d'animation d'une richesse technique, sonore et plastique peu commune dans l'univers du dessin animé. ■

2 [↳ dailymotion.com/video/x3hs6vw](https://www.dailymotion.com/video/x3hs6vw)

3 [↳ villamedici.it/fr/residences/simon-rouby-2](https://villamedici.it/fr/residences/simon-rouby-2)

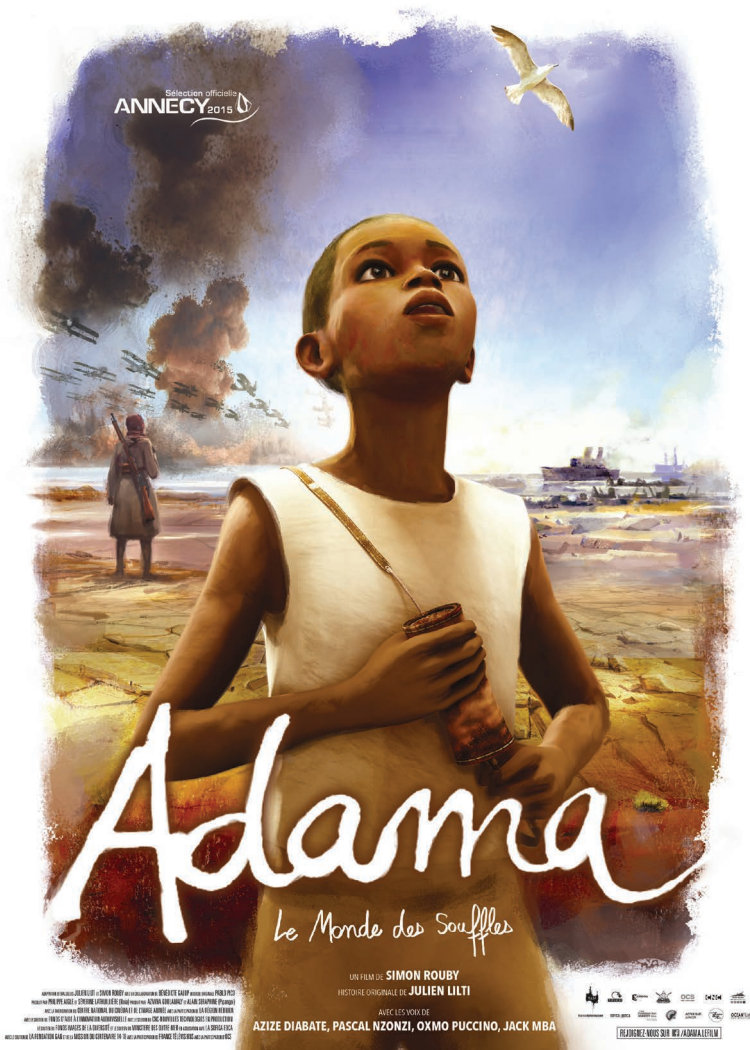


L'affiche

Horizons lointains

Décrypter l'affiche d'*Adama* fournit de précieux renseignements sur les univers graphiques et historiques du film.

© Océan films distribution Int



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 et « affiche » clairement et frontalement (nous sommes littéralement face à lui) l'enjeu principal du film : *Adama* est le portrait de ce jeune villageois africain que nous allons suivre à travers une aventure hors du commun.

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 (on le retrouve d'un bout à l'autre du film).

Attardons-nous maintenant sur les détails en arrière-plan, dans la moitié basse de l'affiche : cette partie concerne le sol et la dimension « terrienne » d'un film qui fait du rapport d'Adama à la terre (sa terre natale, mais aussi la terre et la boue du champ de bataille qu'il découvre au fil de sa course et de son exil) une question fondamentale. La morale du film nous dit qu'il est important de ne jamais oublier d'où l'on vient. Cette terre ocre dans laquelle s'enracine l'affiche est une terre de l'Afrique sahélienne, plate, fissurée et désertique, brûlante et irradiée de lumière. C'est la terre originelle d'où Adama vient et vers laquelle il retournera, mais aussi celle qui invite aux grands départs, ouvrant des promesses et des horizons infinis par son horizontalité et ses amples perspectives.

D'ailleurs, que distingue-t-on au loin, entre terre et ciel ? L'océan (sur la droite, au loin, on voit nettement un paquebot et l'agitation d'un port), qui élargit encore les perspectives de ce tableau. 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 de personnage. Du regard d'Adama porté haut vers le ciel à l'avant-plan, à cette promesse d'apocalypse en arrière-plan, l'affiche se met en mouvement et 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 d'un jeune adolescent comme un véritable voyage. ■

Découpage narratif

1 UNE CÉRÉMONIE DE MAUVAIS AUGURE

00:00:00

Adama se baigne avec ses amis dans une cascade au pied de majestueuses falaises. Son frère, Samba, est convoqué par les anciens pour une cérémonie rituelle marquant le passage à l'âge adulte. La cérémonie est interrompue par un mauvais présage : un oiseau perce le ciel d'un cri aigu. Considéré comme « possédé », Samba est convoqué chez le maître du village le lendemain matin.

2 LE DÉPART DU FRÈRE

00:06:22

Le soir, ses parents accusent Samba d'être allé au-delà des falaises, dans « le monde des souffles ». Tard dans la nuit, dans leur chambre commune, Samba avertit Adama qu'il a décidé de rejoindre les « nassaras » (les blancs) pour combattre. Il laisse quelques pièces d'or pour son père et s'enfuit dans la nuit.

3 L'ÉCHAPPÉE D'ADAMA

00:09:12

Au réveil, le père découvre les pièces d'or et comprend que Samba s'est enfui. Pris de panique, il se rend chez le maître du village. Alors que la colère s'empare des anciens, Adama surgit, prend les pièces d'or et décide de partir « racheter » son frère aux *nassaras*. Il s'enfuit, poursuivi par les villageois. Dans les profondeurs des falaises, il croise le génie initiateur, mannequin couvert d'un masque traditionnel.

4 LE MONDE DES SOUFFLES

00:14:14

Adama se retrouve dans la plaine désertique du « monde des souffles ». Alors qu'il revoit l'oiseau de mauvais augure, il progresse sous un soleil écrasant, traverse une tempête de sable dans laquelle il croit distinguer Samba et s'assoupit au pied d'un buisson. Du haut d'une dune, l'horizon lui dévoile une petite ville portuaire et la mer.

5 AU PORT

00:17:45

Dans les petites rues populeuses, Adama cherche Samba. Il croise un vieux joueur de flûte aux allures de sorcier puis un soldat. Adama découvre alors la file des tirailleurs sur le point d'embarquer. Il apprend que Samba est parti la veille et voit Djo, le soldat, et Abdou, le vieux sorcier, monter à bord. Lors du départ, Adama s'élance du ponton pour rejoindre le bateau.

6 LA TRAVERSÉE

00:23:56

Au fond de la salle des machines, Adama voit le génie initiateur s'approcher comme un fantôme. Il se fait démasquer par un soldat mais Djo le prend sous sa protection. Sous le ciel étoilé, les tirailleurs palabrent sur le pont en compagnie d'Adama. Abdou, en retrait, lui jette son uniforme pour qu'il se réchauffe et semble pris de folie. À la lumière de la lune, il annonce le désastre de feu qui va s'abattre sur les soldats. Adama est pris d'une vision : le ciel s'embrase et d'innombrables bateaux glissent au large.

7 À FOND DE CALE

00:30:16

Une fois sur la terre ferme, Adama, trop jeune, est immédiatement renvoyé à bord, condamné à repartir pour l'Afrique. Depuis la cale, il voit à travers un hublot Samba à bord d'un camion militaire. La nuit tombée, un jeune voyou s'introduit dans la pièce pour voler des outils et des métaux. Il est surpris et s'échappe avec Adama en plongeant dans la mer. Au sol, les deux compères s'enfuient de justesse et trouvent refuge dans la campagne.

8 À PARIS

00:36:10

Au petit matin, Adama et Maximin font connaissance. Lorsqu'il entend le bruit des pièces d'Adama, Maximin négocie pour emmener le héros jusqu'à Paris. À bord d'une voiture, ils traversent la campagne dans la nuit. Quand Adama se réveille à Paris, Maximin a disparu avec ses pièces d'or. Il erre dans les rues et s'endort en pleurant dans une ruelle. Après avoir rêvé de ses parents et alors que les prophéties d'Abdou résonnent dans sa tête, il s'avance sur les boulevards jusqu'à découvrir un chemin de fer souterrain à la tombée de la nuit.

9 DU CABARET À LA GARE

00:43:41

Devant un cabaret, Adama reconnaît Maximin parmi les badauds. Entré à son tour, il découvre l'atmosphère joyeuse des lieux et voit Maximin payer ses consommations avec la dernière des pièces d'or qu'il lui a dérobées. Adama se bat avec Maximin avant d'être emmené par un tirailleur dans une pièce du fond où un vieil homme au visage brûlé évoque l'enfer de Verdun. Adama quitte le cabaret, suivi par Elsa, une serveuse qui lui rend la pièce dérobée et se révèle être la sœur de Maximin. Après l'attaque manquée de deux voyous, Elsa et Maximin accompagnent Adama à la gare pour qu'il se rende à Verdun. Sur le quai, Elsa trompe un soldat et Adama saute sur un train de marchandises.

10 PAYSAGES DÉSOLÉS

00:52:27

Les paysages défilent et deviennent de plus en plus désolés. À l'arrivée, au milieu des ruines, Adama s'introduit dans une église reconverte en hôpital militaire et retrouve Djo, blessé, qui lui dit avoir vu Samba dans la 31ème division. Djo lui confie son barda et Adama monte dans un camion pour le front. Dans un campement nocturne, les soldats lui apprennent que le 31ème bataillon est situé dans le *no man's land*, une zone inaccessible. Adama s'enfuit dans la nuit.

11 L'AVION FUNESTE

01:00:54

Adama s'avance dans le matin gelé. Il entend la flûte d'Abdou, qui surgit au cœur du *no man's land*. Alors que la mouette de mauvais augure traverse le ciel, un avion fond sur Adama et Abdou comme un oiseau de proie. Abdou disparaît et Adama, courant entre les balles, retrouve la 31ème division. Samba se tient là, hagard, attendant une relève imaginaire. La zone est bombardée. Cris et panique.

12 SOUS LE DÉLUGE DE VERDUN

01:06:03

Des milliers de soldats sonnent la charge dans un déluge de cris et de feu. Samba est fanatisé par le combat. Un bombardement au gaz moutarde ravage la zone et lorsqu'Adama est sur le point de s'évanouir, Abdou surgit et lui enfle un masque à gaz. Dans le déluge, Abdou envoûte Samba et termine symboliquement la cérémonie avortée du début : « Que ton regard soit purifié ! » Samba reprend ses esprits et porte Adama en suivant Abdou qui les guide dans la fournaise. À travers son masque à gaz, Adama est saisi de visions d'apocalypse : milliers de bottes et de soldats masqués, canons rugissants, obus, escadrilles d'avions. Sous un ciel embrasé, Abdou mène les deux frères dans une galerie souterraine et disparaît dans une immense explosion.

13 AU PIED DES FALAISES

01:11:27

Adama et Samba se réveillent au cœur des falaises. Ils croisent le génie initiateur. Adama remercie Abdou et Samba dépose la pièce qu'il lui reste aux pieds du génie. Le soleil jaillit de la grotte. Du haut de la falaise, Adama et son frère contemplent la terre intacte et resplendissante de leur village natal.

14 GÉNÉRIQUE DE FIN

01:15:12

Générique et chanson d'Oxmo Puccino (« Au-delà des falaises »).



Scénario

Une odyssée historique et onirique

Le récit d'*Adama* fusionne la fresque historique, le conte moral et l'odyssée individuelle.

● Récit historique et roman d'apprentissage

Adama suit le cours d'un récit d'apprentissage et d'un conte initiatique. La question du passage à l'âge adulte est posée dès l'ouverture lorsque 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.

Ces aventures (départ pour la France, découverte du champ de bataille de Verdun) peuvent être vues comme un lent apprentissage pour Adama qui, lancé à la recherche de son frère, 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, avec un sens remarquable de l'évocation et une grande précision descriptive, 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.

● Une quête et une course en avant

Le scénario est mû par une urgence qui donne le sentiment d'une course en avant. La quête d'Adama (retrouver son frère enfui vers la France) est déterminée par cet élan de fuite (lui-même fuit son village pour retrouver Samba et le ramener à la maison) et donne au film son mouvement perpétuel. Adama saute dans l'inconnu dès qu'il a franchi la frontière qui sépare le village encaissé au milieu des falaises, synonyme de lieu protégé du monde, de ce que les villageois nomment «le monde des souffles». Cette appellation s'entend à deux niveaux. Le premier est littéral, parce que le village encaissé dans les profondeurs est à l'abri des vents brûlants qui balayent la savane et le désert qui l'environnent. Le second, symbolique : ce «monde des souffles» est celui d'un monde en guerre, où les grandes batailles

font rage et s'apparentent à une menace d'apocalypse, avec le souffle des bombes et la barbarie des guerres de tranchées dont Verdun demeure un exemple paroxystique.

● L'ampleur d'une odyssée

Dans les yeux d'un enfant et à l'époque dans laquelle s'ancre le film, le voyage à travers océans et continents que fait Adama est hors du commun et répond, en termes d'ampleur et de distances parcourues à pied, en bateau, en voiture ou en train, à une véritable odyssée. Le terme d'odyssée, qui trouve son origine dans le récit antique de l'épopée d'Ulysse (le retour du héros à Ithaque à la suite de la guerre de Troie), correspond d'autant plus à l'aventure d'Adama que ce dernier ne part dans l'inconnu que dans le but de ramener son frère à la maison. Il ne s'agit pas d'une échappée belle faite d'errances et de vagabondages mais d'une véritable mission que se donne le héros : revenir avec son frère avant la saison des récoltes.

Cette mission est presque un contrat moral pour Adama. Le récit se construit autour d'un objectif clair qui ne laisse que peu de place aux parenthèses ou au plaisir de la déambulation. *Adama* ne s'inscrit pas dans la temporalité flottante d'un récit picaresque où la découverte et l'exploration prendraient le pas sur l'objet de la quête, mais progresse bille en tête, avec comme seule obsession de trouver ce frère enfui. Du village à la ville où sont recrutés les tirailleurs, du paquebot au Sud de la France, de Paris à Verdun, tout le film avance par bonds et avale les kilomètres sans se retourner : le monde et l'histoire y sont vus à travers un regard en perpétuel mouvement.

● Un pacte faustien

Le motif de l'argent est présent dans le film comme un agent de corruption. Il symbolise la fin de l'innocence à partir du moment où Adama prend les pièces d'or laissées par Samba dans le but de «racheter» son frère aux *nassaras* (les blancs, dans la langue d'Adama). Ces quelques pièces d'or données aux engagés africains recrutés par l'armée française pour embarquer vers le front symbolisent l'illusion d'un avenir meilleur, à travers l'exil dans un pays riche que promet l'engagement militaire. Pour les anciens du village, Samba est un possédé, puisqu'il a vendu son âme aux blancs en échange d'un peu d'or, et Adama reprend cet or dans le but de rompre ce pacte faustien : racheter l'âme de son frère en rendant l'or aux blancs.

Les quelques pièces qu'Adama conservera jalousement jusqu'à ce qu'on les lui vole ont dans le récit une valeur allégorique très forte. La dernière qu'il aura conservée est déposée, à la toute fin, aux pieds de la parure masquée du «génie initiateur» [cf. *Personnages*, p. 8-9] qui semble incarné tout au long du film par le personnage du sorcier mendiant Abdou, qui protège

Adama de manière magique et mystérieuse, tel un garant des traditions ancestrales de sa communauté. C'est le rachat final de Samba, définitivement libéré de ses illusions et de la corruption des *nassaras*. Le film trouve là son accomplissement : un retour à la vérité et la fin des illusions charriées par le personnage de Samba tout au long du récit (le mensonge d'un avenir meilleur par l'exil, conditionné par la propagande des *nassaras*). En cela, le scénario d'*Adama* suit les principes d'un véritable conte moral.

● Une fresque historique revue par l'imaginaire du conte

Dans son mouvement d'avancée perpétuelle, le récit d'*Adama* ne se pose que rarement mais balaye une grande variété d'espaces, de milieux et de climats. Le film traverse plusieurs mondes à la manière de tableaux extrêmement détaillés qui, assemblés au fil du récit, dressent le portrait d'une période charnière de l'histoire, celle de la Première Guerre mondiale.

Après l'ouverture dans le village africain d'Adama, la fuite est synonyme de découvertes et d'épreuves. Sitôt enfui du village, une gigantesque tempête de sable gronde sur la plaine sahélienne et les tableaux s'enchaînent comme autant d'horizons enjambés sans crier gare, comme si Adama chaussait des bottes de sept lieues. Voilà un élément qui nous ramène encore au conte. Le marché de la ville portuaire donne lieu à une séquence d'embrigadement de tirailleurs [00:20:22] décrivant une réalité longtemps occultée par les livres d'histoire, notamment les engagements forcés, comme celui d'Abdou, le vieux fou.

La traversée de la mer en paquebot, puis l'arrivée en France, évoquent des tableaux de guerre. Dans Paris désert, la scène du cabaret montre le petit peuple parisien à l'abri du front, avec la présence de soldats en partance pour le front et la misère des rues environnantes. Enfin, à Verdun, la visite d'un hôpital militaire de fortune rempli de blessés, puis la plongée vers l'enfer du front, prennent la dimension d'une fresque : immenses plaines enneigées, rugissement des bombes et des obus dans le lointain, menace des gaz et scènes de batailles aux allures d'apocalypse. Cette force d'évocation repose sur la vivacité d'un récit dont la progression sous forme d'exploration ne se déleste jamais d'une grande précision historique.

● Une place sur Terre : le village comme point d'ancrage

La première partie, au cœur du village d'Adama, montre un univers littéralement coupé du monde, à l'abri d'une chaîne de montagnes de grès où le temps semble immuable : c'est une image possible du paradis de l'enfance, marquée par le premier plan du film (Adama les yeux fermés, sous l'eau, comme baignant dans un liquide amniotique) qui est suivi de la scène d'ouverture où les jeunes du village s'amuse à plonger dans l'eau accumulée au pied des falaises par les cascades environnantes.

Ce village, qui n'est pas situé, semble être un village dogon, du nom du peuple de cultivateurs qui vivent dans les chaînes de falaises de la plaine sahélienne du Mali. Avec ce lieu comme point d'ancrage du récit (on le fuit avant d'y revenir juste avant la saison des récoltes, promesse de continuité et symbole de la perpétuation du cycle des saisons), le scénario décrit avec beaucoup de précision le mode de vie des villageois. Entre quelques scènes quotidiennes, on s'attardera notamment sur celle de la cérémonie rituelle avortée [00:03:59], avec ses castes (la maître et ses disciples), son système de croyances ancestrales, ses danses et ses savoirs mirifiques (les Dogons sont détenteurs de connaissances cosmiques qui ont apporté une part de nos connaissances astronomiques). Le village, encerclé par les falaises, est littéralement le centre du monde d'Adama.

● Temporalité onirique

Dès lors qu'Adama a fui le village, la temporalité du récit est beaucoup plus floue, signe d'un monde en plein boulever-

sement. Cette temporalité vague fait basculer le film dans une dimension plus mystérieuse et onirique. En quelques minutes, Adama atteint la côte d'où partent les paquebots de tirailleurs, alors que le Mali n'est pas un pays côtier. Au cours de la traversée, l'image prémonitoire de la fournaise de Verdun, par la voix d'Abdou, apparaît dans la lumière du soleil. Enfin, à l'autre extrémité du film, alors qu'Adama et Samba sont pris dans l'enfer de la bataille, le retour vers le pays natal est accéléré par un prodige de sorcellerie d'Abdou : une galerie de tranchée débouche magiquement vers les profondeurs des falaises qui abritent le village d'Adama, avec ses habitants qui continuent de mener leur vie paisible.

Ce retour miraculeux, qui transforme le voyage d'Adama en une espèce de rêve ou de cauchemar destiné à « purifier son regard » de ses illusions (à l'image de la formule du maître de cérémonie : « que ton regard soit purifié »), est un retour vers le monde préservé de toute influence extérieure de ce village dogon, seul élément de stabilité d'un récit balayé par les turbulences de l'histoire. Entre conte moral et récit historique d'une riche puissance évocatrice, le trajet initiatique d'Adama vers la vérité débouche sur un éloge de la vie millénaire de ce petit village sahélien préservé des affres du monde. ■

● L'univers du conte

Quel rapport *Adama* entretient-il avec le conte ? Selon le Larousse, le conte est un récit assez court de faits imaginaires. *Adama* traite d'une période historique connue et s'ancre dans un univers réaliste, dans sa partie africaine aussi bien que française. Néanmoins, on a vu que le film entretient un rapport avec le conte et l'imaginaire. L'aventure d'un enfant dans un univers inconnu raccorde inévitablement *Adama* à la structure narrative de contes célèbres comme *Alice au pays des merveilles*, *Le Petit Chaperon rouge* ou *Le Petit Poucet*.

- ① Plusieurs éléments du film sont caractéristiques du conte : l'aventure d'Adama est un cheminement et est traversée d'objets qui ont une grande valeur symbolique comme les pièces que conserve le personnage, qui sont à la fois son unique trésor et le symbole de sa quête. En quoi ces pièces peuvent-elles être comparées, par exemple, aux cailloux blancs du Petit Poucet ?
- ② On s'interrogera avec les élèves sur les éléments de merveilleux (qui échappent à la raison, à la logique ou à l'ordre naturel des choses) qui traversent le film. On notera que la progression du voyage donne parfois l'impression qu'Adama chausse des « bottes de sept lieues » (bottes magiques permettant d'enjamber les espaces que l'on retrouve chez Charles Perrault dans le conte du *Petit Poucet*).
- ③ Le personnage d'Abdou, qui précipite la fin du film en projetant Adama et Samba dans le village de leur enfance, (ce qui donne un « happy end » caractéristique de l'univers du conte), raccorde le film à l'univers des contes traditionnels africains. L'oralité est une des bases du conte africain : Abdou peut être vu comme un griot (un conteur traditionnel africain) jouant de sa voix puissante et mélodique. Les pouvoirs merveilleux d'Abdou sont liés aux croyances sacrées détenues par les anciens du village. Symbolisées par le génie initiateur, qui demeure le grand personnage magique du film, ces croyances immémoriales confèrent à Adama une force presque surnaturelle.



Personnages

Les innocents

Adama dresse le tableau d'un ensemble de personnages qui découvrent brutalement la face sombre de l'humanité.

● Adama

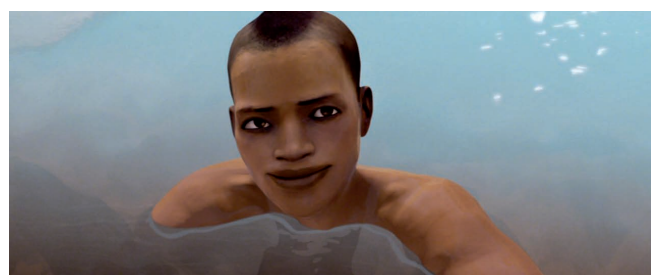
Adama, le jeune héros, est un personnage d'enfant engagé dans une aventure qui va modifier son regard et son rapport au monde. Le début, situé dans le village des falaises, le présente sous les traits d'un enfant comme les autres, jouant avec insouciance avec ses camarades dans la séquence des plongeurs et de la baignade, respectant l'autorité de ses parents et admirant son grand frère Samba. Il est explicitement coupé du monde des adultes, qui sont sur le point de faire passer Samba du côté des leurs, interrompant la séquence de jeu aquatique pour annoncer la cérémonie d'initiation.

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» : 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.

Malgré ce 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, qui va aussi se révéler extrêmement mûr au fil de son aventure, demeure lié au monde de l'enfance par son point de vue. Son regard sur les autres est vierge de tout préjugé et fait ressortir, par contraste, l'horreur du monde en guerre. À l'image d'autres films ayant un enfant pour héros, l'opposition entre ce regard «blanc» et une vision particulièrement sombre de la société (un monde de survie où tout se négocie et où la prédation menace, à l'image du vol des pièces d'or qui laisse le jeune héros désarmé) est la véritable clé morale d'*Adama*.

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'«écoutant» ou de «regardant» : 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 de l'ouverture, qui montre Samba accomplir 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, etc.

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) et qu'ils partent «adorer une statue d'or et d'argent» aux «pieds d'argile» : c'est précisément 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. Ses erreurs et ses illusions sont celles d'un éclaireur et servent de leçon à Adama.



● 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 mais avertissent Adama et se révèlent prémonitoires. Il 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»*).

Abdou se caractérise par sa puissance oratoire (il n'est quasiment qu'une voix, qui résonne et revient hanter Adama pour le guider) 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. Loin des vanités (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 tireurs, 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 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. ■

«Adama doit faire ses propres choix, sa propre initiation, sans cadre prédéfini pour lui par les adultes.»

● Simon Rouby, interview à *Variety*, 24 septembre 2015.

● Bonnes fées

Les personnages féminins sont rares dans un récit où Adama est plongé dans un monde d'hommes, celui de la guerre et des champs de bataille. Elsa et l'infirmière de Verdun sont les seules femmes que le héros croise dans la partie se déroulant en France.

Qu'amènent ces personnages ? Elsa est une figure bienveillante qui relance complètement l'aventure d'Adama : c'est elle qui lui rend la dernière pièce de son butin dérobé par Maximin et c'est elle qui l'accompagne à la gare à destination de Verdun. L'infirmière de Verdun n'a pas la même importance mais se présente comme l'une de ces femmes du front qui protégeaient de leurs soins les poilus revenus blessés du champ de bataille. En offrant une boîte de sardines à Adama, elle rappelle sa condition de protectrice. À quelle autre scène peut renvoyer cette séquence ? À celle du repas que prépare la mère d'Adama lorsque le jeune héros, endormi dans une ruelle parisienne, rêve de son village et de ses parents.

En quoi ces personnages féminins apparaissent-ils comme des figures maternelles, protectrices et nourricières ? Avec beaucoup de sobriété, Simon Rouby place sur le chemin d'Adama des femmes dont la douceur et la compassion font écho à la situation du héros (ce sont des figures maternelles de substitution) et renvoie plus généralement à la violence d'une humanité en guerre dont elles demeurent, telles des bonnes fées, les ultimes gardiennes.



Mise en scène Entre réalisme et immersion poétique

Soucieux de vraisemblance historique, *Adama* laisse aussi une grande place à l'imaginaire. Cette combinaison est le principal enjeu de sa mise en scène.

● Voyage au bout de la nuit

Adama est un film d'animation qui saisit par le réalisme et la recherche d'authenticité que dégagent ses images. Le travail de reconstitution auquel s'attèle le réalisateur (retranscrire une époque et des lieux très variés en une suite de tableaux évocateurs) est l'un des enjeux décisifs de la mise en scène. Cependant, le film n'hésite pas à jouer aussi sur un registre plus poétique et abstrait. La mise en scène laisse une grande place à l'imaginaire (via le recours à des motifs tels que le regard ou le masque, mais aussi à une temporalité magique ou onirique) et à un travail d'immersion sensorielle qui tire profit des spécificités du cinéma d'animation, notamment du travail sur les textures, les matières et la représentation des éléments. Ces deux enjeux, réalisme et immersion poétique, guident le projet esthétique du film : il s'agit pour le cinéaste de nous plonger dans une époque à travers les yeux d'un enfant qui découvre le monde.

● Un saut dans l'inconnu

Nous avons vu que le film progresse suivant un mouvement d'avancée perpétuelle. La course d'Adama lancée à la recherche de son frère mène le film et semble régie par ce principe : le jeune héros se lance dans l'inconnu afin de remplir la mission qu'il s'est confiée. Cet élan est traduit de manière littérale par le motif du saut, ou du bond en avant, qui revient à de nombreuses reprises comme une ponctuation visuelle. Il serait intéressant de répertorier les principales occurrences de ce motif :

- ① la scène du plongeon de l'ouverture [00:01:55] ;
- ② celle où le héros franchit la frontière qui sépare son village du « monde des souffles », une ligne blanche sur le chemin de pierre qui longe la falaise [00:12:04] ;
- ③ celle où Adama prend son élan et bondit pour embarquer clandestinement sur le bateau qui s'embarque pour la France [00:23:44] ;

- ④ celle du saut dans la mer avec Maximin, le jeune complice d'Adama [00:34:50] ;
- ⑤ celle du franchissement de la grille pour pénétrer dans la gare à Paris [00:50:01] ;
- ⑥ enfin, la séquence de la course effrénée qui permet à Adama de grimper derrière un wagon du train de marchandises à destination de Verdun [00:52:10].

Ces occurrences dictent le souffle d'un film porté par l'urgence de la quête du personnage principal. On peut voir cet enchaînement de bonds et de sauts comme une manière de repousser toujours l'horizon qui s'offre au regard d'Adama. Cela traduit aussi de manière allégorique la quête initiatique et le récit d'apprentissage qui structure le récit : ces sauts dans l'inconnu sont autant d'épreuves qui permettent à Adama de sortir de l'adolescence et de s'ouvrir au monde.

● Réalisme et authenticité documentaire

Même un film d'animation peut être soucieux de vraisemblance. Il est important de se pencher sur la question du réalisme, qui est au cœur de la mise en scène d'*Adama*. Le travail sur les décors ne cherche pas du côté de la stylisation (minimalisme ou exagération du trait) mais vaut au contraire par son équilibre et sa justesse. Les personnages évoluent sur des fonds souvent statiques, comme de grands tableaux évocateurs, qui ne sont pas éloignés d'une forme de photoréalisme : les plans et les cadrages peuvent évoquer, d'une certaine manière, des images peintes épousant au plus près l'atmosphère et la topographie des décors et des milieux reconstitués.

On peut notamment remarquer comment le réalisateur use de plans souvent très larges (voire de plans aériens, lorsque l'oiseau apparaît) pour ancrer les personnages dans le milieu qui les entoure. Ainsi le paysage majestueux de roches et de falaises qui environne le village africain ; le port où s'engagent les tirailleurs et le petit marché animé qui l'entoure ; le cabaret parisien et la vision des rues de la capitale dans ses faubourgs et ses zones les plus pauvres et les plus populaires ; Verdun, enfin, avec des cadrages très larges qui donnent une idée de l'immensité et de la démesure des champs de bataille de la Grande Guerre.

Le réalisme ressort aussi de la manière qu'a la mise en scène de traiter les personnages. Au-delà de leurs différentes caractérisations [cf. **Personnages**, p.8], ils s'ancrent dans un milieu précis et révèlent la richesse descriptive du film. On pourra étudier la manière qu'a le cinéaste de peindre une réalité sociale en décrivant les interactions et les rapports d'autorité qui s'établissent entre les habitants du village d'Adama : les parents, le maître de



cérémonie et son rôle de chef de la communauté. Les autres villageois (disciples, badauds, hommes, femmes, etc.) dressent un tableau de la vie du village à partir de simples ébauches de caractères ou de fragments de quotidien (sur la place du village ou dans l'intimité domestique de la maison). On retrouve cette richesse descriptive dans le groupe des tirailleurs (sur le bateau), dans l'épisode à Paris (la mixité joyeusement populeuse du cabaret) et enfin dans les scènes militaires lors de l'arrivée sur le front. Ce sens du détail relève d'une constante recherche d'authenticité et d'un enjeu documentaire.

● L'importance des éléments et des matières

Par-delà cette qualité documentaire, le film va assez loin dans la recherche d'une grande richesse sensorielle. À plusieurs reprises, le spectateur a l'impression de toucher les matières qui composent les décors du film. Le mélange de différentes techniques [cf. *Réalisateur et genèse*, p.2] est décisif : l'association de techniques traditionnelles, voire primitives (comme les sculptures en terre crue qui ont servi de base aux personnages, donnant un caractère brut et très vivant aux textures des corps et des visages), et d'autres plus innovantes (animation 3D et images de synthèse), relève d'un travail plastique très élaboré qui donne une remarquable force sensorielle au film. Le travail sur le son, notamment lorsqu'un des personnages laisse longuement glisser sa main contre un rocher (on entend le frôlement de la peau sur la pierre), ajoute à cette volonté de rendre presque tactiles les plans.

« Nous avons créé tout un laboratoire expérimental avec des encres, des limailles de fer et des ferrofluides pour créer les matières et les explosions. »

● Simon Rouby

Il est intéressant de s'attarder sur la représentation des différentes matières et éléments à travers le film : l'eau (dès le plan d'ouverture), le vent (lors de la tempête de sable dans le désert) et le feu ont un rôle capital dans l'effet d'hyperréalisme provoqué par certaines séquences. On pourra aussi revenir sur le fait que les explosions gigantesques

du champ de bataille de Verdun ont été composées à partir de véritables matières, les « ferrofluides » [cf. *Réalisateur et genèse*, p.2], des liquides magnétiques qui donnent une texture, une densité et une intensité très particulières aux plans.

En cela, certains plans dépassent le réalisme pour atteindre une sorte de sensorialité et de matérialité qui témoignent d'un travail de plasticien. Elles augmentent l'expérience d'immersion du spectateur et jouent sur des spécificités propres au cinéma d'animation pour rendre compte du rapport d'Adama au monde qui l'entoure. ■

● Matière visuelle, matière sonore

Qu'est-ce que la 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.

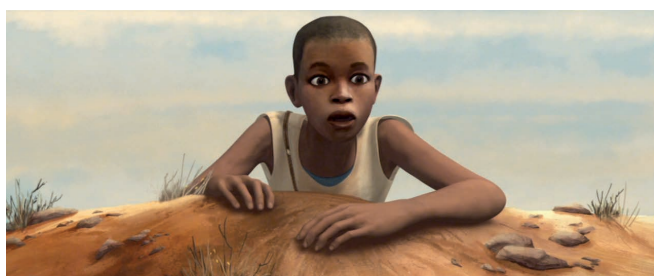
- ① En s'appuyant sur les nombreux making-of d'*Adama* disponibles sur Internet, on pourra voir comment se fabriquent les sons (avec le travail des bruiteurs) et en quoi *Adama* est un film d'une profondeur sonore peu commune.
- ② Parmi les sons qui reviennent et s'impriment dans l'oreille du spectateur, attardons-nous sur le cri de l'oiseau. 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. En quoi ce son est-il « actif » et tient-il une fonction dynamique ? Il ne s'agit pas simplement d'habiller le film mais d'agir sur le récit et la mise en scène. On pourra aussi prendre l'exemple de la sirène de bateau entendue par Adama alors qu'il est endormi dans le désert : c'est ce son (comme un « déclencheur » auditif) qui le pousse à aller voir au-dessus de la dune et lui permet de découvrir la ville au loin.
- ③ On pourra aussi travailler sur le cas d'une autre matière sonore particulièrement « active », la mélodie de quelques notes que joue Abdou avec sa flûte traditionnelle. On l'entend lorsqu'Adama pénètre dans les falaises, avant même d'avoir rencontré Abdou. On l'entend à nouveau lorsqu'Adama rencontre Abdou au marché (de dos, il joue de la flûte). Ces quelques notes reviennent 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.



Plans

Des yeux et des masques

Les motifs récurrents des yeux et des masques jouent un rôle essentiel dans le récit et la mise en scène d'*Adama*.



● Les yeux grands ouverts

Si le film cherche l'authenticité et le réalisme, voire l'hyper-réalisme, il demeure entièrement structuré par le point de vue d'un enfant de 12 ans. La mise en scène reste ainsi à hauteur du regard d'Adama et chaque événement est comme filtré par son point de vue. Le motif des yeux est très important et de nombreuses reprises, les cadres du film semblent épouser le regard du jeune héros.

On s'attardera sur le plan d'ouverture, gros plan sur les yeux fermés d'Adama qui semble endormi au fond de l'eau avant de remonter à la surface. Ces yeux fermés (comme si le héros était plongé dans ses pensées) symbolisent l'importance de l'imaginaire dans la mise en scène et rappellent que, par-delà ses aspects documentaires, *Adama* est toujours soumis à la subjectivité de son jeune héros. Le film commence vraiment lorsqu'Adama ouvre les yeux : c'est le début d'une aventure qui peut être vue

comme un long rêve ou un long cauchemar [cf. Scénario, p.6].

En plus de répertorier les nombreux gros plans sur les yeux d'Adama, notamment lorsqu'il se retrouve face à d'immenses horizons comme le désert, l'océan ou le champ de bataille, on pourra noter les passages où la réalité apparaît comme prise dans le filtre du regard de l'enfant. L'un des plus notables est celui de la séquence du train qui mène à Verdun [00:52:54] : les paysages défilent en un long mouvement latéral, l'atmosphère se modifie au fil des kilomètres, la neige apparaît, puis le froid et la grisaille de l'Est en plein hiver, et on a littéralement l'impression d'être transporté avec le personnage.

Plus importante encore, la séquence où Adama est transporté avec un masque à gaz sur le visage, en plein enfer du champ de bataille [01:08:47] : le cadrage indique que nous voyons les gigantesques fumées noires et les flammes des obus à travers la vitre du masque. La mise en scène, alors, n'est clairement plus du côté du réalisme : elle transforme le champ de bataille en une allégorie de l'apocalypse et bascule dans une dimension hallucinée [cf. Séquence, p.14]. Le regard subjectif de l'enfant pousse la violence de l'évocation du massacre de Verdun à un niveau paroxystique.

● Symboles, présages et montage magique

Ce registre plus poétique sur lequel joue le film ne se limite pas aux cadrages sur les yeux d'Adama. Il s'inscrit aussi dans le quotidien du village africain où s'ouvre le récit. Dès la cérémonie d'initiation, le spectateur est plongé dans un système de croyances spécifique à la communauté du village. Le cri de l'oiseau qui interrompt la cérémonie amorce ce qui va suivre. Cet oiseau, qui accompagne Adama tout au long du film, fait basculer le récit dans une autre dimension : celle des croyances sacrées des Dogons et d'un savoir occulte, fait de symboles et de présages, uniquement accessible à des maîtres initiés.



Le personnage d'Abdou prend le relais du personnage du maître de cérémonie : c'est un vieux fou qui vit en marge de la

société mais possède ce langage secret et détient la vérité de la quête initiatique d'Adama. Il annonce l'enfer de Verdun et les illusions qui attendent ceux qui le prennent pour un dément (les tirailleurs sur le bateau) et agit sur le jeune héros comme un rappel permanent à ses origines (ne jamais oublier d'où l'on vient). Ce rôle de protecteur aux pouvoirs magiques agit directement sur la mise en scène. C'est son discours sur le bateau qui provoque la vision prémonitrice de l'enfer de Verdun à travers le ciel et l'horizon, les cieux embrasés par le soleil apparaissant comme un écho visuel du brasier du champ de bataille. C'est une scène décisive [00:29:48] qui fait sortir le film de ses rails documentaires et brouille la chronologie du récit. De la même manière, on pourra voir comment la mise en scène procède par des collages très poétiques : les flammes de Verdun, avec leurs teintes ocres et jaunes, répondent aussi aux cieux et aux couleurs du village dogon.

Ces effets, auxquels on peut ajouter le rêve d'Adama lorsqu'il s'endort affamé dans une ruelle de Paris (il rêve de son village et de sa mère dans un retour en arrière qui peut être vu comme un flashback) ou ses visions lorsqu'il revêt un masque à gaz en plein champ de bataille (où les images changent de teneur, sont plus granuleuses et deviennent presque des photographies) symbolisent, à travers le drame d'Adama, le drame du déracinement et l'absurdité de l'engagement des recrues africaines dans la Grande Guerre.

Revenons, enfin, sur le prodige final d'Abdou [01:11:00] qui ouvre le chemin du retour au pays natal à Adama et son frère par un mystérieux passage souterrain [cf. Scénario, p.6]. Cette accélération brutale où l'on passe du cauchemar de Verdun à la sérénité du village où tout a commencé détraque le rythme du découpage et peut être considérée comme une sorte de « jump cut » symbolique (un effet de saut ou de bond en avant dans la chronologie des plans). La magie d'Abdou opère jusque sur le montage et la mise en scène du film. Le registre réaliste, lors de ce retour final, laisse définitivement place à une temporalité poétique et onirique.



● Masques et illusions

Un motif revient au long du film : celui des masques. Dès la cérémonie du début, l'un des danseurs, qui incarne le génie initiateur, porte un masque traditionnel qui reviendra au fil des aventures d'Adama. On pourra relever ses différentes apparitions : lorsqu'Adama croise la parure du génie initiateur (dont la tête est couverte du même masque) ; au creux des grottes qui mènent vers le « monde des souffles » ; dans la cale du bateau où Adama, en pleine obscurité, voit apparaître le génie initiateur comme un fantôme ; enfin, lorsqu'Adama et son frère croisent à nouveau la parure de poils et de bois située dans les grottes, lors du retour final. Cette apparition, qui clôt la quête avec la remise de la pièce d'or, est intimement liée au personnage d'Abdou, qu'Adama remercie en s'adressant au génie et qui peut être considéré comme le garant « vivant » des traditions ancestrales régissant la communauté du village.

Du point de vue de la mise en scène, ce masque agit comme une ponctuation visuelle (une image comme un écho ou une rime). C'est une vision récurrente aux allures de rappel aux origines ou de rappel à l'ordre (l'autorité symbolique et paternelle de la culture dans laquelle a été élevé Adama). L'image entêtante

de ce masque guide Adama à la manière des pierres blanches laissées sur son chemin par le Petit Poucet : c'est elle qui le ramènera vers son village et ses origines.

À l'inverse, le motif des masques à gaz, symboles de la barbarie de la Première Guerre mondiale et de ses bombardements chimiques (qui reviennent comme une hantise à travers tout le film), répond comme un écho cauchemardesque au masque traditionnel africain. La mise en scène joue à de nombreuses reprises sur la ressemblance entre ces deux masques, qui tous deux ont pour fonction de protéger celui qui les porte (le premier comme garant des traditions, le second comme armure de défense). Si bien qu'à la fin, lorsqu'Adama et Samba croisent le génie initiateur, le masque africain se confond presque avec le masque à gaz de la séquence à Verdun qui précède.

C'est une manière de confronter tout en les liant deux univers complètement opposés (le paradis du village africain contre l'enfer de la guerre), mais aussi de rendre compte de la dimension poétique et hallucinée du regard qu'Adama porte sur ce monde qu'il découvre au cours de son voyage. Le masque cache le visage et peut en effet être synonyme d'illusion (c'est son statut dans les carnavals et dans les cérémonies rituelles). En affrontant ces masques qui le poursuivent tout au long du film, Adama accède à la vérité du monde et voit son regard « purifié » (selon la formule employée par le maître de cérémonie au début du récit) pour accéder au monde des adultes. ■

● Rimes visuelles

Le voyage d'Adama est marqué par des récurrences qui rythment le récit et guident le jeune héros : retour de l'oiseau de mauvais augure, retour du génie initiateur ou de la figure de Samba, après qui Adama court comme après un fantôme. Quels plans ou visions reviennent dans le film ? En quoi peut-on rapprocher la structure du film de celle d'un poème, et particulièrement en ce qui concerne ces « rimes visuelles » ?

- ① À quels instants revient l'oiseau ? On retrouvera avec les élèves ses apparitions (lors de la cérémonie, dans le désert, dans la ville portuaire, sur le champ de bataille de Verdun). L'oiseau est un motif fort et son retour apparaît comme un exemple emblématique de rime visuelle : il ponctue, rythme et relance le récit et joue sur des effets de répétition et d'écho.
- ② S'attarder sur deux plans précis qui se répondent en rimes visuelles au début et à la fin du film : lors de la tempête de sable, Samba apparaît en haut d'une dune comme une silhouette fugitive qui incite Adama à le poursuivre. À la fin, lors du bombardement au gaz moutarde de Verdun, le même plan fugitif de Samba disparaissant au fond d'un plan, à peine distinct, revient. C'est la rime visuelle la plus discrète mais la plus marquante : les deux plans se répondent et se font écho pour enserrer le film dans leur écrin.
- ③ Le masque : on pourra aussi chercher le nombre de fois où intervient, là aussi comme une rime visuelle, le masque obsédant du génie initiateur. On le voit au début lors de la cérémonie, puis à chaque apparition du génie (et on le distingue même par analogie dans la forme des masques à gaz). Quelle valeur donner à cette vision entêtante ? C'est une hantise et un point d'ancrage pour le personnage (comme un rappel à l'ordre et à ses origines).



1



2



3



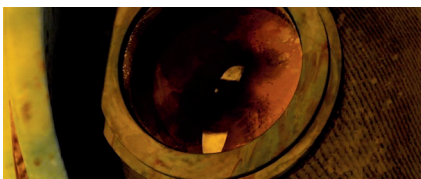
4



5a



5b



6a



6b



7



8



9



10



11



12



13



14



15



16



17a



17b



18

Séquence

Verdun : un voyage halluciné

Adama nous plonge dans l'enfer de Verdun en quelques minutes [01:08:49 – 01:10:13] et en moins d'une vingtaine de plans, avec une économie et une puissance graphique qui rappellent la technique de l'eau-forte¹ en gravure.

Après un bombardement, Adama a manqué de s'évanouir mais le vieil Abdou est arrivé et a recouvert la tête du jeune héros d'un masque à gaz. Samba, qui vient de retrouver la raison, porte Adama et suit Abdou, qui s'avance comme un guide en jouant de la flûte traditionnelle au milieu du champ de bataille de Verdun [1]. Le plan est ouvert et large, et l'on distingue, dans la fumée ardente, les soldats qui s'agitent au loin comme des fantômes dans une fournaise.

● Réalité hallucinée et point de vue subjectif

Changement d'axe et d'échelle : on découvre le visage masqué d'Adama [2]. Le mouvement de la marche, qu'accompagne le mouvement du plan, s'ajoute au son de la flûte d'Abdou qui couvre le son de la bataille, et invite à la rêverie ou au délire : nous quittons peu à peu la réalité de Verdun pour entrer dans l'imaginaire d'Adama. Les deux plans suivants [3 et 4] redoublent cet effet d'envoûtement : Abdou filmé de dos en plan rapproché, devient par sa position le véritable guide de la séquence. Adama, dont on découvre à nouveau le visage masqué, mais en plan plus rapproché qu'en [2], se laisse porter et glisse dans ses pensées.

Un brutal renversement d'axe nous montre le point de vue d'Adama : Samba et un avion passent dans le regard du personnage [5a] et le cadre bascule jusqu'à se retourner complètement [5b]. Il s'agit d'une vision subjective (nous voyons à travers les yeux d'Adama, ce dont témoigne l'ombre de la visière du masque à gaz qui semble « filtrer » le plan), qui nous plonge un peu plus dans un monde intérieur. La fumée de l'avion, vue à l'envers, produit un effet d'abstraction qui montre la réalité de manière presque hallucinée.

Cet effet de glissement dans l'hallucination atteint son point de bascule lors du gros plan sur l'œil d'Adama [6a], qui se prolonge en fondu enchaîné, c'est-à-dire sans coupe, sur un plan [6b] où Adama observe le monde derrière un hublot (la vitre de la visière renvoie au hublot du début du film). Cet enchaînement permet de « voir Adama en train de voir » dans un jeu de basculement de regards qui ajoute au vertige provoqué par le retournement du cadre en [6b]. Le film a dérivé vers un autre niveau de réalité, proprement halluciné et onirique.

● Un véritable « film dans le film »

La suite de la séquence [7 à 16] est une rupture dans le récit et dans la temporalité du film : les images n'ont pas la même teneur que les précédentes (texture plus granuleuse, trichromie en noir, ocre et jaune) et ressemblent à de vieilles bandes d'archives un peu floues. Les plans s'enchaînent en fondus au noir charbonneux. Les images glissent les unes sur les autres, sans coupes franches. La musique sourde et inquiétante qui accompagne ce passage en fait une sorte de « film dans le film » : des images froides et mécaniques de la guerre (une armée d'ombres, de bottes, de masques, de canons, de chars, d'avions) défilant à la manière d'un petit tableau d'histoire en mouvement. La force

tragique de ces visions presque documentaires tient au fait qu'aux visages d'Adama, de Samba et d'Abdou succède cette foule anonyme de soldats réduits à des figures sans traits plongées dans une guerre aux dimensions industrielles.

On pourra voir en quoi ces plans sur des foules de navires [7] de bottes [9], de masques à gaz [10], de cheminées d'usine de fonderie et de canons [12 à 15] peuvent être vus comme des métonymies visuelles décrivant la guerre et son entreprise de déshumanisation. Il est à noter que les images qui défilent sont de plus en plus abstraites et dépourvues de figures humaines. La fumée noire et funeste qui recouvre les plans et brouille le montage (en créant des fondus au noir entre les différents plans) est de plus en plus dense et donne une image d'apocalypse où l'humain aurait complètement disparu.

● Retour à la réalité

Le plan sur l'escadrille d'avions amorce une nouvelle rupture : un léger mouvement en arrière permet de retrouver l'ombre de la visière à travers laquelle voit Adama [16, qui reprend le cadre de 5a et b]. Nous retrouvons le cadre qui précédait la scène de « film dans le film » avec un nouveau gros plan sur l'œil d'Adama [17, reprise exacte de 6a]. Après la parenthèse hallucinée du petit film d'archives en forme de poème visuel (avec sa structure autonome, bordée par les deux gros plans sur l'œil d'Adama), nous revenons de plain-pied dans le présent et la réalité du récit.

La reprise, à travers le point de vue d'Adama, du plan sur Abdou de dos [17b, qui fait écho à 3] nous permet d'accompagner Adama dans son retour à la réalité. Il est ainsi possible de considérer la scène de « film dans le film » comme une sorte de rêve ou une suite de visions hallucinées par Adama au cours de son évanouissement. Le réveil du jeune héros ancre à nouveau le personnage dans son environnement. C'est ce que dit l'image qui clôt la séquence [18], en renversant l'axe des plans précédents (Abdou est de face, comme en [2]) et en revenant à une échelle de plan plus large : on distingue à nouveau, en arrière-plan, le champ de bataille et le ciel embrasé par les bombardements (ce qui renvoie au plan d'ouverture [1]).

Entre [1] et [18], la vision du champ de bataille est identique mais l'axe du plan s'est renversé. Le premier plan de la séquence montrait Abdou entraîner Adama et Samba vers l'horizon. Le dernier le ramène face à nous et presque « auprès de nous ». On peut interpréter ce mouvement d'aller-retour dans la profondeur de l'écran comme un voyage : [de 1 à 18], la boucle s'est bouclée, et ce trajet marqué en son cœur par un film dans le film nous donne à voir une balade ou une traversée onirique à travers le champ de bataille de Verdun, un fulgurant voyage au bout de la nuit rythmé par la marche d'Abdou et la mélodie de sa flûte. ■

1 L'eau-forte est une technique de gravure sur métal. En trempant la plaque dans un bain d'acide, les différentes surfaces du dessin sont ainsi creusées. À l'impression, elles donnent ainsi différentes valeurs de noir et de blanc. Les gravures à l'eau-forte produisent, en général, des images en noir et blanc très contrastées et aux traits saillants.



Lieux Un village en Afrique

Adama est aussi une représentation précise d'un village africain, faisant comprendre son organisation comme le vécu de ses habitants.

L'un des aspects importants d'*Adama* est la description du petit village africain dont est originaire le héros. Malgré la brièveté des scènes situées en Afrique (ouverture et épilogue), le film dresse un tableau riche et précis de la vie et des coutumes de ce village préservé des affres du monde moderne. Le pays n'est pas identifié, bien que l'on puisse considérer, au vu des décors (de grands espaces désertiques, une savane très sèche) que l'action se situe en Afrique subsaharienne et sahélienne, l'Afrique de l'Ouest non côtière, au croisement des frontières qui séparent Mauritanie, Sénégal et Mali et qui s'étend jusqu'au Niger. Plus particulièrement, au vu de la configuration et de la topographie du village situé en contrebas d'une chaîne de falaises, dans un paysage rocheux, il semble que l'action se situe au Mali et dans le territoire dogon [cf. *Scénario*, p. 6-7], au pied de la falaise de Bandiagara. Loin de tout exotisme, *Adama* s'attache à montrer un univers et un mode de vie rarement abordés par le cinéma.

«*Adama* est aussi un récit d'exploration à l'envers, où vous partez d'un village paradisiaque avec ses couleurs sauvages, pour aller vers l'Europe industrielle. »

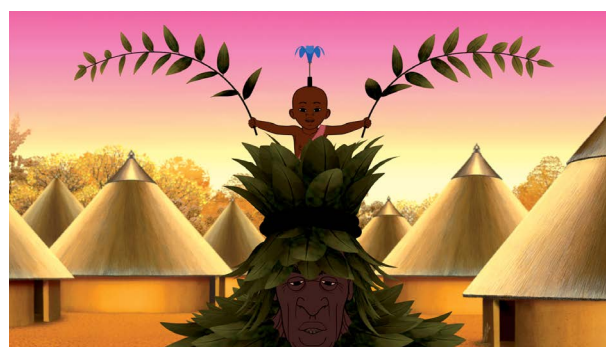
• Simon Rouby, interview à *Variety*, 24 septembre 2015



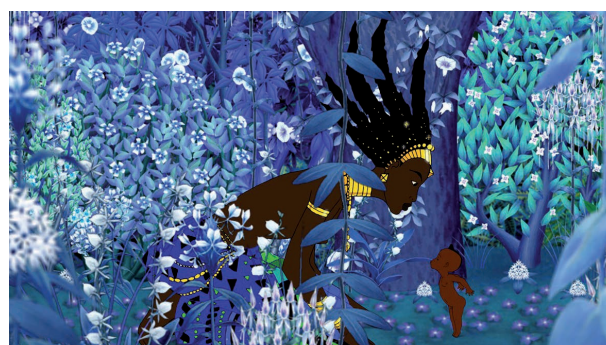
Kirikou et les Hommes et les Femmes
de Michel Ocelot, 2012 © StudioCanal

● Refus de l'exotisme

On pourra, en guise d'introduction à ce thème, revenir avec les élèves sur quelques exemples de films, africains ou non, dans lesquels le mode de vie d'un village africain est abordé : citons notamment les films du Sénégalais Ousmane Sembène, du Burkinabé Idrissa Ouedraogo ou du Malien Souleymane Cissé. L'exemple de *Kirikou*, qui comme *Adama* est un dessin animé de nationalité française, vient aussi à l'esprit. Il serait intéressant de montrer comment le village imaginaire de *Kirikou* est moins déterminé que celui d'*Adama* et répond à une forme d'exotisme plus marqué, où les animaux, la forêt, la vie du village sont là pour nous plonger dans un univers invitant à la rêverie et au voyage. Dans *Adama*, la description est plus réaliste. Que voit-on du village et de ses environs ? La vie quotidienne des habitants, qui évoque un monde de labeur (le travail aux champs et la saison des récoltes, dont il est fait mention plusieurs fois) et de coutumes ancestrales (la cérémonie d'initiation du début) est décrite de manière presque documentaire et sans recours à la fantaisie ou au décoratisme.



Kirikou et la sorcière de Michel Ocelot, 1998 © France Télévisions Distribution





● Transmission

D'autres films à destination du jeune public ont montré la vie d'un village sahélien. L'un des plus connus est *Rabi* de Gaston Kaboré (1992), cinéaste originaire du Burkina Faso. Le film raconte la relation d'un enfant avec le vieux sage du village et se centre autour d'une tortue que le jeune Rabi décide d'élever au point d'en oublier ses responsabilités. Rabi décrit la complexité des rapports entre différents acteurs du village (les parents, la famille, les voisins, les relations du vieux sage) dans un mélange de description documentaire et de conte initiatique. Dans *Adama*, les liens du jeune héros aux autres villageois sont décrits tout aussi finement. Le vieux sage du village, maître des traditions, apparaît comme une figure d'autorité suprême, garante de l'harmonie et du bon fonctionnement du village. Autour de lui, on découvre la mère (qui prépare les repas) et le père du jeune héros, notamment lors de la scène où Adama rêve de son village alors qu'il s'endort affamé dans une ruelle parisienne [à partir de 00:41:07]. On voit le père d'Adama à la forge (c'est un forgeron, caste importante dans les sociétés traditionnelles africaines) en train de parler à Samba de son avenir [à partir de 00:41:44]. Cette scène de transmission, qui met Samba face à ses responsabilités de futur adulte, est un rappel à l'ordre pour le jeune Adama qui observe la scène. On pourra ainsi remarquer avec les élèves qu'un adolescent, dans un village africain, est invité très tôt à quitter le monde de l'enfance (rêverie, insouciance) pour entrer dans le monde des adultes (ce que l'on voit aussi dans la cérémonie d'initiation). Il n'est pas anodin que le retour final d'Adama et Samba se situe au moment de la période des récoltes : c'était la promesse faite par Adama avant sa fuite, et c'est un moyen très symbolique pour le cinéaste de raccorder la temporalité du film au cycle des saisons dans lequel s'inscrit le quotidien de ce village immémorial. ■

Rabi de Gaston Kaboré, 1992
© Films du paradoxe



● Vêtements et costumes

Adama croise et rencontre de nombreux personnages dans son aventure. Le film mêlant des thèmes et des univers très diversifiés, il faut un grand sens du détail au cinéaste Simon Rouby pour jongler avec ces éléments sans perdre le spectateur. On s'attardera particulièrement sur l'usage des costumes, qui sont à la fois des points de repère visuels pour le spectateur (afin d'identifier les personnages, leurs différents milieux et caractères) et des signaux revêtant parfois une forte charge symbolique.

- ① Avec son pantalon de toile et son t-shirt blanc, Adama est vêtu de manière sobre : tout ce qu'il possède est le petit tube de bois dans lequel il garde ses pièces et qu'il tient constamment contre son cœur. Comment évolue le personnage, du point de vue vestimentaire ? À Paris, il porte l'uniforme que lui a donné Abdou sur le bateau ; à Verdun, c'est Djo, blessé, qui lui confie son barda. Adama est protégé par ces vêtements qui lui font comme une seconde peau et sont des gages d'amitié et de solidarité.
- ② En quoi le costume d'Abdou est-il celui d'un artiste ou d'un saltimbanque ? Sa coiffe à clochettes, sa flûte aux allures de bâton de guide lui confèrent un rôle particulier et unique.
- ③ Au contraire du marginal Abdou, les autres personnages s'ancrent dans des catégories sociales qui les rattachent à des groupes : les tenues traditionnelles des habitants du village les raccordent à la communauté ; les uniformes militaires confondent tirailleurs et soldats dans une même armée d'ombres envoyées au front.
- ④ Enfin, on s'attardera sur la tenue traditionnelle du génie initiateur, constituée d'éléments rituels (le masque, la coiffe, la parure de poils et de bois). Ce personnage magique n'existe pas concrètement (c'est le génie des falaises) et ne vaut que comme symbole : le costume et le masque deviennent sa substance même.



Histoire

La Grande Guerre et les tirailleurs

L'évocation de la Grande Guerre passe par celle d'un chapitre méconnu de l'histoire de France, celui des tirailleurs africains.

On a vu que le scénario d'*Adama* s'inspire d'une histoire vraie [cf. Réalisateur et genèse, p.2-3], celle d'un tirailleur sénégalais au destin de survivant plus heureux que celui de nombre de ses compagnons morts sur le front de la Grande Guerre et dans l'enfer des tranchées. C'est le récit d'un de ces soldats venus d'Afrique pour combattre dans l'armée française que relate l'aventure d'Adama, dont le point de vue décalé met en perspective le destin de Samba, son frère engagé dans la bataille de Verdun. Le film de Simon Rouby éclaire donc la Première Guerre mondiale, un événement historique souvent abordé au cinéma et parfaitement documenté, sous un jour inattendu : le destin des tirailleurs africains, une facette méconnue de l'une des plus grandes tragédies de l'histoire militaire. De ce fait, *Adama* dresse aussi le tableau d'une histoire plus taboue, celle de la colonisation et de l'exploitation de ce que l'on appelait alors « l'Afrique française ».

● La guerre vue sous l'angle de la colonisation et de l'histoire des tirailleurs

La première partie du film, située en Afrique, ne révèle presque rien de ce qui attend le jeune héros. Dans le village, où les blancs sont appelés *nassaras*, on évoque une menace ou encore des « possédés » en parlant de ceux qui, comme Samba, ont été corrompus par les blancs en

s'éloignant dans « le monde des souffles », loin de l'abri rocheux qui protège le village. Il serait intéressant de recenser, dans cette partie, les références au monde extérieur qui donnent une idée très vague de ce qui deviendra le sujet principal du film. La guerre fait rage au loin et n'apparaît encore que comme une ombre. C'est une manière pour le cinéaste de proposer un point de vue inédit sur le conflit, absolument extérieur et étranger (ce qui en révèle l'absurdité, loin de toute propagande ou de tout patriotisme). En cela, *Adama* ne repose sur aucune notion d'héroïsme, contrairement à de nombreux films de guerre : c'est un film où la guerre apparaît comme une fresque lointaine dévoilant peu à peu son ampleur.

Dès l'arrivée d'Adama dans la ville portuaire où embarquent les tirailleurs, les choses se précisent. Mais là encore, personne ne se doute de ce qui l'attend. Que nous montre le cinéaste ? Des badauds en file d'attente, recrutés à la hâte, plus ou moins de force (c'est le cas d'Abdou, que l'on force à s'engager malgré sa résistance) et en échange de quelques pièces. Rien n'est dit de ce qui attend les recrutés, et le film décrit avec une certaine violence une sorte de marché qui peut être rapproché, de manière indirecte mais symbolique, de l'image d'un trafic humain sur lequel plane le spectre de la période de l'esclavage. Sans aller aussi loin, le film projette une vision sans fard de la colonisation : le lieu n'est pas déterminé mais la langue parlée (le français) indique que nous sommes dans ce que l'on appelle alors « l'Afrique française » (les colonies africaines possédées par la France, qui s'étendaient du Maghreb à l'Afrique subsaharienne).

Les engagés sont considérés comme des citoyens français, et le film dévoile depuis son point de vue étranger l'absurdité de la situation de ces tirailleurs condamnés au déracinement (l'illusion de l'exil comme promesse d'un avenir meilleur est évoquée à plusieurs reprises, notamment sur le bateau où est embarqué Adama) et à l'horreur des champs de bataille. Le recrutement des tirailleurs ne se limite pas à la Première Guerre mondiale, et *Adama* met en lumière une partie de l'histoire de France qui dépasse largement le cadre du film.

« *Adama* s'inspire du grand-père d'un ami sénégalais. Il est parti à 20 ans pour la Première Guerre Mondiale. Il a vécu plus de 100 ans et n'a communiqué son expérience qu'à la toute fin de sa vie. »

● Julien Lilti (scénariste)



● Un tableau d'une grande richesse des «à-côtés» de la guerre

Une fois arrivé en France, Adama se lance à la poursuite de son frère et la guerre semble encore loin. Le front, dont Verdun est le symbole, peut être vu comme l'épicentre d'un enfer à travers lequel le héros progresse comme s'il traversait des cercles concentriques de plus en plus brûlants. Comment est figurée la guerre avant l'arrivée à Verdun ? Comme un brasier dont on se rapproche inéluctablement, comme attiré par un aimant. Sur le bateau qui emmène Adama, les visions du vieil Abdou annoncent un déluge de feu que l'enfant projette dans les éclats du soleil levant.

Une fois sur la terre ferme, Adama découvre les petits trafics qui ont cours dans une France appauvrie, à l'image de Maximin, gamin filou et bohème avec lequel Adama partage un maigre morceau de pain. Paris nous est révélée sous un jour misérable : ruelles glauques, faubourgs aux allures de bidonvilles, population inquiétante de maraudeurs et de voyous. La guerre n'apparaît que par éclats, notamment dans le cabaret peuplé de soldats qui se saoulent d'absinthe ou avec le témoignage du grand brûlé traumatisé par Verdun qui s'adresse à Adama.

Ce tableau de la France en guerre est d'autant plus intéressant qu'il donne une vision riche et précise des «à-côtés» des combats, loin du brasier ardent du front. La solidarité est de mise, à travers notamment le personnage d'Elsa, qui se prend d'affection pour Adama et n'hésite pas à prendre des risques pour l'aider à retrouver son frère. Par la précision réaliste et la finesse de la fresque constituée par le cinéaste, le cinéma d'animation se rapproche alors de la peinture et donne à voir des tableaux en mouvement de la réalité décrite par le film.



Près de Verdun, une rue détruite par les bombardements de la Première Guerre mondiale, carte postale © DR

● Verdun comme symbole de l'inconcevable

La question de la représentation de la violence, et particulièrement d'une violence tirée de faits historiques, s'est souvent posée au cinéma, particulièrement avec l'idée d'une impossibilité de la représentation de l'horreur des camps d'extermination nazis à la suite de la Seconde Guerre mondiale. La Première Guerre, avec ses bombardements au gaz moutarde, l'enfer des tranchées et la bataille de Verdun (700 000 victimes recensées), demeure une des plus grandes tragédies militaires de l'histoire. Sa figuration dans un film d'animation destiné à un jeune public pose la question des limites de la représentation au cinéma. On pourra voir avec les élèves les images qui ressortent de l'épisode de Verdun dans le film. La mise en scène, si réaliste par ailleurs, se teinte d'un symbolisme ou d'une dimension hallucinée qui permet au cinéaste de jouer sur le terrain de l'imaginaire et de l'onirisme au détriment d'une frontalité inconcevable dans le cadre d'un tel film.

On ne verra de la réalité de la Grande Guerre que le long passage final dans l'enfer de Verdun : cela fait de Verdun un symbole (par métonymie) de la guerre dans son ensemble. Comment l'espace est-il figuré ? C'est littéralement un *no man's land* (les soldats nomment ainsi le front avancé où résiste le bataillon de Samba) que la mise en scène assimile à une immense plaine de boue. De longs plans larges montrent cette plaine surmontée d'un ciel strié par les éclairs des bombes. L'idée de *no man's land* correspond à celle d'un «non-lieu», soit un espace presque abstrait dans lequel, sous la fumée des bombes et dans le creux des tranchées et des galeries, rien n'apparaît clairement.

Adama est plongé dans un cauchemar et finit par découvrir son frère hagard au milieu d'un îlot de résistance au cœur du néant. L'attaque d'un avion (qui évoque une des scènes les plus marquantes de l'histoire du cinéma, dans *La Mort aux trousses* d'Alfred Hitchcock) puis un bombardement au gaz moutarde distordent littéralement l'espace, qui n'est plus qu'un immense gouffre d'ombres dans lequel les humains sont réduits à des silhouettes et à des fantômes. Surgit alors une véritable scène d'hallucination, lorsque l'on découvre le point de vue d'Adama à demi évanoui à travers la vitre d'un masque à gaz : les escaldrilles d'avions, les fumées d'apocalypse semblent alors se projeter dans son regard comme les images d'un film. C'est l'ultime étape de la figuration d'une réalité inconcevable pour le jeune héros, témoin halluciné d'un drame historique que le film saisit dans toute son inhumaine démesure. ■

Parallèles

Des enfants dans la guerre

Adama s'inscrit dans une large filiation cinématographique, celle des fables confrontant les mondes de l'enfance et de la guerre.

Le choix de filtrer le film à travers le regard d'un jeune personnage est capital dans *Adama*. Cette vision du monde à hauteur d'enfant n'est évidemment pas une première. Dessin animé destiné à un jeune public, *Adama* rejoint ainsi une tradition de films ayant joué de l'effet de contraste provoqué par le point de vue innocent d'un enfant jeté dans la réalité particulièrement sombre de la Première Guerre mondiale et de la tragédie de Verdun. Si de nombreux films ayant un enfant pour héros peuvent avoir un objectif opposé (celui de plonger le spectateur dans une réalité de conte détachée voire protégée du monde des adultes), le cas d'*Adama* est intéressant en ce qu'il mêle ce point de vue enfantin à la visée plus objective d'une composition de fresque historique.

● Des enfants plongés dans un monde ravagé par la guerre

Il serait intéressant de revenir sur quelques classiques projetant, comme *Adama*, le point de vue d'un enfant dans un monde de guerre, en particulier celui de la Seconde Guerre mondiale. Au revoir les enfants de Louis Malle (1987) et *Jeux interdits* de René Clément (1952) en sont des exemples particulièrement graves qui soulèvent la question des rafles d'enfants juifs en France lors de l'occupation allemande. En Italie, de nombreux cinéastes néoréalistes (le courant d'après-guerre qui montre l'Italie en ruines après la chute de Mussolini) mettent en scène des enfants dans un monde traumatisé et dévasté par le conflit. C'est notamment le cas de Vittorio De Sica, qui a réalisé deux œuvres emblématiques avec des enfants héros : *Sciuscià* en 1946 (deux petits cireurs de chaussures se livrent à divers trafics pour survivre); et *Le Voleur de bicyclette* en 1948 (un enfant de sept ans accompagne son père dans la recherche du vélo qu'on lui a volé). À partir de l'exemple d'*Adama* et de ces films entrés dans l'imaginaire collectif, on pourra s'interroger. En quoi la présence d'un enfant modifie-t-elle le regard du spectateur, mais aussi celui des autres personnages? Lorsqu'*Adama* se retrouve sur le champ de bataille de Verdun, un des soldats ne manque pas de remarquer qu'il n'est qu'un enfant: c'est un scandale pour le récit et un véritable catalyseur émotionnel. En outre, le fait qu'Adama vienne de si loin renforce ce statut de révélateur. Les deux seuls personnages féminins qu'il rencontre (Elsa à Paris et l'infirmière à Verdun) apparaissent ainsi comme des figures maternelles de substitution pour Adama. Elles le protègent et augmentent secrètement l'aspect mélodramatique du récit.

● L'horizon du conte

L'enfant comme révélateur d'un drame, qu'il soit intime ou historique, a donné son titre à un film de Philippe Garrel (*Le Révélateur*, tourné en 1968, qui montre un déchirement familial à travers le regard d'un enfant). Ce statut de révélateur se retrouve dans de nombreux films et possède une valeur pédagogique non négligeable. En Iran, Abbas Kiarostami a filmé de nombreux enfants dans une perspective d'édification morale et éducative. Le héros de *Où est la maison de mon ami ?* (un enfant qui traverse son village pour redonner son cahier d'écolier à l'un de ses camarades) peut être rapproché d'Adama dans sa façon de composer au fil de son errance et de son parcours semé d'embûches et de personnages, un conte dont il lui revient de délivrer la morale et la vérité finale au spectateur. Que le héros de Kiarostami traverse un village ou qu'Adama franchisse mers et continents,

tout revient à une même perspective initiatique: l'enfant, au bout du chemin, s'est transformé. Que le parcours soit éducatif ou historique, il s'agit toujours de montrer le monde comme un terrain d'expérience, de découverte et d'exploration. On peut ainsi interpréter le fait qu'Adama franchisse de tels espaces comme un élément de conte plus que comme une entorse au réalisme: le personnage chausse des «bottes de sept lieues» et nous entraîne dans une odyssée qui, par l'innocence de son point de vue, éclaire au cours de son aventure la vérité cachée (comme la morale d'une fable) du récit qui nous est conté. ■



Le Tombeau des lucioles de Isao Takahata, 1988 © Studio Ghibli

● D'un film à l'autre

À travers l'exemple de deux films aux sujets voisins, *Allemagne année zéro* (Roberto Rossellini, 1948) et *Le Tombeau des lucioles* (Isao Takahata, 1988), on pourra prolonger de manière dynamique le thème des enfants plongés dans la guerre. Un extrait du film de Rossellini¹ et la bande-annonce du *Tombeau des lucioles*² permettent de retrouver des scènes et des motifs voisins d'*Adama*. *Allemagne année zéro*, chef-d'œuvre du néoréalisme italien, décrit la survie des enfants d'une famille allemande au lendemain de la prise de Berlin. La scène étudiée montre un enfant marchant de longues minutes dans la ville en ruines. Le mouvement de la marche, qui balaye l'espace et nous invite à découvrir la réalité de manière presque documentaire, entre en écho avec la scène d'arrivée d'Adama à Verdun: lorsqu'il marche au milieu des ruines, l'enfant s'avance dans un monde au bord de l'apocalypse dans un mouvement de balayage identique à celui de la marche du jeune héros d'*Allemagne année zéro*.

La bande-annonce du *Tombeau des lucioles*, qui a en commun avec *Adama* d'être un film d'animation, résume en quelques plans cette aventure dont les héros sont deux jeunes enfants plongés dans le Japon en ruines de 1945 (l'action se situe l'été du bombardement d'Hiroshima). En quoi l'approche est-elle plus poétique que celle du film de Rossellini? Les images ressemblent à des visions et n'ont rien de documentaire: elles mêlent à l'horreur des bombardements (le feu, les flammes, les escadrilles d'avions que l'on retrouve dans *Adama*) des images hal-lucinées. Les scintillements des étincelles et des lucioles se confondent en un travail esthétique et symbolique qui ne manquent pas de faire penser à la représentation de la bataille de Verdun dans le final d'*Adama*. De Verdun à Hiroshima, la poésie et l'onirisme seuls semblent à même de pouvoir fixer, particulièrement dans les yeux d'un enfant, l'irreprésentable.

FILMOGRAPHIE

Édition du film

Adama, le monde des souffles, DVD, FranceTV Distribution, 2015.

Autres films cités dans le dossier

Vittorio De Sica, *Sciuscia* (1946), DVD, Films sans frontière, 2004.

Vittorio De Sica, *Le Voleur de bicyclette* (1948), DVD, Artedis Films, 2015.

Roberto Rossellini, *Allemagne année zéro* (1948), DVD, Rimini Éditions, 2016.

Abbas Kiarostami, *Où est la maison de mon ami?* (1987), DVD, Films du Paradoxe, 2007.

Isaho Takahata, *Le Tombeau des lucioles* (1988), DVD, Kaze, 2002.

Gaston Kaboré, *Rabi* (1992), DVD, L'Eden cinéma, 2009.

Michel Ocelot, *Kirikou et la sorcière* (1998), Blu-ray, FTH / SPHE, 2008.

Michel Ocelot, *Kirikou et les hommes et les femmes* (2012), DVD et Blu-Ray, France Télévisions Distribution, 2013

Idrissa Ouedraogo, *Yaaba* (1989), DVD, La Traverse, 2003

Souleymane Cissé, *Yeelen, la lumière* (1987) disponible dans le coffret « 4 films de Souleymane Cissé », DVD, Fox Pathé Europa, 2004

BIBLIOGRAPHIE

- André Bazin, *Qu'est-ce que le cinéma?*, Cerf, 1985.
- Bernard Génin, *Le Cinéma d'animation*, éd. Cahiers du cinéma, 2003.
- Élisabeth Lequeret, *Le Cinéma africain*, éd. Cahiers du cinéma, 2003.

SITES INTERNET

Le dossier de presse du film

↳ ocean-films.com/film/adama

Les différents *making of* du film

Les sculptures

↳ allocine.fr/video/player_gen_cmedia=19555486&cfilm=231601.html

Décors et ferrofluides

↳ vimeo.com/135227059

Bruitages et création sonore

↳ vimeo.com/143250803

La musique

↳ youtube.com/watch?v=RBMI3IGH7Do

Le site de Simon Rouby

↳ simonrouby.com

Critiques du film

Olivier Barlet, « Au-dessus de la mêlée », *Africulture.com*, 26 octobre 2015 :

↳ africultures.com/adama-de-julien-lilti-et-simon-rouby-13276

Stéphane Dreyfus, « Une fable de frères d'armes », *La Croix*, 23 octobre 2015 :

↳ la-croix.com/Culture/Cinema/Adama-une-fable-de-freres-d-armes-2015-10-23-1371897

Noémie Luciani, « Des sables du désert aux gaz de Verdun, la quête éperdue d'un visage frère », *Le Monde*, 20 octobre 2015 :
↳ lemonde.fr/cinema/article/2015/10/20/adama-la-quete-eperdue-d-un-visage-frere_4792901_3476.html#Uo2aI3y0AehIDC1l.99

Portrait de Simon Rouby et genèse du film

« Petit bijou d'animation hybride, *Adama* électrise le festival d'Annecy », *Le Parisien*, 19 juin 2015 :

↳ leparisien.fr/flash-actualite-culture/cinema-petit-bijou-d-animation-hybride-adama-electrise-le-festival-d-annecy-19-06-2015-4875851.php

Interview de Simon Rouby

Simon Rouby on Adama, interview sur le site américain *Variety*, 24 septembre 2015 (en anglais) :

↳ variety.com/2015/film/festivals/simon-rouby-adama-philippe-aigle-1201601251

Transmettre le cinema

Des extraits de films, des vidéos pédagogiques, des entretiens avec des réalisateurs et des professionnels du cinéma.

↳ transmettrelecinema.com

CNC

Tous les dossiers du programme Collège au Cinéma sur le site du Centre national du cinéma et de l'image animée.

↳ cnc.fr/web/fr/dossiers-pedagogiques

ODYSSÉE ENFANTINE

Adama, 12 ans, vit paisiblement avec ses camarades et son grand frère Samba dans un petit village d'Afrique de l'Ouest. Un soir, Samba fuit le village pour aller rejoindre les «*nassaras*», les blancs qui combattent sur les lignes de front de la Première Guerre mondiale. Adama s'enfuit à son tour pour retrouver son frère et le ramener au village. Il s'engage dans un long voyage au-delà des mers, aidé par des amis rencontrés en chemin, le tirailleur Djo ou encore Abdou, un vieux poète aux pouvoirs magiques. Après avoir découvert Paris, Adama se rend sur le front alors que la bataille de Verdun fait rage. Au cours de cette aventure dans l'inconnu et de ce voyage dans l'histoire, rien n'arrêtera Adama dans sa quête.



AVEC LE SOUTIEN
DE VOTRE
CONSEIL DÉPARTEMENTAL

CAHIERS
DU
CINÉMA