

ADAMA
Simon Rouby | 2015 | France

Résumé

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

Générique

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

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

Scénario : Julien Lilti et Simon Rouby avec la participation de Bénédicte Galup, d'après une histoire originale de Julien Lilti

Montage : Jean-Baptiste Alazard

Musique : Pablo Pico

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

Les personnages (et leur voix) : Adama (Azize Diabaté), Samba (Jack Mba), Abdou (Pascal Nzonzi), Djo (Oxmo Puccino), Aminata (Mariam Kaba), Boubakar (Émile Abossolo Mbo), Maximin (Alexis Thomassian), Elsa (Lisa Spurio)

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

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

AUTOUR DU FILM

Point de départ

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

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

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

Le cinéma à la Réunion

Adama a été entièrement réalisé sur l'île de la Réunion. Si l'île est un DROM, le CNC n'y est pas implanté et ses circuits de diffusion et de distribution lui sont propres. Seul un fonds d'aide à la création a été mis en place voilà une dizaine d'années sous l'égide de la région et du CNC. Il résulte de l'essor de l'industrie cinématographique sur l'île depuis 1995.

Toutefois, ce développement ne vient pas de nulle part. La première salle de cinéma est inaugurée en 1905 et l'île fut longtemps un réservoir de décors naturels, comme on peut le voir par exemple dans *La Sirène du Mississippi*, de François Truffaut (1969). De plus, la Réunion accueille depuis 1974 un grand nombre de festivals liés au cinéma. Malgré tout, ce n'est qu'en 1978 que le premier long métrage de fiction produit dans l'île a été réalisé : *Le Moutardier*, d'Aliocha, peintre et poète passé derrière la caméra. Avant ce film, seuls des courts métrages et des documentaires y furent produits, faute de moyens.

C'est le numérique, au milieu des années 1990, qui a permis à l'industrie d'exploser avec l'apparition de plusieurs studios parmi lesquels Pipangaï, coproducteurs d'*Adama*. Aujourd'hui, plus d'une soixantaine de structures plus ou moins importantes sont implantées sur l'île, œuvrant essentiellement dans le cinéma documentaire, institutionnel ou dans la publicité.

Interview avec Simon Rouby, réalisateur d'*Adama*

Qu'est-ce qui vous a amené à l'animation et au cinéma ?

Ça remonte loin. Mes dessins d'enfants étaient déjà des décompositions de mouvement sous forme fixe, ce qui est à la base de l'animation. Mais ne venant pas d'une famille d'artistes, je n'ai pas tout de suite envisagé cette voie. J'ai repris le chemin de l'art avec le graffiti. J'ai commencé à peindre en étant ado et je me suis retrouvé dans une école de dessin : Émile Cohl à Lyon, puis aux Gobelins à Paris.

Utiliser la 3D tout en venant du dessin traditionnel, ce n'est pas compliqué ?

Non. Je ne fais pas vraiment de différence car d'une part, j'ai grandi avec l'ordinateur et d'autre part, j'aime confronter les techniques. Même si j'utilise la 3D, je prends appui sur des techniques plus traditionnelles comme la sculpture, le modelage en argile ou la peinture. Contrairement au travail sur la matière, c'est difficile d'obtenir de l'inattendu, des accidents heureux avec l'informatique. Je prends donc chaque outil là où il me semble le plus adéquat.

Vous avez également passé une année à CalArts.

Oui, un échange lors de ma dernière année d'études. Les Gobelins offrent une culture technique. À l'origine, c'est une école créée pour former des animateurs à travailler en studio même si aujourd'hui elle se tourne davantage vers la réalisation et l'artistique. CalArts m'a donné une ouverture sur d'autres formes, d'autres champs, car toutes les disciplines s'y côtoient : théâtre, danse, musique, cinéma ou animation. Et je pouvais choisir ce qui m'intéressait. J'ai fait du documentaire, des installations vidéo.

Adama est arrivé juste après CalArts ?

Oui, vers 2007. Julien Lilti, le scénariste, était au Burkina Faso lorsque le dernier tirailleur sénégalais de la Grande Guerre est décédé et il a eu l'idée de faire un film sur lui. L'idée a mûri longtemps. Il a voulu en faire un documentaire, puis une fiction, mais *Indigènes* de Rachid Bouchareb est sorti et ça aurait fait doublon. Il s'est dit que ça pourrait fonctionner si on en faisait une série d'animation. Il est donc allé aux Gobelins pour rencontrer des étudiants. J'étais encore aux États-Unis, mais on lui a dit d'attendre mon retour car le projet pourrait m'intéresser. J'étais allé au Sénégal pendant plusieurs mois travailler dans un studio d'animation pendant mes études et j'étais assez familier avec le sujet de l'histoire coloniale ou des tirailleurs. À mon retour, on s'est rencontré et on a rapidement commencé à travailler sur le projet.

Pourquoi avoir choisi l'animation pour Adama ?

C'est surtout un cheminement opéré par Julien Lilti. Moi, je ne me suis pas trop posé la question car mon langage, c'est le dessin animé. Je pense qu'il voulait rendre l'histoire accessible à un jeune public. Ce n'est pas l'animation vers laquelle je me destinais particulièrement mais ça permettait aussi de sortir du documentaire, de la reconstitution historique et d'aller davantage vers l'imaginaire, le conte initiatique et le film d'aventures. D'ailleurs, à la sortie du film en salle, je crois que le public n'a pas compris que c'était un conte et un film d'aventures car le discours se focalisait trop sur la guerre. Pourtant, la guerre n'est que l'étape ultime de l'initiation d'Adama. On en a fait quelque chose d'assez abstrait, sans ennemi visible. Même si on s'est beaucoup documenté, je n'ai jamais envisagé de faire une reconstitution fidèle du front. Ça devait être une sorte de transe finale qui marque le passage entre la fin de l'enfance et le début de l'âge adulte.

D'ailleurs, le début du film évoque une naissance.

Oui, tout à fait. Le village est une sorte de jardin d'Éden et cette période est comme une gestation. Adama vit les choses à son propre rythme, il voit le monde avec son regard et on a voulu un style doux, aquarellé, pour le début. Et cette question du regard est importante. C'est pour ça que la menace de la guerre est plus liée au regard qu'au danger de mort ou de blessure. C'est la menace du regard qui doit être purifiée, d'où les gaz à travers lesquels il doit apprendre à regarder. Son objectif principal est d'ailleurs de s'éveiller bien plus que de sauver le monde ou de retrouver son frère, car lorsqu'ils sont réunis on voit bien qu'Adama n'est pas encore au bout de ses peines.

Comment s'est passée l'écriture avec Julien Lilti ?

Julien avait déjà bien travaillé quand je suis arrivé sur le projet, même si ce qu'il avait fait était très différent du résultat final. Comme je suis d'abord illustrateur, j'ai commencé prudemment, en proposant surtout des recherches visuelles. J'ai beaucoup dessiné, puis je suis entré dans le processus d'écriture. Là, je dessinais moins car nos idées changeaient beaucoup et on s'est aperçu que ce n'était pas utile. Aux deux tiers de l'écriture, j'ai eu une période où j'écrivais presque seul et quand je me suis bien approprié le récit, Julien est revenu et on a été aidé par le producteur, Philippe Aigle, et Bénédicte Gallup, la première assistante.

La langue est importante dans le film. Tous parlent français mais les registres diffèrent.

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

Nassara est un terme courant pour désigner l'homme blanc, mais d'où vient le monde des souffles ?

Une amie qui parle tamasheq, une langue touareg, me racontait l'initiation des jeunes hommes là d'où ses parents sont originaires. Pour devenir adultes, ils doivent aller dans le « monde des souffles », ce qui consiste à passer une semaine dans le désert avec un maître spirituel. C'est un terme qu'elle a traduit au vol et que j'ai repris dans le film.

Quant aux paysages, ils sont imaginaires ou inspirés de lieux réels ?

On s'est beaucoup documenté et oui, chaque lieu possède une référence précise. On ne les met simplement pas en avant car l'idée est qu'Adama n'a jamais vu une carte de géographie et qu'il ne pense pas le monde en termes géopolitiques. On voulait être dans sa propre perception de l'espace, dans une découverte. Le port africain serait en Mauritanie et l'arrivée en France pourrait être Fréjus. C'est une série de références qui servent d'inspiration mais on ne voulait pas non plus créer une Afrique avec un grand A qui serait une sorte de guide uniforme du continent. On est parti d'éléments spécifiques pour nos recherches, comme les films de Jean Rouch, l'ethnographie des années 1930, source d'informations très riches même si je porte un regard critique sur la méthode pour le moins coloniale dont elles ont été acquises. À partir de tout ça, nous avons imaginé ce peuple dont les rites et pratiques seraient peut-être celles des mystérieux Tellem, peuple qui a occupé les falaises de Bandiagara avant les Dogons.

À quel moment les producteurs sont arrivés ?

Naïa Productions sont arrivés en 2011. On leur a présenté le projet et j'ai d'abord fait un court métrage avec eux, *La Marche*, un film assez personnel sur ma relation à la marche et au désert. Et surtout, ce n'était pas un trailer pour *Adama*. Dans l'écriture d'*Adama*, ils sont intervenus tardivement, dans les derniers mois. On avait une version très réécrite et ils ont senti que c'était le moment d'entrer en jeu et de proposer un regard neuf qui a permis de débloquer quelque chose, d'aller vers une version finale aboutie et fraîche.

Les producteurs ont influencé les choix techniques ?

Oui, mais positivement, en me poussant à aller au bout de mes idées. J'ai été très libre, d'autant plus qu'ils n'avaient jamais produit d'animation avant *La Marche*. Ils me faisaient complètement confiance et on y est allé pas à pas. On a d'abord produit un pilote de trois minutes pour essayer des choses sur le film. On a également fait un story-board précis et détaillé sur lequel on a travaillé à quatre pendant presque un an. Pendant ce temps, j'avais sur mes idées visuelles et j'essayais de les faire fonctionner techniquement, notamment en ce qui concerne le scan de sculptures. Je pense que c'est intelligent de laisser du temps pour la recherche et le développement car, la production lancée, on a pu tenir les délais et le budget. On savait où on allait !

Pourquoi ce choix d'utiliser des techniques diverses et réalistes ?

Déjà, *Adama* est un film prototype et puis tout vient des envies narratives. Le film a un aspect documentaire, ou au moins documenté, donc il fallait peindre des décors précis avec un point de vue qui se tient. Plus la caméra approche des personnages, plus c'est défini ; plus elle s'éloigne, moins ça l'est et on a utilisé un aspect brossé, impressionniste. On voulait également des personnages plausibles en tant qu'êtres humains tout en conservant un certain décalage pour rester dans un monde onirique, et les sculptures servent à ça.

Et puis, tout dépend ce qu'on met derrière le terme réaliste, qui est un peu fourre-tout. À un moment, on manquait de sculptures et pour les personnages secondaires, on s'est scanné les uns les autres, mais ça n'avait plus rien à voir en termes de rendu graphique. On n'a donc pas gardé ces essais, mais ça a été une manière abrupte de se rendre compte que tout était finalement très stylisé et pas si réaliste.

Enfin, j'ai certaines affinités graphiques indiscutables liées au mélange de techniques. Disons que le tout est en continuité avec mes courts métrages, et se place dans une recherche plus large que je continue aujourd'hui à développer à la Villa Médicis.

Et pour la conception des effets spéciaux, notamment pendant les séquences de guerre ?

On a utilisé des fluides, des ferrofluides et des techniques à base d'encre ou de sable pour donner un aspect de transe, de paysage mental. Je voulais représenter quelque chose comme l'intériorité de la guerre qui serait reliée au monde des souffles depuis le début. On nous dit que le ciel sera mélangé à la terre et que tout deviendra chaos. D'un côté, en tant que spectateur occidental, quand on entend ça de la bouche d'un vieil Africain, on se dit que c'est juste un peu mystique, mais il fallait qu'on puisse le vérifier du point de vue d'*Adama* sur le champ de bataille. Je voulais insister sur le point de vue. Le point de départ est vraiment : ces tirailleurs, qu'ont-ils vu, comment ont-ils ressenti ça à l'époque ?

Pourquoi avoir fait le film dans les studios Pipangaï à la Réunion ?

Je voulais éviter une coproduction entre plusieurs pays et plusieurs régions dans ces pays, comme ça se fait beaucoup. Je n'avais pas envie de séparer la réalisation en plusieurs endroits. *Adama* a un côté expérimental et pour garder au maximum son potentiel créatif, je pensais que ce serait mieux de tout faire entre quatre murs dans un seul studio. C'est là que j'ai entendu parler de Pipangaï. À l'époque, il n'y avait plus grand-chose qui s'y tournait malgré l'école d'animation qui existe depuis une vingtaine d'années, ILOI - Institut de l'image de l'océan Indien. *Adama* a permis de relancer ce studio et de développer à nouveau le secteur de l'animation dans l'île. Depuis, trois films ont été faits là-bas avec les mêmes équipes. On a également préféré une équipe mixte. On a recruté des étudiants de cette école qu'on a formés pour les besoins du film pendant la période du story-board, et on a fait le film avec un tiers de Réunionnais, un tiers de Parisiens et un tiers de Chinois, Indiens, Malgaches, Australiens... Ça a permis d'éviter le face-à-face Métropole - DROM et de ne pas tomber dans une logique de sous-traitance qu'on refusait totalement. Au final, on était environ 45 à travailler dans le studio, tout le monde se connaissait et se faisait confiance.

Le film est sorti voilà plus d'un an et demi. Vous avez beaucoup tourné avec lui. Quelle ont été les réactions des enfants ? Ils n'avaient pas peur pendant les séquences de guerre ?

Non, ils ont très bien réagi. En général, ce sont plutôt les parents ou les enseignants qui avaient peur pour les enfants. Après les séances, beaucoup posaient des questions sur ce qui allait arriver à *Adama*, sur son retour au village, ce qui est rendu possible grâce à la fin ouverte qui leur permet de réagir et de réfléchir. Je pense vraiment qu'ils l'ont pris comme ce que le film est : un conte et un film d'aventures.

Interview réalisée par téléphone le 28 juin 2017

LE POINT DE VUE DE L'AUTEUR

Aux confins du réel et du magique

Réel / irréel

L'entremêlement du réalisme et du merveilleux est, dans *Adama*, le premier élément remarquable. Que ce soit dans la facture des personnages, la construction des décors ou dans les différentes thématiques abordées, ces deux domaines, en apparence dichotomiques, vont de pair. Dès la première image, celle de l'enfant sortant de l'eau, on est surpris de ne pas reconnaître les univers visuels habituels de l'animation informatique en 3D¹. Le formatage plastique des grosses productions hollywoodiennes type Pixar, Disney ou Dreamworks, avec leurs personnages aux détails corporels hyperréalistes mais aux textures lisses, aux visages rondouilllets et aux yeux ou organes disproportionnés, est loin. Au contraire, Simon Rouby insiste sur les imperfections faciales, sur l'aspect humain des protagonistes en leur apportant des caractéristiques naturalistes et bien plus brutes.

Cependant, les logiciels ne travaillant que dans la perfection géométrique des formes et imposant une programmation minutieuse de tous les détails sales ou chaotiques, le cinéaste a choisi, dans un premier temps, de se passer de l'ordinateur et de revenir à une technique manuelle. Aidé par un sculpteur, il a réalisé les modèles en argile des visages de ses personnages sans chercher, bien au contraire, à gommer leurs irrégularités naturelles. Puis, dans un second temps, il les a scannés et numérisés en 3D pour pouvoir les faire se mouvoir.

Le premier effet est celui d'une étrange confrontation entre une technique archaïque – au sens de « commencement » et sans la connotation désuète que le mot porte aujourd'hui – et une autre bien plus contemporaine. Il n'est pas une année sans que les logiciels d'animation 3D n'améliorent drastiquement leurs possibilités et leurs performances graphiques. Si l'ordinateur permet de plus en plus d'atteindre un haut niveau de mimétisme avec le monde dans lequel nous vivons, la conception des objets numériques comporte une certaine part de mystère pour les non-initiés. Elle prend sa source dans une immense chaîne binaire de 0 et de 1. De façon plus lointaine, poterie et sculpture ont toujours entretenu des liens forts avec la magie. Les légendes selon lesquelles des êtres sculptés ou modelés prennent vie, s'animent, sont florès. Ici, l'âme du personnage est insufflée par l'ordinateur à partir d'un élément argileux qui a vocation à apporter une touche réaliste. Les êtres qui peuplent le film deviennent donc des golems informatisés aux mains des animateurs – ceux qui donnent la vie – à travers des schémas et des codes seulement compréhensibles par un nombre limité d'individus.

Cet effet réaliste-magique dans le mode de fabrication est également perceptible dans un second temps dans le film même. *Adama* manifeste une propension à naviguer dans un espace que nombre d'animateurs se refusent à emprunter, celui de l'*Uncanny Valley*². Cette « vallée », à l'origine décrite par les ingénieurs en robotique et souvent utilisée dans le domaine de l'animation

¹ On fera attention de ne pas confondre 3D stéréoscopique – celle qu'on voit avec les lunettes, absente de cet essai et sans lien avec le film – et la 3D informatique, c'est-à-dire celle qui implique la modélisation des personnages en trois dimensions sur un ordinateur.

² Nous préférons le terme anglais car l'*Uncanny Valley* fait référence à « l'inquiétante étrangeté » freudienne (*Uncanny*), ce qu'aucune des traductions françaises (vallée de l'impossible, ou vallée dérangeante) ne parvient à retranscrire.

informatique, désigne une région de réponse émotionnelle négative envers les objets qui possèdent des ressemblances frappantes avec les humains mais qui n'en sont pas. Ses frontières sont floues, nul ne peut dire précisément quand on l'atteint et quand on la quitte. C'est, en quelque sorte, un monde entre-deux que les créateurs cherchent à éviter car il peut être éprouvant pour le spectateur. Le concept renvoie à un miroir dérangeant qui nous met face aux limites de notre condition physique humaine. C'est pourquoi les animateurs hollywoodiens, adeptes de la transparence narrative et esthétique, ne cherchent jamais un trop haut degré de réalisme lorsqu'ils créent des personnages humains. Ils exagèrent la taille de certains membres, simplifient les textures afin de ne pas pénétrer ce territoire.

Cet espace, le film de Simon Rouby l'utilise dans la construction des personnages, dans leur exécution au sein même du film qui convoque un réalisme irréel. Il est aussi intéressant de noter que l'inquiétante étrangeté freudienne, assimilée par l'*Uncanny Valley*, intervient entre autres lorsqu'on « doute qu'un être en apparence animé n'est pas vivant et inversement qu'un objet sans vie est animé »³. Bien sûr, la manière dont nous invoquons ici le terme « animé » est anachronique par rapport au film, mais tous deux renvoient à une expérience du don de vie ou de la mise en mouvement d'une matière morte.

Cela est encore plus intrigant que, si le cinéaste va vers un façonnage réaliste des protagonistes, il s'en éloigne quelque peu dans leurs déplacements. Les techniques permettant un réalisme accru des mouvements dans le cinéma d'animation ne datent pas d'aujourd'hui. La rotoscopie, inventée par les frères Fleischer dans les années 1910, est encore d'actualité. Il s'agit de filmer dans un premier temps des acteurs et de reproduire image par image le contour des corps pour améliorer fluidité et clarté ; ce qui fût le cas, par exemple, pour la danse de *Blanche-Neige* calquée sur la danseuse Marge Champion. Et depuis la fin des années 1990, une technologie comme la Motion Capture va encore plus loin dans la reproduction des mouvements à l'aide de capteurs placés sur le corps des comédiens. Pourtant, *Adama* utilise une animation par ordinateur assez classique, certes réaliste mais qui ne cherche pas à calquer le mouvement humain jusque dans ses moindres détails. Cela contribue à alléger cet effet d'*Uncanny Valley*, à appuyer ce côté qui tire à la fois vers le réalisme et vers l'irréel.

Du réalisme magique

Cette patte graphique est d'autant plus importante qu'elle colle parfaitement à l'idée générale du film, dont la narration tire vers le réalisme magique ou le réalisme merveilleux. Si cette forme artistique et littéraire existe depuis plus longtemps, on attribue l'expression « *réalisme magique* » à Franz Roh, critique d'art, qui l'utilise dans les années 1920 pour qualifier certaines œuvres picturales allemandes. D'un point de vue littéraire, il a commencé à être théorisé par le cubain Alejo Carpentier qui préfère la notion de « *réel merveilleux* » et en pose les bases dans les années 1940. Son auteur le plus célèbre reste Gabriel Garcia Márquez, mais nombreux sont ceux à en avoir absorbé les caractéristiques, notamment dans les espaces caribéens, sud-américains ou issus de l'Afrique noire. Selon Jean Weisgerber, ce qui fait le propre du réalisme magique, c'est que :

« *Les mythes et les superstitions, le féerique et le miraculeux existent dans la littérature de la même façon qu'ils existent dans la vie. Le merveilleux s'intègre ici naturellement, spontanément, sans problème aucun, dans la réalité, au même titre que les faits et les objets les plus quotidiens,*

³ Sigmund Freud, *L'Inquiétante Étrangeté*, in *Essais de psychanalyse appliquée*, Gallimard, 1933, p.175.

et le réalisme qui le dépeint ne fait que suivre sa stricte vocation »⁴. En outre, « *Le réalisme magique met en présence deux mondes originellement conçus comme antinomiques, destinés ainsi à se "choquer" ou bien alors à s'accommoder de compromis, à réaliser des fusions.* »⁵

C'est le cas dans *Adama* d'un point de vue stylistique autant que narratif. Stylistique car, en plus d'utiliser une animation qui se situe dans une sorte de *no man's land* formel, le film s'attache à jouer sur les contrastes entre les protagonistes aux traits appuyés et des personnages secondaires aquarellés et imprécis, comme sur le bateau lorsqu'Adama monte sur le pont, où plus tard lors de son arrivée à Verdun. De plus, la géographie est incertaine et nous permet de suivre l'action du point de vue du jeune garçon qui découvre le monde sans repères. Néanmoins, les paysages sont inspirés d'éléments réels. Par exemple, le cinéaste explique dans l'interview que les falaises françaises ont été créées à partir de photographies des environs de Fréjus, ce qui n'est pas indiqué dans son film.

Idem pour la guerre qui entremêle des univers différents. D'une part on navigue entre l'église-infirmerie aux lumières apaisantes et le gris-blanc du ciel extérieur qui ne s'éclaire jamais sauf pour laisser passer un oiseau puis un avion. Pour l'animation, le cinéaste a repris cette idée de faire fusionner le réel et le numérique. Derrière les personnages mis en mouvement par un logiciel, il a fait appel à deux créateurs d'effets spéciaux qui ont créé explosions, souffles, feux à partir de matériaux réels. Ils ont pu ainsi faire, dans des conditions de laboratoire, des expériences à partir de ferrofluides⁶, de cendres, de sable et autres matériaux. Ces simulations n'ont pas été réalisées directement par ordinateur comme c'est régulièrement le cas, mais elles ont été filmées et ensuite intégrées à l'image. Ce recours au réel apporte ainsi une spontanéité et un naturalisme au mouvement des débris et des poussières qu'il serait impossible de fabriquer informatiquement. Cet apport réaliste à des décors ou personnages synthétisés est important car il nous projette dans des esthétiques duales, composites, *a priori* incompatibles mais qui, finalement, parviennent à fusionner.

De la même manière, d'un point de vue narratif, les scénaristes font s'entremêler plusieurs univers qui rappellent le réalisme magique propre à une certaine littérature africaine, et en particulier à celle des contes où le merveilleux voisine avec le réalisme sans que cela n'étonne personne. C'est d'ailleurs l'une des caractéristiques qui éloigne cette forme littéraire du fantastique ou du surréalisme. Le réalisme magique s'attache d'abord à fournir une minutieuse description de la réalité pour en révéler l'inquiétante étrangeté alors le surréalisme est une hallucination de la réalité qui permet de créer des mondes. En quelque sorte, le réalisme magique est déjà présent dans la rue, c'est en premier lieu une expérience de la vie et une affaire de réalisme. Le magique a besoin du réel pour pouvoir en surgir et obtenir l'effet escompté. C'est ainsi qu'au-delà des contes, il est également affaire de regard et s'inscrit dans une perspective historique.

Une question de point de vue

Le réalisme magique ou merveilleux questionne le point de vue et, dans le film de Simon Rouby, le positionnement est double. Le point de vue d'Adama est relatif au merveilleux. Depuis Socrate, l'attitude propre au philosophe est l'étonnement suscité par le réel, le *thaumazein* (qui signifie aussi « émerveillement »), c'est-à-dire l'émotion qui conduit à s'interroger sur le réel du fait de

⁴ Jean Weisgerber (dir.), *Le Réalisme magique*, Lausanne, L'Âge d'homme, 1987. p.20.

⁵ Op. cit. p.223.

⁶ Les ferrofluides sont des nanoparticules de fer plongées dans une huile noire qui devient magnétique. On peut donc déplacer le liquide et le modeler à l'aide d'aimants.

son caractère inattendu. Fuyant son village, Adama part à l'aventure et découvre un monde qui lui a été caché toute son enfance. La seule chose qu'il sait de l'extérieur c'est que les Nassaras y vivent, qu'il s'agit du monde des souffles où le chaos règne. Les éléments liés à d'autres civilisations lui sont inconnus.

Entre le jeune adolescent et les peuples qui vivent en dehors du village, le choc culturel, social et historique ne peut guère être plus violent. Adama lui-même représente cette cohabitation impossible entre deux mondes antithétiques. En ce sens, il embrasse et conjugue les opposés comme peut le faire ce quasi-oxymore : « réalisme magique ». Déjà, avant l'épisode de la guerre, le protagoniste du film s'étonne de ce qu'il voit et qu'il ne comprend pas, à commencer par les voitures et les navires, visions qui se répercuteront dans ses hallucinations sableuses. Son périple sera celui d'un étonnement continu alors même que le spectateur occidental retrouve ses repères. En cela, le réel du protagoniste est de l'ordre du merveilleux.

Du point de vue d'un public européen, le principe réaliste du film est davantage de l'ordre du magique. Le village d'Adama est gouverné par des croyances millénaires auxquelles nul ne croit en France en 2017. Le totem à la sortie des falaises n'est pour nous qu'un artifice semblable à un épouvantail, gardien des lieux chargé de faire fuir ceux qui entreraient. Pourtant, plusieurs éléments commencent à paraître étranges, comme cette apparition soudaine des peintures murales ou cet oiseau qui guide Adama partout où il passe. Idem pour Abdou, le griot aux prédictions étranges, rencontré par hasard. Il fait office de protecteur et finira par se confondre avec ledit totem. Sur le bateau, le soleil semble se lever alors qu'il fait encore nuit et qu'on ne sait pas si Adama rêve ou s'il est pleinement éveillé : rêve et réalité se confondent. Et ce jusqu'au final où, une porte ouverte au milieu du *no man's land* du champ de bataille suffit aux deux frères pour être de retour dans les falaises qu'ils ont quittées. S'agit-il d'une ellipse ? D'un rêve ? De magie ? Rien n'est dit mais les éléments sont troublants. On retrouve cette définition de l'inquiétante étrangeté donnée par Roger Callois : « *Il surgit d'une contradiction qui porte sur la nature même de la vie et qui n'obtient rien de moins que paraître abolir momentanément, par vain mais troublant prestige, la frontière qui la sépare de la mort* »⁷. La réalité du départ, du désert, de l'escroquerie de Maximin, de la guerre et de la mort s'entrechoque avec deux regards, merveilleux et magique, qui se complètent.

Une autre problématique importante que pose le réalisme magique dans le domaine littéraire relève de la question identitaire, du rapport à soi et à l'autre. Ces thématiques sont également centrales dans *Adama*. À commencer par l'augure d'Abdou sur le navire : « *Vous serez tous avalés par les flammes, sauf ceux qui n'auront pas oublié l'endroit d'où ils viennent* », qui s'adresse notamment au héros du film. À cet instant, les frontières semblent abolies entre le réel et le magique, les deux se confondant de manière naturelle et logique. Toutefois, il est important de ne pas s'égarer et d'avoir conscience de ses origines, de son identité propre. C'est d'ailleurs le problème de Samba, une fois qu'Adama le retrouve. Les deux frères, naïfs, n'ont aucune idée du danger qui les entoure. Ils sont perdus dans un monde qu'ils découvrent différemment : Adama désireux de retourner dans son village, Samba voulant quitter définitivement les siens. Une fois les deux frères réunis, là aussi de manière quasi magique ou miraculeuse puisque la rencontre se fait au milieu d'un champ de bataille, il faudra encore que Samba se rende compte qu'il n'est pas un soldat, qu'il n'appartient pas à ce monde. C'est seulement ainsi qu'il pourra retrouver ses origines. Au village, Adama et Samba étaient unis, des altérités semblables. Mais au dehors, le second semble être indifférent au premier, oubliant le lien auquel Adama se raccroche. Il en allait de même pour Adama et Maximin qui vont côte à côte mais qui s'opposent notamment dans leur parler, littéraire et malhabile pour le plus jeune, argotique et assuré pour le plus âgé.

⁷ Roger Callois, *Au Cœur du fantastique*, Gallimard, 1965.

Tout cela induit un point de vue historique particulier. Rappelons-le, *Adama* n'est pas un film de guerre mais un film d'aventures, un voyage initiatique entre deux mondes divisés : le village/le port africain puis la France parisienne/le champ de bataille. Le récit tire vers le picaresque, ancêtre revendiqué du réalisme magique. La guerre n'est donc pas centrale et elle n'intervient d'ailleurs que dans le dernier tiers du film, même si elle survole thématiquement l'ensemble. *Adama* n'est pas non plus une œuvre historique au sens propre : seule Verdun est citée, la date est à deviner, le terme tirailleur n'est prononcé qu'une seule fois, personne ne sait qui se bat contre qui, les soldats ne savent pas pour quelle raison ils sont là, certains sont même embarqués de force. Ce n'est pas non plus un film moralisateur, et si morale il y a, elle est lointaine, elle s'esquisse à travers le portrait de cet enfant qui cherche son frère. La guerre est juste une chose abstraite, comme le sont les paysages sous les bombes. Elle est incompréhensible pour ces soldats venus d'Afrique qui n'auraient pas dû y prendre part car elle leur est complètement étrangère. Appâtés par quelques pièces pour les uns, par l'attrait d'une idéologie techniciste pour Djo ou capitaliste pour les autres, la guerre les éloigne de leurs origines. Elle leur promet tout en échange de leur vie sans offrir autre chose que la mort. Elle coupe les tirailleurs du magique inhérent à leur culture qu'ils rejettent plus qu'autre chose pour s'exiler. C'est donc indirectement que le film peut être perçu comme une œuvre politique ou historique, par l'arrière-plan qu'il propose, par le regard croisé de cette réalité et de la magie qu'il offre par-dessus.

DEROULANT

Séquence 1 | Générique

00.00 – 01.25

Les noms apparaissent en bleu sur fond noir. Quelques notes longues et lourdes au clavier planent gravement puis le bruissement du vent commence à se faire entendre.

Séquence 2 | Adama et Samba

01.26 – 03.30

Fond noir, bruits d'eau. Adama, enfant africain d'une douzaine d'années, sort d'un lac au ralenti. Le temps reprend son cours normal et d'autres enfants plongent à leur tour. Ils sont dérangés dans leurs jeux par les anciens du village alors que Samba, frère d'Adama, s'apprêtait à plonger de très haut. Il ne les écoute pas, saute et se voit reprocher de ne pas se conduire en adulte alors que ce jour est important pour lui.

Séquence 3 | La cérémonie

03.31 – 06.37

Un long panoramique décrit le village et les champs qui s'étendent, encerclés par des falaises qui, selon l'ancien, les protègent du monde des souffles où vivent les Nassaras, responsables du chaos. Pendant ce temps, le chef du village commence un rituel de passage à l'âge adulte pour quatre adolescents, dont Samba. Danses en costumes et masques traditionnels accompagnent la cérémonie suivie par l'ensemble des habitants. Soudain, au moment de l'initiation du frère d'Adama, une mouette apparaît, signe de mauvais présage, et les festivités sont interrompues. L'ancien pense que Samba est possédé par les Nassaras. À compter du lendemain, il devra rester auprès de lui pour effacer cette mauvaise influence.

Séquence 4 | Le départ de Samba

06.38 – 09.34

La nuit est tombée. À la maison, Samba ment à son père en affirmant que jamais il n'a jamais franchi les falaises, mais sa mère n'est pas dupe. Ses parents désirent qu'il termine son initiation puis les aide aux champs et lui ne pense qu'à s'enfuir. Au moment du départ, Adama se réveille et son frère explique que les Nassaras ne sont pas leurs ennemis. Ils l'ont payé pour le recruter comme guerrier. Ne voulant pas être agriculteur toute sa vie, il préfère s'échapper et tenter sa chance en pensant être de retour rapidement. Adama veut venir, souriant naïvement comme si tout n'était qu'un jeu, mais son frère l'en empêche. Il lui fait promettre de rester muet jusqu'au lendemain et s'en va après avoir laissé l'argent pour son père.

Séquence 5 | Le départ d'Adama

09.35 – 13.02

Le matin, les parents des garçons découvrent les pièces de monnaie et sont inquiets de ne pas voir Samba. Le père demande audience au conseil du village. Il leur montre l'argent laissé par son fils et l'ancien lui explique qu'il n'est plus l'enfant qu'il a connu, qu'il est rongé par le mal et perdu dans le monde des souffles. Malgré l'espoir que nourrit Adama de voir son frère revenir, le vieux sage sait qu'il est probablement trop tard. Le père veut ramener son fils mais le conseil l'en dissuade, de peur de le perdre également. Adama décide alors de retrouver son frère. Il récupère l'argent, échappe à sa famille et aux villageois qui le poursuivent pour fuir dans les falaises.

Séquence 6 | Des montagnes à la ville

13.03 – 14.49

Alors qu'Adama traverse les falaises et que la musique d'ambiance laisse entendre le son d'un tambin, il découvre un ruisseau, d'étranges peintures rupestres puis un individu, de dos, vêtu d'une cape bleue et d'un chapeau triangulaire. En lui attrapant l'épaule, Adama se trouve nez à nez avec un totem aux yeux vides et au visage recouvert d'un masque inquiétant. Malgré sa frayeur, il continue son chemin et grimpe.

Séquence 7 | La traversée du désert

14.50 – 18.29

Adama se retrouve sur une vaste plaine désertique, aride. Il ne parvient pas à distinguer quoi que ce soit à l'horizon. Aucune trace de son frère, juste cette mouette qui crie encore. Il la suit mais le chemin est long et incertain à travers le désert. Pris dans une tempête de sable, il croit voir une ombre puis la perd. Il arrive finalement à la mer, boit mais l'eau est salée et le soleil tape fort. Alors qu'il est assis, épuisé, il entend un bruit imposant derrière une dune. C'est le son d'un énorme navire amarré au port d'une grande cité.

Séquence 8 | À la découverte de la ville

18.30 – 20.57

Adama traverse un marché, rythmé par le bruit des gens et les cris des animaux. Tout en découvrant un monde qui lui est inconnu, il demande au hasard des rencontres si quelqu'un aurait aperçu son frère. Le son d'un tambin l'interpelle. Le musicien est un homme qui louche, un mendiant mystérieux prénommé Abdou. Il devine d'où vient Adama et le prévient qu'il a mis les pieds dans un endroit dangereux. Mais l'enfant entend la mouette à nouveau et la suit malgré les mises en garde du griot. Plus Abdou lui dit que c'est dangereux, plus Adama court en direction du port jusqu'au moment où il heurte un soldat.

Séquence 9 | Embarquement clandestin

20.58 – 24.55

En se relevant, Adama découvre Djo, un homme africain de grande taille, habillé traditionnellement et pourvu de lunettes. Alors que le griot est emmené de force au bureau de recrutement par des militaires, Adama explique à Djo qu'il veut retrouver son frère, parti pour devenir soldat – le mot nassara pour « guerrier ». Mais l'homme explique que Samba s'est engagé, il en va donc de son honneur et il ne peut revenir sur sa décision. Adama, qui apprend que son frère est parti la veille, cherche alors un moyen de monter sur le bateau malgré son jeune âge. Il grimpe sur des caisses en bois et profite d'une porte restée ouverte lorsque le navire se met en route pour se faufiler à l'intérieur. Il embarque en observant la ville défiler devant ses yeux.

Séquence 10 | Des cales au pont

24.56 – 27.27

Adama découvre alors l'énorme machinerie métallique et les chaudières qui font fonctionner le navire. La chaleur est intense, autant que la noirceur de la cale où il erre en cherchant à échapper aux mécaniciens. Il est dans un autre monde et se trouve en proie à une hallucination : il voit le totem s'approcher de lui, menaçant. Écran noir. Il est maintenant sur le pont. Le temps est gris, le bateau tangue et les passagers semblent malades. Un soldat l'attrape et le déclare clandestin mais Djo vient à sa rescousse.

Séquence 11 | La révélation d'Abdou

27.28 – 31.34

Le bateau poursuit son chemin sur l'océan. Tous les soldats engagés rient aux éclats, s'amuse, se moquent, peu conscients du danger qui les guette. Seul Djo se doute qu'il va en enfer. Les autres, crédules, pensent qu'ils ne reviendront pas car ils trouveront du travail, de l'argent et qu'une fois la guerre gagnée, les Nassaras les aideront. Abdou, qui s'est coupé du groupe, intervient alors et casse l'ambiance joyeuse. Tout en offrant sa tenue militaire à Adama qui a froid, il affirme que le jeune garçon est le plus malin car il pressent le mauvais côté des Nassaras. Pour le griot, les soldats sont des possédés qui courent vers la mort et seuls en réchapperont ceux qui se rappellent d'où ils viennent. Comme dans une hallucination, le jour se lève, jaune vif, avalé par les flammes et surgit alors une multitude d'autres navires.

Séquence 12 | L'arrivée au port

31.35 – 34.34

Adama se réveille au moment où le navire arrive à destination dans un port militaire. Djo le presse d'admirer les mécaniques puissantes des Nassaras. Ils descendent du navire, les soldats se mettent en ligne, au garde à vous. Quand des militaires blancs se rendent compte qu'Adama n'est qu'un enfant, ils veulent le renvoyer sur le bateau. Il est alors enfermé dans une cellule et il aperçoit son frère partir en camion depuis un hublot.

Séquence 13 | S'échapper du bateau

34.35 – 37.39

Il fait nuit. Dans une cabine, Adama est seul devant une assiette vide. Soudain, Maximin, un adolescent d'environ 16 ans, entre discrètement. Il est là pour voler des outils. Adama en profite pour essayer de s'enfuir avec son nouvel ami. Repérés, ils se mettent alors à courir à travers le bateau pour échapper aux marins. Alors que Maximin pense être bloqué tout au bout du pont, Adama saute dans l'eau comme il avait l'habitude de le faire chez lui. Son camarade le suit et de là ils rejoignent les quais et s'enfuient par un trou dans un grillage tandis que les marins doivent arrêter leur poursuite. Alors que les deux jeunes se protègent sous un pont dans la colline, la caméra opère un travelling vers le haut et nous montre un tout nouveau paysage : ils sont en France.

Séquence 14 | En route vers Paris

37.40 – 40.39

Maximin et Adama discutent en marchant sur la route. On perçoit alors la différence entre eux. Le premier a un parler populaire, parfois même anachronique, alors qu'Adama manque de mots pour décrire ce monde qu'il découvre. Le premier est un voleur de métaux qui va pouvoir abuser de la candeur du second. Maximin extorque l'argent d'Adama contre un voyage vers Paris qui lui permettra ensuite de gagner le front. Ils s'endorment à l'arrière d'une camionnette.

Séquence 15 | Premiers pas à Paris

40.40 – 45.30

Adama se réveille dans une zone à la périphérie de Paris. Maximin est parti et le chauffeur du véhicule s'en va sans lui rendre son argent. Adama est confronté à une nouvelle forme de pauvreté à mesure qu'il avance en ville. Il s'assoit dans une ruelle et pleure. Il est seul pour la première fois, perdu et en proie à un nouveau rêve éveillé. Il se retrouve aux portes de son village et tout va bien : sa mère l'accueille et il voit son père demander à Samba d'aider à la récolte pour la première fois. Soudain, son souvenir s'efface. Adama est à Paris, la nuit, dans une ruelle. Il ferme les yeux, danse devant un tonneau rempli de braises et entend les paroles d'Abdou lorsqu'ils étaient sur le bateau. La voix continue, mais Adama marche sur une large place. Des ombres effacées de piétons se meuvent tels des spectres en arrière-plan. Il descend ensuite dans un tunnel, observe un wagon démarrer et un gros plan de ses yeux voit diverses lumières passer.

Séquence 16 | Maximin et Elsa à L'Albatros

45.31 – 49.50

Une enseigne clignote. C'est un bar, L'Albatros. Adama reconnaît sur l'enseigne du cabaret un oiseau similaire à celui qui le guide depuis le début de son périple. Dehors, des gens plutôt bien habillés payent pour entrer. Deux enfants se font refuser l'entrée car ils ont l'habitude de faire les poches des clients. Adama se faufile discrètement et se retrouve dans un univers joyeux où l'absinthe coule à flots au son de l'accordéon. Il découvre alors Maximin se payant à boire avec l'argent qu'il lui a volé et commence à se battre avec l'adolescent sous les yeux d'Elsa, sœur de Maximin et serveuse. Un soldat s'interpose, prend Adama à ses côtés afin d'en savoir plus. Là, le jeune garçon apprend que son frère doit être à Verdun, mais personne ne veut l'y conduire car c'est trop dangereux. Adama s'en va, en colère. Elsa le rattrape pour lui rendre la pièce volée par Maximin. Il lui demande de l'aide pour aller à Verdun. Dans un premier temps, elle refuse mais, naïf et têtue, il la convainc de l'accompagner à la gare.

Séquence 17 | Périple ferroviaire

49.51 – 55.00

À la sortie de l'Albatros, Adama et Elsa sont accostés par les deux jeunes pickpockets de la séquence précédente. Ils agressent Elsa, veulent voler l'argent d'Adama mais Maximin arrive à la rescousse et les fait fuir. D'abord réticent, il accepte d'aider Adama à aller à la gare pour rejoindre Verdun. Ne pouvant prendre un billet, le trio passe au-dessus d'une grille, se faufile entre les wagons et évite les cheminots et les militaires jusqu'à apercevoir le bon train, qui est sur le départ. Cependant, il est quasiment impossible de l'atteindre sans être vu. Elsa décide alors de faire diversion. Repéré dans sa course par un contrôleur que Maximin plaque au sol, Adama parvient à s'agripper au dernier wagon et part pour le front.

Séquence 18 | Hôpital et ville dévastée

55.01 – 1.00.30

Le train avance dans la campagne. Au gré des aiguillages, on découvre les paysages enneigés, dévastés par la guerre. Le ciel est gris. Adama se réveille au moment où son convoi arrive dans les décombres d'une gare. Au loin, des soldats font la chaîne pour transporter des marchandises. On ne distingue pas leurs visages, ils sont tous identiques. Le jeune homme marche vers une église aussi imposante que délabrée transformée en hôpital de fortune où les blessés sont réunis. Une infirmière lui explique que son frère n'est pas là. Néanmoins il retrouve Djo, le crâne et les yeux bandés, qui ne sait s'il recouvrera un jour la vue. Il lui raconte qu'il a vu l'enfer et son frère. Adama repart avec les affaires de Djo et quelques conseils, notamment à propos des gaz. Il monte dans un camion rempli de soldats en route pour la tranchée nord pendant qu'un travelling ascendant nous fait découvrir un paysage dévasté. La ville est détruite et aucune maison n'a un toit qui tient encore debout.

Séquence 19 | Une nuit dans les tranchées

1.00.31 – 1.03.26

Il fait nuit. Des soldats sur la route creusent, marchent, s'affairent, à peine éclairés par les phares des véhicules. Tout n'est que désolation. Adama observe les traces de boue sur la route comme hypnotisé jusqu'à l'arrêt de la voiture. Les soldats descendent. Il les aide à décharger des obus. Un nouveau travelling ascendant nous montre un champ de bataille vide où plus rien ne subsiste. Adama se retrouve dans la tranchée, au milieu des canons et des soldats qui essayent de survivre, de s'occuper tant bien que mal. L'un d'eux, se rendant compte qu'Adama est un enfant, lui explique que le régiment de son frère est perdu dans le *no man's land*, une véritable fournaise. Personne ne sait s'ils sont vivants. Voyant une fusée au loin dans le ciel, Adama fuit et court rejoindre le front.

Séquence 20 | Abdou, le totem protecteur

1.03.27 – 1.06.04

Le paysage est entièrement blanc, la neige recouvrant la boue. Deux fusils servent de croix à une tombe improvisée. Adama avance, seul et frigorifié. Soudain, il entend le son d'un tambin comme en Afrique et il voit le totem, dos à lui. En s'approchant, il reconnaît Abdou qui semble encore plus fou qu'avant, probablement à cause de l'enfer qu'il subit. Il incite Adama à chanter et lui affirme que Samba est dans le monde des souffles, possédé, juste bon à combattre pour les Nassaras. Adama veut voir son frère et le convaincre qu'il a été trompé.

Séquence 21 | Samba, le possédé

1.06.05 – 1.08.50

Une mouette apparaît dans une trouée de ciel bleu, suivie d'un avion ennemi qui fonce vers Adama en tirant des rafales de balles. Abdou, insensé, le défie. Un peu plus loin, dans les ruines d'une maison, un soldat s'acharne au fusil sur l'avion. Ne réalisant pas le danger, Adama court vers le bâtiment détruit. Il est accueilli par deux soldats français effrayés qui réclament des renforts. Puis un autre, plus loin, continue à viser l'avion. C'est Samba qui le regarde comme s'il n'était pas là avant de s'adresser à lui, mécontent. Alors qu'Adama veut fuir avec son frère, ce dernier refuse. L'esprit perdu, il n'a d'yeux que pour la bataille et il pense que la relève va arriver. Ciblés par l'ennemi, ils essuient des tirs de mortier.

Séquence 22 | Initiation et éveil de Samba

1.08.50 – 1.11.24

Adama se relève difficilement, sonné, de la poussière envahissant l'espace autour de lui. D'autres bombes tombent. De façon inattendue, de nombreux soldats débarquent, hurlant et courant droit devant eux pendant que Samba, immobile, tire vers le ciel d'où surgissent des éclairs de feu. Alors que les soldats sont paralysés par la peur, le frère d'Adama leur donne l'ordre de retourner à leur poste. Soudain, quelqu'un hurle « gaz ! » et Adama se retrouve asphyxié. Il s'écroule et aperçoit l'ombre de son frère s'échapper au loin. Abdou arrive vers lui, tel un fantôme, semblable au totem avec son masque à gaz. Le griot lui met son masque et l'emporte sur son épaule. Samba est, lui aussi, gravement atteint par le gaz. C'est alors qu'Abdou l'« exorcise » en sortant une pointe de flèche et en terminant le rite d'initiation qui n'avait jamais été achevé.

Séquence 23 | **Mirage de sable**

1.11.25 – 1.14.22

D'un coup, Samba réalise où il est. Il s'inquiète pour son frère à terre puis le porte pendant qu'Abdou s'éloigne au son du tambin. Dans la direction opposée, les soldats continuent de courir parmi les décombres du champ de bataille. Adama, à moitié conscient, observe un avion tomber non loin d'eux et se met à avoir une nouvelle vision, plus longue et mystérieuse que les autres. Il est sur un bateau et, comme à son arrivée en France, des dizaines de navires avancent dans la mer. D'un coup, tout devient sable sur fond blanc et un jeu de métamorphoses s'opère entre un paysage, un régiment d'infanterie protégé par des masques à gaz, une usine, des canons et tirs d'obus puis des avions qui se décomposent. Le rêve s'arrête. Abdou avance aux côtés de Samba dans un paysage de guerre au ciel enflammé. Il ouvre une porte dans la roche menant à un abri qui s'enfonce dans le sol. Il somme les deux frères de se protéger à l'intérieur avant de partir et de disparaître au loin, happé par une bombe inaudible mais qui produit un impressionnant nuage noir. Adama dans ses bras, Samba s'enfonce en courant dans l'abri pour échapper aux débris qui les submergent jusque sous terre.

Séquence 24 | **Retour au village**

1.14.23 – 1.18.20

Samba se réveille dans la grotte, à moitié ensevelie sous la terre, près d'un ruisseau. Il aide Adama à reprendre conscience en lui passant de l'eau sur le visage. Les deux frères, toujours en uniforme, découvrent alors qu'ils sont à l'entrée d'une caverne surplombée d'immenses falaises et, sans comprendre ce qui leur arrive, le totem immobile est là, devant leurs yeux. Adama le serre dans ses bras, et remercie Abdou tandis que Samba dépose une pièce en offrande à ses pieds. Ils sont revenus à l'entrée de leur village. De plus en plus joyeux, ils repassent devant les peintures rupestres et courent jusqu'aux hauteurs de la falaise où ils aperçoivent les paysans occupés à la récolte. Adama et Samba se tiennent par l'épaule et avancent vers le village pendant que la caméra, en panoramique, nous montre le village et la vallée, inchangés.

Séquence 25 | **Générique de fin**

1.18.21 – 1.21.50

Générique de fin sur un fond enflammé rouge, jaune et noir. Cette image, magmatique et lente, rappelle en plus doux les déferlantes de feu et la guerre.

ANALYSE DE SEQUENCE

Des montagnes à la ville
Séquence 1 | 13.03 – 14.49

La traversée du désert
Séquence 2 | 14.50 – 18.29

Les deux séquences analysées se complètent en tant que moments transitoires contigus dans le film, obéissant à certains codes du fantastique. En outre, elles renferment les principaux motifs visuels et sonores qui structurent l'esthétique générale de l'œuvre et qui n'auront de cesse de se déployer par la suite.

Sans avoir une connaissance préalable du film, la première partie au village ne permet pas de savoir qu'on se dirige vers un récit de guerre et que l'action se déroule en 1916. Alors que, traditionnellement, les premiers plans introduisent les lieux, actions et personnages, ici rien ne met en évidence l'enfer qui suivra. Au contraire, le village est isolé au milieu de falaises et agit sur les protagonistes comme un cocon protecteur qui les coupe de l'extérieur. Les propos du vieux sage, qui appelle l'au-delà des montagnes « le monde des souffles » et les êtres qui le peuplent « les Nassaras », mettent les habitants en garde contre un inconnu effrayant et réprime toute velléité de sortie. Cette vallée agit comme le ventre d'une mère protectrice, ce que suggère le premier plan dans lequel Adama, au ralenti, nage dans une forme imagée de liquide amniotique. Le passage à l'âge adulte est ce moment où Samba, frère d'Adama, doit laisser ce lac où les enfants jouent afin de grandir et où Adama va devoir quitter les falaises.

Bien souvent, les enfants ne sont pas aptes à comprendre la complexité du monde dans lequel ils évoluent ainsi que son histoire souvent cruelle. De nombreux parents leur mettent des œillères afin de les protéger, sans se rendre compte que l'inévitable découverte risque d'être plus violente encore. L'adolescence est cette période de prise de conscience, cette échappatoire, non coupée de tout mysticisme, vers une réalité plus difficile qu'on aurait pu l'imaginer. C'est ce vers quoi tendent le film en général et les deux séquences en particulier. Ainsi, le mystère que revêtent les termes utilisés par l'ancien, les rites avec masques, danses, présages et cet enfermement initial appellent déjà une forme de magie.

1. Transition

La première séquence est celle de la transition, de l'échappée, du passage entre deux mondes. Elle figure une renaissance d'Adama, brutale et peu rassurante. Premier élément surprenant, alors qu'il était suivi de près, dans le dernier plan de la séquence précédente, par des membres du village qui pouvaient aisément le rattraper, plus personne ne le pourchasse une fois qu'il a bifurqué (plan 1). Il entre dans un nouvel espace où nul n'ose aller et il est seul pour la première fois. En outre, le paysage change du tout au tout. D'une vallée prospère cerclée de falaises qui font bloc, Adama se retrouve dans un lieu *a priori* fermé, filmé en contreplongée et insistant donc sur sa grandeur, avec une simple ouverture centrale vers le ciel et un ruisseau. Cependant, le jeune garçon arrive du fond de l'image vers le bord, ouvrant donc un nouvel espace hors-champ face à lui et encore

invisible pour le spectateur. La falaise devient le passé qu'il quitte tandis que son futur n'est pas encore lisible.

Le contrechamp provoque un effet de surprise (plan 2). Les rocs, jusque-là vierges de toute trace humaine, sont d'un coup remplis de logogrammes divers. Le raccord regard qui logiquement amène une continuité entraîne ici un effet de discontinuité par cette soudaine présence écrite. On découvre des animaux peints, des flèches et des sigles indéchiffrables relatifs à une protoécriture. Le cadre précédent était donc une sorte de « frontière » entre ce monde vide de toute écriture et ce nouveau rempli d'inscriptions variées et désordonnées. Ces figures ancestrales, qui prennent la forme de peintures rupestres, ajoutées à l'incompréhension d'Adama par rapport à ce qu'il observe, impliquent une nouvelle fois une modification du cadre narratif de départ. Il ne se situe plus dans le monde propre de son enfance. Il est désormais en territoire inconnu, mystérieux. Il a franchi une étape et ce le plus simplement du monde puisqu'elle arrive après un banal cut. En même temps, la production de tels signes rend palpable la présence de plusieurs individus qui ont dû prendre ce même chemin bien qu'ils aient arrêté leur ouvrage brusquement. Les paroles du vieux sage mentionnées auparavant peuvent revenir en mémoire et interroger, d'autant plus que les termes qu'il utilise sont énigmatiques autant que les dessins et que leurs auteurs.

Deux plans plus loin (plan 4), Adama découvre le pigment ocre servant à peindre la roche. Ces peintures primitives, typiques d'une époque révolue et qu'on associe régulièrement à la magie, à l'animisme et à un étroit rapport à la nature, reviendront hanter le garçon mais sous une tout autre forme dans l'une des dernières séquences. En effet, le pigment, sa consistance comme sa couleur, rappelle le rêve que fait Adama dans les bras de son frère sur le champ de bataille et qui reprend l'esthétique des films en sable animé. Toutefois, à la différence des figures fixes des rochers, celles du rêve se mettent en mouvement sur un fond blanc et, si elles prennent vie, c'est pour représenter dans un jeu de métamorphoses les violentes visions auxquelles Adama a été confronté au long de son périple dans un imagier de guerre aussi naïf qu'angoissant.

La transition entre l'enfance et l'adolescence, entre le monde intérieur serein du village et celui angoissant de cet extérieur inconnu, commence donc dès les premiers plans de cette séquence. D'abord imagée, elle se propage à travers le son.

2. Ambiguïtés sonores

En passant devant ces dessins, de plus en plus imposants et hermétiques, qui font office de flèches de direction, un tambin se fait entendre (plan 6). L'intérêt de cette mélodie réside dans l'ambiguïté de sa source. Impossible de dire avec certitude si elle est *hors champ* ou *off*. Sa simplicité, son écho et sa sonorité lointaine peuvent laisser supposer que quelqu'un qu'on ne voit pas encore joue cet air intrigant. Rien n'indique non plus qu'il s'agit d'une musique de film car, habituellement, elle est beaucoup plus prégnante. La flûte peule renforce donc l'étrangeté d'une séquence où les repères narratifs, spatiaux et temporels sont malmenés. En effet, la présence visuelle se fait sonore. Mais qui peut donc s'aventurer ou vivre là ?

Cette musique aussi douce que mystérieuse semble appeler Adama, le guider. Le volume augmente à mesure qu'il avance, grimpe et cherche la sortie. Le tambin semble très proche au moment où Adama entre dans la grotte sombre. Pourtant, jamais le son ne deviendra *in* et il conservera cette ambiguïté initiale. Il s'arrête brusquement quelques plans plus loin, dans la caverne, au moment où l'enfant, les pieds dans l'eau (plan 13), se trouve confronté à un être montré de dos, vêtu d'une cape bleue et d'un étrange chapeau triangulaire (plan 14). On imagine

nécessairement, dans un premier temps, qu'il est le joueur de flûte. Le point de vue devient alors celui, subjectif, d'Adama qui avance en croyant qu'il pourrait s'agir de son frère. Mais lorsqu'il pose sa main sur l'épaule de cette apparition, à la suite d'un léger travelling aussi fluide que peu naturel, l'individu se trouve être un totem vide, porteur d'un masque en bois peint aux gros yeux noirs (plan 18). Adama est effrayé par l'épouvantail qui, peut-être, protège des intrusions par la peur qu'il distille.

Mais revenons sur le son. Alors que la flûte avait cessé à l'angle de la grotte, elle reprend dans le travelling précédemment évoqué (plan 16). Cependant, ce qui est joué n'est plus mélodique. Il s'agit de quelques notes identiques et rapides appuyant l'approche d'Adama et l'angoisse de la découverte. Le son devient donc *off*. Qu'en est-il du morceau entendu auparavant ? Évidemment, le totem ne peut être le joueur de flûte. Le son semble provenir de plus loin, mais il disparaît. Il est tout aussi possible d'affirmer qu'il était *off* ou qu'il appartenait à un registre de sons fantômes hors champ amplifiant le mystère global de la séquence. Mais la structure générale du film repose sur un jeu de reprises, d'itérations et de variations autour de motifs visuels ou sonores. Et ici, le tambin, la cape, le masque et le chapeau seront plusieurs fois utilisés pour caractériser Abdou. Ce personnage singulier, qui passe pour fou, un griot musicien qu'Adama rencontrera à son arrivée en ville, va jusqu'à la fin du film protéger l'adolescent.

Cette association ne sera jamais totalement explicite avant l'un des derniers plans du film où Adama, de retour dans la grotte, serre le totem dans ses bras en remerciant Abdou. Mais à leur première rencontre, le griot porte ce même chapeau de fou et joue de la flûte. Plus tard, sur le champ de bataille, c'est en suivant la première mélodie qu'il retrouve Abdou, de dos. Puis le masque à gaz provoquera la réminiscence du masque rituel. Enfin, à la fin du film, au moment où il ouvre à Adama et Samba la porte vers leur monde, Abdou porte cette même tenue avec chapeau de fou, cape bleue et flûte peule avant de disparaître dans un gigantesque nuage de fumée noire. Cette disparition, accompagnée d'un surprenant mouvement de bras et d'une absence totale de peur, est suivie du son d'un souffle intense, d'une implosion plus que d'une explosion, comme s'il s'agissait d'un tour de magie.

On peut donc légitimement supposer qu'on est en présence, pour la première fois, de l'enveloppe totémique d'un esprit protecteur. Une fois quitté ce ventre chaud et humide où il séjourne encore, Adama pourra donc compter sur la matérialisation de cette forme originelle, monstrueuse mais magique et protectrice. C'est ainsi qu'il ne se coupera pas du monde d'où il vient et qu'il pourra y revenir, condition *sine qua non* selon Abdou pour survivre à la guerre.

Mais le périple d'Adama continue. Il fuit ce totem pour se retrouver face à un puits de lumière, une possible ouverture vers le monde qu'il espère atteindre et où se trouve son frère (plan 23). Là encore, l'endroit est mystérieux. Adama a les pieds dans l'eau, des gouttes tombent sur le côté. Si cette bouche de lumière et le milieu aqueux qui ruisselle jusqu'au village, comme s'il prenait ici sa source, évoquent une fois encore la vie et la naissance, ils débouchent sur un paysage aride, sec et mort. Le contraste avec l'abondance verdoyante de la vallée est d'autant plus fort.

3. Reprises, rappels et variations

Le premier plan de la seconde séquence joue sur la brutale transition d'un univers à l'autre. D'un espace enfermé, on passe à un espace complètement ouvert qui ne semble pas avoir vu de pluie depuis des lustres. Adama s'éveille de manière difficile. La lumière, élément vital, devient rapidement – et pour la première fois –, une fournaise où pratiquement rien ne survit. Par la suite,

la guerre sera décrite de cette façon à plusieurs reprises. Le désert rocaillieux fait penser, en plus lumineux, à l'espace du champ de bataille que notre protagoniste découvrira plus tard. De la même manière, le réalisateur dissémine ici d'autres motifs visuels qui hanteront la totalité de l'œuvre, faisant de cette séquence le cœur plastique du film.

Par exemple, le panoramique latéral au moment où Adama découvre le désert ([plan 2](#)) rejoint en opposition celui qui ouvre la séquence décrivant le village ([La cérémonie \[03.31 – 06.37\]](#)). Il sera repris à Verdun sur le front, créant un parallèle d'autant plus fort que le trou par lequel Adama arrive dans le désert suggère le passage qui lui permettra de revenir au village.

Un autre mouvement de caméra est particulièrement signifiant. Après avoir bu l'eau de mer, Adama est démoralisé jusqu'au moment où il entend un bruit grave et fort, celui du bateau. Il grimpe alors sur une dune et, dans un rapide travelling ascendant, découvre la ville et le port au loin ([plan 28](#)). Ce mouvement descriptif amène un nouveau paysage, opère une autre forme de transition. Il sera repris plusieurs fois, notamment lorsqu'Adama arrive en Europe et s'endort sous un pont dans les collines, mais aussi quand il découvre le champ de bataille complètement désert. Ce plan, d'un vide absolu, contraste et offre une sorte de contrechamp diamétralement opposé à celui où l'adolescent découvre la ville et passe du désert intégral à un environnement plus humain.

Simon Rouby oppose les deux mouvements de caméra. Autant le panoramique revêt une fonction descriptive, autant le travelling appelle à la découverte d'un espace différent. Dans le premier cas, le paysage est montré dans sa continuité, dans sa totalité. Dans le second cas, il est lié à une transition vers un ailleurs ainsi qu'à un effet de surprise, pas toujours agréable.

Toujours dans cette séquence, des éléments en convoquent d'autres plus lointains. Ils guident à la fois l'enfant et le spectateur dans un monde spirituel et magique d'une cohérence stylistique forte, impliquant un certain degré de symétrie. Tout comme la première séquence rejoint de façon magique le retour d'Adama à la falaise, la tempête de sable ([plan 16](#)), où Adama pense apercevoir son frère sur une dune, évoque la séquence du gazage et l'ombre de Samba fuyant au-delà d'une butte. Cette tempête est importante, car qu'Adama s'adresse directement au vent et au sable qui matérialise l'agitation de l'air. Il crie littéralement au monde des souffles de lui rendre son frère qui répond sous la forme d'un mirage fuyant, lui imposant de continuer son chemin ([plan 18](#)).

Une fois la tempête passée, Adama découvre la mer, mais la beauté du plan d'ensemble ([plan 20](#)) cache en fait une eau salée, imbuvable. Cette eau est tout sauf bénéfique. On la voyait déjà sous forme de mirage aqueux dans le plan général où elle engluait l'adolescent dans un paysage sauvage et factice ([plan 11](#)). Elle préfigure l'embarquement ultérieur et sa terre d'origine qu'il quitte sur ce liquide impropre à la consommation et non porteur de vie pour l'homme. De même que la lumière devient synonyme de chaleur étouffante ([plan 24](#)), l'eau, sous un aspect doux, cache un mauvais goût, à l'opposé de celui qu'Adama connaissait.

Autre motif important : l'oiseau blanc, mouette ou albatros. Il sera le guide du jeune adolescent vers son frère. Dès qu'il est perdu, il se fie à son image pour savoir quelle direction emprunter. Le volatile possède également une double fonction essentielle. Certes, il permet à Adama de rejoindre Samba et d'une certaine façon il l'aide, mais il le projette également vers toujours plus de difficultés et de périls. Le vieux sage en faisait un mauvais présage, interrompant l'initiation rituelle de Samba et cela se confirme. L'oiseau revient au plan 4 et attire Adama vers un vaste désert auquel il n'était pas préparé. Cet abîme désertique est autant figuré par la couleur, jaune ocre, tout autour de lui jusqu'aux nuages, par les plans d'ensemble qui s'étendent à l'infini et les roches sableuses ([plan 9](#)). Dans une séquence ultérieure, il le mène au navire qui le conduit en France, puis réapparaît sous la forme d'un albatros sur la devanture d'un bar malfamé où

l'adolescent se fait agresser. Pour finir, il est sur le champ de bataille, dans une trouée de ciel bleu, juste avant l'attaque d'un avion qui tire des balles en rafales. On observe une gradation dans la peur et le danger.

Enfin, le visage d'Adama en plan rapproché poitrine face caméra ([plan 12](#)), marchant dans le désert le regard hagard sans savoir où il arrivera, sera repris lors de la promenade parisienne après une hallucination qui le conduit vers son village et ses parents. Cette association est d'autant plus forte que le plan parisien n'aide en rien la narration à avancer et, dans un film d'animation, vu la durée et les coûts de fabrication, aucun plan n'est fortuit. Adama erre dans le désert comme il erre dans les rues. Dans un premier temps, derrière lui, rien que du sable blanchâtre, un monde qui souffle, obstrué. Aucune rue, aucun individu, aucun paysage. C'est comme s'il n'était nulle part, perdu dans un *no man's land* d'où ne pourraient émerger que des spectres. À Paris, cette marche est précédée d'un rêve, d'une hallucination qui le conduit dans son village. Toutefois, la capitale sera aussi pour lui *un no man's land*, un lieu de solitude et de malaise. Derrière Adama, également face caméra, même échelle de plan, des silhouettes humaines noires et sans corps, esprits qui ne se matérialiseront jamais, mirages qui se font et se défont dans une chorégraphie macabre.

Dans le film, et en particulier dans les scènes précitées, les passages d'un endroit à un autre, d'un plan au suivant, sont souvent violents ou, en tout cas, fortement visibles. Ils provoquent des cassures dans l'espace-temps de la narration mais, surtout, ils appellent d'autres lieux, d'autres moments. Tout est mis en relation dans une atmosphère générale quasi symbiotique même si elle est, à première vue, peu naturelle. Le monde d'Adama est ainsi fait : chaque élément est connecté à un autre, même lointain. Tout se répète, se rejoint, se recoupe dans un immense système de variations. Cela rappelle d'où il vient à l'adolescent égaré dans un monde d'adultes. La structure générale du film prend ses fondements dans ces deux séquences transitoires de solitude et d'errements situées entre un fantastique omniprésent et un appel vers la réalité. Cette séquence est ainsi une suite directe de la précédente dans le sens où Adama, après une seconde naissance, fait ses premiers pas. Il est livré à lui-même et la magie, les fantômes et le mystère seront les éléments clés qui le guideront par la suite.

IMAGE RICOCHET

Beetlejuice, Tim Burton, 1988

Les formes les plus élémentaires et traditionnelles circulent sans cesse. Ici, le masque traditionnel africain de la tribu des Geh, porté lors du décès d'un personnage important, est en bois peint et possède la même forme que celui du totem d'Adama. De la même manière, ce dernier reprend les caractéristiques, notamment au niveau des yeux, du visage déformé du protagoniste décédé dans *Beetlejuice*, de Tim Burton. Peu importe leur provenance, d'une histoire de mort et d'esprit à l'autre, certaines caractéristiques physiques possèdent de troublantes résonances.

PROMENADES PEDAGOGIQUES

Promenade 1 | Adama et Kirikou

Avant *Adama*, l'Afrique avait déjà été mise en valeur dans le cinéma d'animation français. Les films les plus célèbres sont les *Kirikou*, sortis entre 1998 et 2012, le premier ayant donné une impulsion à la production générale de longs métrages d'animation en France et contribué à son développement. Comme *Adama*, l'œuvre de Michel Ocelot met en scène un enfant courageux, voire téméraire, et le récit prend place dans un village éloigné d'Afrique de l'Ouest. Bien que leur histoire n'ait ensuite plus beaucoup en commun, la comparaison entre les deux œuvres peut se révéler intéressante d'un point de vue narratif et esthétique.

La filiation a notamment lieu en la personne de Bénédicte Galup. Première assistante-réalisatrice sur *Adama*, elle est également créditée pour sa participation au scénario et aux dialogues. En outre, elle a beaucoup collaboré avec Michel Ocelot, dirigeant le studio d'infographie 2D où fut créé le premier *Kirikou* mais aussi en coréalisant la suite, *Kirikou et les Bêtes sauvages*, et en participant à l'écriture du troisième volet, *Kirikou et les Hommes et les Femmes*.

Même s'ils en usent de manière différente, les questions relatives à la magie, au merveilleux ou au fantastique en tant que genre cinématographique peuvent être approfondies, tout comme le rapport aux traditions africaines. Une comparaison peut également être le moyen de s'interroger sur les formes du conte et les différentes manières d'appréhender cette forme littéraire au cinéma. En outre, le régime d'image utilisé dans les *Kirikou*, une animation 2D traditionnelle, est à l'opposé de ce que propose *Adama* avec sa 3D informatique. Quels effets cela induit-il par rapport à l'histoire racontée ? De la même manière, la représentation de l'enfant face à l'incompréhensible cruauté du monde change d'une œuvre à l'autre. Comment les deux films mettent cela en place ?

Promenade 2 | Les enfants pendant la guerre

La guerre n'a jamais épargné les enfants, peu importe leur âge, et le cinéma leur a plusieurs fois donné le premier rôle que ce soit au front ou loin des combats. Au gré des œuvres les plus diverses, on les voit s'interroger, se poser de multiples questions, chercher des réponses qui sont souvent insuffisantes ou incompréhensibles.

Certains tentent de survivre, victimes de la folie des adultes. D'autres, qui ne sont pas confrontés directement aux combats, sont malgré tout témoins de mots violents, de paroles difficiles, et voient des proches disparaître. Les plus jeunes peuvent rester insouciantes ou au contraire éprouver une réelle conscience des événements. Par moments, certains sont paralysés par le danger alors que d'autres n'ont peur d'absolument rien, comme si l'ensemble était un vaste terrain de jeu. Certains ont également envie de se venger ou de s'enfuir le plus loin possible.

En général, ces films montrent des êtres entre deux âges, sur le point de grandir. Ils sont confrontés à une réalité insoupçonnée. Ils rencontrent souvent des adultes qui, face à eux,

semblent perdus, hagards et se demandent comment un enfant peut être confronté à de telles épreuves.

Plusieurs films ou scènes de films peuvent être étudiés en écho à *Adama. Jeux interdits*, de René Clément, aborde à travers les animaux la difficile prise de conscience de la mort. Dans *L'Enfance d'Ivan*, d'Andreï Tarkovski, l'une des références principales de Simon Rouby, la guerre est palpable mais quasiment invisible, l'enfant est téméraire et le film est perdu entre une sombre réalité et des moments oniriques. *Au revoir les enfants*, de Louis Malle, et *Hope and Glory*, de John Boorman, sont des témoignages personnels, des souvenirs. Le premier raconte le secret, la résistance et la déportation à travers la vie d'un collègue catholique alors que le second, dans une rue de Londres pendant le Blitz, montre un enfant qui vit la guerre comme une aventure.

Plus récemment, *Le Labyrinthe de Pan*, de Guillermo del Toro, évoque la guerre d'Espagne par la métaphore du fantastique et depuis les yeux d'une petite fille censée en être protégée. En animation, on citera également *Le Tombeau des lucioles*, d'Isao Takahata, qui suit un adolescent et sa petite sœur livrés à eux-mêmes dans le Japon de la Seconde Guerre mondiale.

Promenade 3 | Des peintures rupestres aux graffitis

Les murs ont servi de support d'expression à toutes les époques et dans tous les environnements, tant pour des fresques que de simples graffitis. Il peut être intéressant de remettre en perspective ces formes artistiques.

Dès la préhistoire, les peintures rupestres et pariétales sont très présentes. Étudiés pour comprendre le mode de vie de populations disparues, ces dessins regroupent essentiellement des représentations animales et humaines, mais aussi des suites de signes plus abstraits à valeur probablement symbolique. Selon leur disposition, dans des grottes ou sur des parois extérieures, ils peuvent avoir des significations différentes.

L'antiquité voit ensuite s'affirmer plusieurs tendances. Le graffiti y est présent, tout comme les fresques murales, mais le premier n'a alors aucune valeur artistique. En Égypte, de nombreux hiéroglyphes sont gravés ou peints sur les pyramides. Les Grecs et les Romains, quant à eux, peignaient les temples même si les couleurs ont quasiment toutes disparu aujourd'hui. De nombreux peintres travaillaient également à dessiner des fresques de tous types sur les murs des maisons les plus riches. On en possède quelques traces, notamment à Pompéi. Il en était de même dans les populations précolombiennes.

Au Moyen Âge, dans l'Europe catholique, les églises étaient pour la plupart couvertes de peintures de nature religieuse. Certains peuples, comme les Vikings, laissèrent de nombreux graffitis sur leur passage et ces dessins discrets rapidement tracés à la main servaient aussi aux voleurs pour donner des indications sur les habitants des maisons. Pendant la Première Guerre mondiale, les tranchées ont également été recouvertes de graffitis par les soldats qui cherchaient à s'occuper ou à s'exprimer.

En Afrique, une tradition villageoise qui perdure veut que les femmes se réunissent pour décorer l'extérieur des maisons, que ce soit avec de la peinture industrielle ou des pigments naturels.

Certaines peuplades ghanéennes recouvrent d'argile les murs en terre des habitations avant de les décorer de motifs noir et blanc.

De tout temps, de grands artistes se sont essayés à l'art mural et ont pu en faire une de leur spécialité, comme Piero della Francesca ou Diego Rivera. En opposition à cette pratique résultant souvent de commandes institutionnelles, la nature du graffiti a changé dans la seconde moitié du XX^e siècle à mesure que le Street Art se développait pour devenir une forme artistique spontanée et éphémère. L'ouvrage de Brassai sur les graffitis, paru en 1960, est déjà une première forme de reconnaissance. Il s'agit d'un art populaire, d'un moyen d'expression directe et d'une façon pour des artistes de s'approprier un lieu, de le transformer, de revendiquer des idées politiques ou sociales, de faire réagir un public, de surprendre. Les cultures punk et hip hop l'ont beaucoup utilisé et le mur de Berlin fut un des endroits les plus graffés.

Parfois considérée comme du vandalisme, d'où l'utilisation de pseudonymes, cette pratique est plus tolérée aujourd'hui mais elle reste contestée. Malgré la reconnaissance dont ils font l'objet dans le milieu de l'art, les graffeurs encourent toujours des problèmes judiciaires. Certains ont acquis une notoriété mondiale comme Jean-Michel Basquiat, Keith Haring, Banksy, JR ou Monsieur Chat. Du côté du cinéma, Blu, graffeur et vidéaste d'origine italienne, s'est illustré en réalisant *Muto*, un court métrage d'animation dans lequel se meuvent des fresques murales.

Promenade 4 | La musique

Le film propose plusieurs rencontres musicales sur lesquelles il est intéressant de revenir. D'abord à travers la relation aux instruments traditionnels, comme le son du kalimba, instrument lamellophone en bois, idéal pour l'éveil musical des enfants et associé tout au long du film à Adama. Mais surtout la flûte jouée par Abdou. Il s'agit d'une flûte peule, appelée aussi tambin, ou d'une flûte mandingue. Le manque de précision géographique du film ne permet pas d'être très précis. Ces instruments possèdent de nombreuses similarités et sont créés et joués essentiellement en Afrique de l'Ouest. Ce sont des flûtes obliques diatoniques en bois, le plus souvent à trois trous. Leur principale différence vient de leur ornementation, plus importante chez les Mandingues. Ces flûtes sont encore utilisées aujourd'hui dans certains ensembles musicaux, notamment en Guinée et au Mali.

La musique traditionnelle intervient pour la première fois lors de la cérémonie où Samba doit devenir adulte, au début du film. On a là un moment que le compositeur a voulu quasi ethnologique du point de vue des instruments utilisés, mais tout en apportant une touche rythmique différente, plus proche de ce que peuvent faire les rastafaris, descendants d'esclaves. On aperçoit également un autre instrument lorsqu'Adama arrive à l'Albatros. Là, les soldats se mêlent, français et africains et les cultures également. On retrouve l'atmosphère typique du Paris de l'avant-guerre avec ses cabarets, sa musique et l'absinthe que tout le monde boit. Associée à l'accordéon, on retrouve ici une caisse en bois, assez proche du cajón inventé par les esclaves africains au Pérou. On a donc, grâce à la musique, une relation assez forte qui se crée entre culture traditionnelle, colonialisme et rappel de l'esclavage.

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

Promenade 5 | La bataille de Verdun

Adama se déroule pendant un moment historique important qu'il convient de détailler aux enfants qui ne sont pas familiers de la Première Guerre mondiale. La bataille de Verdun est l'une des batailles les plus célèbres. Elle a duré du 21 février au 19 décembre 1916 et fut la plus longue et l'une des plus meurtrières de la Première Guerre mondiale avec 700 000 morts, blessés ou disparus dans les deux camps. Non décisive et sans conséquence stratégique ou politique majeure, elle est restée dans la mémoire collective comme une importante victoire défensive. À l'origine de cette bataille, les Allemands voulaient saigner à blanc l'armée française, mais la résistance fut telle que les deux camps perdirent pratiquement autant de soldats.

Elle apparaît comme l'une des batailles les plus inhumaines de l'histoire et elle reste un symbole majeur de la futilité des guerres industrielles. C'est la première fois que de nombreuses nouvelles armes meurtrières furent utilisées, comme le gaz qui rend aveugle Djo et asphyxie partiellement Adama. Le gaz causa la mort de 90 000 personnes et en blessa 1,2 million entre 1914 et 1918.

Promenade 6 | Les masques

Un autre élément important d'*Adama* qui peut être développé, de manière historique ou pratique, est l'importance des masques. Du masque africain cérémoniel au masque à gaz en passant par celui du totem à l'entrée de la falaise, c'est un thème récurrent du film. En anthropologie, l'importance du masque n'est plus à démontrer. Le masque est le lieu d'une croyance de par sa fonction, d'une écriture à travers ses traits ou ses lignes, d'une parole puisqu'il est souvent un appel au dire comme au chant. Le masque a été utilisé dans toutes les cultures, que ce soit pour des cérémonies rituelles ou le carnaval, pour tromper l'autre, invoquer les morts ou les divinités, pour se protéger ou se cacher. Il est aussi employé au théâtre, par exemple, et il en appelle aux questions du double, de l'humain et de la frontière.

Prendre des masques issus de différents pays ou continents et comparer leurs formes, leurs matières, leurs dessins et repérer similarités ou différences peut permettre de voir des liens entre d'autres cultures. Concevoir ou dessiner des masques peut aussi donner lieu à des activités créatives intéressantes

PETITE BIBLIOGRAPHIE

Bibliographie des Promenades pédagogiques

Alain Milon, *L'étranger dans la ville. Du rap au graff mural*, PUF, 1999.

Eric Deroo et Antoine Champeaux, *La Force noire : gloire et infortunes d'une légende coloniale*, Tallandiers, 2006.

Hervé Vatel et Michel Boittiaux, *Le Graffiti des tranchées : graffitis, sculptures et autres traces de la Grande Guerre*, Association Soissonnais 14-18, 2008.

Yves Pinguilly, *Verdun 1916 : un tirailleur en enfer*, Nathan, 2010 (dès 11 ans).

Bernard Fontaine, *Graffiti : une histoire en images*, Eyrolles, 2011.

Jean-Pierre Guéno, *Paroles de poilus : lettres et carnets du front (1914-1918)*, Librio, 2013.

Le court métrage *Muto*, de Blu, est disponible ici : <https://www.youtube.com/watch?v=uuGaqLT-gO4>

Bibliographie du Point de vue

- **Livres**

Sigmund Freud, « L'inquiétante étrangeté », in *Essais de psychanalyse appliquée*, Gallimard, 1933.

Roger Caillois, *Au Cœur du fantastique*, Gallimard, 1965.

Jean Weisgerber (dir.), *Le réalisme magique*, L'âge d'homme, 1987.

Lois Parkinson Zamora et Wendy B. Faris, *Magical Realism: Theory, History, Community*, Duke University Press Durham and London, 1995.

Maggie Ann Bowers, *Magic(al) Realism, The new critical idiom*, Routledge, 2004.

Lydie Moudileno, *Parades postcoloniales : La fabrication des identités dans le roman congolais*, Khartala, 2006.

- **Articles**

Fredric Jameson, « On Magic Realism in Film », *Critical Inquiry*, Vol. 12, No. 2, Hiver 1986, pp. 301-325.

Claude Le Fustec, « Le réalisme magique : vers un nouvel imaginaire de l'autre? », *Amerika*, n°2, 2010.

NOTES SUR L'AUTEUR

Biographie

Nicolas Thys est actuellement doctorant en études cinématographiques à l'université Paris-Nanterre où il travaille sur Jean Epstein, et chargé de cours aux universités Paris-Nanterre et Paris 3 Sorbonne nouvelle. Spécialiste du cinéma d'animation et des relations entre le cinéma et les sciences, il a rédigé plusieurs articles pour des ouvrages collectifs ainsi que dans les revues *1895*, *CinemAction*, *Alliage*, *Tangente*... Il écrit également pour la revue québécoise *24 images*.