

Adama

Un film d'animation de 1 h 33 mn

Sortie en France : 21 octobre 2015

Réalisateur : Simon Rouby

Scénario : Simon Rouby, Julien Lilti, Bénédicte Galup

Producteurs : Philippe Aigle, Séverine Lathuillière, Alain Séraphine, Azmina Goulamaly

Nominations : César du meilleur film d'animation, Prix du cinéma européen du meilleur film d'animation.

ADAMA a été labélisé par la Mission du Centenaire de la Première Guerre mondiale.

Dispositif École & Cinéma

DSDEN du Doubs

Des activités sont empruntées au dossier de G. Loheac et H. Famin, professeurs des écoles, rédigé pour Zérodeconduite.net

AU SUJET DU FILM

SYNOPSIS

Adama, 12 ans, vit dans un village isolé d'Afrique de l'Ouest. Au-delà des falaises s'étend le Monde des Souffres. Quand Samba, son frère aîné, quitte brutalement le village, Adama décide de partir à sa recherche. Au côté d'Abdou, un griot tragiquement lucide, puis de Maximin, un gamin des rues, double de lui-même en négatif, sa quête le fera traverser l'océan jusqu'aux confins d'une Europe en guerre. Avec l'énergie du désespoir et la poésie de l'enfance, il ira jusqu'à l'enfer du front pour libérer son frère et mener à terme sa propre initiation.

CE QU'ON EN DIT

« Entre Afrique et Europe, entre magie et réalisme, entre conte et Histoire : ADAMA, premier long métrage d'animation signé par Simon Rouby, est à la croisée des chemins. Le film s'inspire de l'histoire vraie des tirailleurs sénégalais qui ont combattu dans les rangs français au cours de la Première Guerre mondiale, mais prend le parti de la fiction en racontant l'histoire d'Adama, un jeune africain de 12 ans, parti chercher son grand frère dans les tranchées de Verdun.

En renversant la perspective habituelle (ici « l'Autre » c'est le blanc, le continent à explorer, c'est l'Europe), le film de Simon Rouby nous invite à poser un regard neuf sur notre histoire¹, et nous livre aussi un conte universel sur ce qui nous relie, à travers l'espace et le temps. »

CADRE PÉDAGOGIQUE

Le film est conseillé pour de cycle 3, pour aborder le 7^{ème} art, bien sûr, mais aussi, de manière transdisciplinaire :

Culture humaniste (Histoire, Géographie, Arts) :

- L'histoire : étudier la 1^{ère} Guerre mondiale ;
- Géographie : les paysages, les continents et les pays ;
- Arts visuels : la richesse des paysages, les couleurs, l'affiche, le film d'animation ;
- Arts du son : travail autour de la chanson du film, interprétée par le rappeur Oxmo Puccino, par exemple ;

- Histoire des arts : les moyens de transport (objet du quotidien), ainsi que l’histoire du film d’animation.

Maîtrise de la langue française :

- Le conte : étudier la structure narrative et les personnages.

ACTIVITÉS PROPOSÉES

Maîtrise de la langue française	
Langage oral	Étude de l’affiche et lecture du synopsis du film L’oiseau Enfance et guerre
Lecture	Étude de l’affiche et du synopsis du film Étude d’un artiste contemporain : Oxmo Puccino
Écriture	La structure narrative du conte Les personnages secondaires L’oiseau
Culture humaniste	
Histoire des arts	Étude de l’affiche et lecture du synopsis du film Étude d’un artiste contemporain, Oxmo Puccino
Histoire	Étude du contexte historique du film La vie des soldats Le <i>no man’s land</i>
Géographie	Étude du voyage d’Adama
Éducation Civique	Enfance et guerre
Éducation musicale	Étude de la musicalité du film
Arts visuels	Étude de l’affiche et du synopsis du film Découverte d’une fête traditionnelle

RENCONTRE AVEC L’ŒUVRE

PAR L’AFFICHE DU FILM

L’affiche est projetée, affichée au tableau si c’est un grand format, ou alors une copie en couleur est mise à disposition des élèves par petits groupes).

Dénotation

Les élèves disent, décrivent tout ce qu’ils voient, sans chercher à interpréter. Pour tirer un maximum de profit de cette activité, penser à organiser les thèmes : les couleurs, le paysage, les personnages, y compris la typographie.

C’est un moment pour travailler et d’enrichir le vocabulaire et l’expression orale.

Connotation

Partant des indices prélevés lors de la description de l’affiche, initier une discussion où les élèves essaient de comprendre le sujet de l’histoire (les couleurs du paysage, la couleur de peau de l’enfant font penser à l’Afrique ; la fumée et les avions dans le ciel, le soldat de dos et les bateaux « particuliers » à l’horizon font penser à une guerre ; l’oiseau blanc et sa symbolique, etc.)

Observer l’uniforme du personnage situé à droite et se dirigeant vers l’horizon : c’est l’uniforme des soldats de la guerre 14-18. Les élèves ont-ils cette référence ? Projeter une image de l’uniforme, et donner rendez-vous à une séance prochaine sur la guerre 14-18.

Composition

À la manière des affiches américaines du « star system », l’image est focalisée sur un enfant, seul, les autres éléments iconographiques paraissent secondaires (en première lecture).

Le regard de l’enfant est levé vers le ciel. Ciel dans lequel vole un oiseau blanc, comme si l’enfant le regardait.

Les bords de l'image ne sont pas nets, comme une bulle de B.D. exprimant le rêve, le flash-back...
La typographie se résume en un titre : un prénom placé en-dessous du personnage central de l'affiche et qui prend la largeur de l'affiche (est-ce le prénom de l'enfant ?), et un tout petit sous-titre, léger comme un souffle : « Le monde des souffles ».

La typographie choisie n'appartient à aucune des familles des principales familles de polices typographiques, utilisées par les professionnels du graphisme et de la communication.

On peut observer les caractéristiques de cette police, à travers le mot « Adama », une écriture :

- manuscrite, avec quelques approximations – en apparence – dans les attaches ;
- exempte de toute sophistication et de rigidité.

Si possible, montrer les 10 familles typographiques, donner leur connotation à chacune et effectuer une comparaison rapide avec la typographie de l'affiche).

Anticiper la pratique

Il est important de souligner immédiatement que cette affiche est **composite** : il s'agit d'un assemblage de plusieurs images extraites du film. Le personnage à l'avant-plan, le soldat à l'arrière, les bateaux et les avions ont été « collés » sur cette affiche, mais apparaissent à des moments différents du film.

Cette observation permet une première rencontre, même si elle est toute relative, avec le film. Elle sera aussi utile lors de la phase « pratique », quand les élèves voudront créer une affiche. → *Fiche élève 1*

PAR LE SYNOPSIS

Le texte du synopsis peut être projeté pour une lecture en commun, mais aussi distribué sur des coupons individuels pour assurer et renforcer le suivi par tous les élèves.

Après relecture, relever les différents indices qui renseignent sur l'histoire proposée par le film.

Comparer avec les indices relevés à partir de l'observation de l'affiche.

Établir une synthèse orale (ou la rédiger par écrit).

PAR LA BANDE ANNONCE

Télécharger et projeter la bande annonce : <https://www.youtube.com/watch?v=JZif84QMujM>

L'enseignant effectuera personnellement une première lecture pour repérer les passages qu'il souhaite mettre en valeur et proposer à la discussion des élèves.

Pour la projection en classe, essayer de respecter des conditions minimum de projection (lumière basse, silence, etc.)

Effectuer une première lecture sans intervention (*durée 1'25''*). À la deuxième lecture, faire des arrêts pour discuter des passages choisis :

timing	Question à aborder	Liens
jusqu'à 0'12''	Se situer géographiquement, d'après le paysage et la morphologie des personnages.	Géographie (reliefs) EMC (différence)
Jusqu'à 0'16''	De quoi parle-t-on ? Un personnage doit partir... où ? Un deuxième personnage veut partir aussi « ...je ramènerai Samba... » ?	Histoire (colonialisme) EMC (liens)
0'27''	Départ mouvementé du deuxième personnage ; difficultés...	
0'37''	Changement de paysages, de décors... À quoi servent ces bateaux ?	
0'39''	Où se trouve le jeune homme ?	
0'42''	La danse autour d'un feu ...	Danse, EPS, arts du son
0'44''	Où sommes-nous ; justifier ?	
0'57''	La neige (pays du nord par rapport à l'Afrique) et un décor de guerre (habitat détruit, camions, etc.)	Géographie, EMC
1'05''	Bombardements, confirmation de la guerre. Quelle guerre ?	Histoire
1'06''	Le masque à gaz...	Histoire, arts du quotidien
Jusqu'à 1'12''	Avions, bombardements... confirmation de la guerre. Laquelle ?	Histoire

Synthèse des observations et essaie de constituer une histoire.

CONTEXTE HISTORIQUE DU FILM

L'enseignant rappelle aux élèves l'année pendant laquelle se déroule le film, 1916, et leur demande ce que cette date évoque (la 1^{ère} Guerre mondiale).

Il explique oralement le conflit européen aux élèves. Et plus précisément, il indique le rôle des colonies.

Il est essentiel que chaque élève comprenne le mot "*Nassaras*" qui est utilisé à plusieurs reprises.

"*Nassaras*" signifie, à l'origine, les peuples qui ont glorifiés Jésus et, par généralisation et glissement historique, les chrétiens, les étrangers, les blancs... → *Fiche du maître 1*

LES PRATIQUES

EN LITTÉRATURE *Étude du conte Activités 3, 4 et 5*

Adama est un conte moderne et universel.

Il narre la quête initiatique d'un jeune enfant africain à la recherche de son frère.

Le schéma narratif *Activité 3*

L'enseignant propose aux élèves d'écrire ce conte en reprenant le schéma narratif :

- La situation initiale ;
- L'élément perturbateur ;
- Les péripéties ;
- L'élément de résolution ;
- La solution finale.

Cette écriture sera l'occasion de travailler la concordance des temps du passé : imparfait / passé simple.

1^{ère} séance :

Les élèves rappellent collectivement le début de l'histoire (répondre aux questions Qui ? Où ? Quand ?)

L'enseignant écrit les idées des élèves : en Afrique, pendant la 1^{ère} Guerre mondiale, deux frères, un village au milieu des falaises, etc. Il rappelle que le texte doit être écrit au passé (imparfait, passé simple).

2^{ème} séance :

Les élèves évoquent l'élément qui a perturbé l'histoire : le passage de l'oiseau pendant la cérémonie entraîne l'arrêt brutal de l'initiation de Samba.

Un second texte est écrit par les élèves, il raconte l'élément perturbateur (imparfait et passé simple).

3^{ème} séance :

Les élèves regardent différentes images du film et les remettent dans l'ordre. Ils justifient cet ordre en se remémorant les différentes péripéties :

- Arrivée à la ville, embarquement sur le bateau avec Abdou et Djo ;
- Arrivée en France, rencontre de Maximin ;
- Arrivée à Paris, vol de l'argent par Maximin ;
- Arrivée à Verdun, réalité de la guerre.

Chaque élève (ou binôme) écrit une péripétie.

4^{ème} séance :

Les élèves expliquent comment la situation est améliorée (retrouvailles des deux frères) et se remémorent la fin du film. Ils écrivent, enfin, cette partie résumant la fin de l'histoire.

Les personnages secondaires *Activité 4*

Lors de son périple, Adama rencontre trois personnages dont l'aide sera précieuse pour sa quête :

- Abdou : la figure chamanique du guide ;
- Djo Yaffa : le soldat africain ;
- Maximin : le petit voyou parisien.

L'enseignant propose aux élèves de préciser quelle a été l'intervention de ces personnages dans l'histoire d'Adama.

Les élèves remarquent que les personnages interviennent à plusieurs reprises dans l'histoire. Ils remplissent ensuite le tableau pour indiquer chaque rencontre de ces personnages avec Adama et l'attitude qu'ils adoptent vis-à-vis de lui.

Lorsqu'Adama et Samba reviennent dans les falaises, ils voient une silhouette (déjà croisée par Adama avant son départ) ressemblant particulièrement à Abdou.

L'enseignant interroge les élèves : Est-ce que Abdou est vraiment réel ? Un débat est lancé que l'enseignant clôt en indiquant qu'il n'y a pas *une* bonne réponse, mais que chacun peut interpréter la fin du film comme il le souhaite. → *Fiche élève 2*

L'oiseau *Activité 5*

L'oiseau intervient à des passages clés de l'histoire :

- Lors de la cérémonie initiatique ;
- Après la tempête de sable en Afrique ;
- À l'arrivée en France au port ;
- Dans le cabaret « *l'Albatros* » à Paris ;
- Dans le *no man's land* à Verdun.

L'enseignant fait remarquer aux élèves la présence de l'oiseau dans le film.

Les élèves recherchent les déférents moments où l'on voit cet oiseau et expliquent son rôle. → *Fiche él. 3*

Ils en déduisent le rôle de l'oiseau dans ce conte : montrer à Adama le chemin à suivre.

HISTOIRE *Étude de la 1^{ère} guerre mondiale Activités 6 et 7*

La vie des soldats *Activité 6*

Le film présente aux spectateurs des images de soldats dans les tranchées lors de la guerre 14-18.

L'enseignant s'appuie sur ces images pour traiter ce sujet avec les élèves et fait remarquer les principales activités des soldats :

- Préparer les armes ;
- Jouer aux cartes ;
- Écrire des lettres.

L'enseignant propose des extraits de lettres pour étudier avec précision la vie des soldats dans les tranchées. Les élèves peuvent répondre à un questionnaire. → *Fiche élève 4*

Le film montre également des images dans un hôpital de campagne. On aperçoit Djo qui est blessé et qui a été asphyxié par les gaz lors des combats. Les élèves comprennent l'intérêt du masque à gaz et sa présence récurrente dans le film.

Le no man's land *Activité 7*

En classe, l'enseignant donne des explications sur cette expression, en donne la traduction littérale et la traduction communément utilisée : terre inhabitée.

Il explique que durant la 1^{ère} Guerre Mondiale, c'était la zone située après les barbelés entre les deux tranchées opposées. Un *no man's land* a ainsi été établi sur le front de l'Ouest pendant les guerres de tranchées. L'enseignant propose aux élèves de replacer les mots au bon endroit. → *Fiche élève 5*

Étude du voyage d'Adama *Activité 8*

La quête d'Adama le fait voyager d'Afrique de l'Ouest à Paris puis à Verdun.

L'enseignant propose aux élèves de situer sur une carte le trajet effectué par Adama et d'associer les paysages aux différents lieux :

- Village au milieu des falaises ;
- Ville africaine au bord de la mer ;
- Port français ;
- Village français en haut d'une colline ;
- Paris ;
- Verdun.

Les élèves peuvent également associer les moyens de transport à chaque transfert. → **Fiches él. 6 et 7**

EMC « Enfance et guerre » *Activité 9*

L'enseignant propose aux élèves de débattre de la présence d'enfants dans les zones de combat.

Puis, grâce au site de l'UNICEF qui propose des documents pédagogiques (<https://www.unicef.fr>), les élèves découvrent la vie des enfants soldats.

Penser à l'ONAC pour avoir une intervention et/ou un travail de préparation entre enseignant et une personne de l'ONAC.

Découverte d'une fête traditionnelle *Activité 11*

Le film présente la cérémonie initiatique de Samba.

L'enseignant demande aux élèves de décrire cette fête, en particulier le danseur masqué. À cette occasion, l'enseignant explique l'importance du masque dans certains rituels.

L'enseignant présente des photographies de masques (ou propose une recherche sur internet).

À la suite de cette découverte, les élèves réalisent leur propre masque lors d'une séance de pratique artistique.

MUSIQUE

Étude de la musicalité du film *Activité 12*

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

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

L'enseignant propose aux élèves de lister les émotions liées à ces sonorités.

Dans la scène du cabaret, un accordéoniste joue avec un soldat africain. À ce moment, deux mondes se rencontrent. L'enseignant demande aux élèves de justifier ce qui est typique dans cette scène du monde occidental et du monde africain.

Étude d'un artiste contemporain, Oxmo Puccino *Activité 10*

Oxmo Puccino prête sa voix à Djo, il a également composé le générique de fin du film. Ce rappeur offre des chansons à texte engagées. L'enseignant propose aux élèves d'étudier un de ses textes qui évoque le passage à l'âge adulte. → **Fiche élève 8**

HISTOIRE DES ARTS

Étude d'un artiste contemporain, Oxmo Puccino *Activité 10*

Oxmo Puccino prête sa voix à Djo, il a également composé le générique de fin du film. Ce rappeur offre des chansons à texte engagées. L'enseignant propose aux élèves d'étudier un de ses textes qui évoque le passage à l'âge adulte. → **Fiche élève 8**

Le masque

<http://voixdumasque.canalblog.com/archives/2009/09/10/14913191.html> (par exemple)

C'est l'occasion d'utiliser les outils numériques, la recherche sur internet pour découvrir un ou plusieurs historiques du masque : dans différentes civilisations (romaine, grecque, etc.) et dans la culture africaine. Sans doute aller plus loin en cherchant l'influence du masque africain sur la naissance du cubisme avec Picasso.

Penser à laisser une trace, une petite synthèse avec images à classer dans une clé usb ou à ranger dans un classeur PEAC (ou histoire des arts), selon le fonctionnement de la classe.

Le Rap

<http://www.rap2france.com/histoire-du-rap-francais.php> (par exemple)

<http://www.linternaute.com/homme/loisirs/premier-rap-preacher-and-the-bear.shtml>

Le film d'animation

Un bon document de l'académie de Caen :

https://www.ac-caen.fr/dsden61/ress/culture/cinema/ecole_et_cinema/ressources/dossier-p%E9dagogique-histoire-cinema-animation.pdf

L'enseignant pourrait faire une lecture de ce document très riche et en choisir des passages essentiels (ou qui pourrait servir un projet...).

ARTS PLASTIQUES et ARTS VISUELS

Création une affiche

Pour évaluer leur compréhension et leur appropriation, on demande aux élèves de proposer leur propre affiche du film.

La réalisation peut être de différentes techniques : peinture, collages, dessin, etc. Mais aussi une réalisation numérique. Cette solution offre une immédiateté et un aspect final appréciable.

Arts plastiques

- Lors d'un échange avec les élèves, sélectionner des éléments visuels du film qui les ont le plus marqués (éviter d'en choisir trop).
- Réaliser des saisies d'écran (si vous disposez d'une copie du film) ou effectuer des recherches d'images sur le net.
- Par binômes, les élèves choisissent les éléments qu'ils veulent utiliser pour leur affiche.
- Sur une feuille A4 simple, ils réalisent une première mise en page (un rough rapide) au crayon de papier indiquant la disposition des éléments graphiques : image et textes.
- Sur une feuille Canson (format un peu plus grand), les élèves s'inspirent des images récupérées sur écran pour réaliser un dessin succinct, en respectant la mise en page de leur rough. Ne pas oublier de laisser la place du texte qui va être ajouté par la suite.
- Une fois la peinture (ou le collage...) terminée et sèche, le texte peut être ajouté :
 - En le dessinant (préférer des couleurs bien lisible sur la couleur du fond),
 - En découpant des lettres dans des magazines (notamment pour le gros titre).

Arts numériques

Procéder de la même manière qu'en arts plastiques, sauf que les phases dessin et peinture seront remplacées par du montage numérique :

- Avec un logiciel graphique,
- Sur une page de Word (Libre Office, etc.)

Création d'images animées

La maîtrise de la lecture et de la compréhension d'images est l'un des objectifs capitaux de l'éducation à l'image. Cette maîtrise passe aussi par la « création » d'images auxquelles l'élève donne volontairement un sens en choisissant le contenu et son organisation, y compris l'illustration sonore.

La bande annonce

L'exercice de création d'une bande annonce offre les mêmes possibilités que la création d'une affiche, mais avec un peu plus de possibilités visuelles et sonores.

Les élèves auront visionné la bande annonce pour préparer la rencontre avec le film.

- Après la rencontre, revenir sur la bande annonce et la re-visionner si besoin.
- À partir d'une question du genre « *Si je voulais présenter un petit résumé audiovisuel à des amis ou à d'autres classes de l'école, qu'est-ce que je choisirais comme images du film ?* », amener les élèves à chercher des images sur le net (ou à partir d'une copie du film quand c'est possible).
- Utiliser un logiciel simple pour travailler la sélection et le montage des images (**Windows Live Movie Maker 16.4.3528** par exemple, ou plus conséquent : **Videopad**) ; penser à demander l'accompagnement des *animateurs en numérique* et/ou du conseiller en arts visuels.
- Par groupe de 2 ou 4 élèves, réfléchir à l'ordre (qui n'est pas forcément chronologique) des extraits et images choisis ;
- Réfléchir à l'impact et à l'impression qu'on veut donner au lecteur : qu'est-ce qui me semble important à montrer de ce film ? Comment donner envie au lecteur de voir le film en entier ? Est-ce que je veux qu'il découvre tout dans ma bande annonce ? etc.
- Télécharger les extraits dans le logiciel choisi et effectuer le montage ;
- Réfléchir à un commentaire et les rédiger, effectuer des essais de voix et des exercices de diction, enregistrer les commentaires ;
- Réfléchir à des musiques pour illustrer l'ensemble et la calibrer avec la durée de l'ensemble des extraits (ce pourrait être l'occasion de faire un atelier de création musicale avec des sons, des bruitages et des voix, etc.) ;
- « noter » les éléments qui y sont mis en avant ;
- vérifier si le montage final correspond aux attentes et organiser une séance de visionnement des différentes bandes annonces, dans la classe d'abord, puis avec d'autres classes.

Le film d'animation

On pourrait aussi profiter du genre du film Adama pour initier les élèves à la réalisation de films d'animation. C'est un mode d'expression très riche d'apprentissages disciplinaires divers : arts visuels, musique, expression orale, expression écrite, utilisation d'outils et de logiciels numériques, etc.

Proposer aux élèves de créer un film animé. Pour cela, il faut d'abord trouver une problématique autour de laquelle bâtir une histoire et s'exprimer.

Lors d'une discussion organisée, les élèves émettent des suggestions. L'enseignant aura pensé, en amont, à en lister quelques-unes qui lui semblent intéressantes et abordables pour ses élèves. Il serait toujours possible de les proposer aux élèves, dans le cas où aucune « idée » porteuse n'émerge !

Création d'un masque

La création de masque pourrait se faire sous deux formes différentes :

En 2 dimension

Par la création et/ou l'adaptation de dessins, graphismes, peintures s'inspirant de différentes images de masques trouvés sur les sites internet.

En 3 dimension

En utilisant de l'argile, des bandes de plâtre ou de papier encollé renforcés d'armures métalliques (fil très fin sans danger, ballons de baudruche, papier chiffonné, etc.)

Création d'images animées

La maîtrise de la lecture et de la compréhension d'images est l'un des objectifs capitaux de l'éducation à l'image. Cette maîtrise passe aussi par la « création » d'images auxquelles l'élève donne volontairement un sens en choisissant le contenu et son organisation, y compris l'illustration sonore.

La bande annonce

Les élèves auront visionné la bande annonce pour préparer la rencontre avec le film.

- Après la rencontre, revenir sur la bande annonce et la re-visionner si besoin.
- À partir d'une question du genre « *Si je voulais présenter un petit résumé audiovisuel à des amis ou à d'autres classes de l'école, qu'est-ce que je choisirais comme images du film ?* », amener les élèves à chercher des images sur le net (ou à partir d'une copie du film quand c'est possible).
- Utiliser un logiciel simple pour travailler la sélection et le montage des images (Windows Live Movie Maker 16.4.3528 par exemple, ou plus conséquent : Videopad)
- Par groupe de 2 ou 4 élèves, réfléchir à l'ordre (qui n'est pas forcément chronologique) des extraits et images fixes choisis ;
- Réfléchir à l'impact et à l'impression qu'on veut donner au lecteur : qu'est-ce qui me semble important à montrer de ce film ? Comment donner envie à mes camarades de voir le film en entier ? Est-ce que je veux qu'ils découvrent tout dans ma bande annonce ? etc.
- Télécharger les extraits dans le logiciel choisi et effectuer le montage ;
- Réfléchir à un commentaire et les rédiger (des phrases très courtes, choc !), effectuer des essais de voix et des exercices de diction, enregistrer les commentaires ;
- Réfléchir à des musiques pour illustrer et mettre en valeur l'ensemble et la calibrer avec la durée de l'ensemble des extraits (ce pourrait être l'occasion de faire un atelier de création musicale avec des sons, des bruitages et des voix, etc.) ;
- « Noter » les éléments qui y sont mis en avant ;
- Vérifier si le montage final correspond aux attentes et organiser une séance de visionnement des différentes bandes annonces, dans la classe d'abord, puis avec d'autres classes.

Le film d'animation

On pourrait aussi profiter du genre du film Adama pour initier les élèves à la réalisation de films d'animation. C'est un mode d'expression très riche d'apprentissages disciplinaires divers : arts visuels, musique, expression orale, expression écrite, utilisation d'outils et de logiciels numériques, etc.

Proposer aux élèves de créer un film animé. Pour cela, il faut d'abord trouver une problématique autour de laquelle bâtir une histoire et s'exprimer.

Lors d'une discussion organisée, les élèves émettent des suggestions. L'enseignant aura pensé, en amont, à en lister quelques-unes qui lui semblent intéressantes et abordables pour ses élèves. Il serait toujours possible de les proposer aux élèves, dans le cas où aucune « idée » porteuse n'émerge !

SITOGRAPHIE

La bande annonce en version française, sur le site Allo-ciné :

http://www.allocine.fr/video/player_gen_cmedia=19554356&cfilm=231601.html

Des critiques, l'affiche et une galerie photos sur le site à voir-à lire :

<https://www.avoir-alire.com/adama-la-critique-du-film>

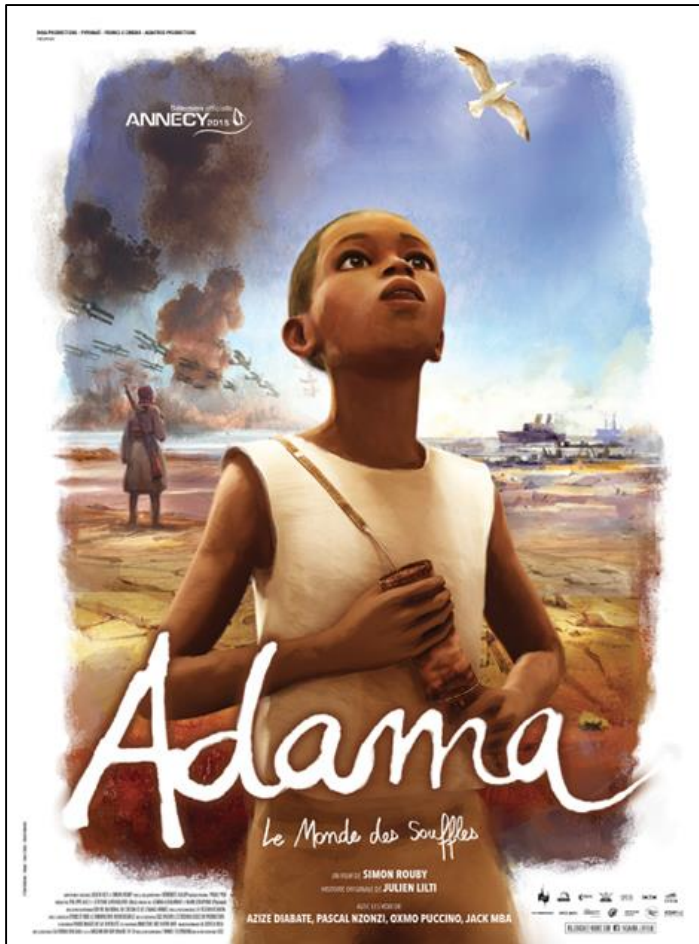
La vidéo du film complet sur le site Youtube en VF : <https://www.youtube.com/watch?v=nSRSwWCKlzk>

Dossier Adama par Wikipedia, avec des informations intéressantes sur l'univers sonore et l'animation :

[https://fr.wikipedia.org/wiki/Adama_\(film,_2015\)](https://fr.wikipedia.org/wiki/Adama_(film,_2015))

Information sur le rappeur Oxmo Puccino :

<https://www.francemusique.fr/personne/oxmo-puccino>



FICHE de l'ÉLÈVE N°1

L'affiche du film

Lis le synopsis du film :

Adama, 12 ans, vit dans un village isolé d'Afrique de l'Ouest. Au-delà des falaises s'étend le Monde des Souffles. Quand Samba, son frère aîné, quitte brutalement le village, Adama décide de partir à sa recherche. Au côté d'Abdou, un griot tragiquement lucide, puis de Maximin, un gamin des rues, double de lui-même en négatif, sa quête le fera traverser l'océan jusqu'aux confins d'une Europe en guerre. Avec l'énergie du désespoir et la poésie de l'enfance, il ira jusqu'à l'enfer du front pour libérer son frère et mener à terme sa propre initiation.

Réponds aux questions :

Quel garçon est au premier plan ? Où part-il et pour quelle raison ?

.....

.....

Quels éléments de l'affiche représentent la guerre ?

.....

.....

Qui Adama rencontre-t-il lors de sa quête ?

.....

.....

.....

.....

FICHEZ de l'ÉLÈVE N°2

Les personnages secondaires

Remplis le tableau en indiquant pour chaque lieu :

- comment se rencontrent Adama et le personnage,
- l'attitude du personnage vis-à-vis d'Adama.







		
Abdou	Djo	Maximin

Afrique			
Port			
Paris/Verdun			

FICHE DE L'ÉLÈVE N° 3

L'oiseau

Voici différents moments où l'oiseau apparaît dans le film.
Indique en quelques phrases son rôle dans l'histoire.

FICHE DE L'ÉLÈVE N° 4

La vie dans les tranchées

Lis le texte, observe les images et réponds aux questions.

Extrait 1 :

Notre tranchée a une largeur de 100 mètres. Elle est profonde d'un mètre et la terre a été jetée devant, si bien que l'on peut passer debout sans être vu.

Elle est très étroite et par endroits, on a creusé plus largement pour pouvoir se croiser quand on se rencontre. Dans le fond, on creuse de petites caves où un homme peut se coucher pour se protéger des obus.

D'après Adolphe Wegel, 1915

Extrait 2 :

Voici comment se passent nos nuits. À 8 heures ½, la canonnade s'arrête peu à peu. Le silence règne enfin. On entend les pas des soldats, les roulements des caissons de ravitaillement. Défense d'allumer des feux. On mange froid et l'on se couche, à même le sol. On dort tout équipé. Pas de couverture. Des loques humaines couchées en désordre. Une heure du matin. Bing ! Un coup de feu. Bing ! Un autre coup. Une fusillade éclate. L'ennemi attaque comme toutes les nuits, pour nous fatiguer. Quel réveil de cauchemar !

Lettre de Jean de Pierrefeu à un ami, 1914

Extrait 3 :

Je viens de déjeuner, mais qu'est-ce qu'une demi-boule de pain pour une journée ! J'en ai mangé la moitié et j'ai encore plus faim. Rien que le matin, il me faudrait la boule entière ! Le froid aiguise terriblement l'appétit.

Lettre d'Etienne Tanty, 1914

Extrait 4 :

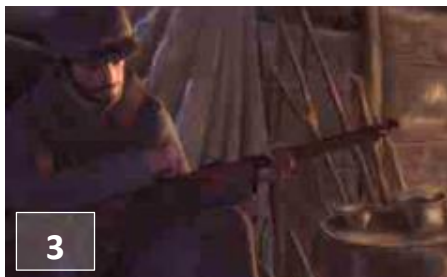
Voilà près d'un mois que je me suis ni déshabillé, ni déchaussé ; je me suis lavé deux fois : dans une fontaine et dans un ruisseau près d'un cheval mort ; je n'ai jamais approché un matelas ; j'ai passé toutes mes nuits sur la terre. On dort un quart d'heure de temps en temps. On dort debout, à genoux, assis, accroupis et même couché. On dort sur les chemins, dans les taillis, dans les tranchées, dans les arbres, dans la boue. On dort même sous la fusillade. Le silence seul réveille.

Lettre d'André Fribourg au journal L'Opinion, 1915

Extrait 5 :

C'est l'averse. Accroupis dans la tranchée, nous attendons. L'uniforme s'imprègne brin à brin. Après trois heures, je sens comme un doigt froid sur ma chair. C'est l'eau qui pénètre. Manteau, veste, chandails, chemise ont été traversés. Après quinze heures, il pleut. La nuit froide glace l'eau dont nous sommes revêtus. Après vingt-quatre heures, il pleut. La canonnade redouble. Je me baisse, je me couche au fond de la tranchée, dans l'eau.

Lettre d'André Fribourg au journal L'Opinion, 1915



- 1- Écrire des lettres
- 2- Jouer aux cartes
- 3- Préparer ses armes

Sources : Extrait 1, cité par J-P. Guéno, Y. Laplume et J. Pecnard, *Paroles de poilus*, Tallandier, 1998, Extraits 2 à 5 : cité par Anovi, www.grande-guerre.org

FICHE DE L'ÉLÈVE N° 4 (2)

La vie dans les tranchées

Lis les textes, observe les images et réponds aux questions.

1. De quelle sorte de documents sont extraits ces textes ?

.....

2. Que racontent les auteurs dans ces écrits ?

.....

.....

.....

.....

3. Comment s'occupent les soldats quand ils sont immobilisés dans les tranchées ?

.....

.....

.....

4. D'après ce que tu as vu dans le film et ce que tu viens de lire, que peux-tu dire sur la vie des soldats dans les tranchées ?

.....

.....

.....

.....

5. Quels éléments rendent la vie des soldats insupportable ?

.....

.....

.....

.....

FICHE DE L'ÉLÈVE N° 5

Oxmo Puccino : « naïtre adulte »

Couplet 1

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

Refrain

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

Couplet 2

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

Refrain

Couplet 3

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

Refrain x 2

À l'aide du texte de la chanson, réponds aux questions.

Dans cette chanson, Oxmo Puccino parle d'un monde imaginaire qui fait référence à celui de l'enfance. Relève quelques expressions imagées dans ce texte.

.....

.....

.....

.....

.....

Comment interprètes-tu : « *si tu te couches tard, tu te cultives* » ?

.....

.....

.....

.....

Et : « *le poison de ce monde, c'est l'ignorance* » ?

.....

.....

.....

Le refrain répète : « *On va chanter pour changer le monde* ». Et toi, que proposes-tu pour l'améliorer ?

.....

.....

.....

.....

.....

.....

FICHE DU MAÎTRE

Les tirailleurs sénégalais dans la grande guerre

L'idée d'utiliser en Europe des troupes issues des colonies remonte au XVIII^e siècle. Mais elle ne prendra véritablement corps que dans les années qui précèdent le premier conflit mondial : il s'agit pour la France de compenser grâce à son Empire l'infériorité numérique de sa population comparée à celle de l'Allemagne.

Dès 1914, deux bataillons de combattants africains – le terme de tirailleurs « *sénégalais* » désignant l'ensemble des soldats noirs, quelle que soit leur origine géographique – sont engagés sur le front. Mais c'est surtout à partir d'octobre 1915 qu'ont lieu d'importantes levées, dans des conditions souvent difficiles, notamment dans l'ouest de la Haute-Volta où une véritable révolte éclate. Ces levées emmenèrent trente et un bataillons sénégalais sur le front de France.

L'imagerie militaire attribuait aux troupes coloniales, notamment sénégalaises, des vertus militaires exceptionnelles, décrites parfois de façon lyrique et caricaturale, souvent avec des mots à connotation raciste qui ne choquaient guère à l'époque. Redoutables dans les combats au corps à corps, les tirailleurs sénégalais étaient souvent employés pour « *nettoyer* » les tranchées prises à l'ennemi. Aussi celui-ci éprouvait-il à l'égard de la « *force noire* » des sentiments mêlés, où l'admiration pour le courage des Africains le disputait à la terreur et aux préjugés racistes.

Dès 1916, les qualités guerrières de ces troupes se déployèrent à Verdun et sur la Somme. Lors de l'offensive du général Nivelle, le 16 avril 1917, les pertes subies au Chemin des Dames par les troupes sénégalaises (sept mille soldats tués) impressionnèrent beaucoup l'opinion. En 1918, les Sénégalais se distinguèrent particulièrement lors de la défense de Reims et dans les batailles de la contre-offensive qui devaient aboutir à la victoire. De la même façon, leur rôle fut très important sur le front d'Orient entre fin 1915 et 1918.

La dernière année de la Grande Guerre, les troupes africaines noires comptaient environ quarante mille hommes répartis en quarante-deux bataillons.

Au total, l'Afrique noire française avait fourni plus de cent soixante mille hommes, soit environ le tiers de l'effectif total de l'Outre-Mer. Plus de trente mille périrent sur les champs de bataille, proportion équivalente à celle des fantassins métropolitains.

Pour de nombreux Français métropolitains, qui n'avaient qu'une idée confuse des colonies, l'arrivée des tirailleurs sénégalais fut l'occasion de découvrir les Africains. Découverte superficielle : si l'armée organisa, lors du transfert de la gare de Lyon à la gare de l'Est, des défilés pour montrer aux parisiens quels renforts on pouvait attendre des colonies, elle découragea les rencontres avec la population locale, en limitant et en encadrant les permissions, par exemple.

L'adaptation des recrues africaines à la vie militaire fut souvent difficile : déconcertées par un mode de vie nouveau, éprouvées par le climat, elles étaient en outre confrontées à la maladie : affections pulmonaires, gelures, rougeole... Sans parler, bien entendu, de l'horreur des combats. Cependant, les conditions de vie des tirailleurs sénégalais évoluèrent avec le temps.

L'armée s'efforçait de compenser le dépaysement en regroupant les combattants par ethnie, et en assurant leur encadrement immédiat par des chefs traditionnels. Les tirailleurs conservèrent leur religion. On s'efforça, surtout à partir de 1917, d'adapter la nourriture à leurs habitudes.

Respectés des poilus blancs pour leur courage, les tirailleurs furent souvent agréablement surpris par l'accueil qui leur était réservé. Même si les préjugés raciaux demeuraient importants – le Noir étant représenté comme un grand enfant – les tirailleurs sénégalais se sentirent mieux considérés par les Blancs en métropole qu'en Afrique.

La participation des colonies à l'effort de guerre constitua donc une étape importante dans l'évolution des rapports entre les colonisés et la métropole. Elle fut à l'origine des premières fissures de l'Empire. Les anciens combattants des colonies qui, ainsi que le soulignent les rapports administratifs d'après-guerre, avaient « *perdu le respect du Blanc* », arguent du sang versé pour réclamer des droits politiques et une véritable égalité. Il faudra néanmoins encore cinquante ans – et un autre conflit mondial – pour qu'un véritable processus de décolonisation

soit engagé en Afrique noire. *Résumé extrait du roman de jeunesse : Verdun 1916 Un tirailleur en enfer, Yves PINGUILLY, Nathan*

→ Pendant la Première Guerre mondiale, la France possède de nombreuses colonies en Afrique équatoriale et en Afrique de l'Ouest au sein desquelles elle va recruter environ 180 000 hommes ! Ces soldats seront donc déplacés par milliers vers les fronts de guerre, notamment en Europe, où ils combattront aux côtés de soldats « métropolitains » (nés sur le sol français), mais aussi aux côtés de soldats belges, britanniques et d'autres colonies françaises comme l'Algérie, Madagascar ou l'Indochine.

Sur 8 millions de soldats mobilisés par la France (dont 1,4 million seront tués ou disparaîtront), on comptera parmi les troupes coloniales :

- 180 000 ressortissants d'Afrique noire (dont 25 000 tués ou disparus) ? 175 000 Algériens (dont 35 000 tués ou disparus),
- 80 000 Tunisiens (dont 21 000 tués ou disparus),
- 40 000 Marocains (dont 12 000 tués ou disparus),
- 41 000 Malgaches (dont 2 500 tués ou disparus),
- 49 000 Indochinois (dont 1 600 tués ou disparus),

Ce qui fait, pour les troupes coloniales, un total de 565 000 soldats dont 97 100 tués ou disparus.