

- Histoire détaillée :

D'après le DVD.

- Chapitre 1 : Générique de début et titre

- Chapitre 2 : 10 minutes

On voit un garçon (Adama) sous l'eau, yeux fermés [gros plan], puis il ouvre les yeux et remonte vers la surface : avec 2 copains, ils plongent d'une falaise. Le grand frère, Samba, 16 ans, plonge de beaucoup plus haut. Adama lui demande s'il est bientôt prêt pour la cérémonie. [Travelling latéral pour découvrir les falaises et le village en bas]. La cérémonie commence par de la musique et une danse. Ogotomelli (le maître de cérémonie, qui préside le conseil des Sages du village) fait une incantation à l'Esprit des falaises en demandant qu'il les garde à l'abri du monde des Souffles, là où règne chaos et vanité. Une cérémonie se déroule (musique rythmée). Ogotomelli s'approche des garçons et fait des scarifications (on ne le découvre qu'à la fin du film lorsqu'Abdou le fait sur Samba) de chaque côté de leurs yeux en disant « ton regard est purifié », mais au moment où il s'approche de Samba, un Albatros crie en passant au-delà de la falaise. Ogotomelli interrompt la cérémonie et dit au père des garçons, Boubacar, qu'il pense que son fils est possédé et qu'il faut qu'il lui amène demain à l'aube.

C'est la nuit. [Travelling vertical] vers la maison de Samba. Son père le questionne et lui dit qu'il faut qu'il cesse d'aller là-bas. Samba rejoint Adama dans leur chambre. Adama demande s'il part. Il répond que oui et laisse des pièces en or données par les Nassaras (les Français). Ils se serrent dans les bras et le grand frère part. On voit une vue globale du village. Le coq chante. Le père demande où est Samba. Il voit le tube avec les pièces.

- Chapitre 3 : 20 minutes

Le père part vers le conseil du village et dit que Samba est parti et il montre les pièces. Ogotomelli dit que Samba ne reviendra plus. Adama arrive, prend les pièces et dit qu'il part chercher son frère. Il veut s'enfuir au-delà des falaises. Les hommes le poursuivent. Il arrive à un endroit où les murs sont couverts de dessins, puis il voit des traces de pas, il entre dans une grotte. Il a peur d'une statue de l'Esprit qui garde l'entrée. Il sort des falaises et appelle Samba. Il revoit l'Albatros et la suit du regard. Il crie « Rendez-moi mon frère. » Il voit l'océan, il affronte une tempête de sable. Il arrive à la mer, grimpe sur une dune et voit un bateau. On le voit dans un village africain avec un marché, qu'il traverse. Une voiture passe et fait de la poussière.

Au carrefour, il ne sait pas où aller. Il entend une musique de flûte et trouve un mendiant (le Griot Abdou) qui le dissuade d'aller chercher son frère. Mais l'Albatros repasse et Adama la suit. Il se retrouve près de soldats (bureau de recrutement) qui vont partir dans le bateau Général Mangin.

Adama dit qu'il veut partir, on ne veut pas de lui mais on lui confirme que son frère est déjà parti. Il arrive à entrer dans le bateau et se retrouve dans la salle des machines. Il a très chaud et croit qu'il voit l'Esprit des Falaises. [Fondu au noir] (Malaise ?) Adama se retrouve sur le pont. Il voit les canots de sauvetage et beaucoup de soldats. Djo le prend sous sa protection et Abdou lui donne son habit militaire.

- Chapitre 4 : 30 minutes

On voit un rassemblement de bateaux de guerre. L'Albatros passe et les soldats annoncent la terre. Djo dit que Samba doit être là. Les soldats sont en rang et un militaire les inspecte. Il repère Adama et Djo veut le défendre, mais Adama est enfermé dans une cabine. Il voit les soldats et Samba partir dans le camion militaire. Un jeune (Maximin) avec un sac entre dans le local où est enfermé Adama : il fouille dans un coffre. Adama veut sortir : il suit le voleur, mais ils sont repérés et on les poursuit. Ils courent et ils sautent dans l'eau. Les soldats ne les capturent pas. Ils se cachent la nuit.

Le jour, ils marchent et Adama dit que son père est forgeron. L'autre dit qu'il n'a pas de père. Il voit le tube et veut de l'argent pour prendre un camion qui les emmènera à Panam. Ils montent dans un camion. Il lui donne du pain. Quand Adama se réveille, le chauffeur dit qu'il est arrivé, mais il est seul.

Devant des baraques et des roulottes.

- Chapitre 4 : 40 minutes

Adama marche entre les maisons, il est triste. Il entend une sirène qui indique une sortie d'usine. Il voit les cheminées. Accroupi dans un coin, il pleure. Il croit qu'il est revenu dans sa maison et qu'il voit son père et son frère. Il saute et danse. Il repense au chemin qui passe à travers la terre. On voit le visage d'Adama en [gros plan].

[Travelling] sur la façade d'un cabaret : l'Albatros. Adama entre (musique). Il voit la serveuse : Elsa. Quelqu'un joue de l'accordéon. Il retrouve son voleur Maximin (le frère de la serveuse) et veut récupérer son or. Il rencontre un soldat blessé qui revient de Verdun. Adama sort, suivi par la serveuse. Elle lui redonne sa pièce en or. Elle parle de son frère, Maximin. Adama dit qu'il veut aller à Verdun et qu'il veut retrouver son frère. Elle va l'accompagner à la gare de l'Est. Ils sont attaqués par 2 garçons et le frère, Maximin, les défend. Il va les guider. Ils arrivent à la gare.

- Chapitre 5 : 50 minutes

Ils passent par-dessus une grille, puis sautent un mur. Ils se retrouvent entre des wagons de marchandises. [Travelling latéral]. Sur le quai, des soldats s'affairent. Un train démarre et la serveuse et son frère font diversion et permettent à Adama de s'accrocher au dernier wagon. Le train s'éloigne, Adama pleure (musique).

Les paysages et les voies ferrées défilent en alternance. Un paysage enneigé apparaît. Adama dort. Le sifflement du train qui arrive en gare réveille Adama. Il saute et marche sur le quai. Les soldats chargent des camions. Les maisons sont détruites. Adama entend appeler l'infirmière et il voit un bâtiment avec une croix rouge. Il rentre et trouve des alignées de lits. [Travelling]. Il demande à une infirmière si Samba est là et elle répond que non. Elle lui donne une boîte de sardines. Il retrouve Djo qui est blessé aux yeux. Djo dit qu'il a vu son frère. Adama dit qu'il doit y aller. Djo lui donne son paquetage et lui demande de se protéger des gaz. Adama part (On entend une musique africaine).

Adama monte dans un camion qui transporte des obus. Le voyage se fait de nuit. Le camion s'arrête dans une zone de boue. Ce sont les tranchées : de soldats jouent aux cartes, un autre écrit une lettre, un troisième vérifie son fusil.

- Chapitre 6 : 1 heure

Un soldat découvre Adama et lui demande d'où il vient : il répond qu'il est au 31^{ème} bataillon d'infanterie. L'autre dit que ce n'est pas possible : il est perdu dans le no man's land. Adama s'enfuit. Adama marche dans la neige, on entend les canons, il y a de la fumée. Il continue de marcher. Il entend une flûte et découvre Abdou qui lui demande de chanter. Abdou dit qu'il a vu Samba et qu'il est dans le monde du dessous. Adama dit qu'il ramènera Samba. On voit des rayons de soleil.

Abdou veut tout quitter. Adama voit l'Albatros (ou croit le voir) puis un avion qui passe plusieurs fois pour bombarder. Adama retrouve Samba qui tire sur l'avion. Il reproche à Adama de n'avoir plus qu'une seule pièce d'or. Adama dit qu'ils doivent s'enfuir et Samba ne veut pas. On voit des explosions. Quelqu'un crie : masques à gaz. Adama tousse. Il croit voir l'Esprit des falaises, mais c'est Abdou qui lui donne son propre masque à gaz puis le porte sur son épaule. Ils retrouvent Samba qui tousse. Abdou fait le rituel sur Samba : « Que ton regard soit purifié » et il fait les scarifications. Samba découvre Adama couché. Abdou part en jouant de la flûte. Samba porte Adama.

- Chapitre 10 :

Adama ouvre les yeux et regarde à travers le verre du masque à gaz : il voit défiler bateaux, soldats avec masque à gaz, cheminées d'usines, canons, avions. Samba portant Adama et Abdou marchent. « Je connais tous les chemins, même celui qui passe à travers la terre ». Abdou montre l'entrée d'un tunnel puis s'éloigne et il est fauché par une explosion. Samba entre dans le tunnel qui est secoué par l'explosion. [Écran noir qui dure]. Samba est à terre, il se relève et lave le visage d'Adama. Ils se regardent. Ils se retrouvent dans un tunnel éclairé. Ils voient la statue de l'Esprit qui garde l'entrée du

passage : elle lui fait penser à Abdou. Adama la serre dans ses bras en remerciant Abdou. Samba dépose à ses pieds la dernière pièce d'or.

Ils débouchent sur les falaises. Ils descendent l'échelle de bois, passent dans le tunnel avec des dessins. Ils courent et rient. Ils arrivent dans le sentier qui surplombe le village. C'est le moment de la récolte. [Travelling sur les falaises]. Ils courent pour rejoindre les villageois.

- Générique de fin :

Il faut le regarder en entier et surtout écouter car il y a un texte de rap d'une chanson composée et chantée par Oxmo Puccino [Texte des paroles dans le paragraphe III ; son]

- PISTES :

1- Restitution : Raconter l'histoire d'Adama en retrouvant les principaux personnages, les lieux traversés et les moyens de transport.

2- Les personnages : essayer de les caractériser et de décrire leurs rapports.



* ADAMA, SAMBA et leurs parents : les 2 frères habitent un village isolé de l'Afrique de l'Ouest, entouré par des falaises. L'aîné, Samba quitte le village pour être soldat et Adama décide d'aller le chercher pour le ramener au village avant les récoltes. Personne ne doit aller au-delà des falaises dans le « monde des souffles ».

Le Père, Boubacar, veut que son fils aîné s'imprègne des coutumes pour les transmettre ensuite à ses futurs enfants. Il s'oppose au départ de Samba. Sa mère Aminata s'occupe de la maison.

* CEUX QUI AIDENT SAMBA dans son périple :

- **Abdou, le Griot** qui mendie au marché, puis se retrouve enrôlé dans l'armée alors qu'il ne veut pas être soldat. Il apparaîtra vers la fin de l'histoire pour « ouvrir les yeux » de Samba et sauver Adama. Il leur permettra de regagner le village. Il disparaît dans une explosion. Peut-être n'est-il pas réel ?

- **Djo**, le militaire africain rencontré sur le bateau qui protégera Samba. Lorsque Samba le retrouvera blessé aux yeux par les gaz, Djo lui donnera son barda et lui dira comment se protéger des gaz.

- **Maximin et Elsa**, frère et sœur : Maximin le conduira à Paris (même s'il lui vole son or) et, tous les 2 lui permettront de s'accrocher au train qui va vers Verdun.



* CEUX QUI VEULENT L'EMPECHER d'atteindre son but :
Ogotomelli, le maître de cérémonie de son village, qui préside le conseil des sages.
Les gradés ou les soldats de l'armée française...



- **L'oiseau** : chaque fois que Samba doit faire un choix, l'Albatros lui montre le chemin à suivre Chercher tous les moments où l'Albatros se montre à Adama (mot albatros souligné dans le déroulant du film) : lors de la cérémonie rituelle, dans les dunes après la tempête de sable, dans le village africain, dans le port français, à Paris au cabaret l'Albatros, à Verdun sur le champ de bataille.



• Les lieux :

L'action se déroule en Afrique et en France : Paris et Verdun. Adama franchit la Méditerranée.
On peut repérer sur une carte le voyage d'Adama.

Les paysages traversés sont très différents : village d'Adama en bas des falaises, dunes, village africain, mer et ports, village français, Paris, Verdun : champs de bataille, tranchées, No man's Land...
Les caractériser.

• Les moyens de transport :

Adama emprunte plusieurs : bateaux, trains, camions... Les citer.

Il marche également beaucoup (traces de pas dans la grotte, à Verdun, il marche dans la neige...)

• La vie africaine

Repérer les costumes africains, les coutumes et le mode de vie, la musique...

Raconter la cérémonie de passage des jeunes à l'âge adulte, dont Samba, au début du film ; puis celle de Samba par le Griot à Verdun.

Certains personnages semblent avoir des pouvoirs magiques ou prophétiques : le maître de cérémonie, le Griot...

On peut observer, dans le film, des parallèles entre l'Afrique et l'Europe : Le Griot sur le marché africain et marchant dans la neige à Verdun; Djo en costume africain, puis en militaire, Ogotomelli et le Griot pour le rite d'initiation...

3- Le conte :

Le film se présente comme un conte.

C'est le récit d'une quête initiatique faite par Adama. Il porte un message de paix et de tolérance.

→ Retrouver les différentes parties de ce conte.

En général, le conte comporte trois parties distinctes : la situation initiale, le développement et la situation finale.

La **situation initiale** (introduction) du conte comprend une brève description physique et morale du héros. On situe le lecteur dans le temps, le lieu et les circonstances. C'est à ce moment que le héros fait face à sa mission pour la première fois.

Le **développement** (ou corps ou nœud) d'un conte comprend les divers obstacles à travers lesquelles le héros doit passer. C'est dans cette partie de l'histoire qu'il rencontre ses alliés (amis ou adjuvants) et ses opposants (ennemis ou "méchants"). Il y a en général de nombreux dialogues dans le développement et les obstacles sont nombreux.

La **situation finale** du conte (ou conclusion) comprend souvent la réussite du héros. C'est aussi à ce moment qu'on apprend la morale (ou la leçon) du conte. La fin est habituellement heureuse.

Dans le film :

- Situation initiale : Adama vit dans son village et admire son grand frère, Samba qui doit bientôt effectuer un rite de passage de l'enfance à l'âge adulte : cérémonie du début du film.

- Élément perturbateur : la cérémonie ne se termine pas à cause de l'arrivée d'un albatros qui crie au-dessus du village et Samba en profite pour quitter le village car il s'est engagé comme soldat auprès des « Nassaras » et il a été payé pour cela. Adama décide de partir chercher son frère et de le ramener.

- Développement et obstacles : décrire les différentes péripéties du voyage d'Adama vers Verdun ainsi que les rencontres qu'il fait : Abou et Djo, Maximin, Elsa... il réussit à quitter son village, à arriver en France, à aller à Paris puis à Verdun où il se trouvera pris dans la guerre.

C'est là qu'il trouvera de l'aide ou des oppositions (cf. les personnages qui aident ou non).

- Résolution : Grâce à Abdou, Samba portant Adama, trouvera le passage souterrain qui les ramènera au village.

- Situation finale : Les 2 frères, après avoir appris beaucoup de choses, sont heureux de se revenir pour faire les récoltes et rester dans leur village où ils continueront leurs traditions.

3- La Première Guerre Mondiale

Le film se passe en 1916. On peut situer sur une carte Verdun et sa région.

→ Rappeler aux enfants le contexte de cette guerre.

Le film montre plusieurs aspects de cette guerre :

- Le recrutement des soldats, en particulier celui des soldats africains : parler des Tirailleurs sénégalais et de leur rôle dans la guerre : 160 000 hommes africains furent enrôlés dans les armées françaises et 30 000 périrent. Dans le film, on voit beaucoup d'Africains qui disent qu'ils allaient vers l'enfer sans le savoir.

- La vie dans les tranchées : on voit, dans le film des soldats qui jouent aux cartes, qui écrivent du

courrier à leur famille ou qui vérifient leurs armes.

Les conditions de vie difficiles sont également montrées : boue, neige et froid, attaques aériennes, bombardements, gaz toxiques et utilisation de masques à gaz...

- Les blessés : un soldat blessé dans le cabaret à Paris, Djo dans un hôpital militaire de campagne...
- La violence de la guerre est visible sur des images du film (couleurs noires, fonds rouges...)

→ Essayer de lire des extraits de lettres de soldats, envoyées à leur famille : Extraits tirés du Journal Ouest France du 20/02/2016 « Des Mayennais dans la bataille de Verdun »

La situation finale du conte (ou conclusion) comprend souvent la réussite du héros. C'est aussi à ce moment qu'on apprend la morale (ou la leçon) du conte. La fin est habituellement heureuse.

73 000 Mayennais ont été mobilisés pendant la guerre 14-18. De février à décembre 1916, beaucoup sont passés par Verdun.

Le carnet de guerre d'Émile Tessier, né à Champgenéteux, en 1986, a été découvert par ses proches 40 ans après sa mort, en 1999. Illustré de croquis réalisés au retour de la guerre, ce carnet est le témoignage brut et objectif du quotidien d'un poilu de base. Émile Tessier a 29 ans quand il traverse la plaine de Verdun « brûlée par les obus ». Il raconte alors les longues marches sur des routes « encombrées de voitures, de chevaux, de caisses de munitions et beaucoup d'hommes qui tombent sur le bord de la route ».

Billet de Jean-Victor Guilloux, soldat au 124^e régiment d'infanterie de Laval, remis à sa femme par un copain pour éviter la censure. « Chère petite, nous sommes en réserve en ce moment. Maintenant pour les tranchées, c'est encore bien plus affreux. En troisième ligne, cela va à peu près, nous ne craignons que les marmites, l'eau ne nous gêne pas. En deuxième ligne, nous avons les marmites et en plus l'eau et la boue jusqu'aux genoux. Et en première ligne, nous avons de l'eau et de la boue jusqu'au ventre. Il y a des camarades qui y vont en chemise et veste. Ils quittent leur pantalon, caleçon, chaussettes et même souliers. Et comme cela, il faut y être 48 heures. Tu ne peux pas croire cela. Non, personne ne pourrait le croire... » Il est mort le 1^{er} août 1916 des suites de ses blessures.

Les carnets de guerre d'Auguste Georget, Instituteur Mayennais ont été publiés dans Les cahiers de l'Oribus en novembre 2014.

Voici quelques titres d'ouvrages sur la guerre :

14-18. Des hommes dans la Grande Guerre, Ed. Casterman (à partir de 9 ans) / Adams Simon.

La Première Guerre Mondiale, Ed. Gallimard (à partir de 9 ans).

Verdun 1916, *Un tirailleur en enfer*, Yves Pingilly. Ed. Nathan.

→ On peut situer les différentes zones : tranchées, barbelés, « no man's land » entre 2 tranchées opposées. Ce dernier terme désigne : un espace inoccupé entre 2 pays en guerre ; une zone dévastée, vidée de ses habitants ; un terrain neutre.

IV ANALYSE FILMIQUE

1- Le film d'animation

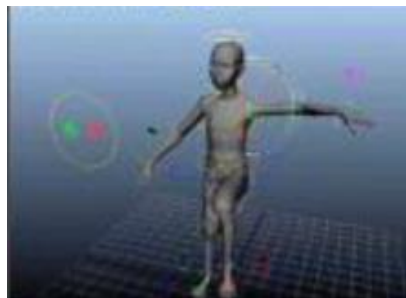
• **C'est un dessin animé** : Pour réaliser un film d'animation, 24 images par seconde d'action sont nécessaires pour reproduire correctement le mouvement, au minimum 12 images car un nombre inférieur donne un mouvement saccadé (cas de certains dessins animés japonais).

Quand une histoire a été choisie, il faut l'adapter pour le dessin animé et écrire le scénario : succession de séquences avec une description précise des décors, des personnages, des événements.

Il est ensuite traduit en dessins par le réalisateur sous forme d'un *story-board*, sorte de longue bande dessinée, constituée d'une centaine de croquis. C'est un découpage détaillé, plan par plan de l'ensemble

du film. Il indique le cadrage, la position des décors, des personnages, l'emplacement de la caméra et l'action. Il contient tous les dialogues et les bruitages. Chaque plan est représenté par une feuille numérotée, comprenant un dessin et des indications écrites ici, pour « Phantom Boy »

- **La technique d'animation de ce film est particulière** : (cf. Bonus du DVD)



- Pour les personnages, des sculptures en argile ont été faites par Michel Lauriella.

Il en fallu plus de 100. Les modelages ont été scannés, puis modélisés en 3D.

Ensuite, grâce à un logiciel qui reconstitue les mouvements, ces modèles ont été animés par ordinateur.

- Pour les décors, les animateurs ont utilisé des poudres métallique sou Ferro fluides magnétiques (mélange de fer et d'huile) que l'on peut déplacer avec des aimants (tempête de sable, particules noires des explosions à Verdun...).

D'autres décors ont été peints.

Dans le générique de fin, on peut lire les différentes étapes d'animation : story-board, décors au trait, décors couleurs, Layout 3D, animation 2D, animation 3D, effets spéciaux analogiques, compositing.

Le layout est l'étape qui suit le storyboard : il va être transformé en une mise en scène 3D. Il va dissocier les plans du story-board en éléments indépendants : décors, personnages, éléments fixes...

accompagnés d'informations précises pour faciliter le travail des animateurs par exemple. Il détermine tout ce qui composera une image et sous quelle forme. Plusieurs éléments entrent donc en compte : les décors, tous les éléments fixes de la scène, la position de personnages, les actions et les dialogues, le cadrage et les mouvements de caméra...

Le travail du « layout man » constitue une base qui concrétise le storyboard en intégrant tous les niveaux de décors et d'animation à la taille réelle de tournage. Le layout est donc un point d'ancrage entre la phase de pré production, avant la conception cinématographique et la production ou la fabrication de l'image animée.

Pour un film d'animation, le compositing (ou composition) est l'étape finale de fabrication qui consiste à assembler toutes les couches des décors, des personnages et à réaliser les effets de caméra, à animer certains déplacements, et effets spéciaux. En cinéma de prise de vue réelle, il consiste surtout à réaliser des effets spéciaux et à truquer des vidéos. C'est l'un des derniers maillons de la chaîne de l'image dans la réalisation d'un film.

Les sources peuvent être des images numérisées de cinéma, de dessin, de vidéo, des images numériques (dessin, 3D, effets spéciaux).

Le *compositing* peut être, en fonction des contraintes des sources, fait image par image ou automatisé.

2- Le son :

• Les bruitages :

Tous les bruits ont été reconstitués : vêtements, bruits de pas armement du fusil... car ils aident à comprendre l'histoire.

Pour les ambiances naturelles, des enregistrements ont été faits.

→ **Les voix** : elles sont enregistrées en studio.

→ **La musique** :

Elle a été jouée par un orchestre ou par des instruments solistes.

On repère : de la harpe, de la flûte peule jouée par Abdou dans le film ; des percussions ; de la kora (harpe-luth mandingue de l'Afrique de l'Ouest) jouée lors de la cérémonie d'initiation ; du violon solo ; de la clarinette.

À un moment, dans le cabaret l'Albatros, un accordéoniste français joue avec un percussionniste africain.

→ **La chanson du générique : Naître adulte**

Elle est chantée par le Rappeur Oxmo Puccino, né en 1974 au Mali.

Il a écrit et composé le générique de fin du film Adama. En 2010, à l'occasion des 20 ans de la Convention Internationale des Droits de l'Enfant, UNICEF lui a demandé de composer une chanson « Naître adulte ». (cf. document pédagogique Zéro de conduite)

[Couplet 1]

Naître adulte c'est nourrir sa famille
Avant d'apprendre à lire
Pour ça papa m'a souvent dit
Si tu te couches tard tu te cultives
Le poison de ce monde c'est l'ignorance
Les plus fragiles coupables d'innocence
L'enfance est un long voyage

L'arrivée dépend du paysage
À ceux dont les yeux n'ont plus d'étincelles
Nous chantons cette mélodie qui rappelle
Que le secret des plus grands trésors
Se tient dans les poings d'un bébé qui dort

[Refrain]

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

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]

On va chanter pour changer le monde

[Couplet 2]

On peut lire et commenter les paroles de cette chanson.

3- Procédés cinématographiques :

On peut repérer, dans ce film, le cadrage, l'échelle des plans, les mouvements de caméra...

- Le **cadrage** : Comporte la place de la caméra, le choix de l'objectif, l'angle de prise de vues, l'organisation de l'espace et des objets filmés dans le champ.

- Le **champ** est l'espace délimité par le cadrage.

Le **champ/contrechamp** : on fait alterner des plans d'orientations opposées, ce qui permet de montrer alternativement ce que voient les 2 protagonistes.

→ Dans le début du film, Adama, qui a suivi son père, observe le conseil des anciens derrière une barrière en bois : la caméra montre Adama qui regarde à l'extérieur puis elle filme ensuite le conseil avec son père qui regarde à l'intérieur. C'est un exemple de champ-contrechamp.

- L'**échelle des plans**. Un plan est une suite d'images enregistrées en une seule prise. Il est défini par un cadrage et une durée.

On distingue :

Plan général : Plan descriptif très large, présentant un décor. Utilisé pour localiser une séquence ou un plan de coupe.

Plan d'ensemble : Plan large cadrant un personnage ou un groupe dans un décor net.

Plan moyen : Cadrage d'un personnage ou d'un groupe en pied au premier plan.

Plan rapproché : cadrage d'un personnage ou d'un groupe au buste, le décor n'est plus visible.

Gros plan : Cadrage du visage d'un personnage.

→ Dans le film, la présentation du village d'Adama est filmée en plan très large. Il en est de même pour la découverte de différents paysages.

La cérémonie de l'initiation est filmée en plan d'ensemble.

Quand Adama plonge ou quand il est à Paris, on voit son visage en gros plan.

Chercher d'autres exemples d'échelles de plan.

- **Mouvements de caméra** : C'est la position qu'adopte la caméra pendant le tournage d'un plan ou d'une séquence.

Plan fixe : la caméra ne bouge pas durant toute la durée du plan.

Panoramique : la caméra balaie le champ dans le sens horizontal ou vertical par rotation sur son axe, gauche droite, droite gauche, haut bas, bas haut.

Travelling : la caméra est mobile placée sur des rails, des pneus, des véhicules.

- Travelling avant : approche progressive vers l'objet.

- Travelling arrière : éloignement progressif par rapport à l'objet.

- Travelling latéral : on suit parallèlement l'objet en mouvement.

- Travelling vertical : déplacement de bas en haut ou de haut en bas le long d'un axe vertical.

→ Dans le film, il y a plusieurs travelling signalés dans le déroulant du film [Travelling].

- **Séquence** : Une séquence se compose de un ou plusieurs plans; elle est définie par une unité de temps, de lieu, d'action. Les séquences peuvent s'enchaîner par un fondu au noir pour traduire un changement de lieu ou une ellipse temporelle.

→ Fondu au noir : l'image disparaît peu à peu et fait place au noir. C'est le cas dans le film.

RESSOURCES :

Site www.zerodeconduite.net/dp/zdc_adama_primaire.pdf avec dossier pédagogique de 21 pages
DVD avec en bonus le making of du film (animation, sons...)

LIVRE : Adama, Le monde des Souffles, Actes Sud Junior illustré de dessins noir et blanc et d'images couleurs du film. 2015.

Dossier réalisé par Nicole Montaron, Atmosphère s53. Septembre 2016.