



Personnages

Les innocents

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

● Adama

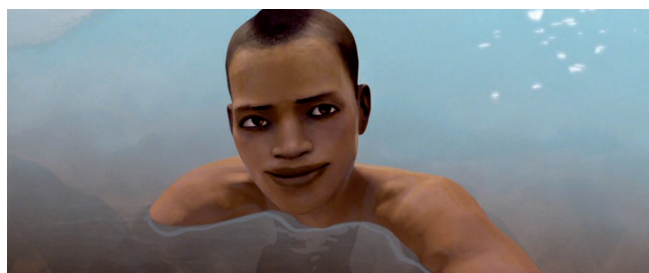
Adama, le jeune héros, est un personnage d'enfant engagé dans une aventure qui va modifier son regard et son rapport au monde. Le début, situé dans le village des falaises, le présente sous les traits d'un enfant comme les autres, jouant avec insouciance avec ses camarades dans la séquence des plongeurs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

Le caractère décidé d'Adama ressort néanmoins de sa décision, envers et contre l'avis de tous, de se lancer à la recherche de son frère parti s'engager dans l'armée française. Sa fuite du village, poursuivi par tout le monde, est un déchirement qui enclenche l'action. Le film prend une tournure plus spectaculaire dès l'arrivée dans «le monde des souffles» : Adama résiste à une tempête de sable, avance bille en tête et n'hésite pas à forcer tous les barrages qui se présentent sur sa route, sautant dans le bateau ou à l'arrière du train qui le mènera à Verdun.

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

Cependant, ce regard symbolisant une certaine pureté est appelé à se modifier au fil des événements. Adama est un observateur qui, s'il est capable d'agir sur des coups de tête (la fuite, le saut dans le bateau...) et de précipiter son destin, demeure la plupart du temps calme et réfléchi. On le découvre souvent en situation d'«écouter» ou de «regarder» : lorsqu'il découvre un nouvel horizon, face aux immenses paysages qui s'offrent à lui dès son entrée dans le «monde des souffles», ou lorsqu'il rencontre un nouveau personnage, il se montre plus réactif qu'actif

et prend toujours le temps de la réflexion. Ce recul lui permet de réagir avec beaucoup de maturité en toute circonstance. Sans colère ni emportement, Adama encaisse et engrange les expériences. «*Ouvre les yeux et vois*» est l'une des formules utilisées par le vieux fou Abdou pour symboliser le passage à l'âge adulte : c'est l'histoire de ce regard qui apprend à voir que nous raconte le film à travers Adama.



● Samba, le grand frère

Samba apparaît comme le modèle d'Adama. L'admiration que lui voue le jeune héros ressort de l'ouverture, qui montre Samba accomplir un plongeon sous le regard ébahi de ses camarades. Samba devance Adama dans l'accession au monde des adultes, c'est lui qui est invité à quitter l'enfance lors de la cérémonie avant qu'un mauvais présage n'arrête cette initiation. Samba est aussi un aventurier pour son frère : il a vu le «monde des souffles», c'est-à-dire qu'il s'est enfui plusieurs fois de ce village. Il a franchi la chaîne des falaises qui isolait le village et il connaît le monde extérieur. C'est ce qui en fait un «possédé», selon les termes du vieux sorcier du village : Samba s'est laissé corrompre par les *nassaras* (les blancs) qui recrutent des tirailleurs pour aller au front de la Grande Guerre dans l'est de la France.

Lorsqu'il part à sa recherche, Adama court après un héros que nous ne verrons finalement que peu à l'écran. En cela, Samba est un personnage «en creux» : c'est un fantôme après lequel court Adama, ce qui ressort explicitement des plans où Samba apparaît furtivement au loin dans le cadre, par exemple dans les dunes lors de la tempête de sable, dans le camion militaire lors de l'arrivée en France, etc.

Mais Samba incarne aussi l'illusion. À plusieurs reprises, il est dit que c'est un possédé, c'est-à-dire que son destin a été «acheté» par les *nassaras*, qui échangent la signature d'engagement des tirailleurs contre quelques pièces. Sur le bateau qui le mène en France, Adama entend la leçon du vieux fou annonçant que les tirailleurs vont droit vers la «*fournaise*» (Verdun) et qu'ils partent «*adorer une statue d'or et d'argent*» aux «*pieds d'argile*» : c'est précisément le destin de Samba qui semble décrit ici, et lorsqu'Adama retrouve son frère à la fin du film, dans le

no man's land du champ de bataille, il apparaît sous les traits d'un fanatique rendu fou par la guerre. Ce n'est qu'avec la reprise par le vieil Abdou de la cérémonie initiatique du début (portée par l'injonction «*que ton regard soit purifié*») que Samba recouvre subitement la raison et apprend enfin à «voir» lui aussi. Ses erreurs et ses illusions sont celles d'un éclaireur et servent de leçon à Adama.



● Abdou et le génie initiateur

Abdou apparaît d'abord comme une sorte de mendiant ou de saltimbanque, avec son instrument de musique traditionnel, ses grigris, son bâton et son costume qui dénotent immédiatement sa dimension de marginal dans le marché de la ville portuaire où Adama le rencontre une première fois. Mais bien vite, il devient un protecteur magique pour le jeune héros : ses leçons et ses imprécations scandées bruyamment le font passer pour un vieux fou auprès des badauds mais avertissent Adama et se révèlent prémonitoires. Il annonce le malheur qui attend les soldats et détient la morale qui permettra à Adama et son frère de retrouver le droit chemin (*«tous seront avalés par les flammes, sauf ceux qui n'auront pas oublié l'endroit d'où ils viennent»*).

Abdou se caractérise par sa puissance oratoire (il n'est quasiment qu'une voix, qui résonne et revient hanter Adama pour le guider) et par sa manière d'entretenir un rapport mystérieux avec le monde des esprits et la dimension sacrée du récit. Une autre de ses formules (*«je connais tous les chemins par la mer, par la route, par le ciel et même celui qui passe à travers la terre»*) annonce le prodige final qui lui permet de faire rentrer Adama et son frère en Afrique par une galerie souterraine du champ de bataille de Verdun. Cette dimension magique le raccorde au génie initiateur, cette statue mystérieuse et masquée qu'Adama croise dans la grotte menant au «monde des souffles» et qui hante elle aussi le personnage au cours de son voyage. Abdou est l'incarnation de ce génie garant des traditions sacrées du village. Loin des vanités (il a renoncé à tout et de ce fait, semble aussi pauvre qu'invulnérable), il est le bon génie d'Adama et le maître secret du film.



● Djo, Maximin, Elsa et les rencontres en chemin

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

Le jeune Maximin est un compère rencontré dans le bateau où Adama est retenu enfermé lors de l'arrivée en France. C'est un voyou capable de coups fourrés (il dérobe les pièces d'Adama), mais il se révèle sympathique. Il incarne à la fois une certaine malice (par sa débrouillardise et son usage de l'argot), un sens de la survie (par son côté bohème) et une filouterie qui s'oppose à l'innocence d'Adama. Quant à la sœur de Maximin, Elsa, elle apparaît comme une bonne fée éphémère qui permet au héros de repartir à l'aventure en l'aidant à rejoindre Verdun. ■

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

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

● Bonnes fées

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

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

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