

Cinéfête

Le ballon d'or

LE BALLON D'OR

de Cheik Doukouré

I. Fiche technique

II. Résumé

III. Scénario détaillé du film (pour le professeur)

IV. Les personnages du film

A- Bandian

B- Madame Aspirine

C- Boubou

D- Béchir Bithar

E- Karim

F- Le père de Bandian

G- Sara, le sorcier

H- La mère de Bandian

I- La seconde épouse

J- Le forgeron

K- Kalimadi, le grand frère

L- Le garçon au micro

V. Quelques axes de lecture du film

A- L'histoire de Bandian

B- L'opposition et / ou la conjonction de deux tendances de la société africaine

C- Le conflit d'idées au sujet du football africain

D- Une vision optimiste du devenir africain

VI. Suggestions pour la préparation au film

A- L'affiche du film

B- Les lieux

C- Un aperçu géographique

D- L'histoire de la Guinée

E- L'arrière-plan footballistique

- F- Travail sur la langue française et la francophonie par le vocabulaire*
- G- Les tâches d'observation*

VII. . Extraits de dialogue tirés du roman

VIII. Pistes d'exploitation du film

- A- Questions sur Bandian*
- B- Découverte de l'Afrique à travers les personnages*
- C- La découverte de l'Afrique de Bandian à travers les étapes de sa vie*
- D- Approche de la réalité actuelle en Afrique à travers des objets symboliques ou significatifs*
- E- Les constructions*
- F- L'habillement*

IX. Quelques sites Internet sur le cinéma français

- A- Sites contenant des informations en allemand sur "Le Ballon d'or"*
- B- Sites en français sur le cinéma*
- C- Sites en allemand sur le cinéma*

Dossier réalisé par Yves Lucas, attaché de coopération pour le français

I. Fiche technique

Réalisateur :	Cheik Doukouré	
Scénario :	Cheik Doukouré, David Crayon	
Durée :	1h30	
Année de sortie :	1994	
Acteurs :		
	Aboucabar Sadiki Soumah	Bandian
	Salif Keita	Karim
	Habib Hammoud	Béchir Bithar
	Mariam Kaba	Fanta
	Agnès Soral	Madame Aspirine
	Lamfia Kouyaté	Sara le féticheur
	Aboubacar Koita	Bouba
Musique :	Loy Ehrlich, Ismael Isaac, Boom Bass, Mc Solaar	
Genre :	conte initiatique	
Age cible :	à partir de 10 ans	
Niveau linguistique :	à partir de trois ans de français	

II. Résumé

Dans son petit village de Guinée, Bandian (Bando dans la version allemande) rêve de devenir un grand champion de football. Il croit en son étoile : le sorcier n'a-t-il pas déclaré à sa naissance qu'il est un élu des Dieux ? Malgré toutes les difficultés qu'il rencontre, en particulier avec la seconde épouse de son père et des Anciens du village, le destin lui sourit : Madame Aspirine, un *Médecin sans Frontière*, lui offre un jour un vrai ballon en cuir. Chassé de son village, Bandian fuit vers la capitale Conakry, dribble contre toutes les adversités et se fait reconnaître comme un jeune héros du football africain. Finalement, il s'envole vers la France et le club mythique de Saint-Etienne.

Ce rêve d'enfant est traité avec une innocence pleine de fraîcheur. Même s'il n'est pas exempt de clichés, c'est un film riche et dynamique, un beau conte de fées moderne qui ne manque pas d'humour.

III. Scénario détaillé du film

Dans son village de Makono, en Guinée, le petit **Bandian** rêve de devenir une gloire du Football, comme le grand joueur Roger Milla, attaquant de l'équipe du Cameroun "Les lions indomptables". Bandian est un enfant prodige du football. **Sara**, le sorcier du village, a prédit qu'il sera un grand champion. Bandian, admiré par les autres garçons du village, ne vit que pour réaliser son rêve : il ne cesse de jouer avec sa balle en chiffon sur la place du village, à la joie des autres enfants et malgré la réprobation des anciens du village. Seul Sara, le sorcier, le soutient. Bandian effectue toutes sortes de travaux pour économiser l'argent qui lui permettrait d'acheter un vrai ballon en cuir. Mais cette entreprise est sans espoir, comme le lui démontre l'institutrice à l'école : il lui faudrait transporter des charrettes de bois pendant 522,87 jours pour gagner la somme nécessaire. De toute façon, **la deuxième femme de son père**, "qui n'aime personne" ne veut pas le voir jouer au ballon.

Mais le premier miracle a lieu : **Madame Aspirine**, Médecin sans Frontière, à qui il vient demander de guérir sa mère, la première femme de son père, lui offre un ballon de football.

Le rêve de Bandian commence à se réaliser. Il peut jouer avec un vrai ballon. Les garçons du village lui font la fête et courent avec lui derrière le ballon à travers le village. Mais l'irritation des anciens grandit, en particulier celle du forgeron et de la deuxième femme de son père. Après diverses péripéties, Bandian doit quitter le village pour éviter la colère de son père qui voit dans le football et la radio qui

retransmet les matchs une menace pour le monde traditionnel et les valeurs ancestrales de l'Afrique auxquelles il s'accroche avec anxiété.

Bandian est maintenant en fuite mais il croit toujours en son étoile. Il a emporté son ballon. Son errance le conduit vers la ville et, profitant du passage de camions brinquebalants, il arrive à Kissidougou, une ville de province où, grâce à son ballon, il va participer à un match et faire gagner son équipe. Un homme l'a filmé pendant qu'il jouait. A Kissidougou, il retrouve Madame Aspirine qui accepte de l'emmener à la capitale. Arrivé à Conakry, Bandian veut se rendre chez **sa sœur**. Mais celle-ci ne peut l'héberger car elle loge elle-même chez une amie. Pour survivre, Bandian travaille près des abattoirs de Conakry, pour le "Roi de la corne", qui exploite des adolescents. Ceux-ci se moquent de Bandian, le traitent de "paysan", sauf **Bouba**, un nain qui prend Bandian sous sa protection. Bouba "habite" avec d'autres adolescents abandonnés dans les hangars désaffectés des chemins de fer. Certains de ces jeunes sont des virtuoses du tambour. Bouba est un citadin débrouillard, qui résout tous les problèmes. Ainsi se débrouille-t-il pour assister avec Bandian à un grand match au stade de Conakry.

On assiste alors à une scène fantastique : Bouba et Bandian grimpent à un pylône d'éclairage d'où ils surplombent le stade en compagnie d'autres jeunes. Le ballon est projeté hors du stade sur la plate-forme au-dessus des tribunes, en direction du pylône. Bandian s'élance, atterrit comme un chat sur la plate-forme, saisit le ballon avec lequel il exécute un ballet applaudi par les jeunes ; puis il renvoie le ballon sur le terrain. L'homme à la caméra le filme de nouveau. La police se lance à la poursuite de Bandian et à l'assaut du pylône. Les adolescents sont conduits en prison.

Plus tard, après une nuit passée en prison, Bandian est libéré par l'homme à la caméra et il demande que "son grand frère" Bouba quitte la prison avec lui. Le spectateur a appris que l'homme à la caméra est un certain **Bécher Bithar** qui "fait le commerce du poisson, des videocassettes et des footballeurs". Il emmène les deux "frères" chez lui et leur montre des vidéos, en particulier celle qu'il a prise de Bandian en action. Ensuite, après quelques péripéties cocasses, ils se retrouvent à l'hôtel où Madame Aspirine attend désespérément Bandian pour le reconduire à son village. Monsieur Bithar s'oppose au retour de Bandian : il veut le faire entrer au Centre d'entraînement des jeunes espoirs du football de Guinée, dirigé par le célèbre entraîneur **Karim**.

Madame Aspirine rentre seule à Makono, pour expliquer au père de Bandian que son fils reste à Conakry et lui demander l'autorisation de soigner sa femme, comme elle l'a promis à Bandian.

Bandian s'intègre dans l'équipe du centre d'entraînement et gagne un duel footballistique contre le meilleur buteur **Touré**. Mais l'entraîneur Karim punit Bandian, qui se prend pour une vedette : c'est Touré qui sera choisi comme attaquant dans l'équipe qui représentera le Centre d'entraînement au match national des jeunes espoirs de Guinée, contre l'équipe des "Castors du Kenya". Dépité, Bandian quitte le stade. Bouba le convainc de ne pas retourner au village, de ne pas abandonner.

Le grand jour du match national arrive. Tout le village de Makono suit le match à la radio et se désole que le nom de Bandian ne soit pas cité. En effet, Bandian assiste au match au bord du terrain. Mais le manipulateur Bécher Bithar a soudoyé un joueur et sans doute aussi l'arbitre : au cours du match, le joueur adverse à qui Bécher a remis de l'argent, met Touré hors combat et Karim est obligé d'envoyer Bandian sur le terrain pour remplacer Touré. Grâce au jeu prodigieux du petit Bandian, l'équipe de Karim gagne le match. Le village de Makono explose de joie.

Peu après le match, une vive discussion a lieu entre Bécher et Karim, qui ne veut pas se rendre aux arguments de Bécher Bithar : Bandian ne doit pas être "vendu" à l'Europe mais rester à Conakry pour être formé dans l'esprit du football africain.

Finalement, contre l'avis de Karim et contre celui de Madame Aspirine, mais avec la complicité de Fanta, la sœur de Bandian, Béchir Bithar convainc le père de Bandian qui accepte, par intérêt, que son fils âgé de douze ans, aille en France suivre une formation de cinq ans au club de Saint-Etienne. En passant la douane, Bandian déclare avec aplomb qu'il est footballeur et qu'il a seize ans. Il prend le taxi pour Saint-Etienne. Pendant que se déroule le générique de fin, on entend une chanson du rappeur MC Solaar – "La hantise du portier", sur le football et l'Afrique.

IV. Les personnages du film

Présenter les personnages sans dévoiler entièrement leur personnalité ou leur caractère. Cette présentation devra uniquement permettre à l'élève d'identifier rapidement chaque personnage à l'écran, de le placer dans le contexte de l'histoire, afin de mieux comprendre le scénario et d'être mieux armé pour saisir les rapports des personnages entre eux et dans les différentes situations.

A- Bandian

Bandian, (appelé Bando dans la version allemande), est le héros du film, du début à la fin. Il n'est pas nécessaire de le présenter, parce qu'il est le film. Il est espiègle, plein d'énergie, assez joyeux, mais aussi réfléchi et, surtout, très déterminé et passionné. Il ne doute jamais de sa vocation exceptionnelle - devenir un grand champion - sauf une fois vers la fin du film, lorsque Touré est choisi à sa place pour participer au match national.



B- Madame Aspirine

Le nom que lui donnent les gens du village se réfère à la fois à sa profession de médecin, qui donne des cachets d'aspirine, et au fait qu'elle est blanche. C'est une jeune femme dévouée, généreuse : elle soigne gratuitement la mère de Bandian. Elle est aussi la complice du garçon: C'est elle qui lui offre le ballon de cuir, elle met les économies de Bandian en sécurité, elle l'emmène à Conakry. C'est une personne intègre. Ainsi elle est opposée au départ de Bandian pour l'Europe, par crainte qu'il ne soit corrompu par le vedettariat et malheureux dans un monde étranger.

C- Bouba

C'est un personnage sympathique qui accompagne le parcours de Bandian à Conakry, comme le sorcier le faisait au village. De même que Sara maîtrisait les règles de vie au village, Bouba, citadin débrouillard, connaît parfaitement le fonctionnement de la ville et de ses habitants : il a une solution à tous les problèmes. C'est un personnage attachant, généreux bien qui vit en marge de la société, dans une gare abandonnée. Il devient l'ami de Bandian, son protecteur, son "grand frère", terme qui ne manque pas d'ironie puisque Bouba est un nain.

D- Béchir Bithar

Originaire d'un pays du pourtour méditerranéen, Béchir Bithar se dit Africain, mais il a un comportement très "européen". C'est le type de l'homme d'affaires sans scrupule qui fait commerce de tout. Officiellement il a une "poissonnerie-videoclub" : "Les dents de la mer" (allusion au film du même nom, en allemand : *Der weisse Hai*). Mais il est également trafiquant de statues d'art africain et fait commerce "de vidéocassettes et de footballeurs". Il apparaît dans le film tout d'abord comme l'homme à la caméra, qui filme les performances footballistiques de Bandian. C'est un homme dur en affaires, dur aussi avec ses employés. Cependant, bien qu'il s'agisse pour lui sans doute d'abord d'une affaire commerciale (le transfert d'un jeune footballeur africain vers l'Europe), l'intérêt qu'il porte à Bandian le rend plutôt sympathique. Sa "morale" d'homme d'affaires l'oppose à Madame Aspirine et surtout à Karim l'entraîneur du Centre de formation de Conakry, qui défend l'intégrité de Bandian et l'identité africaine. Pour Béchir Bithar, qui se prétend aussi Africain, ce sont des points de vue archaïques. Il affirme sa modernité, sa réussite (il roule en Mercedes), mais aussi son esprit d'ouverture sur le monde extérieur. Il ne croit pas aux valeurs africaines, notamment en matière de football : pour lui, une bonne formation n'existe qu'en Europe.

E- Karim

Face à Béchir Bithar, Karim, l'entraîneur des jeunes footballeurs de Guinée, est une des figures les plus fortes du film. Il défend contre Béchir Bithar les valeurs et la spécificité du football africain dont le rythme s'inspire de la danse africaine. Les valeurs qu'il défend sont universelles : l'intégrité, la solidarité entre les joueurs. Son idéalisme est proche de celui de Madame Aspirine. C'est un homme courageux, passionné qui ne se laisse pas intimider ni acheter par l'argent de Béchir Bithar. Il résiste avec violence mais à la fin il ne peut empêcher le départ de Bandian pour l'Europe. Cet échec peut être interprété comme une note pessimiste sur la situation générale de l'Afrique dans le monde et son avenir.

F- Le père de Bandian

Comme beaucoup d'Africains le père de Bandian a plusieurs femmes. Il n'en a que deux parce qu'il n'est pas riche. C'est un homme anxieux, très attaché à la tradition, par besoin de sécurité, semble-t-il. Il représente le refus et la peur de s'ouvrir à la modernité, au monde extérieur. C'est un faible, qui finalement se laissera convaincre de laisser partir son fils pour l'Europe en partie en raison de l'argent que cela lui rapporte. Il accepte aussi enfin que Madame Aspirine soigne sa première épouse malade. Il semble avoir un certain sens de l'équité quand il chasse sa méchante épouse, mais généralement il manque de courage et de générosité.

G- Sara, le sorcier

Le sorcier est le guérisseur du village : il distribue des gris-gris, des fétiches, qui chassent le mal et portent chance. Sara est un personnage sympathique, plein d'humour. Il ne semble pas croire tout à fait à son "art". C'est un homme bon, qui veut réellement aider les autres. Il est ouvert à la modernité. Il répare le transistor qu'un ancien du village a voulu détruire. C'est le seul parmi les Anciens qui comprend et approuve les jeunes. Il comprend leurs soucis, leurs difficultés et les soutient. Il a prédit que Bandian deviendra un champion. Son apparition à chaque moment important du parcours de Bandian fait de lui le personnage qui accompagne et symbolise le destin du garçon. C'est lui qui, finalement, va permettre à Bandian de quitter le village pour aller en Europe. Il représente l'homme africain éclairé, conscient à la fois des traditions et valeurs qu'il incarne et de celles du monde extérieur.

H- La mère de Bandian

La mère de Bandian, première épouse de son père, est malade. Elle ne guérit pas parce que son mari veut la faire soigner par le sorcier et non par le médecin. Bandian prend soin d'elle, lui donne à manger.

Il travaille pour gagner l'argent nécessaire en vue de payer un médecin. Madame Aspirine refuse cet argent. Elle est prête à se rendre au village. Mais elle ne pourra la soigner que lorsque le mari aura donné son accord. La mère de Bandian s'oppose à la seconde épouse qui essaie d'empêcher Bandian de réaliser son rêve.

I- La seconde épouse

La seconde épouse du père de Bandian, la mère de son frère, a mauvais caractère. Pour elle, seul le travail compte. "Elle n'aime personne". Elle ne supporte pas que Bandian joue au football et veut sans cesse l'envoyer travailler dans les champs. Elle profite de l'incident qui a provoqué un début d'incendie dans la case du forgeron pour confisquer le ballon de Bandian et elle le maudit quand il récupère le ballon. Elle n'a aucune compassion pour la co-épouse malade. Finalement le père chasse cette épouse acariâtre.

J- Le forgeron

Il fait partie des Anciens du village. Comme eux, il est opposé au football. Il est présenté comme un personnage plutôt ridicule, un peu borné, à qui on peut jouer des tours. L'épisode de la disparition de ses poules, volées par les enfants, est assez comique : il pense qu'un mauvais esprit les fait disparaître, mais il garde espoir parce qu'il possède un gri-gri très ancien qu'il a hérité de ses ancêtres. Il met en évidence la dualité de la réalité : les enfants prennent conscience des limites de la tradition et des croyances et sont de ce fait tentés de croire au progrès et à la supériorité des valeurs occidentales.

K- Kalimadi, le grand frère

Pendant la première phase du film qui se déroule au village, il est toujours présent aux côtés de Bandian, le soutient et ne semble pas être jaloux du talent de son petit frère. Il l'aide, le protège, l'encourage.

L- Le garçon au micro

Il accompagne Bandian et l'interviewe quand il est en action, ainsi que ceux à qui il donne le rôle de supporter. Son micro est une boîte de conserve. En jouant ainsi le reporter, il donne une note humoristique aux matchs de football et bouscule le rythme traditionnel du village. Il symbolise aussi les rêves des enfants entre mythes et réalité, espoirs confus et réels, perception de la modernité, du "modèle" européen.

V. Quelques axes de lecture du film

A- L'histoire de Bandian

C'est l'histoire d'un enfant particulièrement doué, originaire d'un village d'Afrique, qui va devenir une star du football grâce à ses dons mais aussi grâce à sa volonté de réussir. Il s'agit donc d'une histoire présentée comme un destin exemplaire, celui d'un jeune Africain de condition modeste qui parvient à s'en sortir brillamment. Pour les enfants d'Afrique, il représente tous les espoirs d'une jeune génération pour laquelle l'avenir se situe en Europe, et prête à tous les sacrifices pour "se sortir de la misère". L'actualité récente a mis l'Europe en face de ses responsabilités envers ces jeunes africains désespérés.

B- L'opposition et / ou la conjonction de deux tendances de la société africaine

La tendance traditionaliste, l'attachement aux coutumes ancestrales, d'une part, et la tendance moderniste, l'ouverture au monde moderne, l'utilisation des objets représentant la technique occidentale : la radio, la télévision, la vidéo... et à travers ces techniques, l'ouverture au monde

extérieur ; l'évocation des deux footballeurs, le Camerounais Roger Milla et le Français Jean-Pierre Papin, symbolise une vision de l'Afrique ouverte sur le monde. Le film souligne bien aussi l'ambiguïté de cette ouverture à l'occident : Mme Aspirine, médecin dévoué et compatissant respecte l'Afrique tout en apportant sa science occidentale tandis que M. Bithar, petit escroc prêt à tout pour quelques billets, exploite la misère des jeunes et ne jure que par l'Europe.

C- Le conflit d'idées au sujet du football

A travers les discussions entre Béchir Bithar et l'entraîneur africain Karim s'exprime un conflit d'idées qui sous-tend le film. Karim défend un idéal : la spécificité, l'identité du football africain, non corrompu. Il défend une éthique du sport, par exemple la solidarité entre les joueurs, l'épanouissement de l'individu au sein du groupe. Le sport doit véhiculer des valeurs morales. Béchir Bithar est un marchand : pour lui, le sport est un moyen de gagner de l'argent. Il ne croit pas à la spécificité du football africain : le vrai football - comme le reste - s'apprend en Europe et tous les moyens sont bons pour parvenir à ses fins.

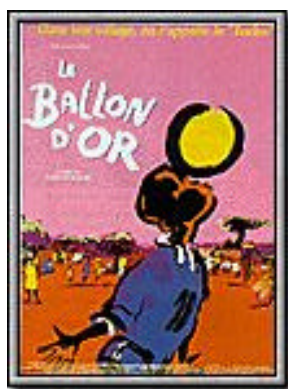
D- Une vision optimiste du devenir africain

Le film présente une vision optimiste de la société africaine. A travers le destin de Bandian, le réalisateur montre que toutes les oppositions et contradictions peuvent être surmontées, grâce notamment à l'éducation. Bandian allie en sa personne le respect - présenté de manière un peu ironique - de la tradition (il partage les peurs de l'Afrique) et l'aspiration à la modernité, à l'ouverture. La déchirure qui traverse l'Afrique et son histoire, en particulier son histoire récente, coloniale et post-coloniale, est atténuée ou dépassée grâce au sourire de Bandian, à sa confiance dans l'avenir. Il est, tout au long du film, un facteur de paix et d'harmonisation des contraires.

VI. Suggestions pour la préparation au film

Avant la projection du film, il s'agit surtout d'aiguiser l'intérêt des élèves, dont les connaissances en français sont encore réduites, pour qu'ils soient en mesure de suivre facilement l'histoire et de percevoir l'essentiel du contenu des situations de conflit. Les plus jeunes n'ont encore qu'une représentation très lacunaire de l'Afrique, de ses conflits et des problématiques du développement. Il sera nécessaire de les y préparer en classe avant d'aller voir le film.

A- L'affiche du film



- Décrivez l'affiche.
- Quelle histoire pouvez-vous imaginer ?
- A quel genre de film vous attendez-vous ?

B- Les lieux

Makono, un village de Haute Guinée



Conakry



Source : « *Le ballon d'or* » d'Yves Pinguilly, illustré par Zaü, aux éditions Cascade, Paris 1994.

- Décrivez ces illustrations.
- Comparez-les.

C- Un aperçu géographique



Un court aperçu géographique est préparé si possible en liaison avec le professeur de géographie. Montrer où se situent la Guinée, le Cameroun, Conakry (la capitale, au bord de la mer, porte vers le monde occidental). Concernant la géographie humaine, on pourra inviter les élèves à observer dans le film la vie à la campagne et la vie à la ville.

Vous pouvez aussi consulter les sites internet suivants:

<http://www//leydi.guinee.net/index.html>

<http://www.dree.org/guinee/francais/general/infogen.htm#top>

Les données historiques sont moins nécessaires, compte tenu aussi de l'âge et des connaissances linguistiques des élèves, mais le fait que l'on parle français en Guinée doit être expliqué, cela peut conduire à présenter rapidement l'histoire de la colonisation.

D- L'histoire de la Guinée

Pendant près de trente mille ans, des populations diverses se sont succédées sur le territoire actuel de la République de Guinée. Le nom "Guinée" est apparu pour la première fois au XIV^{ème} siècle (vers 1320) dans les écrits de l'Italien Giovanni Carignan qui le porte sur ses cartes sous la graphie de "Guania" ou "Gunaya".

La Guinée dans ses limites actuelles est une fabrication artificielle qui résulte de la **colonisation française** qui commença en 1838 avec la constitution, vers 1850, d'un protectorat des « Rivières du Sud », rattaché au Sénégal, après de nombreux accords entre les principales puissances coloniales (Français, Portugais et Anglais). En 1893, la colonie de la Guinée française est instaurée malgré une très forte résistance. Elle sera intégrée plus tard dans le Gouvernement général de l'Afrique occidentale française (AOF).

Après la seconde Guerre mondiale, plusieurs partis politiques se constituèrent dans la colonie de la Guinée française. Le PDG, dirigé par Ahmed Sékou Touré, chef syndicaliste, lance une campagne d'opposition au projet d'intégration dans la Communauté française proposée par le Président de la République française de l'époque, le Général Charles de Gaulle.

La « Guinée » fut ainsi **la seule colonie française à voter « NON »** à ce projet lors du référendum du **28 Septembre 1958** et à demander son indépendance immédiate. C'est ainsi, qu'à la différence des autres pays africains colonisés par la France, le nouvel Etat souverain proclamé « République Démocratique Laïque et Sociale de Guinée » se vit supprimer toute subvention de la métropole. Isolée également des autres nations occidentales, la Guinée se tourna progressivement vers l'URSS et la Chine et s'engagea dans un système de gestion socialiste de son économie.

Premier Président de la « République Démocratique Laïque et Sociale de Guinée », Sékou Touré, mit en place un régime dictatorial à parti unique. Sa mort subite, le 26 mars 1984 permit à l'Armée de porter au pouvoir le Général Lansana Conté.

La Deuxième République qui, tout comme la première naît sans effusion de sang, sous la Présidence du Général Lansana Conté, supprime le parti unique PDG et toutes les institutions et proclame l'avènement d'une société libérale. Un projet de constitution démocratique est élaboré et adopté en 1991, l'amnistie est décrétée pour les délits politiques et le multipartisme instauré. En 1993, la première élection présidentielle pluraliste est remportée par le Général Lansana Conté, actuel Président de la République de Guinée. Il restaure les libertés fondamentales, assainit l'économie et l'administration publique en vue d'assurer le progrès socio-économique du pays.

De très nombreux renseignements peuvent être obtenus sur le site officiel de la Guinée:

<http://www.guinee.gov.gn/default1.htm>

E- L'arrière plan footballistique

L'arrière-plan footballistique doit être présenté succinctement pour que les noms des trois buteurs, soient vite identifiés et que les élèves comprennent tout de suite les références culturelles. Au cours du film, différents noms de footballeurs sont évoqués :

- Michel Platini (l'ancien avant-centre de Saint-Etienne, devenu entraîneur de l'Equipe de France et le "Monsieur Foot" en charge du Mondial 1998),

- Jean-Pierre Papin
- Roger Milla



Michel Platini est aussi connu en France que Beckenbauer en Allemagne. Venu du Club de Nancy, il devient en 1976, à 20 ans, le plus populaire des footballeurs français : il a marqué 28 but en 35 matchs. Plus tard il devient le sélectionneur de l'équipe de France pour la coupe d'Europe 1992. Il a préparé la coupe du monde 1998 comme co-président du comité d'organisation. Défenseur d'un football de qualité et non agressif, il est encore l'un des représentants les plus célèbres du sport français.

Jean Pierre Papin est considéré comme un des meilleurs footballeurs français des années 80, jusqu'à la coupe d'Europe en 1992; c'est l'un des compagnons de Platini. Après une carrière mythique en France, il a joué en Italie.



Roger Milla est la gloire du football africain. Attaquant de la célèbre équipe du Cameroun "Les Lions Indomptables", il a participé aux coupes du monde d'Espagne en 1982, d'Italie en 1990 et des USA en 1994. En 1998, à l'âge de 45 ans, il a encore participé au match de qualification pour la Coupe du monde contre le Zimbabwe. En 1990, il fut un des héros de la Coupe du monde : il inscrit deux buts contre la Roumanie et un but contre la Colombie en huitième de finale. Toute l'Afrique s'identifie à cet "indomptable" qui a rendu des millions d'Africains fiers de leur continent .

Le football reste pour de nombreux jeunes Africains un rêve de promotion sociale, de reconnaissance et de réussite au plan international, rôle qu'il joue encore en Europe dans les milieux défavorisés. Dans le film, les deux faces de ce sport sont bien mises en évidence : s'il est souvent devenu une entreprise commerciale, il a su conserver certaines règles.

F- Travail sur la langue française et la francophonie par le vocabulaire

Le livre *Le ballon d'or*, d'Yves Pinguilly, fournit un matériel intéressant pour travailler sur le langage propre à ce film. Le vocabulaire et les proverbes suivants en sont issus.

Le français est aujourd'hui la langue officielle de la Guinée où l'on a recensé vingt langues principales. Les trois langues nationales les plus parlées sont le poular (langue des Peuhls), le maninka (langue des Malinkés) et le soso (langue des Sousous).

◆ Glossaire en forme de jeu

Devinez quelle est la vraie signification des mots africains suivants et vérifiez:

- Un boubou :
 - a) un vêtement traditionnel
 - b) un animal domestique
 - c) une voiture

- Un canari :
 - a) un oiseau
 - b) un vase pour conserver l'eau
 - c) une balle de tennis

- Un fromager :
 - a) un arbre gigantesque
 - b) un marchand de fromage
 - c) quelqu'un qui sent mauvais

- Nyama nyama :
 - a) un ensemble d'objet sans valeur
 - b) le cri de guerre des footballeurs
 - c) une façon de dire "Bon appétit"

- Un pain de singe :
 - a) un plat fait à base de singe
 - b) un objet en terre fabriqué par un groupe de singe
 - c) le fruit du baobab

- Une sucrerie :
 - a) un bonbon
 - b) un jus de fruit ou soda
 - c) un magasin de bonbons

- Un toubab :
 - a) un arbre
 - b) un animal dangereux
 - c) un homme blanc

Repérez dans le film les mots qui n'ont pas la même signification en français et en africain (fromager, sucrerie...)

◆ Proverbes

Comment comprenez-vous les proverbes africains suivants? Illustrez-les:

"Arrose ta barbe lorsque le feu brûle celle de ton voisin"

"Tuer son unique ami, ce n'est pas difficile ; en trouver un second, voilà qui est difficile"

"Si tu inspectes trop l'eau que tu vas boire, tu resteras sur ta soif"

"Personne ne sait si le poisson pleure dans l'eau"

"Il ne faut pas demander au sel d'être sucré" (Cameroun)

"Si tu aimes le chien, il faut supporter ses puces" (Gabon)

"Le singe qui ne voit pas son derrière se moque des autres singes" (Ethiopie)

"Le bâton brise l'os, il ne brise pas le défaut" (Rwanda)

G- Les tâches d'observation

Ces tâches d'observation à distribuer avant d'aller voir le film pourront être soit collectives, soit réparties par groupes, soit individuelles.

On pourra s'intéresser :

- aux personnages et à leurs rapports entre eux: Bandian et son frère, Bandian et son père, Bandian et sa mère, Bandian et la 2^{ème} épouse du père, Bandian et le sorcier, Bandian et Mme Aspirine, Bandian et Béchir Bithar, Bandian et Karim, Bandian et Touré...ou bien le sorcier et les jeunes du village, le sorcier et les anciens, le sorcier et la radio, Mme Aspirine et M.Bithar, Mme Aspirine et les gens du village, Bithar et Karim, Bithar et ses ouvriers, Karim et les jeunes sportifs, etc. ou bien sur les rapports entre gens du village et gens de la ville, entre Noirs et Blancs, etc
- aux relations des personnages à des objets symboliques tels que la radio, la voiture, l'argent.
- aux différents lieux de l'action: Certains élèves pourraient être particulièrement chargés de repérer des lieux plus précis dans le village ou dans la ville pour ensuite reconstituer les itinéraires de Bandian et Mme Aspirine après la projection.
- aux différents travaux qu'effectue Bandian et ce que chacun d'eux signifie dans son histoire.
- aux animaux et leur place au village et à la ville
- aux objets du village et de la ville (le plone, le ballon...)
- à l'environnement culturel (maisons...)
- au proverbes africains (lesquels, qui les utilise? A quelle occasion?)

Après le film, le professeur partira des réactions spontanées et des observations que les élèves auront faites. S'ils ont perçu, éprouvé la tension de certaines scènes, la discussion sera d'autant plus vivante et riche. Il sera fait appel à leur mémoire visuelle.

VII. Extrait de dialogue tiré du roman

Extrait de *Le ballon d'or*, d'Yves Pinguilly, roman tiré du film de Cheik Doukouré, éditions Rageot, Paris : 1994, p 102-106.

Comme un bolide de compétition, le camion fit son entrée dans la cour. Béchir se leva et sortit, suivi de Fanta et d'Isabelle. Bandian, ballon à la main, vint vers eux.

-Madame Isabelle, j'ai mon ballon, regardez, j'ai mon ballon.

-Bandian, remercie monsieur Béchir de t'avoir aidé et dis au revoir à tes amis, nous rentrons à Makono.

-Si Bandian reste ici, il rentrera à l'école de foot de Karim, insista Béchir.

-Le grand Karim?

-Oui, Bandian, Karim le grand...le grand Karim, confirma Béchir.

-Vous le connaissez ?

-Je le connais et il me connaît. A Conakry, tout le monde connaît monsieur Béchir.

-Béchir se tourna vers Fanta, lui fit un clin d'œil et ajouta en riant :

-Monsieur Béchir, commerçant en poissons, en films, en football. Même les ministres et le Président me connaissent.

-Madame Isabelle, je veux rester ici pour devenir un vrai Roger Milla, un grand champion.

-Il faut qu'il reste, renchérit Bouba. A Conakry, il y a de grandes équipes.

-Il faut qu'il reste, dit fermement Fanta. Monsieur Béchir lui offre une chance unique. Il faut la saisir.

Quand la chance se présente, il ne faut pas la laisser passer.

-Je veux rester et devenir champion.

Désolée, Isabelle regarda Bandian au fond des yeux.

-Si j'avais su que le ballon d'occasion que je t'ai offert mènerait à cette situation...

-Madame Isabelle, si je vais à l'école du grand Karim, je deviendrai un champion. A lui tout seul, Karim a fait gagner le *Hafia* de Conakry au moins mille fois!

Béchir, qui s'était éclipsé, revint avec un plateau de boissons. Il prit soin d'offrir en premier une sucrerie à Fanta. Après, il servit Isabelle...

Celle-ci but un peu de jus de fruit sans dire un mot. Elle était triste. Bandian, son ami Bandian serait seul sans personne pour l'aider à éviter les pièges de Conakry. Fanta, son aînée était bien trop naïve pour le défendre...

-N'ayez crainte, madame Isabelle, la rassura Béchir, Bandian est un gagneur, comme moi quand j'étais jeune.

Isabelle vida son verre sans rien dire. Elle se leva et fit quelques pas.

-Au revoir Bandian. Je suis triste de partir sans toi.

-J'ai lavé le ballon que vous m'avez donné. Il est tout propre, je vous le rends...

- Non Bandian, garde-le. Je suis triste, c'est vrai, parce que ce ballon nous entraîne tous dans une histoire bien compliquée, mais c'est ton ballon. Je te l'ai offert : donner c'est donner !

-Madame Isabelle, à Makono, il faut encore soigner maman, il faut qu'elle guérisse. C'est aussi pour elle que je veux devenir un grand footballeur.

Isabelle se pencha, serra Bandian dans ses bras et murmura :

-Puisque tu restes et que je n'y peux rien, deviens un champion.

- Quelles sont les craintes d'Isabelle ?
- Que regrette-t-elle ?
- Combien de fois apparaît l'expression "il faut" ? Qui l'utilise ?

VIII. Pistes d'exploitation du film

Nous suggérons, pour l'exploitation du film, la progression suivante que l'enseignant peut adapter au niveau de ses élèves, en retenant, pour chaque étape, les questions qu'il estime adaptées.

A- Questions sur Bandian



- Décrire Bandian : son physique, son caractère.
- Est-ce un enfant heureux ou malheureux ?
- Quelle est sa passion ? Est-elle justifiée ou totalement irréaliste ?
- Quelle est sa vie au village ?
- Quels travaux effectue-t-il ?
- Pourquoi veut-il gagner de l'argent ?
- A quelles difficultés doit-il faire face ?
- Quels sont les moments où il est heureux ?
- Quels sont les moments importants de sa vie ? Quels sont les moments décisifs pour la réalisation de son rêve ?
- Quels personnages jouent un rôle déterminant pour lui ?

- Décrire sa relation aux différents personnages du film.
- Que représente Bandian pour les autres personnages ?
- Qu'est-ce qu'il représente pour vous ?

B- Découverte de l'Afrique à travers les personnages

A travers les personnages-clés du film on peut aborder les thèmes suivants :

- La vie au village (Bandian, le père, les épouses, le sorcier, le forgeron, le grand frère): D'où vient le pouvoir ? Qui le détient ? Qui décide ?
- La vie à la ville (Bouba, les adolescents, Bithar, Bangora, "le roi de la corne") : D'où vient le pouvoir ? Qui le détient ? Qui décide ?
- L'opposition ville / campagne
- Les relations mères / enfants (les deux épouses / Bandian et son grand frère)
- Le rôle des Anciens
- Le rôle des femmes
- Les relations Noirs / Blancs
- Les diverses fonctions des Blancs en Afrique; les divers comportements des Blancs décrits dans le film
- Comment les Africains considèrent-ils les Blancs ? Comment les Blancs considèrent-ils les Africains ?

C- La découverte de l'Afrique de Bandian à travers les étapes de sa vie

On pourra demander aux élèves de réagir sur les différentes scènes.



- Description du village : la place du village, les cases (extérieur et intérieur), les arbres, les travaux des champs...

David Reed/Panos Pictures (Maisons en terre à toit de chaume)

- Les scènes de marché
- L'école
- Les activités de Sara le sorcier
- Les réunions des Anciens
- L'hôpital
- Le voyage de Bandian dans les camions
- Bandian et les bruits de la nuit

- Les abattoirs de Conakry
- Le marchand de cornes : Bangora, "Le Roi de la corne"
- Les hangars désaffectés
- La scène avec le vétéran dans son jardin entouré de hauts murs (à condition d'avoir demandé avant la projection à un groupe d'élèves d'analyser cette scène)
- La scène des joueurs de tambours
- Les stades de football
- La scène du pylône : quelles fonctions réelles et / ou imaginaires le pylône a-t-il dans la ville ?
- La scène de la prison
- L'entreprise de Béchir Bithar et sa relation avec ses employés
- Le grand match final à Conakry, la danse des joueurs
- La scène chez le sorcier avec le père, Béchir, Mme Aspirine, les jeunes du village
- La scène finale à l'aéroport

D- Approche de la réalité actuelle en Afrique

◆ à travers des objets symboliques ou significatifs

- Quels sont les objets du village ?

Les objets du village sont ceux des métiers de l'artisanat traditionnel, les outils du forgeron par exemple, les gris-gris traditionnels (amulettes pour guérir, protéger ou porter bonheur), le ballon, la radio, les camions, la voiture (la Mercedes de Béchir)

- Quels sont les objets de la ville?

Les objets signifiants de la ville sont les bijoux voyants de Béchir Bithar, signes d'une réussite agressive et méprisante, mais aussi son installation frigorifique, qui est comme une contradiction au milieu de la chaleur africaine. Les magnétoscopes et les écrans vidéo qu'il a installés dans son entreprise ont aussi une allure agressive. Grâce à eux, Béchir Bithar vole les images de l'Afrique, il manipule la caméra comme un chasseur de proies, il se comporte comme un kidnappeur.

Béchir Bithar méprise la tradition africaine : pour lui les statues sacrées sont des objets de commerce.

- Quelle est la fonction symbolique du ballon ? du tambour? Du pylône ?

Pour les jeunes les objets sont vivants : le ballon, les tambours. Grâce à eux ces objets deviennent des instruments merveilleux à travers lesquels ils s'expriment par le jeu ou la musique. Ce sont les jeunes qui portent les valeurs positives et l'avenir de l'Afrique.

Dans ce contexte le pylône acquiert une signification extraordinaire : les jeunes vont le conquérir pour dominer le stade. Au sommet de cette construction étrangère dont ils ont pris possession, ils laissent exploser leur joie de vivre. Du haut du pylône ils semblent lancer un défi aux adultes qui les ont abandonnés.

- Quelle place ont les animaux au village ? Quels animaux y trouve-t-on?

Les animaux sont intégrés à la vie du village : les vaches, les poules.

En ville les animaux sont morts, on les retrouve dans les abattoirs aux portes de la ville. Bangora a une activité de vautour : il se sert des déchets des animaux, les cornes, dont il fait des lampes pour les touristes.

◆ à travers l'opposition ville / campagne :

- Comment vivent les villageois ? les citadins ?

Au village : les cases avec leurs toits en roseaux. Les Anciens se rencontrent devant les cases, pas à l'intérieur. Les enfants se rassemblent plutôt hors du village, sous un arbre ou dans ses branches. Le marché fait aussi partie de la ville traditionnelle.

A la ville : les constructions sont en dur, le plus souvent en béton. Ce sont des habitations collectives, le supermarché. Les villas sont réservées aux riches. Aux portes de la ville les constructions sont précaires, avec des toits en tôle. Les rues de la ville sont poussiéreuses, pas accueillantes. Les lieux les plus attirants et les plus particuliers sont les stades et les hangars désaffectés où vivent Bouba et les jeunes garçon abandonnés, c'est là qu'on entend la musique africaine.

➤ Où habite Madame Aspirine ?

Entre le village et la ville se trouve l'hôpital où travaille Madame Aspirine, c'est une construction en dur, mais en matériau non agressif, en longueur, plus proche de la hauteur des cases que de celle des immeubles de la ville. Cette construction, comme l'activité des médecins, symbolise un lien entre la ville moderne et le village.

◆ à travers l'habillement

➤ Comment sont habillés au village les hommes et les femmes ? et Bandian ?

Au village l'habillement est traditionnel, pour les hommes comme pour les femmes. Ils portent des vêtements amples et longs, les boubous africains. A la ville les hommes portent des vêtements à l'européenne, les femmes souvent aussi. Aux vêtements que porte M. Bithar, des chemises voyantes et très colorées, on voit qu'il veut se montrer européen et à la mode européenne. Bangora, le « roi de la corne », est aussi habillé à l'européenne.

Ceux qui ont un métier spécifique et noble, Madame Aspirine et Karim, portent des vêtements adaptés à leur fonction, de médecin ou de sportif. Les footballeurs sont vêtus comme tous les footballeurs du monde.

➤ Quel « habit » est le plus important pour Bandian ?

Il est intéressant de faire observer que les enfants et les jeunes sont habillés de la même façon au village ou à la ville, très simplement. Bandian exprime ce lien entre le village et la ville. Il reste fidèle à son origine. Les chaussures ont une signification symbolique forte : d'abord il ne se sent pas à l'aise dans les chaussures, ensuite les belles chaussures que lui offre Béchir signifient son entrée dans le monde européen et son départ d'Afrique. Dans les scènes finales Bandian est habillé comme un petit européen.