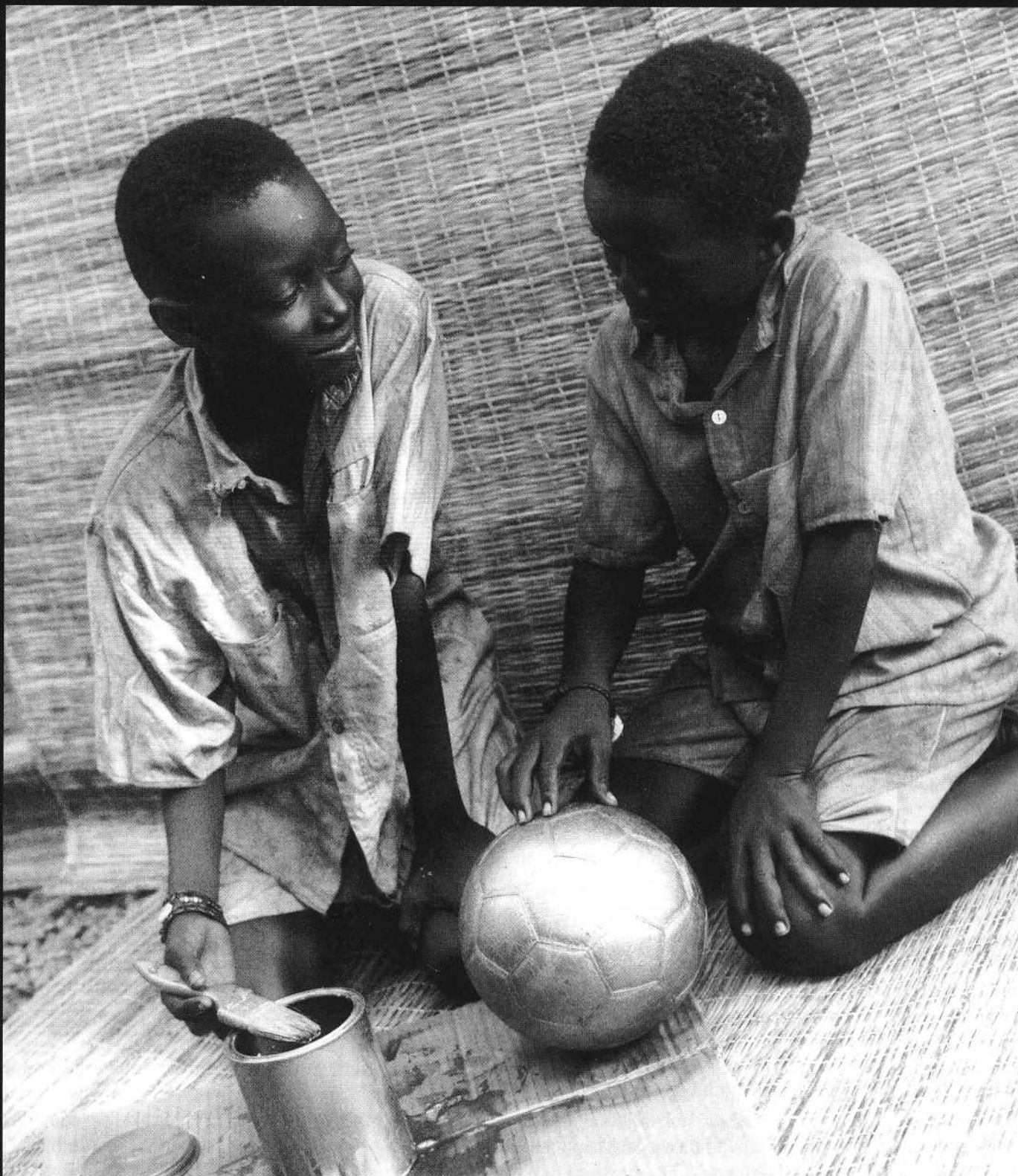


LE BALLON D'OR

de Cheik Doukouré • Guinée • 1993 • 1h30 • V.F.



FICHE TECHNIQUE

Réalisateur	Cheik Doukouré
Scénario	Cheik Doukouré
Son	Jean-Marcel Milan
Images	Alain Choquart
Montage	Michèle Robert-Lauliac

INTERPRÈTES

Bandian	Aboubacar Sidiki
Soumah	
Karim	Salif Keïta
Béchir	Habib Hammoud
Fanta	Mariam Kaba
Mme Aspirine	Agnès Soral
Bouba	Aboubacar Koïta

FILMOGRAPHIE

Les autres films de Cheik Doukouré

- 1975 - *Bako, l'autre rive*
Une histoire d'immigration signée par un autre cinéaste.
- 0000 - *Black micmac*
scénario et conseil technique
- 0000 - *Blanc d'ébène*
- 1993 - *Le ballon d'or*

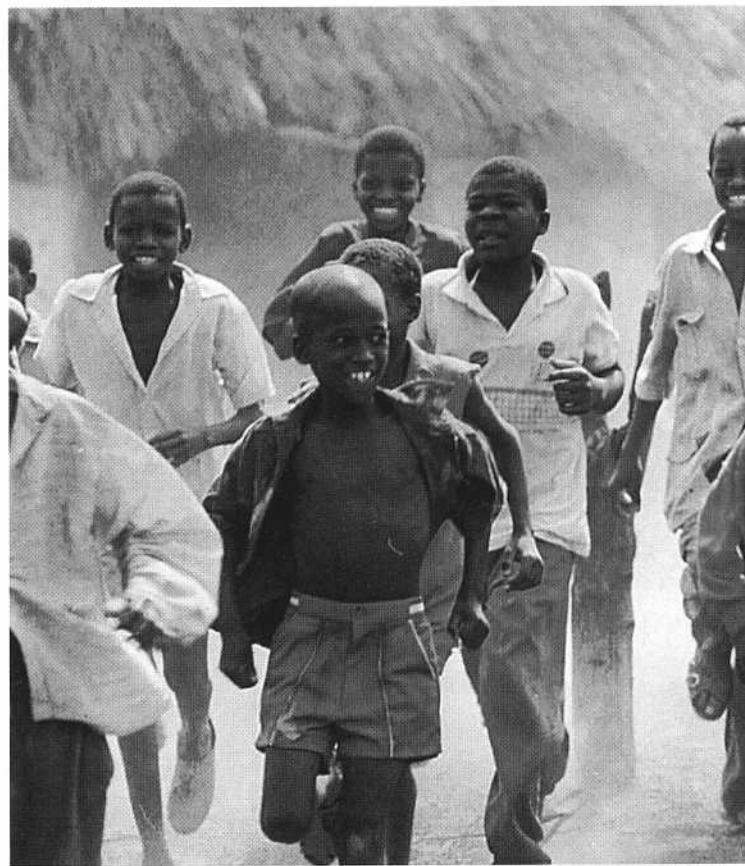
Synopsis

Parce que, de tous les gamins de la brousse, c'est lui qui court le plus vite, parce qu'il vit la vie, comme sa passion du foot, à 100 à l'heure, on l'appelle le "turbo de Makon". Makono, c'est le village de cases et de latérite où il partage son temps entre les travaux domestiques et les tirs au but. C'est sûr, ses copains et Sara le féticheur l'ont prédit, il a l'étoffe d'un champion. Tout se précipite le jour où Madame Aspirine (Agnès Soral), jeune médecin Sans Frontières, lui offre un ballon de football, un vrai, en cuir ! Hélas, mal habitué à ce nouveau projectile, Bandian donne le coup de pied malheureux qui va changer son destin. Siaki, le forgeron, est assommé par le tir et son poulailler prend feu. La panique ajoute à la catastrophe, et l'injustice au malentendu.

Bandian s'enfuit, emportant son cadeau sous le bras. Cadeau empoisonné en vérité : Bandian n'ose pas revenir au village affronter la colère des siens. La mort dans l'âme, il monte dans le premier camion qui passe.

Le jeune garçon va parcourir une longue route semée d'embûches, de poursuites et de catastrophes provoquées par sa seule passion : le football. Il parvient à Conakry, la capitale, et, remarqué par un aficionado du ballon rond, obtient, après bien des péripéties son inscription dans une école de football.

Après des mois d'entraînement intensif, l'équipe de Bandian rafle tous les succès et notre jeune sportif décroche un engagement en France dans un club mythique... Direction Saint-Etienne !



Séquences d'approche

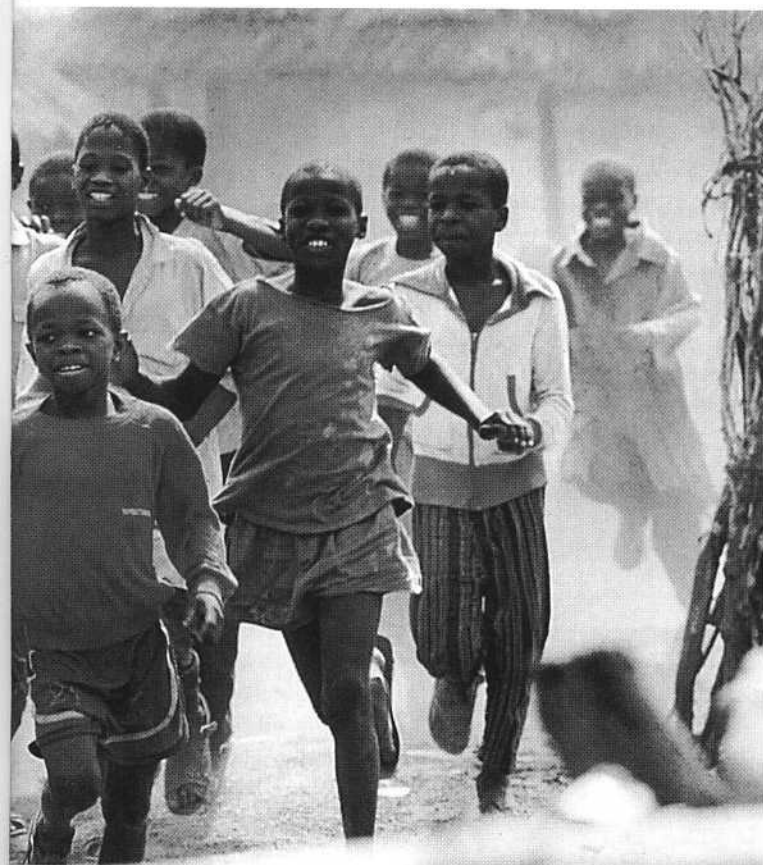
En deux séquences, on s'attachera à dégager une présentation générale de l'action (lieu, époque, etc...) et à lancer des pistes d'intérêt, un questionnement pour susciter l'envie des enfants de voir le film.

Séquence 1 :

la séquence d'ouverture du film répond parfaitement à ces objectifs. Le film s'ouvre sur un paysage qu'on identifiera aisément comme un paysage africain. En effet, on s'aperçoit vite que l'on se trouve dans la savane, au milieu de laquelle semble perdu un village de cases. La musique vient confirmer cette impression, musique légère, faite de percussions et d'un air de flûte entêtant. La caméra se resserre ensuite sur un garçon qui court, tapant dans une balle. A son habillement, on voit que le garçon n'appartient pas à une famille riche (il est pieds nus, son ballon est un ballon de fortune, en tissu). On note aussi dans ce plan l'irruption du football, qui semble important pour ce garçon. Le dernier plan montre, sous l'arbre à palabres, au centre du village, un poste de radio, objet hétéroclite à cet endroit. Ce poste est entouré de tous les hommes du village, qui écoutent collectivement un match de football de la coupe du monde. On prend conscience alors de l'importance de cet endroit du village (l'arbre central), et du football, jusqu'au plus petit village africain.

Séquence 2 :

pour compléter l'approche, on peut visionner l'extrait qui montre comment Bandian, tout juste arrivé à la ville, se retrouve sur un terrain de foot avec des équipes adultes. Cette séquence marque bien l'importance que va revêtir le football dans le film, de même



que l'importance que peut avoir ce sport en Afrique. Il illustre le changement de décors pour Bandian qui, de son village de cases, se retrouve dans la grande ville. De ce point de vue, si l'on voit cet extrait en présentation du film, les enfants seront amenés à s'interroger sur ce qui a poussé le garçon à venir en ville et mettre l'extrait en relation avec l'incendie que Bandian a provoqué au village. L'opposition entre le village et la ville est marquée par l'agitation, le bruit qui règnent dans celle-ci. La rue grouille de monde, le rythme est trépidant et à peine descendu du camion qui l'emmène, Bandian se trouve embarqué dans un match sous le prétexte qu'il a un ballon et que le match en cours est en panne, faute de ballon. A ce titre, on remarquera le comportement de l'arbitre, qui intègre Bandian à la partie, n'hésitant pas à donner un carton rouge à un joueur pour qu'il laisse sa place. On trouve là illustrées les méthodes expéditives qu'on imagine courantes en Afrique, dictées par l'intérêt du moment. Cette séquence permet également d'introduire un nouveau personnage en la personne de Bachir, un homme visiblement très chic qui, intéressé par les exploits sportifs de Bandian, se met à le filmer. Cela permet alors d'anticiper sur la suite et de déclencher un questionnement sur la suite du film.

Pour parler d'images

On pourra, après la projection du film, s'intéresser à un extrait qui permet de montrer comment on peut créer un suspense. La séquence de l'incendie est de ce point de vue fort bien construite, en un montage parallèle, qui, de plus en plus serré, va voir se rejoindre deux groupes de personnages dans des actions séparées, en une action

finale, très importante pour la suite du film. En 21 plans, le réalisateur va faire basculer le film, nous menant de l'insouciance du début à la gravité du dernier plan, conditionnant l'avenir de Bandian.

Plan 1 : serein et euphorique, ce plan général nous montre Bandian courant après son ballon neuf, suivi des autres enfants du village.

Plan 2 : plan d'ensemble du centre du village, avec un panoramique pour suivre la course des enfants après le ballon.

Plan 3 : continuité du précédent, pour montrer les enfants de face, suivis en travelling arrière.

Plan 4 : en rupture totale avec le plan précédent, on voit de la braise en gros plan, d'où interrogation.

Plan 5 : on voit en plan général l'atelier du forgeron où deux adultes et un enfant travaillent en discutant. On comprend alors la relation avec la braise, mais pas encore avec la partie de ballon.

Plan 6 : gros plan de l'enfant qui travaille pour le forgeron, tout en regardant les autres s'amuser dans le village. (on maintient alors la relation entre les deux actions)

Plan 7 : plan général du match, sur la place du village, mais en arrière-plan sonore, on continue d'entendre la discussion du forgeron, ainsi les deux actions restent liées.

Plan 8 : gros plan du ballon qui roule

Plan 9 : plan rapproché du forgeron, qui parle au sorcier de ses poulets qui disparaissent.

Plan 10 : plan rapproché de Bandian qui marque un but. On quitte alors le forgeron, on pense que les deux actions se déconnectent.

Plan 11 : plan général des enfants qui fêtent le but.

Plan 12 : l'enfant qui, depuis le début commente les actions de Bandian, s'emballe sur le but. C'est l'introduction d'un nouveau personnage qui prend son importance dans ce plan.

Plan 13 : plan rapproché de l'atelier du forgeron, dans lequel arrive l'enfant commentateur, qui vient demander aux adultes leur avis sur le but de Bandian. On assiste là à l'irruption d'une des deux actions parallèles dans la seconde. On comprend alors que les deux vont être liées.

Plan 14 : plan rapproché du forgeron, qui chasse l'enfant commentateur. Le monde adulte rejette celui des enfants. Les actions semblent se séparer.

Plan 15 : plan rapproché du forgeron, qui menace les enfants.

Plan 16 : plan général de Bandian, entouré par les autres. On repasse au monde insouciant du football. Le moment de tension semble passé.

Plan 17 : même plan que le 15. On comprend que l'action n'est pas terminée, puisque le forgeron reprend de l'importance.

Plan 18 : plan des enfants. Panoramique pour suivre le ballon. Bandian s'apprête à tirer. On comprend à ce moment précis l'enjeu dramatique de la scène, qui laisse deviner la suite.

