

L'ILE DE BLACK MOR de Jean-François Laguionie

France 2004 1h25

Séance 8 Le questionnaire

NOM.....

PRENOM.....

CLASSE.....

I. personnages et schéma actantiel

1°) Si l'on prend comme sujet Le Kid classe les personnages selon leur fonction (attention : certains n'en ont aucune par rapport au Kid)

Petit Moine	■	
Les enfants de l'orphelinat (à la fin)	■	
Black M★r	■	
Maître Forbes	■	
Mac Grégor	■	
Les concierges de l'orphelinat	■	■ Les opposants
Les marins du port	■	
La Ficelle	■	■ Les adjutants (aides)
Le Déserteur (les2)	■	
Le négrier	■	
La Ficelle	■	
Le petit singe	■	
Les esclaves noirs	■	

2°) quels autres opposants du début du film ne figurent pas dans cette liste ?

1 le directeur de l'orphelinat 2 le surveillant dit « La Rouille »

3°) quel rôle capital joue Tim le singe dans le déroulement de l'histoire ? il donne au Kid la clé de l'énigme pour lire correctement la carte.

4°) Un palindrome est un jeu où un mot peut se lire à l'endroit et à l'envers, par exemple, **trop** est le palindrome de **port**, **rosert** est le palindrome de **trésor**, **Dik** est le palindrome de **Kid**, quel palindrome joue un rôle important dans le film ? **ERHWON 25° = NOWHERE 52°**. **Black M★r a joué un bon tour !**

(autre jeu sur le sens du mot nowhere=nullepart)

5°) 4 objets jouent aussi un rôle capital dans le déroulement de l'histoire :

indique-les dans l'ordre chronologique et précise comment le Kid est entré en leur possession.

- 1 la carte de l'île : il l'obtient par hasard (croit-il : cf 32°), elle est tombée du livre lu par Forbès.....
- 2 le livre de Black M★r : il voit le directeur le vendre dans une shipchandler et l'y vole avec ses comparses
- 3 le miroir en forme de roue de gouvernail : c'est le but de son épreuve sur Erehwon (dans la grotte).....
- 4 la lettre de son père : but de sa dernière épreuve. Il l'obtient de haute lutte de retour à l'orphelinat

6°) La « Fortune » : pourquoi ce nom est-il riche de sens ? symbolique : latin fortuna = destin, la « Fortune » du Kid c'est son bateau mais aussi le moyen de s'échapper pour se trouver, pour accomplir son destin. Il insiste d'ailleurs sur son genre (féminin).

7°) Ce bateau s'appelle un « cutter » (to cut = couper) : pourquoi selon toi ? les marins disent qu'il est très rapide pour que les gardes côtes puissent rattraper les hors-la-loi (ici inversion ironique) il « fend » l'eau

II. les 12 étapes du récit

> 8°) Voici des séquences du film, numérote-les selon leur ordre d'apparition :

09	retour en Cornouailles	03	l'équipage s'agrandit
10	la bataille	02	la « Fortune » du Kid
01	le Kid s'échappe	05	une fille à bord
08	le fils de Black M★r	07	Erehwon
04	à l'abordage !	11	Nowhere
12	générique de fin	06	en quête du trésor

III. la progression narrative

> 9°) L(es) enjeu(x) du film : l'objet de la quête. Qu'est-ce que nous attendons de savoir au début ?

- 1 Le Kid va-t-il trouver le trésor de Black M★r ? puis l'enjeu devient plus profond :
- 2 Le Kid va-t-il se trouver lui-même, savoir qui est son père et qui il est ?

> 10°) Situation initiale : quand l'histoire commence : qui, où, quand, que font-ils... ?

En 1803, dans un orphelinat-corderie de Cornouailles, Le Kid, 15 ans, travaille comme un bagnard. Seuls les récits de Maître Forbes sur les aventures du pirate Black M★r égaient les dimanches.

> 11°) Élément modificateur : événement qui vient tout changer.

3 événements s'enchaînent et viennent tout changer : peux-tu les indiquer ?

- 1 le Kid découvre une carte au trésor dans le livre de Black M★r,
- 2 il est convoqué par le directeur qui a reçu une lettre de son père
- 3 il en profite pour s'échapper.

> 12°) Climax point culminant du film : la séquence la plus forte, et ensuite tout s'enchaîne pour aboutir à la fin.

De retour à l'orphelinat, après une bagarre endiablée, ils réussissent à récupérer la lettre de Black M★r indispensable à la découverte du trésor. (ou éventuellement le départ d'Erehwon car il a le miroir et sait comment réussir s'il récupère la lettre)

> 13°) Élément de résolution la solution qui permet enfin au personnage d'arriver à la situation finale.

la tombe de Black M★r livre son passage secret et c'est la découverte du trésor (note le jeu de mots sur Now Here sur la tombe). (=maintenant ici)

> 14°) situation finale quelle est la situation des personnages à la fin du film ?

(1=les 3 larons, 2= maître Forbes, 3=Le Kid et Petit Moine)

1 les trois larons sont riches et vont pouvoir réaliser leurs rêves respectifs.

2 maître Forbes finira heureux ses jours sur l'île, ayant accompli la promesse faite à Black M★r.

3 le Kid et Petit Moine vivront leur vie d'aventure sur les mers, en accord avec eux-mêmes, renonçant au trésor.

IV. la loi de la fibuste / la loi officielle

> 15°) qui sont les méchants ? La Royal Navy, la Marine Royale Britannique domine les mers à cette époque et emploie beaucoup de monde.

L'ILE DE BLACK MOR de Jean-François Laguionie

France 2004 1h25

Indique ceux qui sont du côté de la loi, du gouvernement, et ceux qui sont contre.

16°) Mais qui sont les méchants ? Pourquoi ?
pour t'aider, rappelle-toi qui a tué le père de Petit-Moine, comment est décrit le gros bateau de Haut-bord et qui travaille dans la corderie marée-motrice (fabrique de cordes à bateau qui utilise l'énergie de la marée)

les gardes côtes et leur Cutter tout neuf	■	
le Haut-Bord (avec ses canons)	■	
Maître Forbes	■	
Les pilliers d'épaves (McGregor, la Ficelle)	■	
La Rouille (le surveillant)	■	■ payés par le gouvernement de sa majesté
L'orphelinat-corderie	■	
Les marins du port	■	
Les négriers (commerce d'esclaves)	■	■ ceux contre ce gouvernement
Le Déserteur (Taka)	■	
Les pirates (Black M★r)	■	
Les corsaires	■	

17°) Comment le bateau de haut-bord est-il décrit ? (couleur, apparition(s), figure de proue)

- 1- séquence 02 : dans le brouillard, comme un bateau fantôme, avec une figure de proue à tête de mort.
- 2- Séquence 10 : dans cette 2^{ème} apparition, on comprend que ce n'était pas un rêve mais le bateau de la Royal Navy avec ses 4 rangées de sabord prêt à canonner le Cutter volé. La couleur blanc-ros de sa coque, sa proue l'associe à la menace de mort accentué par le traitement de la couleur de l'image.

En fait, tous ceux qui sont du côté du bon droit sont présentés comme les méchants.

L'auteur critique la politique de cette époque et se place du point de vue des hors-la-loi.

La Liberté = la mer. L'autorité officielle = la prison. Ont besoin des lois de la flibuste, ont refusé toute loi et contrainte à terre, celles de la mer = justes (partage des prises, punitions, règlement de comptes) capitaine a autorité pour les choix de route, abordage, etc mais après doit se soumettre aux règles de la vie commune comme les autres.

- **18°) La légende** les pirates deviennent vite des personnages de légende.
A quoi le voit-on pour le pirate Black M★r ? **Un livre retrace ses exploits.**
A quoi le voit-on pour Le Kid ? **A son retour, il est précédé au port par les récits inventés de ses exploits dans le pub.**
- **19°) chasse l'intrus** pirate flibustier forban corsaire gentilhomme de fortune
(Un seul travaille pour le gouvernement en attaquant et pillant les bateaux ennemis)

- **20°) Le travail des enfants** : quel lieu, quel récit, à quel(s) moment(s) du film, nous renseignent sur la condition des enfants à cette époque ? **1- au début (01) et vers la fin (09) dans la corderie marée-motrice les enfants travaillent au rythme des marées soit toutes les 6h, mais aussi le récit du sort réservé à Petit Moine recueillie au couvent (l'orphelinat et le couvent sont associés à une prison par le Kid sur Erewhon quand PM lui propose de construire une maison.)**

- **21°) L'esclavage** ce thème est annoncé par la découverte d'un personnage, lequel ?

Taka explique comment il a été capturé en Afrique

22°) Ce thème est illustré par une séquence, laquelle ? **Quand ils attaquent le bateau portugais**

23°) Qui apprend au Kid le contenu du chargement du bateau ? **Taka**

24°) Comment ce personnage appelle-t-il ce chargement ? **du bois d'Ebène (= bois de couleur noire)**

25°) Comment réagit Le Kid quand il découvre le contenu du chargement ? Pourquoi ? **il décide de les libérer pour qu'ils repartent dans leur pays d'origine. Lui aussi était « esclave » à la corderie, il se sent solidaire et ne veut pas s'enrichir sur leur dos, conquérir sa liberté au détriment de la liberté des autres.**

26°) Comment réagissent les autres et pourquoi ? **La Ficelle et Mac Gregor surtout sont furieux car les pirates sont supposés s'enrichir en vendant les marchandises des bateaux attaqués, ils se sentent lésés (scène comique sur le pont de la Fortune où chacun exhibe les maigres trésors récoltés).**

IV. le film d'aventure

- **27°) les influences:** les romanciers britanniques du XIX^{ème} siècle, Robert Louis Stevenson et Charles Dickens, la BD Belge et particulièrement Hergé, le peintre breton Henri Rivière, les estampes japonaises du XVIII^{ème}, mais aussi les premiers films de pirates de Fritz Lang ou Victor Fleming ont inspiré JF Laguionie. Apparie les personnes à leur œuvre :

Le Trésor de Rakhm le Rouge	■	■ Victor Fleming
Marines	■	■ Peintres Japonais
Les Mondes Flottants	■	■ Charles Dickens
Oliver Twist	■	■ Hergé (Tintin)
L'île au Trésor (2 flèches)	■	■ Henri Rivière
		■ Robert Louis Stevenson

- **28°) Les paysages**

reprends les lieux de la question **41°)** et indique comment ils sont dessinés (couleurs vives, tristes, tendres, contrastes, fondus...)

1 L'orphelinat tons froids, gris et marron, plans serrés ou gros plans sur les cordages etc...

2 Le port tons froids également

3 L'île du couvent déjà beaucoup plus lumineux, dans les jaunes et ocres.

4 Erewhon tons chauds pour décrire la végétation tropicale éclatante

5 La mer les couleurs évoluent avec le film : brouillard épais, sombres dans la tempête, paisibles et lumineuses ensuite

6 Nowhere belle lumière

le filme s'éclaire à mesure qu'on se rapproche du but.

- **29°) Les scènes d'attaque** combien y en a-t-il ?

(le vol de « La Fortune »),

1= l'abordage du brick portugais (négrier)

2= l'« abordage » de l'orphelinat,

3= la canonnade du Haut-Bord de la Royal Navy.

Peu nombreuses, elles ne sont pas l'essentiel du film, qui reste « intimiste », avec beaucoup de scène douces, calmes, impression accentuée par la musique de chambre.

30°) sont-elles représentées comme dans les autres films du genre (cf Pirates des Caraïbes)? Comment est la musique ?

sans grandes scènes tonitrueuses, la musique est de la musique dite « de chambre » qui contraste avec celle des autres films.

- **31°) Les catastrophes** naturelles : combien en comptes-tu? Comment et grâce à qui en réchappent-ils ?

1 le tremblement de terre : Petit Moine a fabriqué un radeau

2 la tempête : Petit Moine redresse la barre in extremis (au dernier moment)

IV. le parcours initiatique

Un récit initiatique retrace l'évolution d'un personnage qui se construit au fur et à mesure des péripéties, des souffrances qu'il endure et des rencontres qu'il fait.

« L'île de Black M★r » décrit bien un parcours initiatique car le Kid prend petit à petit conscience de qui il est grâce aux épreuves qu'il vaine et grâce aux personnages qu'il rencontre.

L'ILE DE BLACK MOR de Jean-François Laguionie

France 2004 1h25

32°) Maître Forbes quand comprend-on toute son importance ? Explique.

c'est le maître de morale de l'orphelinat et le directeur le chasse quand il s'aperçoit qu'il en profite pour leur lire le livre de Black M*r. Mais on comprend à la fin grâce aux confidences qu'il fait au Kid, qu'il s'est fait embaucher à la demande de Black M*r à seule fin de prendre contact avec son fils (le Kid) afin de lui transmettre le récit de ses aventures et lui donner la carte (qu'il laisse tomber négligemment en partant afin que Le Kid la ramasse, bien sûr). Il initie donc sans qu'on le sache le voyage initiatique. Il n'apparaît qu'au début et à la fin mais c'est le guide, le file rouge (invisible), le « medium » vivant du père mort: c'est à travers lui le père qui guide son fils et lui lègue son héritage (financier et moral).

➤ **33°) Black Mor** combien de fois apparaît-il (attention au piège final) ?

1 dans le dortoir, à la fenêtre à barreaux

2 sur le pont de la Fortune, la nuit

3 seul sur l'île d'Erehwron

4 sous la forme d'un portrait en pied dans le manoir de l'île de Nowhere.

1°) Le Kid réagit-il chaque fois de la même façon ? Précise. **non pas du tout**

1 il représente pour lui l'appel de la liberté, l'espoir de s'échapper vers un autre vie

2 il le guide et l'encourage et quand Taka lui demande à qui il parle, il répond « à moi-même » mais le regard est toujours bien sombre (on peut se demander, rétrospectivement, s'il ne s'agit pas du souvenir du grand portrait qu'il a vu petit au manoir) et avant l'abordage, il s'écrit : « BM, tu vas être content de moi »

3 il est désespéré, déçu et lui crie « va-t-en ! » 4 il est en paix. Ce n'est plus une émanation de son esprit mais un réalité (même si ce n'est que le portrait du père mort).

➤ **4 Petit Moine** rôle très moderne de la femme dans cette histoire du début du XIX^{ème} siècle.

34°) 3 fois, elle sauve une situation désespérée : peux-tu les retrouver ?

1 lors de la terrible tempête elle redresse in extremis la barre

2 lors de l'éruption volcanique sur Erehwon, ils s'échappent grâce au bateau qu'elle a fabriqué

3 lors de la canonnade de « La Fortune » par le Haut Bord, elle guide le bateau entre les récifs

35°) tous les 2 s'initient mutuellement à l'amour : replace dans l'ordre chronologique les différentes étapes et indique entre parenthèses la lettre correspondant aux lieux (cf question **41°)**

3 la cascade = **E** **5** la dispute = **E** **6** la bagarre amoureuse = **E**

4 la colline aux amours = **E** **1** l'enlèvement = **C** **2** apprentissage mutuel (lire/barrer) = **M**

Inventive (cabane-plate-forme dans l'île, radeau) C'est elle qui lui apprend à lire, qui découvre le secret de l'île, qui le stimule quand il est découragé, qui sauve la situation à plusieurs reprises, qui le pousse vers des situations nouvelles, qui l'initie à l'amour (thème original dans un dessin animé pour enfants)

Etapes de l'amour : la pourchasse et l'emmène sur le bateau, utilise ses qualités de lectrice, apprentissage mutuel (lire/barrer), découverte de sa sexualité, prend sa défense la cascade, la clairière, l'abandon, la dispute, la bouderie, le soutien, le conseil (pourquoi cette quête du trésor) la réunion finale autour d'un même but qui les distingue des autres

36°) Petit Moine redonne courage au Kid quand il est prêt à abandonner : peux-tu citer 2 passages ?

1 à leur départ d'Erehwon, il n'espère plus retrouver son équipage

2 à l'orphelinat pour récupérer la lettre, quand La Rouille semble avoir gagné.....

37°) Petit Moine essaie de faire comprendre au Kid que quête est peut-être autre que le trésor : **Après la bagarre amoureuse, sur sa cabane dans les arbres, elle propose de construire une vraie maison et de renoncer au trésor.**

38°) Quelle énigme Petit Moine trouve-t-il ? Qui résout l'énigme finale ?

elle réussit à déchiffrer en partie la carte et localise Erehwon mais c'est le Kid qui découvre qu'il s'agit d'un palindrome et donc qu'il s'agit de Nowhere.

➤ **39°) le Kid s'affirme : les objets symboles. A quelles étapes correspondent-ils respectivement ?**

1 Le costume dans la grotte des naufrageurs, 1 nouvelle vie peut commencer (cf uniforme des gardes côtes).....

2 Le drapeau noir à l'envers pirates improvisés, aidés par les marins du port

3 le « drapeau blanc » improvisé de McGregor (comique : avec béquille et maillot) : victoire du Kid

4 Le drapeau noir à l'endroit la mutinerie est matée, le Kid est désormais le maître incontesté (sa légende peut commencer)

40°) classe ces découvertes par ordre d'importance croissante pour le Kid à la fin (il y a peut-être des ex æquo)

2 son père

3 l'amour

1 le trésor

4 son identité

IV. les lieux

➤ **41°) Replace ces lieux dans l'ordre chronologique. Attention certains sont représentés plusieurs fois.**

L'orphelinat (= **O**) Le port (**P**) L'île du couvent (**C**) Erehwon (**E**) La mer (**M**) Nowhere (**N**)

1= O 2= P 3= M 4= C 5= M 6= E 7= M 8= O 9= M 10= N

la mer est évidemment le lieu le plus présent, elle symbolise la liberté

plan final = fort contraste avec le plan initial (l'orphelinat) couleurs sombres (prison) / couleurs éclatantes et contraste échelle de ces 2 plans.

V. le montage

➤ **42°) flash-back** : ils sont utilisés dans l'histoire pour représenter 3 moments bien différents. Associe-les aux personnages concernés et replace-les dans le schéma narratif (n° de la séquence)

1. lecture de maître Forbes dans la séquence 01 où il lit le livre aux orphelins

2. rêves d'enfance du Kid dans la séquence 07 quand il fait ses cauchemars le 1^{er} avant et le 2^{ème} après la 3^{ème} apparition de BM : on retrouvera la grille « en vrai » dans la séq 11,

c'est l'entrée du parc du manoir. Comme pour la figure de BM, ce sont des réminiscences de son enfance avec ses parents sur l'île avant la mort de sa mère et son abandon.

3. souvenirs de Petit Moine dans la séquence 03 quand sur le pont, la nuit elle se confie au Kid (il lui apprend à barrer, elle sait lire les étoiles : son père tué par corsaires)

➤ **43°) ellipses** des épisodes du récit ne nous sont pas racontés, nous devons les imaginer d'après la suite. Cite un exemple.

Entre le départ d'Erehwon et l'arrivée sur l'îlot des mutins.

Le retour annoncé du Kid en Cornouailles et les récits des marins dans le pub (suppose un long temps d'absence pour que sa légende se soit construite)

➤ **44°) récit sommaire** sorte de résumé en images (où l'on voit dans une seule séquence des heures, ou des jours, ou des mois, ou des années s'écouler.

recherches de Petit Moine pour décoder la carte (série de plans résume des jours de recherches), bouderie de Kid sur l'île (série de plans résume des jours d'ennui)

➤ **45°) montage alterné** deux scènes différentes sont découpées de sorte qu'on voit un bout de l'une puis un bout de l'autre puis un bout de l'une etc... (scènes de suspense, scènes se déroulant en même temps dans des lieux différents). Cite un exemple **Mac Gregor resté sur le Cutter/découverte de l'île d'Erehwon par les autres**

➤ **46°) plans de détail** : cite 2 plans de détail qui insistent sur un élément particulièrement important de l'histoire

les cordages dans l'orphelinat pour nous faire comprendre qu'il s'agit d'une corderie et donner aussi l'impression d'un travail écrasant (cordes énormes)

les rouages de la roue à eau quand la marée monte pour nous faire comprendre qu'il s'agit d'une corderie marée-motrice

la carte dans la cabine quand Petit Moine fait ses recherches pour faire monter le suspense.

La jambe de bois de Mac Grégor, la carte pour faire deviner ses mauvaises intentions,

l'empreinte de la roue de gouvernail comme indice pour l'entrée de la grotte sur Erehwon

➤ **47°) les raccords-son** : très souvent, comment passe-t-on d'un plan à un autre, d'une séquence à une autre ?

L'ILE DE BLACK MOR de Jean-François Laguionie

France 2004 1h25

le son de la séquence suivante précède le plan : ex1 : séq 01 sur le bateau le Kid découvre Taka et le singe et on entend les coups de fusils avant de voir le plan des gardes côtes tirant sur lui.

ex2 : séq 02, ils ont recueilli PM pour leur faire la lecture et on entend PM faisant la lecture mais ce n'est que dans le plan suivant qu'on en voit les images.

L'ILE DE BLACK MOR de Jean-François Laguionie

France 2004 1h25

1803, orphelinat de Bolwin., corderie (marine royale) moulin à marées, « La Rouille », Maître Forbes (de moral et de religion), vieil appariteur, directeur, sceau de cire rouge en forme de roue de gouvernail

Pilleurs d'épaves (naufregeurs), Mac Grégor (béquille= aviron), La Ficelle, chanteuse de quai, shipchandler, taverne, pantalon blanc, sc1 et 2 (gardes côtes) gardes côtes antipathiques (leur arrivée, hostilité des marins) Ont besoin des lois de la flibuste, ont refusé toute loi et contrainte à terre, celles de la mer = justes (partage des prises, punitions, règlement de comptes) capitaine a autorité pour les choix de route, abordage, etc mais après doit se soumettre aux règles de la vie commune comme les autres.

Cutter = fend la houle comme un couteau

Navire de haut bord (coque blanche comme un os) = 4 niveaux de sabords, proue tête de mort

Forban, flibustier, pirate, corsaire

Drapeau noir / blanc (maillot + béquille) drapeau noir envers/endroit

Les 2 canonnades de la « Fortune »

Récit sommaire : lecture de Maître Forbes, lecture de Petit Moine, recherches ds l'île par PM, sur l'île avec PM

Flash Back : enfance de K sur l'île de Nowhere (grille=réf présent)

Présence de Maître Forbes (situation initiale, résolution)

Apparitions de Black Mor

Les objets magiques :le livre, la carte, la lettre, le miroir

Récit initiatique : la quête 1 le trésor, 2 la découverte de son identité (père/soi-même)

Les montages alternées

Schéma narratif

I le Kid en Cornouailles

1° situation initiale 1^{ème} vision de Black M★r dans le dortoir

2°élément modificateur : convocation évasion

3°avec la ficelle et Mac Grégor

4° vol du livre et du bateau

II les pirates en herbe

1° souvenir de Taka Mac Grégor ne sait pas lire 2^{ème} vision de Black M★r dans le dortoir le monastère portugais

2° les lectures de PM. Kid apprend à PM à barre. Le brick portugais (c'est PM qui sauve la situation dans la tempête)

3°l'abordage, libération des nègres PM est une fille (pour la 3^{ème} fois prend la main, monnaie la carte)

4°recherches de PM (récit sommaire)

III l'île de ERHWON

1° la cascade, la colline des amours, l'abandon (ils ont laissé le coffre), la dispute.

2° seull, le K « boude », le rêve (bateau-jouet, portail, maison), Jim le messenger (il écrit nowhere au lieu de erohwon), 3^{ème} apparition de Black M★r

3°explication musclée avec PM dans la première construction de PM (plate-forme dans les arbres), à la découverte du trésor par le volcan et par le fjord (1^{er} indice sur la pierre++découvre miroir entouré d'une roue de gouvernail+lettre= Black M★r est son père) 2^{ème} construction de PM (radeau) redresse la situation pour la 2^ofois

4°les mutins capitulent

IV Black M★r

1° le retour, la réputation du K est fameuse (ellipse), se sert de la « Fortune » et du singe pour passer par la fenêtre MONTAGE ALTERNE, entrée des autres par la grille, aide des enfants contre « La Rouille », PM pousse le Kid qui renonçait.

2°explication du palindrome ERHWON 25°= NOWHERE 52°Latitude, le Haut-Bord et ses 100 sabords attendent la haute mer : c'est encore PM qui les sauvent

3°l'arrivée à Nowhere, seul : le manoir, Maître Forbes, le portrait de son père

4° la tombe, le trésor, le départ.