

L'ILE DE BLACK MOR

Jean-François Laguionie 2004

La quête du Kid

Objectif de la séance : un récit d'aventure... qui cache autre chose, la construction d'une identité.

I - Les éléments déclencheurs de la quête.

→ Partir de la question :

- A quel genre appartient ce film ?
- On espère la réponse « le film d'aventures »
- Qu'est-ce qui fait que c'est un film d'aventures ?
- Pirates, trésor, combat, action, voyage, île, etc.
- Nous allons tenter de voir les composantes du récit d'aventures autour du personnage du Kid.
- Est-ce seulement un film d'aventures ?

→ À quel moment commence l'aventure du Kid ?

On attend la réponse : la fuite par le saut de la fenêtre.

→ Visionner le début du film jusqu'à la fuite par la fenêtre.

Activités (en groupe) :

Lister les manques qui poussent Kid à partir :

- La liberté
- Une enfance : un passé, un nom, des parents.
- La joie.

Lister les différents éléments qui provoquent le passage à l'acte :

- La lecture du livre de l'aventure de Black Mor et sa confiscation
- Le fait que son père n'est pas mort (lettre)
- Les brimades, le refus du directeur de le laisser partir
- L'apparition de Black Mor
- L'esprit rebelle du Kid
- L'absence de barreaux dans le bureau du directeur. Cf. la symbolique des couleurs pour la fenêtre et analyse possible de l'image (contreplongée, lumière...)

II - Les différentes épreuves de la Quête

Activité : distribuer les épreuves dans le désordre et les remettre en ordre (coller dans un tableau et laisser en face pour expliquer la valeur de l'épreuve).

Les étapes / épreuves	Ce qu'il apprend → valeur
Le vol du livre	La transgression de la loi La confrontation à la mort L'amour La solidarité Le pardon La maturité
Le vol du bateau	
La tempête	
Abordage du négrier	
Garder Petit Moine à bord	
Découverte de l'île / de l'amour	
L'abandon et vol du bateau	
La reconquête du Bateau	
Le retour en Cornouailles (orphelinat, récupération lettre, affrontement contre le directeur	
Le bateau (fantôme) militaire	
La tombe de son père	→ Qu'est-ce qu'il apprend à ce moment ?

III - Les moyens et les adjuvants de la quête

Faire réfléchir les élèves sur les 3 points suivants :

- Le rôle de la lecture, la place du livre (l'imaginaire et le savoir)
- La figure symbolique du héros Black Mor à laquelle veut s'identifier le Kid pour s'évaluer, et dont il s'éloigne grâce à l'épreuve du vol du bateau p/ Mac Gregor et Ficelle mais aussi grâce à Petit Moine
- Le rôle clé de Petit Moine qui éveille le Kid à la lecture, au savoir, aux sentiments, l'amour.

IV - Le trésor... quel trésor ?

Partir de la question : quel est l'objet de la quête du Kid ?

→ Visionner la dernière séquence : La découverte du trésor par le Kid jusqu'à la fin.

Pourquoi le Kid abandonne-t- le trésor ?

Parce qu'il a trouvé la maturité, l'amour, solidarité, liberté, maîtrise.

Qu'est-ce que le trésor pour lui ?

Petit Moine, le bateau, sa liberté

En guise de conclusion : repasser l'image symbolique du trésor dans la grotte et du bateau qui s'éloigne → faire trouver l'opposition dans cette image et montrer le changement de valeur ainsi que le double sens du mot « Fortune » : la richesse et la construction de son destin.

Conclusion :

Ce récit n'est pas qu'un récit d'aventure, c'est aussi un récit de formation, qui montre le passage de l'adolescence à l'âge adulte.

Le Kid a acquis son autonomie et maturité, il a montré sa valeur. Il peut donc se détacher de son père et faire ses propres choix, son propre itinéraire

Activité d'écriture

6^{ème} : Ecrire la suite du film en 15 lignes maximum

+ ajouter des contraintes d'écriture.

5^{ème} : imaginer le dialogue final entre Petit Moine et le Kid

5^{ème} : imaginer que Black Mor apparaisse au Kid à la fin. Pour la première fois Black Mor parle. Quel dialogue peuvent-ils avoir eu ensemble ?