

L'ILE DE BLACK MOR

Jean-François Laguionie 2004

Mise en scène – vocabulaire de l'image

Objectif : comprendre que toute image est travaillée, que la réalisation opère des choix

I. Partir de ce qu'ont ressenti les élèves au sujet des images, leur demander ce qu'ils ont éprouvé de différent par rapport à un dessin animé de TV

- Rythme
- Couleurs
- Graphisme (traits des personnages)

→ On va voir comment ce dessin animé est travaillé de façon précise et cinématographique

II. La notion de plan

- Visionner l'intérieur de l'orphelinat / découpage de plans assez longs. Evoquer la notion de plans.

III. Sélection de plans pour aborder la grammaire de l'image

Séquence 1, la lettre : où est la caméra ?

1) Le gros homme vient chercher Kid en haut de l'escalier.

Que voyez-vous ? → inquiétant où se trouve la caméra ?

→ amener l'idée de contre-plongée

2) Couloir

Impression ? Rappel de la prison à gauche – lignes convergentes – plan moyen qui permet de comparer la corpulence des deux personnages (Kid tout petit par rapport à son geôlier) → détail du fouet accroché dans le dos

3) Lecture de la lettre par le directeur.

Où est la caméra ? Quels objets ?- plan rapproché – la plongée permet de lire le texte, de voir des objets qui seront importants et repris

4) Très gros plan sur la lettre

Importance de la lettre pour la suite de l'histoire

5) Zoom avant sur le bateau

Pourquoi ? → clé du film, la directeur sait que le père de Kid est pirate.

6) Kid regarde le vitrail :

Caméra à la place de l'enfant – la contre-plongée permet cela.
Lumière → liberté – fenêtre sans barreau – attiré par la couleur

7) Saut à l'extérieur Où est la caméra ? → Où aurait pu être la caméra ?

Choix de la contre-plongée : évite l'angoisse d'une plongée – montre la hauteur d'où saute Kid.

8) Plan de l'orphelinat derrière les roseaux

Plan d'ensemble

IV. Synthèse : vocabulaire de l'image (avec petits dessins)

- Plan : plan d'ensemble – demi ensemble – moyen – rapproché – gros plan
- Caméra en bas vers le haut : contre-plongée

Prolongements :

- Orientation des personnages
- Couleurs (du gris vers la couleur)
- Lumière
- Rythme lent