

## L'Ile de Black Mor

de Jean-François LAGUIONIE

### **0. Préparation à la projection (2 documents)**

- Recenser les clichés de la piraterie : *l'abordage, la carte, le trésor, les pistolets, la jambe de bois, perroquet...*
  - Observer et commenter les affiches de films de pirates : *les éléments récurrents, les couleurs, les décors...*
  - Comparer avec l'affiche du film et dégager les attentes
- 🎬 Bande annonce et extraits de Laguionie

### **1. Un film d'aventures : du récit d'aventures au récit initiatique**

- La construction du récit : *lieux, épisodes, personnages*
- Les ressorts de l'intrigue : *mystère, suspense, rebondissements, tempêtes, trahisons, retrouvailles, choix...*

### **2. Le récit initiatique : la multiplicité des expériences (2 documents)**

- Les personnages du film et ce qu'ils apportent au Kid
  - Les épisodes, les lieux, les découvertes qui font évoluer le Kid
- De l'enfance au monde adulte, de l'orphelinat à la maison familiale, de la barque au bateau...*

### **3. Rêve de mer, vie de matelots et quête du trésor**

- La prédominance de la mer : *les bateaux, les objets, les marins*
- La quête : les éléments qui poussent toujours le Kid à aller de l'avant (et la sens de la fin)

### **4. Les figures paternelles : les hommes dans le film**

- Les figures positives qui permettent d'avancer / Les figures négatives qui veulent stopper le Kid
- La quête du père, la vision de la famille

### **5. Un film sentimental ?**

- Alternance entre cruauté et bonté : *l'orphelinat, les vols et abordages, les compagnons d'équipage*
- Kid et petit moine : *les rapports de force et de séduction, les apprentissages réciproques* (CNC p8-9-10)

### **6. Le travail de l'animation : des choix graphiques et poétiques (groupe arts-plastiques ?)**

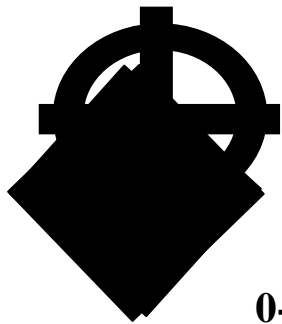
- Les couleurs, les décors, la caractérisation : *des lieux, des ambiances, des personnages...* (livret CNC p13-14)

### **7. Groupe image (4 documents)**

Pistes de travail pour amener les élèves à manipuler et s'appropriier les images

### **8. Groupe anglais**

Une série d'activités pour pratiquer la langue autour du film : énigme, vocabulaire, mots croisés...



Collège au cinéma – Maine et Loire - 2013-2014

## L'Ile de Black Mor

de Jean-François LAGUIONIE

### 0-Préparation à la projection (document professeur)

I- D'une image à l'autre : toute une histoire ...




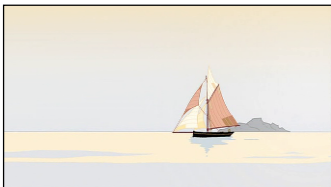
Voici la première image du film et la dernière.

Dans un premier temps, comparez ces deux images :

- d'abord, ce qui les rapproche ;
- puis ce qui les oppose.

Ce qui les rapproche : *présence de la mer ; plan d'ensemble.*

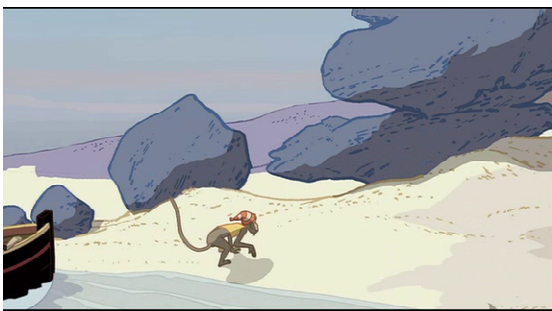
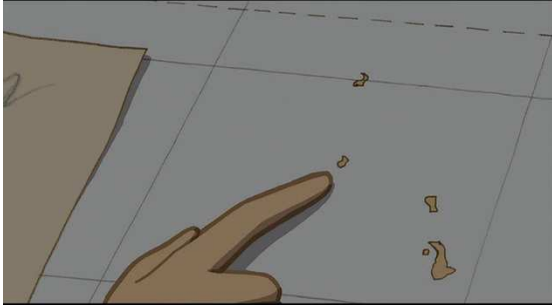
Sinon tout les oppose, comme le montrera aisément ce tableau

Ce qu'on voit	 Image 1	<b>Image 2</b> 
éléments	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Une grosse bâtisse, massive, une tour, des fenêtres à barreaux, des créneaux</li> <li>- la mer embrumée</li> <li>- les roseaux entrelacés</li> <li>- des herbes folles, échevelées</li> <li>- un ciel nuageux, couvert</li> <li>- le brouillard</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- un bateau élégant, fin, élancé, léger, aux voiles diaphanes bien tendues, au milieu de la mer</li> <li>- un rocher</li> <li>- la mer plane</li> </ul>
couleurs	Sombres, dégradé de gris, seule tache de couleur : la lumière jaune des fenêtres grillagées	Clares et lumineuses : Dégradés de bleus, de roses, de blancs
atmosphère	Pesante, menaçante, sombre, lugubre ...	Apaisante, sereine, douce, voilée ...
Ce que l'on ressent	Sentiment d'oppression, enfermement, écrasement, ...	Impression de légèreté, d'apaisement, de liberté, du fait de l'espace ouvert ...

*Bilan (à faire rédiger par les élèves) : Ainsi tout oppose ces deux univers.*

## Que s'est-il donc passé ?

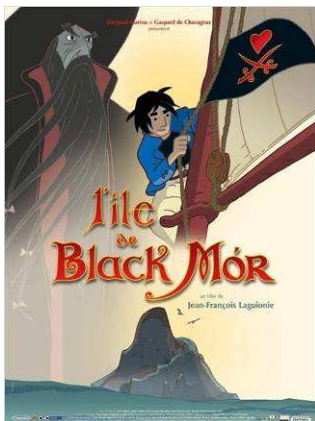
*Ce sera aux élèves de le raconter ... Mais auparavant, à chacun de choisir parmi les photogrammes ci-dessous une vignette qui fera le lien entre les deux images étudiées précédemment. (Les deux premières vignettes seront intégrées à la fiche élève, mais les autres images seront seulement projetées, le temps du choix)*



Une fois la vignette choisie, chaque élève justifie son choix, à l'écrit, sur sa fiche.

Ensuite, il passe à la rédaction de son histoire : Comment passe-t-il de la vignette 1 à la vignette 3 en passant par la vignette 2 ?

## II- Confrontation entre les récits des élèves et ce que nous apprend l'affiche.



Lecture de l'affiche en commun à l'oral :

*Qui est le héros ? Pourquoi ?*

*Qui est Black Mor ?*

*A quel genre d'histoire s'attend-on ? Quels sont les indices ?*

*Que nous apprend le drapeau ?*

*Quels sont les attributs donnés généralement aux pirates ?*

*Que nous révèle l'affiche sur l'époque à laquelle se déroule le film ? Quels sont les indices ?*

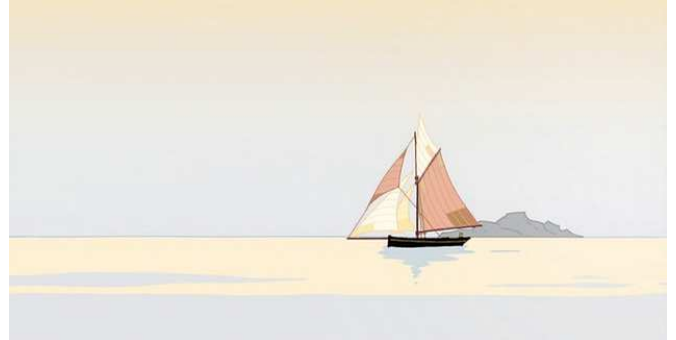
→ Bilan : le film que nous allons voir est-il seulement un film de pirates ?

Quel lien chacun peut-il faire entre son histoire et ce que nous a appris l'affiche ?

## L'Île de Black Mor (2004)

### 0-Préparation à la projection du film de Jean-François Laguionie

#### I- D'une image à l'autre : ... Et toute une histoire ... document élève



Il s'agit de la première image du film

... et de la dernière.

Comparez ces 2 images : qu'est-ce qui les rapproche ? Qu'est-ce qui les oppose ?

**Les points communs :** .....

**Les différences :**

Ce qu'on voit	Image du début	Image de fin
Les éléments		
Les couleurs		
L'atmosphère		
Ce que l'on ressent		

## Bilan

:

### Que s'est-il donc passé ?

C'est à toi de l'imaginer et de le raconter. Auparavant, tu vas choisir une image parmi quelques photogrammes tirés du film. Cette vignette te servira à faire le lien entre le début et la fin de ton histoire.



Avant de rédiger ton histoire, présente l'image que tu as choisie et justifie ton choix :

J'ai choisi la vignette qui représente .....

.....parce que .....

.....

.....

.....

Rédige maintenant l'histoire qui commence par la vignette 1 et se termine par la vignette 3 en passant par la vignette 2 que tu as choisie.

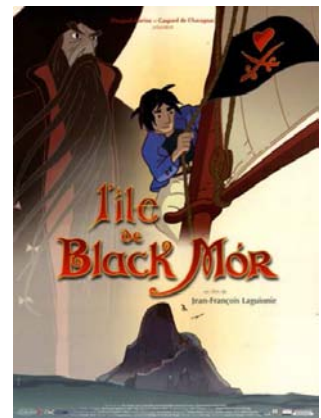
### II- De ton histoire à l'affiche du film

Voici maintenant l'affiche du film.

D'après cette affiche, qui est le héros ? Pourquoi ?

Qui est Black Mor ? Que signifie « Black » ? Et « Mor » ?

Que peut-on en déduire ?



Que nous révèle l'affiche sur l'époque à laquelle se déroule le film ? Quels sont les indices qui nous permettent de répondre ?

A quel genre d'histoire s'attend-on ? Quels en sont les indices ?

Quels sont les attributs donnés généralement aux pirates ?

Que nous apprend le drapeau ?

**Bilan** : Le film que nous allons voir est-il seulement un film de pirates ?

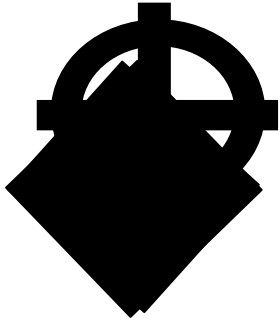
.....

.....

.....

.....

Et quel lien chacun peut-il faire entre son histoire et ce que nous a appris l'affiche ?



## L'Ile de Black Mor

de Jean-François LAGUIONIE

### 1-Du récit d'aventures au récit initiatique

#### Objectifs :

Situer le cadre spatio-temporel de l'action  
Comprendre les rôles des personnages dans le film  
Déterminer le schéma narratif du film

#### Déroulement :

Séances 1-2 : en classe  
Séance 3 : en salle Multimédia

### Séance N°1 : Les lieux de l'action et l'époque

Support proposé aux élèves :

- une carte de l'Europe et de l'Océan atlantique du début du 19e siècle (avec 6 repères – points rouges)
- six photogrammes du film

- A L'orphelinat
- B Le port de Cornouailles
- C Le monastère
- D Ile Erewon
- E Ile No Where
- F la mer



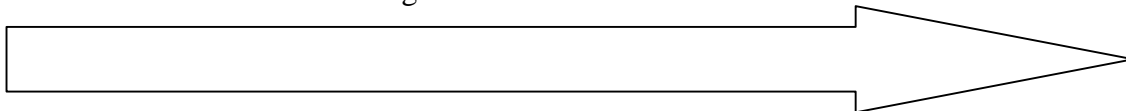
#### **Activité N°1 proposée :**

- Associer les points sur la carte aux photogrammes qui correspondent
- Tracer l'itinéraire de Kid sur la carte
- Rédiger un paragraphe bref résumant l'itinéraire du Kid et prenant en compte les lieux de l'action

Support proposé aux élèves :

Sous la carte, frise chronologique avec les repères suivants :

- 1789 : Révolution française
- 1802 : Rétablissement de l'esclavage par Napoléon (les Anglais luttent contre)
- 1848 : Abolition de l'esclavage



#### **Activité N°2 proposée :**

- Placer sur la frise : la naissance du kid ; l'époque de l'histoire

### Séance 2 : Les personnages

Support proposé aux élèves

- Fiches personnages
- = Sur chaque fiche

➤ une capture d'écran de 10 personnages (*le Kid, la Ficelle, Mc Gregor, Petit Moine, Taka, Jim le babouin, Maître Forbes, le Directeur de l'orphelinat, Black Mor, la Fortune*)

➤ 2 propositions (une case à cocher) : enfant ☐ adulte ☐

➤ un schéma « personnages » à compléter

**Activité proposée :**

- Trouver le nom du personnage apparaissant sur la capture d'écran
- Rédiger un court portrait physique
- Rédiger un court portrait moral

**Séance 3 : les ressorts de l'intrigue**

Dispositif : groupe de 4 élèves

Support : découpage séquentiel (repères sur la timeline pour les élèves)

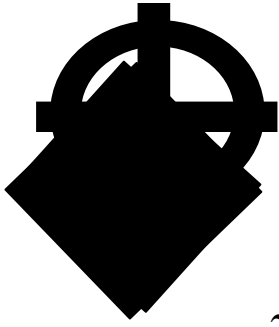
**Activité proposée :**

- Chaque groupe doit choisir 5 photogrammes qui symbolisent pour lui les étapes-clés du film
- Chaque groupe présente ensuite son « résumé-images » à la classe et justifie ses choix
- Élaboration collective du schéma narratif du récit

**Séance 4 : Synthèse**

Récit d'aventures ou récit initiatique





## L'Ile de Black Mor

de Jean-François LAGUIONIE

### 2-L'île de Black Mor, un récit initiatique- capture image (séance de 2heures avec des 5<sup>e</sup>).

Objectif : Comprendre la dimension initiatique du film.

Activités :

- 1) Comparer la situation du héros entre le début et la fin.

Réponses attendues des élèves :

DEBUT FILM	FIN FILM
<ul style="list-style-type: none"><li>- Pensionnat</li><li>- Seul</li><li>- Enfermé, désir de fuir, envie de liberté</li><li>- Il ne connaît pas l'identité de son père</li><li>- Malheureux</li><li>- Pauvre</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Sur un bateau, en pleine mer, « vers le large » donc liberté</li><li>- Il connaît l'identité de son père</li><li>- Il a trouvé le trésor, résolu l'énigme, l'île de Black est à lui</li><li>- L'amour avec Petit Moine</li></ul>

Que constate –t-on ?

*Evolution positive du personnage, dimension initiatique.*

Donner aux élèves la définition d'un récit initiatique. Lire la définition et expliquer.

- 2) Quels sont les éléments qui permettent cette initiation ?

Différents lieux, différents personnages et les étapes (du schéma narratif) permettent cette évolution. Refaire un point avec les élèves sur le schéma narratif et actanciel (vu en 6<sup>e</sup>).

Diviser la classe en 3 groupes : un sur les **lieux**, un sur les **personnages** et un sur les **étapes**. Pour chaque thème, possibilité de créer plusieurs groupes.

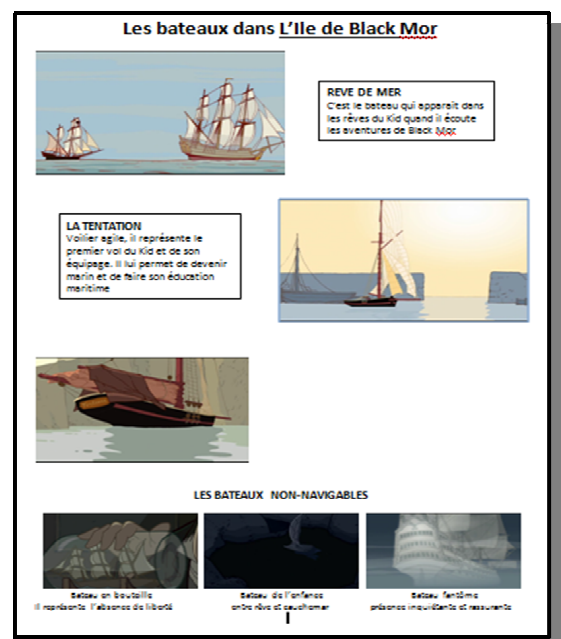
Consigne à donner aux élèves : ils construisent une page Word qui présentent les personnages, les lieux ou les étapes qui ont permis au Kid de grandir.

Ils feront donc des captures d'écran et des commentaires pour chaque capture dans un cadre de texte. Chaque groupe passera à l'oral et présentera son travail sur vidéo projecteur en expliquant la dimension initiatique.

Maximum de 10 captures d'écran par groupe.

Pour le groupe qui travaillera sur le schéma narratif, à eux de sélectionner les principales péripéties pour arriver à 10 captures d'écran.

Avant de lancer les élèves devant les ordinateurs, distribuer une fiche méthode pour les captures d'écran.



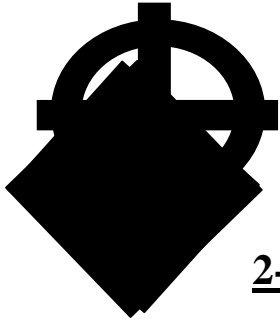


Ce qui est attendu des élèves (commentaires ci-dessous + captures d'écran) :

Les lieux (thème 1)	Les personnages (thème 2)	Les étapes du schéma narratif (thème 3)
<p><u>Pensionnat</u> : image du pensionnat = prison, sombre, enfermement, terne</p> <p><u>Barque</u> = qui permet l'évasion mais pas le départ pour le large car il tombe à l'eau</p> <p><u>Bateau « la fortune »</u> : bateau volé aux gardes. Il symbolise la liberté. Symbolique autour du nom (chance, destin mais aussi le trésor, l'argent...)</p> <p>« <u>Libertad</u> », qui signifie liberté mais associé au commerce des esclaves, donc lieu négatif.</p> <p><u>L'île de Black mor</u> : deux endroits :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 1<sup>ère</sup> île : découverte du miroir et de la lettre.</li> <li>- 2<sup>e</sup> île : découverte trésor et manoir et découverte de l'identité de son père et du rôle de maître Forbes.</li> </ul>	<p><b>Les adjuvants :</b></p> <p><u>Petit Moine</u> : prend de plus en plus d'assurance et de place (moteur de l'action). Elle sait lire, elle est ingénieuse et astucieuse (fausse carte...). Elle pousse le Kid à aller au bout de sa quête et lui ouvre les yeux sur ce qui est le plus important.</p> <p><u>Maître Forbes</u> : Le professeur, il fait la lecture et fait rêver le Kid. Figure paternelle par procuration ? Il a navigué et connaît le père du Kid. Il lance la quête (carte).</p> <p><u>Black Mor</u> : figure paternelle rêvée (fantomatique) qui ne parle pas. Figure obsédante qui le pousse à avancer.</p> <p><u>Jim</u> : il aide le Kid à déchiffrer l'énigme d' « Erewon ». Il aide dans la prise d'assaut de l'orphelinat. Mascotte.</p> <p><b>Les opposants :</b></p> <p><u>Directeur</u> : figure antipathique, froide, rigide. Il cache la lettre, il veut l'enfermer pour plusieurs années.</p> <p><b>Personnages ambigus :</b></p> <p><u>Mac Gregor</u> : mythomane, bavard, infirme, misogyne et cupide.</p> <p><u>La ficelle</u> : le subordonné de Mac Gregor, qui a des talents de sculpteur. Personnage étrange qui apprécie le voyage et les liens d'amitié qui se tissent.</p> <p><u>Taka</u> : ancien esclave, ancien forçat, devenu soldat puis déserteur, navigateur. Il aide à conduire le bateau.</p> <p>Tous les trois abandonnent et trahissent le Kid et Petit Moine. Tous les trois sont cupides.</p>	<p><u>S.I</u> :</p> <p>Le Kid, seul, enfermé au pensionnat.</p> <p><u>E.D</u> :</p> <p>Découverte de la carte</p> <p><u>Actions péripéties</u> :</p> <p>Fuite du pensionnat</p> <p>Rencontre avec les naufrageurs</p> <p>Vol de « la Fortune » et du livre</p> <p>Rencontre de Petit Moine au monastère</p> <p>Découverte de l'identité de Petit Moine</p> <p>Arrivée de l'île de Black Mor et découverte du coffre et de la lettre.</p> <p>Prise d'assaut du pensionnat et récupération de la lettre.</p> <p><u>E.R</u> :</p> <p>Découverte du manoir de BM ainsi que sa tombe et son trésor. + rencontre maître Forbes</p> <p><u>S.F</u> : sur le bateau avec Petit Moine, navigant vers le large.</p>

Trace écrite pour les élèves :

Après la présentation orale, sélection de la meilleure fiche (par thème) pour la photocopier et distribuer au reste du groupe.



## L'Ile de Black Mor

de Jean-François LAGUIONIE

### 2-Le récit initiatique : la multiplicité des expériences

#### 1. Faire repérer aux élèves les différents personnages :

- **retrouver leurs noms** - exemples d'activités :

a) faire réaliser des cartes d'identité des personnages : nom, prénom, date de naissance, signes particuliers-dessin du visage/photo du personnage (voir dossier CNC)

*le Kid, Petit Moine, Mac Gregor, Jim, la Ficelle, le Directeur, Maître Forbes, Taka, Black Mor*

b) l'interview des personnages sur leur passé (faire raconter l'histoire de chaque personnage)

#### 2. Comprendre le rôle des personnages

a. Définir le mot « **quête** » :

- Que recherche le héros ? (la liberté, le père, ...)

- Que recherchent les autres personnages ?

*Petit Moine – l'amour, Mac Gregor – l'argent ; Taka – retourner chez lui à condition de devenir riche ; la Ficelle – l'amitié*

- Quel est le rôle de Maître Forbes ?

*c'est le sage, l'initiateur, c'est lui initie la quête du personnage et qui aide le Kid à grandir.*

b. « **Adjuvants** »/ « **Opposants** »

Quels sont les personnages qui aident le Kid ?

*Petit Moine (lui apprend à lire), Jim, Maître Forbes, Black Mor, le mousse et les marins du port.*

Quels sont les personnages qui gênent le héros dans sa quête ?

*Le Directeur de l'orphelinat (figure antinomique du pirate<sup>1</sup>) ; Mac Gregor ; les garde-côtes ;*

*Petit Moine (l'épisode sur l'île d'Erewon/Nowere : deux quêtes*

*opposées – la liberté, pour le Kid, et l'amour, pour Petit Moine, qui vont se rejoindre à la fin. Les deux transgressent leur quête initiale, lorsque les pers. partent tous les 2 sur le bateau).*



#### 3. Les objets, les lieux

a. Le livre, avec des histoires de pirates, dissimulé sous la couverture de la Bible (objet de transgression)

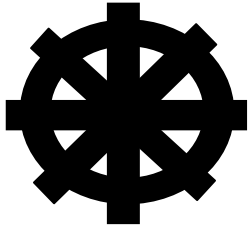
b. Le bateau Fortune – travail sur l'origine et la polysémie du terme « fortune »

c. Le miroir et le thème du double ; les 2 cartes, la lecture à l'envers (décryptage du code)



[1h11]

1 Cf. le bateau « emprisonné » dans la bouteille.



Collège au cinéma – Maine et Loire - 2013-2014

## L'Ile de Black Mor

de Jean-François LAGUIONIE

### 3-Rêves de mer, vie de matelots et quête du trésor

AVANT LA PROJECTION

#### Différentes pistes pour rentrer dans le film

- *Chasse au trésor* pour deviner le thème (pour les 6<sup>è</sup> moyen de découvrir l'établissement)
- Analyse de *l'affiche* : formuler des hypothèses
- *Mots croisés* sur la mer (voir annexe, ci-après)  
(proposition de Caroline Scellier, [caroline@bsauvage.com](mailto:caroline@bsauvage.com) de concevoir des mots croisés et de les envoyer par mail)
- les clichés de la piraterie (appui des affiches de films)

APRES LA PROJECTION :

#### 1. La mer rêvée :

##### a) *La mer littéraire* :

Faire écrire les élèves sur leur rêve de mer.

Possibilité de faire lire plusieurs textes sur des enfants qui rêvent de la mer (*Celui qui n'avait jamais vu la mer*, incipit de Le Clézio, *L'enfant* de J. Vallès sa lecture de Robinson Crusoë, *la chasse à l'enfant* de Prévert)

##### b) *Le désir de mer*

Analyse de séquence sur l'arrivée de la fortune dans le port (cf. analyse lors de l'intervention)

#### 2. La mer réelle : la piraterie

Revenir sur les **clichés** de la piraterie et vérifier s'ils sont ou non présents dans le film : *crochet, main articulée, bandeau, carte, coffres, malle, jambe de bois*

Faire recenser les **règles de vie** de la piraterie (*solidarité, femmes à bord*) et les conditions de vie et de navigation (*chercher de l'eau douce, hisser la voile de fortune pour aller plus vite, jeter l'ancre etc...*)  
+ les objets de la piraterie

Ce travail peut s'effectuer en s'appuyant sur des **captures d'images** (faite par le professeur ou à chercher par groupes en salle multimédia)

#### 3. Le sens de la fin du film






Mettre en parallèle deux plans, afin d'expliquer le sens de la fin.

Qu'est-ce qui pousse le héros au début ?

Qu'est-ce qui le pousse à la fin ?



[1h18]

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
I																			
II																			
III																			
IV																			
V																			
VI																			
VII																			
VIII																			
IX																			
X																			
XI																			
XII																			
XIII																			
XIV																			
XV																			
XVI																			
XVII																			

### HORIZONTALEMENT

- I Aventuriers qui courent les mers pour piller les bateaux– coup de vent violent accompagné d’averse  
 III Ouvertures dans le pont pour accéder dans le bateau – partie de l’avant du bateau qui pénètre dans l’eau  
 V Drapeau indiquant la nationalité d’un navire- partie gauche du bateau lorsqu’on regarde vers l’avant  
 VII Mouvement qui agite l’eau de la mer - Jeune garçon qui fait l’apprentissage du métier de marin – Antonyme de l’ouest  
 IX Autre nom pour la barre du navire  
 X Unités de vitesse pour les navires  
 XII Fait de s’approcher d’un bateau pour s’y amarrer et monter à bord  
 XIV Terre au milieu de la mer  
 XV Partie droite du bateau lorsqu’on regarde vers l’avant  
 XVI Commandant d’un navire – Petites îles

### VERTICALEMENT

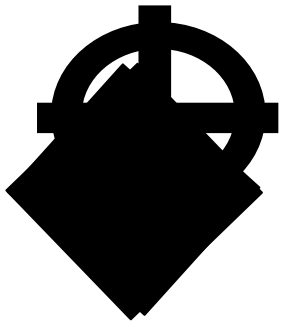
- 1 Ensemble des personnes qui assurent la manœuvre sur un navire – Morceau de toile destiné à recevoir le vent pour faire avancer un bateau  
 3 Partie avant d’un navire, pouvant abriter une « figure » - Espace situé entre le pont et le fond d’un navire, où l’on met la cargaison  
 4 Pointe de terre qui s’avance dans la mer  
 5 Animal souvent présent dans les cales des bateaux – Partie arrière d’un navire – Voile triangulaire situé à l’avant  
 8 Pièce de bois portant le gréement, sur le pont d’un navire  
 9 Grand navire de charge que les Espagnols utilisaient pour le transport de l’or  
 10 Il est présent dans l’eau de la mer – Construction destinée à protéger l’entrée d’un port  
 12 Synonyme de « mer » - Bateau qui transporte du « bois d’ébène »...  
 14 Endroit où le niveau d’eau est assez bas pour qu’on puisse traverser à pied – Parapet bordant le pont d’un navire  
 16 Demi-cercles joignant les deux pôles  
 18 Bateaux  
 19 Ouvertures dans la coque d’un navire de guerre pour donner passage à la gueule des canons

Ces mots croisés nous parlent uniquement de .....

**SOLUTION :**

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
I			P	I	R	A	T	E	S			O		G	R	A	I	N	
II			R		A							C		U				A	
III	E	C	O	U	T	I	L	L	E	S		E		E	T	R	A	V	E
IV	Q		U							E		A						I	
V	U		E		P	A	V	I	L	L	O	N		B	A	B	O	R	D
VI	I				O									A				E	
VII	P		H	O	U	L	E			M	O	U	S	S	E		E	S	T
VIII	A				P			M		O				T					
IX	G	O	U	V	E	R	N	A	I	L		N		I		M			
X	E							T		E		E		N	O	E	U	D	S
XI			C		F							G		G		R			A
XII	V		A	B	O	R	D	A	G	E		R		A		I			B
XIII	O		L		C				A			I		G		D			O
XIV	I	L	E						L			E		E		I			R
XV	L			C			T	R	I	B	O	R	D			E			D
XVI	E			A					O							N			S
XVII		C	A	P	I	T	A	I	N	E		I	L	O	T	S			





Collège au cinéma – Maine et Loire - 2013-2014

## L'Ile de Black Mor

de Jean-François LAGUIONIE

### **4-Les figures masculines : La quête du père et la vision de la famille**

#### **1. Définir le rôle des personnages masculins dans la quête du Kid :**

Consigne : Relier les personnages masculins au Kid en traçant une flèche bleue s'ils l'aident et une flèche rouge s'ils le gênent dans son aventure.



- ▲ Certains personnages posent-ils problème ? Pourquoi ?  
> Dégager l'ambiguïté de Black Mor et Mac Gregor.

## **2. L'image du père : Comment le Kid apprend-il à découvrir qui est son père ?**

Consigne : Indique quelle(s) nouvelle(s) facette(s) de son père le Kid découvre lors des scènes représentées dans ces photogrammes.







- Faire émerger que le père est un personnage complexe : héros de fiction, pirate, aventurier, qui inspire des images inquiétantes et trouble l'esprit du kid
- Les flashs oniriques à analyser
- Faire comprendre aux élèves que la tombe clôt la quête du héros et lui ouvre la possibilité de devenir lui-même père.

✂ Prolongement travail d'écriture :

- Ecrire la lettre de Black Mor que le kid va chercher à l'orphelinat et que le film ne dévoile pas.
- Ecrire la lettre que le kid pourrait écrire à son père à la fin du film.



### **3. Comment Le Kid fait-il face à son enfance malheureuse ?**

**Etape 1 :** Analyser la séquence initiale qui présente l'**orphelinat**. Faire lister par les élèves les indices qui montrent le caractère épouvantable de cet endroit. Faire apparaître le caractère révolté du Kid.

**Etape 2 :** l'**équipage** de la Fortune une autre famille ?

Travail d'écriture : Raconter en trois lignes comment Le Kid rencontre les membres de l'équipage.

Faire dégager l'idée que cette autre famille est choisie par Le Kid.

Recherche collective : En t'appuyant sur le schéma de l'activité n°1, penses-tu que cette famille est digne de confiance ?

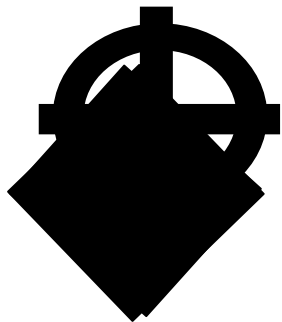
**Etape 3 :** La famille rêvée ?



Consigne : Comment comprends-tu cette image ?

**Bilan :**

oral collectif sur les différentes familles présentes dans ce film. Evoquer si possible l'idée d'une famille fantôme qui l'a hanté et le parcours initiatique qui lui a permis de trouver sa place et de fonder sa propre famille.



## L'Ile de Black Mor

de Jean-François LAGUIONIE

### **5-Un film sentimental : Alternance entre cruauté et bonté**

#### **1) Les conditions de vie à l'orphelinat**

- De 0h00'47 à 2'

Relève dans l'extrait ce qui montre que la vie à l'orphelinat est difficile



Enfants	Actions :
	Visages :
	Attitude :
	Repas :
Image	Couleur :
	Luminosité :
	Rythme :
Musique	

- de 2' à 4'35 (lecture de l'histoire et l'expulsion de Maître Forbes) et de 6'14 à 7' (dans le bureau)

Relève les différents personnages adultes de l'orphelinat. Sont-ils bons ou cruels ? A quoi le voyez-vous ?



*Le conteur Maître Forbes habillé de rouge (seule couleur du passage !) fait rêver les enfants.*

*Le directeur cruel stoppe ce bon moment et refuse d'octroyer la liberté au kid.  
L'assistant fouette les enfants.*

#### **2) Les rencontres entre les membres de l'équipage : bonté ou intérêt ?**



Déroulement (à l'oral ?):

- \* Partir des souvenirs : comment se sont-ils rencontrés ?
- \* Etait-ce de la bonté ou de l'intérêt ?
- \* Visionner le passage pour valider.

- le kid / Ficelle et Mac Grégor (le sauvetage de la noyade de 9'22 à 9'50) : *Ficelle veut le rejeter à l'eau et Mac Grégor veut vérifier si le Kid n'a rien à leur donner*

- le kid et Taka (la libération du déserteur de 18'30 à 19'00) : *Il ne le libère qu'après s'être assuré qu'il savait naviguer*

- le kid et Petit Moine (de 24'15 à 25'25) : *il ordonne de le suivre, l'attrape violemment, la jette dans la cale / changement de comportement, la main sur l'épaule, son visage s'illumine quand il voit que Petit Moine sait lire*



### **3) Les relations dans la durée entre le Kid et l'équipage**

Amorce pour débat à visée philosophique :

Qu'est-ce que l'amitié ? Peut-on toujours faire confiance à ses amis ?



Visionner en amont 3 séquences :

- l'équipage uni : de 39'50 à 40'30

*Mac Grégor veut s'acheter une nouvelle conduite, Taka veut ramener des cadeaux, Ficelle ne veut pas rester seul, le Kid proposer de se promettre de rester ensemble.*

- la trahison : de 44'45 à 46'07

*Le départ de l'équipage, le Kid ne veut pas croire qu'ils l'ont abandonné, la rupture avec Petit Moine*

- le pardon : de 58'42 à 1h00'18

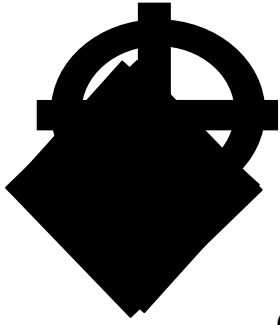
*Les sourires retrouvés sur le visage, l'humour et les différentes façons de s'interpeller*

### **4) Les vols et abordages**



Différentes pistes :

- le vol de Fortune : pourquoi ne paraît-il pas cruel ?  
*Image dégradée des garde-côtes*
- l'abordage du Libertad : *aucun meurtre, aucune violence, les esclaves sont relâchés*
- le vol de la carte par Petit Moine : *cela lui permet de s'imposer dans le groupe*



Collège au cinéma – Maine et Loire - 2013-2014

## L'Ile de Black Mor

de Jean-François LAGUIONIE

### 6-Le travail de l'animation : des choix graphiques

#### I Les personnages

Quels sont les **personnages principaux** du film dont vous vous rappelez ?

Quelles sont les **caractéristiques physiques** particulières de chacun ?

Leur donner un **tableau** avec les portraits de chaque personnage. (voir ci-après)

1 Décrire les images : formes, couleurs, vêtements, accessoires, lumières...

2 Quelle particularité physique je retiens de chaque personnage(ex : petit moine : tâches de rousseur)  
Possibilité de faire un tableau à plusieurs entrées : images, traits ...

3 Quelle impression se dégage de chacun d'eux ? Choisir un mot pour qualifier chaque personnage.  
(proposer une boîte à outils avec des qualificatifs pour certains élèves)

Est-ce qu'il existe des gens comme cela dans la réalité?

*Les amener à la notion de caricature et de stéréotype; et faire comprendre que les personnages ne sont pas « blanc » ou « noir ».*

Prolongement : caricatures de Daumier

#### II Ombre et lumière

- Proposer une **activité** de capture d'images, où il y a des jeux, des effets de lumière, sur les personnages, les décors. Limiter en nombre : pas plus de 10.
- Former des groupes : chaque groupe doit capturer 5 images de lieux fermés, ou 5 de paysages marins, ou 5 images de l'île, ou 5 de la « Fortune », ou 5 de visages...

Que constatez-vous ? Est-ce qu'il y a des différences ? y a-t-il des effets de lumières ?

- Possibilité de faire soi-même des captures et demander aux élèves de classer les images selon les jeux de lumières (proposer des images à fort contraste pour les lieux, jeux de lumière sur les visages....)

Les amener à :

- Les visages : il y a toujours de l'ombre et de la lumière.
- Les lieux d'enfermement / extérieurs : il y a toujours un point lumineux dans les lieux sombres : la liberté qui vient de la mer.

### III Le Réalisme ?

► Les couleurs : (plus arts-plastiques)

Faire associer des images (capturées par le professeur) à un mot de la liste donnée.

Liste : *chaud, froid, triste, joyeux, évasion, enfermement, dégradé, aplat* (quand il n'y a pas de dégradé, pas de relief), *rêve, beau temps, mauvais temps, contraste* (expliquer le mot), *vif, pâle*.

Pourquoi, selon vous, l'artiste a-t-il fait ces choix ?

► Les lignes:

A partir des images suivantes, repérez les lignes principales et tracez-les.

Ces lignes ont-elles un sens ? Lequel ?

Cernes (contour des personnages) : ne sont pas forcément noirs, toujours un peu plus sombres que la couleur.



Lignes verticales : prison, chaînes, barreaux, fenêtres.



Courbes : escaliers, l'île



Conclusion: l'élève doit comprendre que les effets plastiques (couleurs, lumière, lignes...) créent du sens, que le choix du film d'animation n'est pas anodin.

Prolongements : Hokusai, Hergé, Daumier, H. Rivière, Le Lorrain, Renoir, Gauguin, Miyasaki, H. Pratt.



## Les personnages du film

1 Décrire les images : *formes, couleurs, vêtements, accessoires, lumières...*

2 Quelle particularité physique je retiens de chaque personnage

3 Quelle impression se dégage de chacun d'eux ? Choisir un mot pour qualifier chaque personnage.



1  
2  
3



1  
2  
3



1  
2  
3



1  
2  
3



1  
2  
3



1  
2  
3



1  
2  
3



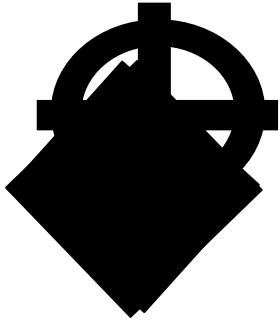
1  
2  
3



1  
2  
3

Est-ce qu'il existe des gens comme cela dans la réalité ?





**L'Ile de Black Mor**

de Jean-François LAGUIONIE

**7-A l'abordage de l'image**  
**Capture d'images**

**Objectifs :**

- s'approprier le vocabulaire de l'image
- savoir capturer une image
- observer une image et comprendre le choix du cadrage

**Séance 1 : S'approprier le vocabulaire de l'image**

Démarche déductive / inductive

Support : incipit du film (5 minutes)

fiche TD – document 1

Déroulement de la séance

- fiche TD projetée
- création du document 2 : doc. 1 sans les images à illustrer par des captures d'images extraites des 5 premières minutes du film

**Séance 2. Travail sur les mouvements de la caméra.**

A partir de cette même séquence, description de quelques mouvements de caméra dont on aura au préalable donné une définition : *la plongée – la contre-plongée – le zoom dans l'image – le travelling – le fondu enchaîné.*

**Séance 3. Analyse filmique de la séquence analyser la signification de certains choix de cadrage à partir de la première séquence :**

a. Séquence descriptive qui pose le décor et de contexte de l'histoire :

- du **lieu** : un pensionnat – prison (univers carcéral) : plan d'ensemble – choix de couleurs froides (gris – dominante de couleurs sombres – jeux d'ombres)
- des **plans** d'ensemble ou de demi-ensemble qui uniformisent les pers et les fondent dans le décor.
- des **conditions de vie** des pensionnaires : gros plans ou plans rapprochés pour mettre en scène le travail harassant des enfants (roue – mains poussant pas roue) - plongée sur plans de demi-ensemble pour manifester le côté écrasant de la roue.

b. Les prémisses de la trame narrative :

- comment est mis en place le **personnage principal** ?

zoom avant sur le personnage autour de la roue (+ récurrence du personnage dans l'image - + physique qui le distingue des autres pers sur le plan du graphisme) – la soupe jetée : gros plan sur le bol puis sur la soupe jetée.

- le **professeur** :

- le **livre** : gros plan - fait surgir le rêve et les prémisses de l'histoire de piraterie à venir.

-le champ-contre-champ : dit le rapport particulier de l'élève au professeur passeur.

#### **Séance 4. Proposer des exposés thématiques avec capture d'images pour illustrer le propos avec commentaires d'images.**

Trouvez 5 ou 6 images significatives pour chaque thème.

Proposez un commentaire pour chaque image expliquant pourquoi vous l'avez retenue et ce qu'elle signifie pour vous.

- la **navigation** : gestes de marins, outils de la navigation
- la **mer** : les différents états de la mer – couleurs et forme de la mer.
- le **bateau** : types de bateaux, voiles, mâts, cordages, figures de proue, pavillons ...
- **l'esclavage** : bois d'ébène / exploitation des enfants
- **l'île**
- figures de **pirates** / figures de **marins**
- le **port** et la vie au port.
- **Petit moine** : du garçonnet à la métamorphose en femme.
- La figure de **Black Mor**
- Le **Kid** : 5 images qui illustrent le parcours du personnage et son évolution.

## 7- groupe image :Les différents plans utilisés au cinéma

### Le plan d'ensemble ou plan général.

Il permet de situer les personnages dans le décor mais **c'est le décor qui prime.**

Le plan d'ensemble place donc notre action dans son contexte.



### Le plan demi-ensemble

Il permet toujours de situer les **personnages** dans le décor mais cette fois, **ce sont eux qui priment.** Le plan demi-ensemble place donc toujours l'action dans son contexte, mais il permet de s'intéresser plus aux actes des personnages.



### Le plan américain

Il est nommé ainsi car "historiquement", dans les **westerns**, de nombreux plans étaient **coupés au-dessus du genou**, de manière à laisser voir entièrement les **colts**.



### Le plan rapproché taille

Comme son nom l'indique, ce plan coupe les **personnages à la taille.** On se rapproche de plus en plus d'eux. Conséquences : on peut voir de moins en moins de personnages dans le champ, mais on peut mieux s'attacher à leurs **émotions.**



## Le plan rapproché

Le plan rapproché coupe le personnage au niveau de la poitrine. **Il permet de s'attacher encore plus à un personnage**, et cerne bien ses **émotions**. A ce niveau, il est plus difficile d'intégrer deux personnages dans l'image mais c'est encore possible.



## Le gros plan

On serre encore plus le plan. **Cette fois-ci, on ne peut voir qu'un seul personnage**, et met vraiment **en valeur son visage**. Il capte souvent une **expression, un regard particulier**. La durée de ce plan est plus courte car l'information est très lisible.

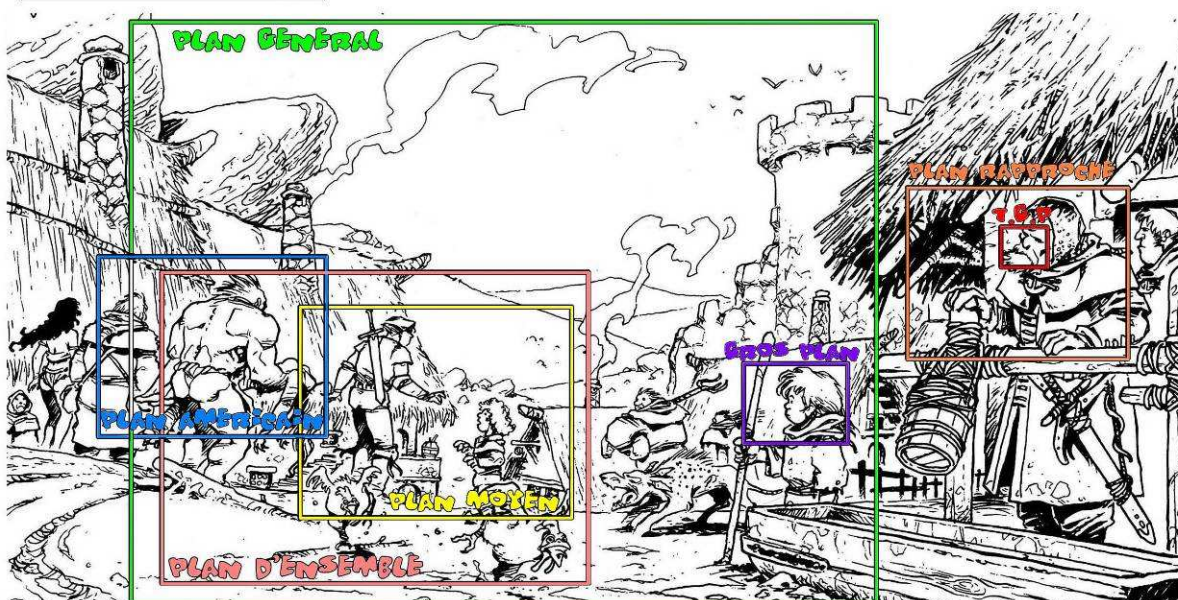


## Le très gros plan

On s'attache cette fois-ci à un **détail**, ou un **trait d'un personnage**. C'est un plan inerte, qui se doit de toujours être court.



### Les différents cadrages :





### Le plan d'ensemble ou plan général.

Il permet de situer les personnages dans le décor mais **c'est le décor qui prime.**

Le plan d'ensemble place donc notre action dans son contexte.



### Le plan demi-ensemble

Il permet toujours de situer les **personnages** dans le décor mais cette fois, **ce sont eux qui priment.** Le plan demi-ensemble place donc toujours l'action dans son contexte, mais il permet de s'intéresser plus aux actes des personnages.



### Le plan américain

Il est nommé ainsi car "historiquement", dans les **westerns**, de nombreux plans étaient **coupés au-dessus du genou**, de manière à laisser voir entièrement les **colts**.

### Le plan rapproché taille

Comme son nom l'indique, ce plan coupe les **personnages à la taille**. On se rapproche de plus en plus d'eux. Conséquences : on peut voir de moins en moins de personnages dans le champ, mais on peut mieux s'attacher à leurs **émotions**.



## Le plan rapproché

Le plan rapproché coupe le personnage au niveau de la poitrine. **Il permet de s'attacher encore plus à un personnage**, et cerne bien **ses émotions**. A ce niveau, il est plus difficile d'intégrer deux personnages dans l'image mais c'est encore possible.



## Le gros plan

On serre encore plus le plan. **Cette fois-ci, on ne peut voir qu'un seul personnage**, et met vraiment **en valeur son visage**. Il capte souvent une **expression, un regard particulier**. La durée de ce plan est plus courte car l'information est très lisible.

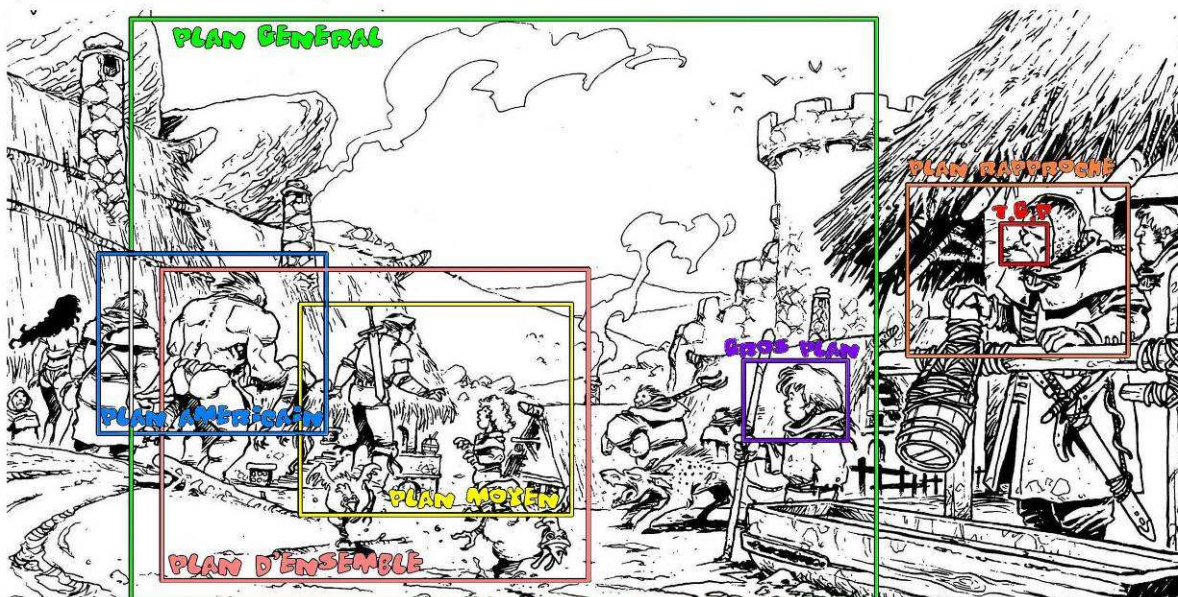


## Le très gros plan

On s'attache cette fois-ci à un **détail**, ou un **trait d'un personnage**. C'est un plan inerte, qui se doit de toujours être court.



### Les différents cadrages :



### Le plan d'ensemble ou plan général.

Il permet de situer les personnages dans le décor mais **c'est le décor qui prime.**

Le plan d'ensemble place donc notre action dans son contexte.

### Le plan demi-ensemble

Il permet toujours de situer les **personnages** dans le décor mais cette fois, **ce sont eux qui priment.** Le plan demi-ensemble place donc toujours l'action dans son contexte, mais il permet de s'intéresser plus aux actes des personnages.

### Le plan américain

Il est nommé ainsi car "historiquement", dans les **westerns**, de nombreux plans étaient **coupés au-dessus du genou**, de manière à laisser voir entièrement les **colts**.

### Le plan rapproché taille

Comme son nom l'indique, ce plan coupe les **personnages à la taille.** On se rapproche de plus en plus d'eux. Conséquences : on peut voir de moins en moins de personnages dans le champ, mais on peut mieux s'attacher à leurs **émotions.**



## Le plan rapproché

Le plan rapproché coupe le personnage au niveau de la poitrine. **Il permet de s'attacher encore plus à un personnage**, et cerne bien **ses émotions**. A ce niveau, il est plus difficile d'intégrer deux personnages dans l'image mais c'est encore possible.

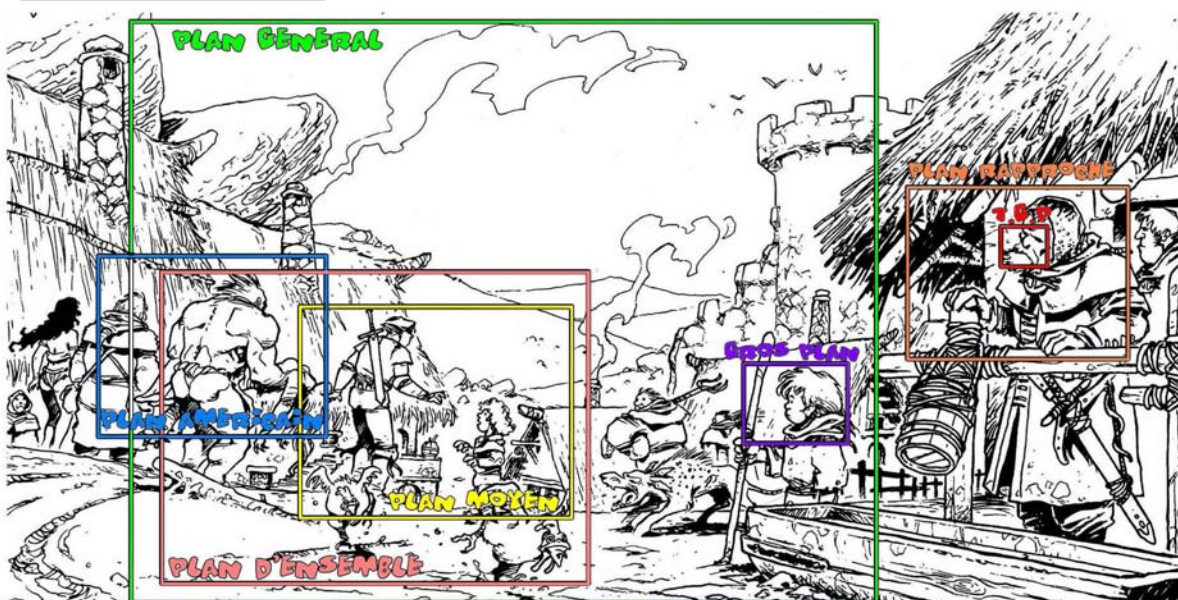
## Le gros plan

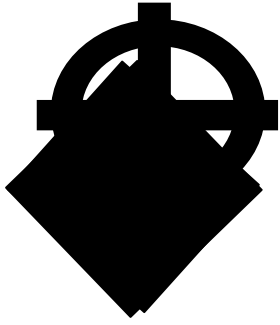
On serre encore plus le plan. **Cette fois-ci, on ne peut voir qu'un seul personnage**, et met vraiment **en valeur son visage**. Il capte souvent une **expression, un regard particulier**. La durée de ce plan est plus courte car l'information est très lisible.

## Le très gros plan

On s'attache cette fois-ci à un **détail**, ou un **trait d'un personnage**. C'est un plan inerte, qui se doit de toujours être court.

### Les différents cadrages :





Collège au cinéma – Maine et Loire - 2013-2014

## L'Ile de Black Mor

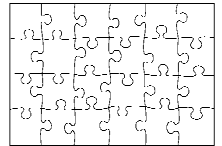
de Jean-François LAGUIONIE

### 8- Groupe de travail en anglais

MISSIONS : - créer et présenter un pirate (classes de 6<sup>ème</sup>)  
- rédiger un court récit de pirate (classes de 5<sup>ème</sup>)

Travail préparatoire : introduction du **vocabulaire lié aux pirates**.

Répartition des élèves par équipe. Chaque équipe reçoit une **énigme** qu'elle doit décoder pour retrouver un personnel de l'établissement qui lui donnera une enveloppe avec un morceau de puzzle et quelques étiquettes (lexique lié aux pirates : *wooden leg/ treasure...*).



Leur laisser une semaine pour récupérer leur enveloppe.

#### AVANT LA PROJECTION

##### Séance n°1 : préparation à la projection.

Reconstitution collective du puzzle (une image de pirate). Une fois ce travail effectué les élèves doivent replacer les étiquettes contenant le lexique en rapport avec l'image.

Trace équipe : distribution d'une feuille avec l'image reconstituée. Les élèves recopient le lexique.

Fixation du lexique : mots croisés, mots mêlés

ou travail rapide sur l'affiche du film (thème, lieu, personnage principal).

Consigne pendant la projection : trouver l'énigme basée sur un jeu de lettres  
(nowere → erewon → now here).



#### APRES LA PROJECTION

##### Séance n°2 : entraînement à la tâche finale → présentation du personnage principal.

Capture d'images correspondant aux éléments suivants :

nom/ âge/ origine/ petite amie/ père/ équipage/ bateau/ quête/ carte.

Selon leur niveau, les élèves auront pour tâche de rédiger un bref résumé du film ou d'associer des phrases aux images dans le but de reconstituer un résumé de l'histoire.

Travail à faire à la maison : imaginer son pirate à l'aide d'une grille de présentation, l'illustrer et se préparer pour le présenter à l'oral.

Follow up work : étude d'une chanson de marin.