

# L'île de Black Mor

de Jean François Laguionie • France • 2004 • 1h20



# SYNOPSIS

**K**id, un orphelin de 15 ans s'échappe de son orphelinat avec une carte au trésor. Avec l'aide de deux pilliers d'épaves, d'un déserteur et d'un jeune moine, il s'empare du bateau des gardes et part à la recherche du trésor du redoutable pirate Black Mor, qui se révélera être son père.



## DÉCOUPAGE SÉQUENTIEL ET ANALYSE

Reprenez avec les élèves les principaux temps de cette histoire.

### 1 . L'orphelinat

*Les élèves se rappellent-ils les premiers plans ?*

Une mouette. Des rochers gris. La côte bretonne sous un ciel gris. Une écluse. Un Châtelet dans la brume. Une roue à aube. Deux enfants portent des cordages. D'autres enduisent une corde de goudron. D'autres encore s'activent autour d'une grosse marmite. Un groupe fait marcher une roue sous la présence agressive d'un adulte. On sonne la cloche. Les vannes s'ouvrent et l'eau s'engouffre, faisant tourner la roue à aube. Les enfants, épuisés grimpent les escaliers.

*Quelle est l'ambiance de ces premières images ?*

*A quelle époque sommes-nous ?*

Ils vont au réfectoire où on leur sert une bouillie verdâtre. Kid la jette dans un tonneau avant de rejoindre maître Forbes qui s'apprête à lire une histoire à l'assistance. Le vieillard demande aux enfants où il en était de son histoire, et reprend le fil de sa lecture. Il leur raconte comment le terrible pirate Black Mor conduisit son vaisseau dans le brouillard jusqu'à rattraper un galion. Au moment où les pirates se lancent à l'abordage, le directeur interrompt la lecture, prend le livre, renvoie maître Forbes et les enfants sont dispersés à coups de fouet.

La nuit. Kid regarde la carte qu'il a volé quand elle est tombée du livre. Black Mor lui apparaît et Kid lui fait part de son intention de s'évader.

*Est-ce un fantôme ou le fruit de son imagination ?*

### 2 . L'évasion

De nouveau à la roue. On vient le chercher. Le directeur veut le voir. Le directeur lit une lettre du père du Kid, portant comme cachet une barre de navire ou il lui demande de lui rendre la liberté. Kid remarque qu'il n'y a pas de barreaux à sa fenêtre. Le directeur sarcastique veut le garder. Kid bondit sur le bureau et saute par la fenêtre. Il tombe dans l'eau et nage. Les autres le cherchent. Kid atteint une barque.

La cloche sonne, la roue tourne. *Que nous apprend ce son ?*

*Quel est son intérêt pour l'histoire ?*

Kid descend le fleuve avec la marée. Il s'endort dans la barque et se réveille en pleine mer. La mer est forte et renverse son embarcation. Kid coule. **L'incident déclencheur** : il s'agit d'un événement qui lance l'intrigue en donnant au(x) protagoniste(s) un objectif pour la durée du film. *Que va faire Kid de cette liberté nouvelle ?*

### 3 . Rencontres

Sur les rochers de la côte, la Ficelle et Mac Grégor recherchent des épaves rejetées par la mer. Ils découvrent un filet. Kid est à l'intérieur.

Ils le récupèrent. Kid revient à lui dans la grotte qui leur sert de refuge. Il découvre leur métier, naufrageurs. Kid leur parle de son désir de devenir Pirate.

La nuit, Kid se réveille alors que les autres dorment. Il sort et erre sur les falaises. Il marche jusqu'au village portuaire proche. *Kid découvre la liberté, le monde extérieur qu'il n'a jamais connu. Quel est son état d'esprit ?* Il repère le directeur qui s'en va vendre le livre de pirates dans une boutique. *Pourquoi ne l'attaque-t-il pas ?* Il le contemple dans la vitrine quand arrive le bateau des gardes-côtes. Tout le monde l'admire. Les gardes-côtes débarquent. Kid reste sur le quai à l'admirer.

### 4 . A l'aventure

La nuit venue, Kid revient voler le livre en compagnie de La Ficelle et de Mac Grégor. Puis ils s'emparent d'une barque et rament jusqu'au bateau des gardes-côtes. Ils montent à bord et trouvent un singe. Ils hissent les voiles. Les gardes côtes les repèrent. Ils réquisitionnent la barque d'un gamin qu'ils avaient bousculé plus tôt. Celui-ci enlève un bouchon et la barque se remplit doucement d'eau. Les habitués de la taverne encouragent les voleurs en chantant. *Les élèves se souviennent-ils du sujet de la chanson ? Quelle est sa fonction ?*

Kid trouve dans la cale un déserteur, Taka qui les aide à manœuvrer le navire.

La barque des gardes coule. Ils se retrouvent à nager alors que leur bateau sort du port.

Ils naviguent dans le brouillard et croisent un grand navire blanc, presque fantomatique, bardé de canons.

Le soleil est levé. Taka demande de hisser les voiles. Kid prend la barre. La Ficelle coud un Jolly Roger. Kid demande à Mac Grégor de lire le livre mais il ne sait pas lire. Personne ne sait lire.

Le soir tombe. Kid converse avec Black Mor. Taka remarque qu'il parle seul. Ils vont être à court de vivres.



### 5 . Petit Moine

Ils décident de relâcher sur la côte. Ils accostent auprès d'un monastère vide. Les occupants sont partis précipitamment à leur approche. *Pourquoi ?*

Un moine les observe. Kid le découvre et le poursuit. Il l'emmène à bord pour qu'il lise le livre.

Le moine fait la lecture à l'équipage. Tous sont passionnés par le récit, sauf Mac Grégor. A la nuit tombée, l'équipage joue aux dés alors que Kid est à la barre, à contempler la carte. Le moine le surprend. Kid lui demande de lui apprendre à lire ; en échange il lui apprendra à barrer. Le singe monté au mât leur indique un brick. Kid décide de se lancer à l'abordage.



## 6 . A l'abordage

Des nuages noirs envahissent l'horizon. L'orage se déchaîne. Les voiles déchirent. Kid lâche la barre pour les empêcher de baisser les voiles. Une vague monstrueuse surgit. Il lui faut l'aide du moine pour redresser la barre. *Face à cette vague gigantesque, La Fortune apparaît comme une minuscule coquille de noix. Pourquoi cette démesure ?*

Le brouillard s'est levé. La Fortune se retrouve à côté du brick. A l'intérieur, un couple danse. Kid embarque sur son canot et s'avance vers le brick. Ils se lancent à l'abordage et affrontent l'équipage. Ils remportent la victoire. Kid découvre que c'est un navire négrier.

Kid ordonne au capitaine de les ramener dans leur pays. Ils repartent avec un maigre butin.



## 7 . Une fille à bord

Le moine est descendu. Kid va le chercher et le surprend une robe dans les mains. Il comprend que c'est une fille. Taka les surprend. *On a alors une ellipse jusqu'à la scène suivante. Quelle est sa fonction ? Créer un suspense, stimuler l'imagination...* L'équipage ne veut pas d'elle. Kid refuse de s'en séparer. Petit Moine leur fait la leçon et achète son passage avec la carte qu'elle a volé à Kid, arguant du fait qu'elle seule sait la lire.

Petit Moine passe la nuit à chercher la solution.

Au matin, elle finit par trouver. Kid lui apporte de quoi manger. Elle lui montre où se trouve l'île. L'équipage discute de ce qu'ils feront avec leur or. Ils se promettent de rester ensemble.

*Ces promesses seront-elles tenues ?*

## 8 . Abandonnés

Ils arrivent en vue d'une île pour faire le plein d'eau douce. Ils descendent tous à terre sauf Mac Grégor. Resté à bord, il en profite pour se glisser dans la cabine et consulter la carte en forme de S.

Arrivés à une cascade, tous se baignent. Kid est en admiration devant Petit Moine. Il s'approche d'elle. Petit Moine l'entraîne au sommet d'une colline. Petit Moine contemple l'île en forme de S, comme celle de la carte. Kid la rejoint. Ils s'embrassent. Petit Moine le questionne sur ses souvenirs. *Du film d'aventures, nous sommes passés dans un autre genre, lequel ? Pourquoi les deux adolescents s'éloignent-ils du groupe ?*

Un enfant joue avec un bateau fabriqué dans un bout d'écorce. Le paysage est gris. L'orage gronde. *Comment les enfants ont-ils perçu cette scène ? Quelle impression s'en dégage ?*

Un coup de canon tire Kid de sa rêverie. Il voit au pied de l'île les autres membres de l'équipage rejoindre le bateau. Il court vers la plage pour voir le bateau s'éloigner. *Est-ce une surprise pour nous, spectateurs ? Pouvaient-ils le deviner ?* Il rejoint Petit Moine sur la plage et peste après les autres. Puis il s'en prend à Petit Moine quand elle lui dit que Mac Grégor a trouvé la carte. Elle lui fait comprendre que ce n'est pas sa faute. Kid s'éloigne en colère, son livre sous le bras.

## 9 . Sur l'île

La nuit. Kid rumine auprès du feu. Il chasse Blak Mor quand celui-ci vient lui rendre visite.

Petit Moine retrouve Jim dans la jungle.

Kid rêve de nouveau de ce petit garçon avec son bateau. Un corbeau

gérant vient le prendre par le bras. *Est-ce un vrai corbeau ou une métaphore pour désigner Black Mor ?*

Kid se réveille. Il découvre une ouverture dans la falaise et s'y engouffre. Des cris de mouettes l'attirent dehors. Il ne remarque pas une peinture de barre de navire sur le mur de la grotte. *Pourquoi le réalisateur nous le montre-t-il ?* Il ressort. Il vient à la rescousse de Jim, attaqué par les mouettes et le recueille. Autour de son cou pend un cadeau de Petit Moine.

Kid trace dans le sable Erewon. Jim lui vole son bâton et écrit le mot à l'envers.

Le lendemain, Kid part escalader le volcan. Jim l'appelle. Kid s'approche du promontoire et aperçoit la fumée du camp de Petit Moine avant de réaliser qu'il est sur l'île qu'il cherchait. *N'aurait-il pas pu s'en apercevoir plus tôt ? Pourquoi ?*

Sur une autre île près de là, les trois gredins creusent sans succès.

Kid court rejoindre Petit Moine. Ils s'expliquent. Petit Moine a envoyé les autres sur une fausse piste en fabriquant une autre carte. Elle lui donne la vraie à contre-cœur.

Kid retourne dans le volcan, mais les fumerolles l'empêchent d'avancer. Il décide de chercher une autre entrée alors que le volcan se réveille. Il redescend vers la mer et trouve une entrée. Il longe le chemin jusqu'à une grotte. Parmi tous les coffres, un seul est encore fermé. A l'intérieur, Kid trouve un miroir et une lettre qui lui dit qu'il n'est qu'à la moitié de son périple ; pour la suite, il lui manque la lettre que détient le directeur. Revenu auprès de Petit Moine il hésite à continuer. Petit Moine le convainc.

*Pourquoi Kid est-il découragé ?*

Le volcan se réveille. La lave coule.

*Quel est le rôle de cette catastrophe ?*



## 10 . Retour à l'orphelinat

Petit Moine lui révèle qu'elle a construit une pirogue. Elle parvient à récupérer une voile dans les flammes de son abri. Tous deux prennent la mer jusqu'à l'autre île. Ils replient la voile en vue du navire et grimpent à bord. Kid hisse le pavillon noir. Le mât dépasse de la falaise. Kid hèle les trois gredins. Petit Moine envoie une bordée. Kid leur pardonne. *Quel est le ton de cette scène ?*

*Kid leur en veut-il vraiment ?*

Ils appareillent pour la Cornouaille.

Dans le bar, les marins disent qu'ils sont bloqués à cause du Kid.

Sur le bateau, ils s'inquiètent de ne pas voir d'autres bateaux. Kid leur explique qu'il va remonter la rivière.

A l'orphelinat, Tout le monde se prépare à se coucher. Le directeur est dans son bureau.

Le bateau arrive devant l'orphelinat. Jim grimpe et accroche un grappin.

A l'entrée, Petit Moine et Mac Grégor demandent à entrer. Ils assomment celui qui vient de leur ouvrir. La femme aperçoit La Ficelle et donne l'alerte. Kid bondit chez le directeur, repassant par la fenêtre, pour lui réclamer la lettre. Le directeur lui tire dessus. Kid encolère vide les tiroirs. La Rouille surgit et s'attaque au Kid avec son fouet.

Les autres, coincés à l'extérieur essaient d'entrer.

La Rouille poursuit Kid.

Petit Moine parvient à entrer. Il descend par la corde du clocher et assomme la femme qui donnait l'alarme.

Kid arrive dans le réfectoire, poursuivi par La Rouille. Acculé, il est sauvé par les autres enfants qui assomment La Rouille. *Pourquoi les autres enfants interviennent-ils ? Que risquent-ils à s'opposer à La Rouille ? Que deviendront-ils ?* Petit Moine et les autres arrivent. Ils remontent chez le directeur prendre la lettre. Petit Moine menace le directeur de son arme et récupère la lettre. Ils repartent.

### 11. Dernière épreuve

Ils redescendent le fleuve jusqu'à la mer. Le brouillard se lève. Ils découvrent le grand bateau blanc qui bloque l'embouchure. Ils jettent à l'eau de quoi alléger le bateau et passer entre deux rochers.

Le jour se lève. Les écouteilles du bateau blanc s'ouvrent. Il se met à tirer. La fortune est secouée. Le mat casse, la coque explose. Le vent se lève. Ils hissent la voile de fortune et se lancent vers les rochers, sous le feu ennemi. Ils passent. *Pourquoi le navire ne les poursuit-il pas ?* Kid explique où se trouve l'île de Nowere.

Ils accostent. Kid y va seul.

Il arrive près d'une maison en ruine, celle de ses rêves. A l'intérieur, il retrouve maître Forbes qui lui apprend que Black Mor, son père, est mort. Il découvre son héritage.

### 12. Le trésor

Kid se rend sur la tombe de son père. A l'aide du miroir, il ouvre un passage secret dans la roche qui le mène au trésor.

Il retourne au navire. Il donne l'emplacement du trésor aux autres qui s'empressent d'embarquer. Il offre un collier à Petit Moine et hisse les voiles alors que les autres s'éloignent.

Petit Moine et lui reprennent le large.

## LA TECHNIQUE D'ANIMATION

### Dessin animé traditionnel



## PERSONNAGES

**Kid** est un orphelin de 15 ans qui rêve de liberté et d'aventure, pour égaler son modèle, Black Mor. Ingénieux et casse-cou, il parvient à surmonter les difficultés malgré sa tendance à se décourager facilement.

**Petit Moine** est une adolescente de 15 ans, lettrée et astucieuse, que la vie a malmenée. Orpheline elle aussi, elle a trouvé refuge dans un monastère, mais doit garder son identité secrète. Ses aventures avec Kid vont lui permettre d'assumer son identité et de mûrir.

**Mac Grégor**, naufrageur et pilleur d'épave, ce bavard estropié n'est fidèle au Kid que dans la perspective de faire fortune et n'hésite pas à l'abandonner quand ça l'arrange.

**La Ficelle**, compagnon de Mac Grégor très adroit de ses mains et surtout habile lanceur de couteau, il est peu bavard mais paradoxa-

lement, il ne supporte pas la solitude.

**Taka** est un déserteur qui possède des connaissances en navigation ; il aide Kid à manœuvrer leur bateau.

**Jim** est un babouin qui a la particularité de tout faire à l'envers. Il sert de mascotte à l'équipage.

**Black Mor**, terrible pirate à la main de fer, dont les aventures nourrissent l'imaginaire du Kid. Fantôme muet ou souvenir de son passé, il accompagne son fils à la découverte de ses racines.



## THEMES

### L'influence de la littérature

L'image que se font Kid, son équipage et les orphelins, de Black Mor et des pirates est celle romantique, colportée par les grands romans d'aventure écrits par Robert Louis Stevenson et ses contemporains. Jean-François Laguionie a repris à sa manière certains des éléments des mythes (l'abordage, la mutinerie, le trésor caché, les lois de la piraterie...). Mais ce ne sont pas les seules références littéraires que l'on peut évoquer. Le directeur de l'orphelinat par exemple rappelle certains personnages de Dickens.

### L'exploitation des enfants

Kid, tout comme ses compagnons d'infortune, tous orphelins, travaille à la corderie de Glendurgan, dirigée par un directeur antipathique. Sous couvert de recueillir des enfants perdus, le directeur leur fait accomplir un travail de forçat en échange d'une bouillie infâme et d'un lit. Leur seul réconfort vient de Maître Forbes qui leur lit les aventures du pirate Black Mor.

### Un rêve d'adolescent

Coincé dans un orphelinat dont les fenêtres sont barrées, Kid ne peut qu'imaginer l'extérieur et, nourri par les lectures de Maître Forbes, il rêve d'aventures. Il est l'incarnation d'un archétype bien connu de la littérature et du cinéma, celui de l'adolescent qui se voit offrir l'occasion de réaliser ses rêves. Et Kid saute littéralement sur l'occasion, ou plutôt par la fenêtre.

Mais la recherche du trésor, grâce à la carte qu'il a subtilisée, n'est comme dans toutes ces histoires qu'un prétexte à une quête plus personnelle, plus intime : son identité.

### La quête du père

C'est la lettre de son père, que le directeur refuse de lui remettre, qui pousse en partie Kid à s'enfuir, et à revenir. Les indices trouvés tout au long de sa quête, son imagination, et ses souvenirs enfouis lui indiquent qu'il est lié à Black Mor.

*Mais plus que le trésor et l'héritage de son père, Que recherche Kid ?* Ce qui le lie à son père, c'est plus l'esprit d'aventure, et cet océan sur lequel il s'apprête à repartir à la fin de l'histoire. Là est son véritable héritage.