

ciné-gôûter

plan-séquence



L'Île de Black Mór | Jean-François Laguionie

1803, sur les côtes des Cornouailles. Le Kid, un gamin de quinze ans, s'échappe de l'orphelinat de Glendurgan. Il ne sait rien de son enfance et ne connaît même pas son vrai nom. Sa seule richesse est la carte d'une île au trésor tombée du livre de Black Mór, un célèbre pirate auquel il souhaiterait ressembler. Avec deux pillards d'épaves, Mac Gregor et La Ficelle, Le Kid s'empare du bateau des garde-côtes et se lance à la recherche de la fameuse île à l'autre bout de l'Océan Atlantique. Mais rien ne se passe comme dans les livres de pirates...

FRANCE - 2003 - 1h25 - Couleurs • Réalisation : Jean-François Laguionie • Scénario : Jean-François Laguionie et Anik Le Ray • Story-Board : Bruno Le Floch • Décors : Richard Mithouard et Jean Palenstijn • Monteur image : Pascal Pachard • Monteur son : Christine Webster • Musique : Christophe Héral

Aux commandes de "La Fortune"

Le jeune héros de *L'île de Black Mór* souhaite suivre les traces des grands marins légendaires dont il a lu l'histoire dans les livres. Pour retrouver l'île de ses rêves, le Kid dérobe dans le port le bateau des garde-côtes. La Fortune est un voilier de 18 mètres, très rapide, appelé « Cutter » avec lequel les garde-côtes pourchassaient les contrebandiers. Sa voilure se compose de trois focs à l'avant du bateau, de la grand-voile, d'une voile de flèche et d'une « voile de fortune » qui permet d'augmenter sa vitesse en cas de danger.

La navigation

Pour naviguer, notre apprenti marin doit connaître parfaitement le ciel, le vent, les vagues et les courants. Le Kid s'oriente en se repérant à l'aide d'une carte quadrillée par des lignes imaginaires horizontales et verticales. Les premières sont appelées « parallèles » et les secondes sont nommées « lon-

gitudes ». Elles sont toutes numérotées. Ainsi, notre héros pense que l'île d'Erewon se situe sur le 25° parallèle à 7° de longitude Ouest. Il utilise également la boussole qui indique le Nord et des instruments de mesure comme le sextant qui l'aide à déterminer l'endroit du globe où il se trouve en se référant à la lumière des astres ou le compas qui lui permet de calculer les distances sur la carte.



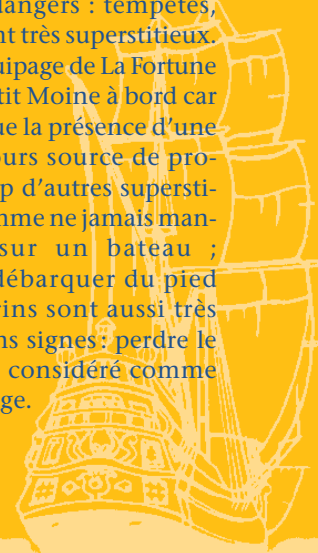
Le langage des marins

Le langage maritime est codé. Le Kid doit connaître ces codes pour donner ses ordres à l'équipage. Chaque partie du navire possède un nom précis, chaque manœuvre également. « Larguez les amarres » indique qu'il

faut détacher les cordes qui retiennent le navire au quai. « Hisser la grand-voile » signifie la fin des manœuvres pour quitter le port et le début du voyage. La proue désigne l'avant du bateau et l'arrière s'appelle la poupe. Et le fameux « coup de tabac » signale un fort coup de vent avec orage et mer déchaînée.

Les superstitions

Les marins de cette époque devaient affronter mille dangers : tempêtes, pirates... Ils étaient très superstitieux. Dans le film, l'équipage de La Fortune ne veut pas de Petit Moine à bord car ils considèrent que la présence d'une femme est toujours source de problèmes. Beaucoup d'autres superstitions existent comme ne jamais manger du lapin sur un bateau ; embarquer, ni débarquer du pied gauche. Les marins sont aussi très attentifs à certains signes : perdre le seau du bord est considéré comme un mauvais présage.



Origine du film :

France : Etat de l'Europe occidentale, 549 000 km² ; 61 700 000 habitants (Français).
Capitale : Paris. Langue : Français. Monnaie : Euro.



Le réalisateur



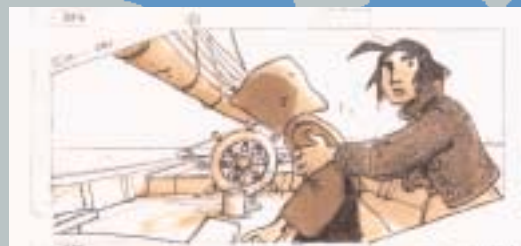
Né en 1939 à Besançon, Jean-François Laguionie est passionné de théâtre et découvre le cinéma d'animation grâce à Paul Grimault (le réalisateur de *Le Roi et l'Oiseau*). Pendant 15 ans, il réalise des courts-métrages : il obtient en 1978 une Palme d'or au Festival de Cannes pour *La traversée de l'Atlantique à la rame*. Il crée en 1979 son propre studio La Fabrique à St Laurent du minier dans le Gard. Il réalise ensuite des longs-métrages. Après *Gwen ou Le Livre de sable* en 1985, *Le château des singes* en 1999, *L'île de Black Mór* est son troisième long-métrage. Un nouveau projet est déjà en cours. Il écrit aussi des albums et des romans.

Point cinéma

Le story-board



Le scénario décrit l'histoire du film comme un roman. Une fois qu'il est terminé, le réalisateur peut commencer à visualiser son film en créant le story-board. Ce mot anglais a pour équivalent français, le scénarimage. Le story-board ressemble à une bande dessinée qui représente les images du film avec les dialogues et le type du plan et du mouvement de caméra utilisé ainsi qu'une description de l'action. Mieux que les mots, il permet



au réalisateur d'exprimer des idées visuelles. Pour tourner *L'île de Black Mór*, Jean-François Laguionie a travaillé sur le story-board avec son ami Bruno Le Floc'h. Il compare ce travail à la construction de la coque d'un navire dont il manque le gréement indispensable pour qu'il navigue. C'est le tournage qui donnera vie à l'histoire.



A voir :

La Nounou et les pirates, *Garri Bardine (2001)*
Les Contrebandiers de Moonfleet, *Fritz Lang (1951)*

A lire :

L'île de Black Mór, *roman et album (Albin Michel)*
Jambes-Rouges l'apprenti pirate, *Hans Baumann (Castor Poche)*
Trésor chez les pirates, *Agnès Bertron (Castor Poche)*
Le secret de la licorne, *Le trésor de Rackham le rouge, Hergé (Casterman)*



RUBRIQUE JEU

Mots croisés marins

Horizontalement

1. Avant du bateau
2. Pavillon
3. Synonyme de bateau
4. Appareil qui sert à diriger le bateau
5. Anagramme de Nowere

Verticalement

1. Ecumeur des mers
2. Arrière du bateau
3. Indique le Nord
4. Nom du voilier
5. Surnom du personnage principal
6. Liée au trésor

