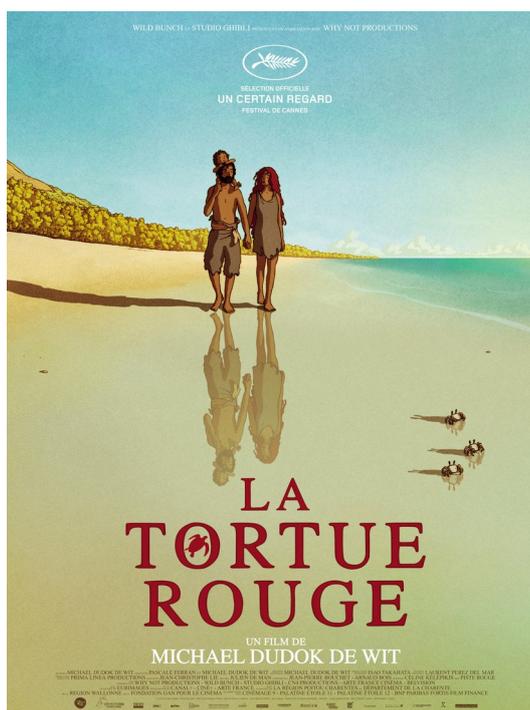


ÉCOLE ET CINÉMA

Dossier pédagogique



LA TORTUE ROUGE

2016 / 1h21

Réalisation : Michael Dudok de Wit
Scénario : Michael Dudok de Wit - Pascale Ferran
Musique : Laurent Perez Del Mar

Quelques pistes pour aborder le film avec les élèves

A propos du film

Synopsis

Ressources utiles

Avant la projection / l'anticipation

Le titre du film

L'affiche du film

La bande annonce du film

Le champ lexical

Après la projection / l'interprétation

Des situations de réception

Mettre des mots sur le ressenti, le vocabulaire des émotions et des sentiments

Raconter le film

Des situations d'apprentissage

Qui ?

Où ?

Comment ?

Quoi ?

Carte mentale

Pour aller plus loin

Le cycle du vivant

Le débat philosophique

Le corps

La mise en réseau littéraire

Autour de la thématique Géant/Minuscule

Le carnet du spectateur

Sitographie

Contenu du dossier pédagogique

A propos du film

Synopsis :

L'histoire d'un naufragé sur une île déserte peuplée de tortues, de crabes et d'oiseaux, le film *La Tortue rouge* raconte les grandes étapes de la vie d'un être humain. Réflexion sur le temps, l'amour et la famille.

Liens utiles :

Le site Normandie Images qui propose des pistes pour exploiter le film

<https://www.normandieimages.fr/education/les-dispositifs-scolaires>

La Tortue rouge

<https://www.normandieimages.fr/education/21-education/dispositifs-scolaires/lyceens-et-apprentis-au-cinema-en-normandie/programmation-2018-2019-lyceens-et-apprentis-au-cinema-en-normandie/50-la-tortue-rouge>

La Plate-forme Nanouk qui regroupe des extraits du film et des documents pédagogiques

www.nanouk-ec.com

Avant la projection/ l'anticipation

Objectifs :

- Anticiper la projection avec l'analyse du titre, de l'affiche, de l'illustration, de la bande annonce pour connaître le sujet du film ou en prédire le contenu, porter une attention particulière aux éléments qui entourent le film.
- Construire un « horizon d'attente » : en présentant des personnages, des images, en formulant des hypothèses.
- Construire un « univers de référence », en mobilisant les connaissances par l'évocation du vécu, des films déjà vus.

Le titre du film

Quoi ?

Apprendre aux élèves grâce à l'analyse du titre à se servir d'indices textuels afin de connaître le sujet du film.

Pourquoi ?

Pour leur donner des outils afin qu'ils puissent faire des prédictions.

Comment ?

Exemples de questions à poser aux élèves pour stimuler la réflexion : Sur quels mots devras-tu porter ton attention lorsque tu liras le titre ? Pourquoi ?

Exemples de tâches à proposer :

Sans montrer l'affiche, recueillir dans un premier temps les hypothèses des élèves qui seront validées ou invalidées avec la découverte de l'affiche.

Prédictions à partir du titre. Consigne : « Écrire *La Tortue Rouge* au tableau et demander aux élèves de rédiger 10 questions auxquelles ils prévoient de trouver une réponse en regardant l'affiche du film. »

L'affiche du film

lien vers l'affiche française du film à télécharger La Tortue Rouge (site Normandie Images)

<https://www.normandieimages.fr/images/lyceensaucinema/affichelatortuerouge.jpg>

Quoi ?

Apprendre aux élèves grâce à l'observation de l'affiche à se servir d'indices visuels afin de connaître le sujet du film ou d'en prédire le contenu.

Pourquoi ?

Pour activer leurs connaissances quant au contenu et au genre du film et pour leur donner les outils nécessaires pour qu'ils puissent faire des prédictions, qu'ils questionneront en cours du visionnage du film, les prédictions augmentent la motivation et l'engagement du spectateur, ce qui améliore la compréhension.

Comment ?

Exemples de questions à poser aux élèves pour stimuler la réflexion :

Sur quoi devras-tu porter ton attention lorsque tu regardes cette affiche ? Pourquoi ? Penses-tu que tu peux tirer profit de ces indices ? Quelles informations ces indices te révèlent-ils sur le sujet ou le contenu du film ? D'après les éléments qui entourent l'affiche, de quoi celui-ci traitera-t-il ?

Exemples de tâches à proposer :

Décrire l'affiche par groupe, faire la liste des éléments que l'on trouve sur l'affiche, indiquer où se trouvent les personnages, indiquer combien il y a de personnages et ce qu'ils font, comment ils sont habillés, dire quelles relations il y a entre les personnages.

Travailler sur le champ lexical des caractéristiques physiques des personnages : comportement, pouvoirs, accessoires, compagnons, occupations, défauts et qualités.

Description de l'affiche :

Au centre de l'affiche, on voit une famille sur une plage au coucher du soleil. Un couple main dans la main marche sur le sable mouillé, l'homme porte un enfant sur ses épaules, les corps se reflètent devant eux sur le sable, on voit également leur ombre à gauche de l'image, trois crabes se déplacent vers la mer, on voit de la même manière leur ombre. L'homme porte un short et une ceinture, la femme une robe, ils ont la peau et les vêtements de la même couleur, seule différence la couleur des cheveux de la femme. La scène se déroule au bord de la mer, on voit le ciel avec quelques nuages au loin au-dessus de la mer, une plage immense et une forêt à gauche. Le titre est écrit en rouge en lettres majuscules, il suggère la présence d'une tortue rouge qui n'est pas présente sur l'affiche, uniquement sous la forme d'un symbole dans la lettre O du mot Tortue du titre.

Exemples de tâches à proposer :

Écrire individuellement le portrait d'un personnage de l'affiche (l'homme, la femme ou l'enfant) en puisant dans les références constituées.

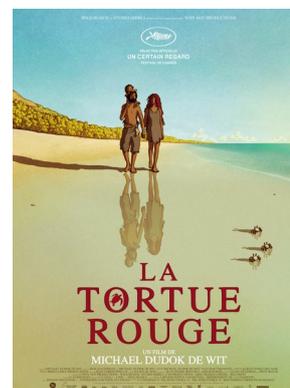
Essayer d'interpréter l'absence de tortue sur l'affiche française.

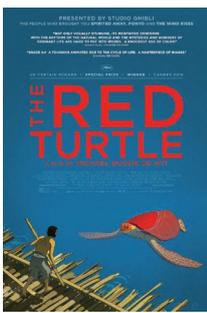
Comparer l'affiche française en complétant le tableau ci-dessous, l'affiche japonaise, et l'affiche internationale du film.

A l'issue du travail de comparaison, faire émerger l'importance de tous les éléments recueillis pour imaginer le récit du film qui va venir.

Revenir sur les hypothèses formulées avec les questions concernant le titre.

Pourquoi l'affiche française ne donne pas tous les éléments du titre ?



<p>Comparer les affiches du film La Tortue Rouge</p>	 <p>LA TORTUE ROUGE MICHAEL DU DOK DE WIT</p>	 <p>レッドタートル ある島の物語</p>	 <p>RED TURTLE</p>
<p>Le texte</p>			
<p>L'illustration : premier-plan et arrière-plan</p>			
<p>Les personnages</p>			
<p>Les lieux</p>			
<p>Que suggère l'image ?</p>			

La bande annonce du film

Lien la bande annonce à partir du site Normandie Images

<https://www.normandieimages.fr/education/les-dispositifs-scolaires/21-lyceens-et-apprentis-au-cinema-en-normandie/programmation-2018-2019-lyceens-et-apprentis-au-cinema-en-normandie/50-la-tortue-rouge>

Exemples de tâches à proposer :

Demander aux élèves de consigner et d'expliquer leurs prédictions dans un tableau à trois colonnes pour les prédictions, les justifications et la confirmation pendant et après le visionnage de la bande annonce.

Prédictions à partir de l'analyse du titre et de l'affiche	Justifications	Confirmations en regardant la bande-annonce

Construire du sens par anticipation : Réfléchir à ce que l'on connaît sur le genre du film (film d'animation d'aventures) et sur le réalisateur.

Quoi?

Amener les élèves à prendre conscience de leurs connaissances sur le film afin de les mettre à profit pendant le visionnage.

Pourquoi?

Pour qu'ils réunissent un maximum d'informations sur le film (contenu, thème, structure, réalisateur, etc.) afin de disposer d'un cadre de référence auquel ils pourront ajouter les nouvelles informations pour rendre les connaissances disponibles dans sa mémoire avant de voir le film qui présente de nouvelles informations.

Comment?

Exemples de questions à poser aux élèves pour stimuler la réflexion : Où se déroule le film ? Quand se déroule-t-il ? Qui sont les personnages principaux ? Que comprenons-nous de l'histoire ? Quelles actions sont montrées ?

Quel autre film du même genre ou du même réalisateur as-tu déjà vu ? Quelles sont les caractéristiques propres à ce genre ? Ce sujet ou ce réalisateur est-il nouveau pour toi ? Que sais-tu à propos du sujet ou du réalisateur du film ?

Exemples de tâches à proposer : Utiliser le photogramme de l'homme échoué sur la plage sur concept clé dans le film et exécuter les trois étapes suivantes, étapes qui prennent la forme d'une discussion en groupe ou en sous-groupes :

1. Premières associations à partir du concept «Dis-moi tout ce à quoi te fait penser le mot **naufagé**.»
2. Réflexion sur les connaissances «Qu'est-ce qui t'a fait penser à la **solitude**? »
3. Reformulation «Veux-tu ajouter quelque chose à ta première réponse ? As-tu de nouvelles idées ?»



Tableau à compléter : «Ce que je sais – Ce que j'aimerais apprendre – Ce que j'ai appris». Remplir les deux premières colonnes avant la projection, revenir sur le tableau après le visionnage du film, en complétant la 3e colonne.

Ce que je sais	Ce que j'aimerais apprendre en regardant le film	Ce que j'ai appris en regardant le film

Le champ lexical

Quoi ?

Des mots pour aider à la compréhension du film : île déserte, tsunami, rêve, vie, mort, paradis, déluge, rivage, océan, cosmos, lune, étoiles, radeau, naufragé, solitude, famille, pêcheur, forêt, métamorphose, carapace, nageoire, nature, sauvage, aventure, haillons...

Pourquoi ?

La maîtrise d'un bagage lexical est capital pour la compréhension du film mais aussi pour l'expression écrite et orale à la suite de l'exploitation ainsi que pour l'enrichissement de la culture des élèves.

Comment ?

Proposer une démarche ouverte favorisant les approches linguistique, culturelle et articuler avec les pratiques de lecture, d'écriture et de mise en voix. Dans cette perspective, l'expérience théâtrale peut faciliter les différents apprentissages grâce à des exercices simples qui permettent à l'élève de dire en comprenant ce qu'il dit.

Exemples de tâches à proposer : étudier le mot « Aventure », présenter aux élèves une « amorce » pour faire découvrir ce mot en contexte et en situation. Susciter la curiosité des élèves tout en les amenant à deviner le mot « caché » : il se dévoilera grâce à l'amorce choisie comme une première occasion de questionner son sens.

Utiliser le photogramme suivant par exemple :



Expliquer aux élèves les grandes étapes de l'histoire du mot : son origine, son sens, son évolution.

Le mot aventure vient du latin *aventura*, forme altérée du latin vulgaire *adventura*, dont le sens originel est « ce qui doit arriver, ce qui doit se produire ».

Le mot *adventura* vient du verbe latin *advenire* « arriver, se produire », lui-même formé à partir du préfixe *ad* (vers) et de *venire* (venir). Le sens du mot *aventure* a évolué au fil du temps. Le sens originel « sort, destin » est proche de « avenir ». De là vient l'expression « bonne aventure », dans le contexte de la prédiction.

Jusqu'au XIIe siècle, *aventure* était synonyme de « hasard ». Le mot *aventure* peut aussi avoir le sens de « danger » dans l'expression « se mettre en aventure », par exemple.

Dans les expressions « par aventure » et « d'aventure », il exprime un événement inattendu. Ce n'est qu'avec l'apparition du roman de chevalerie au XIIe siècle que le mot prend le sens « d'action extraordinaire mêlant le danger et le plaisir de la découverte ».

Au XVIIe siècle, le mot *aventure*, dans un sens proche de « danger » fait aussi référence aux « dangers du voyage », ou à l'« exploration en terres inconnues ».

Polysémie, le mot et ses différents emplois :

Les élèves retrouvent le mot « aventure » dans des expressions et locutions diverses qui permettent d'attirer l'attention sur l'emploi du déterminant : dire la bonne aventure ; partir à l'aventure ; avoir une aventure ; se mettre en aventure ; par aventure ; d'aventure.

Synonymes

Avenir, destin, destinée, sort, événement, accident, affaire, fait, incident, fortune, hasard, péril, amourette, liaison.

Antonymes

Le mot « aventure » n'a pas d'antonyme. Seul le verbe « aventurer : hasarder, risquer » a pour antonyme : « garder, protéger ».

Proposer des extraits de textes littéraires où le mot « aventure » est utilisé selon différents sens. Les élèves pourront mémoriser des extraits qu'ils présenteront en précisant le sens du terme dans le contexte cité :

Alexandre Dumas, *Les Trois Mousquetaires*

« D'Artagnan avait plus d'une fois raconté à ses amis son aventure avec l'inconnu, ainsi que l'apparition de la belle voyageuse à laquelle cet homme avait paru confier une si importante missive. »

Michel Tournier, *Vendredi ou la vie sauvage*

« L'Indien, qui serrait autour de ses reins un vieux pantalon de marin que Robinson lui avait fait enfiler, était abattu, sans ressort, comme abasourdi par son horrible aventure ... »



Pour aller plus loin :

https://cache.media.eduscol.education.fr/file/Lexique_et_Culture/02/5/RA20_C3_LexCulture_Aventure_1273025.pdf

Après la projection / l'interprétation

Des situations de réception

Mettre des mots sur le ressenti, le vocabulaire des émotions et des sentiments

Le cinéma est un lieu d'expériences intimes et sensibles, il est important de faire verbaliser les élèves pour qu'ils puissent livrer leurs émotions, leurs ressentis, leurs points de vue.

Comment ?

Par des questions comme : Qu'avez-vous vu ? Quels passages du film ont été perçus comme les plus forts ? Quels détails n'ont pas été compris ou ont fait peur ? Qu'est-ce qui a semblé curieux, étrange ? L'évocation d'une scène peut également se faire par un dessin légendé et/ou d'un court texte racontant le passage choisi.

Pourquoi ?

Échanger autour des ressentis des élèves : une phase orale est nécessaire pour permettre aux enfants d'exprimer leurs émotions pour prendre de la distance par rapport à ce qu'ils viennent de voir (ce que l'on a aimé ou pas, ce qui a fait peur, ce qui a fait rire, ce qui a ému, ce qui a étonné...).

Exemples de tâches à proposer

Demander à chaque élève à l'écrit d'exprimer ses émotions et son opinion à l'écrit par un court texte ou un dessin légendé puis à l'oral demander aux élèves d'étayer son analyse et les jugements qu'il porte sur l'œuvre.

Dessiner un personnage : chaque élève peut choisir un personnage qu'il a particulièrement aimé, le dessiner et écrire en quelques lignes pourquoi il l'a choisi.

Choisir une scène : chaque élève peut dessiner une scène qu'il a particulièrement aimée et écrire en quelques lignes ce qu'elle raconte pourquoi il l'a choisie et ce qu'il a ressenti.

Proposer de débattre en groupe de ses goûts ou de son interprétation dans un dialogue constructif, ce qui conduit à accepter la contradiction, à faire preuve de diplomatie, à rechercher un consensus qui fasse la part de toutes les impressions ou de tous les points de vue.

Raconter le film

Quoi ?

Faire de flashes-back par la description du film.

Pourquoi ?

Cela permet de construire un état des lieux collectif.

Comment ?

Interroger les élèves sur ce qu'ils ont vu. Les élèves prennent la parole pour partager leur perception, sollicitant l'attention des autres sur des éléments concrets qui leur auraient peut-être échappé. Ce nouveau regard collectif participe à l'appropriation de l'œuvre par chacun en favorisant le langage. La situation collective d'investigation de l'œuvre nécessitant un partage des sens, elle recourt naturellement au langage oral. La rencontre d'une œuvre constitue une situation langagière à part entière. Elle suppose de se faire comprendre par les autres, de formuler sa perception en recourant à l'usage d'un vocabulaire précis, à la syntaxe, ainsi qu'à la structuration spatiale et temporelle pour diriger l'attention de l'autre vers ce que l'on désigne.

Des situations d'apprentissage

Qui ?

Dans le film, identifier les personnages, leurs caractéristiques physiques et psychologiques, leurs émotions, leurs transformations au fil de l'histoire. Apprendre aux élèves à se faire un portrait général des personnages sous plusieurs angles.

Pourquoi ?

Comprendre les personnages demeure donc le moyen fondamental de comprendre l'histoire comme un tout. En effet, les motivations, les désirs, les pensées et les émotions des personnages forment le ciment de l'histoire.

Comment ?

Exemples de questions à poser aux élèves pour stimuler la réflexion : Qui sont le personnage principal et les personnages secondaires de l'histoire ? Comment sont-ils physiquement et psychologiquement ? Comment tel personnage a-t-il réagi à telle situation ? Quelles émotions a-t-il vécues à ce moment ? Pourquoi ? Quelles caractéristiques du personnage/quels indices dans le texte pourraient justifier cette réaction/cette émotion ?

D'après ce que tu sais de tel personnage, comment crois-tu qu'il réagira/que crois-tu qu'il fera dans telle situation ? Tel personnage s'est-il transformé au cours de l'histoire ? De quelle façon ?

Exemples de tâches à proposer

- Relever les personnages et leurs caractéristiques, puis écrire leur portrait en texte suivi ou consigner les informations dans un tableau.

Caractéristiques des personnages			
	L'homme	La femme	L'enfant
Physiques			
Psychologiques			
Émotions			
Transformations au fil de l'histoire			

Discussion collective à propos de la manière dont les uns et les autres se représentent les personnages :

L'homme : Il est présent tout au long du film, il est naufragé, on ne sait pas pourquoi il a échoué sur l'île, il est courageux, il prend des risques mais il est parfois aussi en colère et plein de remords, il se construit un radeau avec des bambous pour s'échapper de l'île, à chaque fois qu'il prend le rivage quelque chose cogne son radeau et le fait voler en éclats, il tombe amoureux ce qui change sa façon de voir le monde, il meurt sur l'île après avoir vécu heureux.

La femme : on ne sait pas si c'est une tortue ou une femme, elle est mystérieuse, elle apparaît soudainement au milieu du film, elle est courageuse, amoureuse de l'homme, elle semble être de passage pour l'aider dans les épreuves et l'accompagner dans sa longue vie.

Le fils : On le découvre bébé, puis enfant, adolescent et jeune homme. Il est fort et agile, très attaché à ses parents. S'il ressemble à son père, il tient surtout de sa mère, partageant avec elle une origine surnaturelle, il peut respirer sous l'eau, il va quitter ses parents pour partir à l'aventure avec les tortues avec lesquelles il sait communiquer.

Référence à d'autres naufragés : Le film de Michael Dudok de Wit se distingue d'autres histoires de naufragés, son personnage n'a pas d'origine sociale ni de passé, il ne parle pas, n'écrit pas de journal et ne s'invente pas de compagnie, il rêve mais jamais d'un passé ni de personnes qu'il aurait connues dans une vie passée. Il se définit par sa nature de naufragé et rien d'autre, il ne domestique pas la nature mais apprend à vivre en harmonie avec elle. L'homme et la femme ressemblent à Adam et Eve et la profonde harmonie qui se dégage de leur couple donne à penser à un paradis terrestre retrouvé.

Deux autres figures de naufragés :

- **Robinson Crusoé**, personnage du livre de Daniel Defoe qui raconte l'histoire de cet homme depuis sa naissance, le naufrage n'arrive qu'à la page 50. Robinson est un bâtisseur mais aussi un artisan, un agriculteur, un éleveur. Il transforme la nature sauvage en un jardin où il règne.

- **Seul au monde**, film de Robert Zemeckis qui cherche pendant les 45 mn du début de son film à définir le personnage de Chuck Noland interprété par Tom Hanks. Il est obsédé par le temps, par son chronomètre et son biper. Une fois sur l'île la montre que sa fiancée lui a offerte ne fonctionne plus : le temps s'arrête.

Où ?

L'île déserte : L'île des Seychelles a servi de représentation documentaire pour le réalisateur qui a dû s'adapter à cet environnement pendant les années de préparation du film. Il a choisi de s'isoler sur l'île des Seychelles pour dessiner la nature et s'en inspirer pour son film d'animation.

Dans le film, dégager les lieux de l'histoire.

Amener les élèves à cerner les lieux dans lesquels l'histoire se déroule.

Pourquoi?

Pour qu'ils arrivent à se représenter l'atmosphère et le contexte de l'histoire. On ne sait ni où ni quand le film se passe ce qui contribue à la dimension universelle et atemporelle du film. L'île c'est la fiction, le lieu d'un retour à zéro, un commencement.

Comment?

Exemples de questions à poser aux élèves pour stimuler la réflexion

Où l'histoire se déroule-t-elle ? Dans notre monde ou dans un monde inventé ?

Exemples de tâches ou de moyens pour développer la stratégie ou le savoir-faire

Le lieu est explicite en tant que lieu du naufrage mais également implicite en tant que symbole, le seul repérage à l'aide d'indices visuels ne suffit pas forcément pour soutenir la compréhension de l'histoire.

Quand le héros s'échoue sur l'île, il ne trouve rien. Aucune construction, aucun être humain, aucun prédateur, il n'y a rien à explorer, l'île est minuscule et ne laisse pas le moindre espoir de découverte. L'homme est face au vide.

Cette île, avant de se peupler d'une femme et d'un enfant, est aussi une figure du désert : « une île déserte » même si elle est occupée par des crabes, une otarie, des oiseaux, grâce à la végétation elle est habitable. Si on parle de désert donc, c'est que l'île, durant les 30 premières minutes du film, est dépourvue d'autre figure humaine. L'arrivée de l'homme sur l'île ressemble à une seconde naissance, la mer pourrait symboliser le liquide amniotique et l'homme sans langage en serait rendu à l'élémentaire. Contrairement à d'autres récits d'aventure, cette île n'est pas le lieu de tous les dangers, l'homme ne rencontre que très peu de péripéties, les animaux sont inoffensifs, seul danger avec la chute du rocher dans la faille pour le naufragé puis son fils.

Le vrai danger vient plutôt de la mer avec la tortue et le tsunami.

L'île fait corps avec le naufragé qui fait corps avec la nature





Le naufragé y trouve de la nourriture

- Demander aux élèves de dessiner tous les éléments qui proviennent de l'île et qui aident à la survie du naufragé : ses outils (les bambous, les lianes) et sa nourriture (les fruits, les poissons, les mollusques).

Comment ?

Les techniques d'animation, en quoi le graphisme du réalisateur est reconnaissable ?

- L'animation est réalisée à la main, avec du fusain (une petite branche de bois carbonisée), des pinceaux ou même des feuilles de thé trempées dans l'eau : autant de techniques qui donnent une matière aux dessins, loin de l'aspect brillant et lisse de l'animation par ordinateur (qui a été quelques fois utile sur *La Tortue rouge*)

- Le style graphique du film est dû à Michael Dudok de Wit qui a créé lui-même les décors et les personnages.

- Michael Dudok de Wit est passionné par le dessin au pinceau et la calligraphie d'Extrême-Orient, il cherche avec la Tortue rouge un style réaliste.

- Pour les personnages, il s'inspire de la « ligne claire » et de l'école belge de bande dessinée (Hergé, Edgar P. Jacobs).

La Tortue rouge recourt plutôt au principe de l'animation analytique : "On filme des comédiens, puis on détecte les poses fortes (...). Tout est redessiné comme dans un cours de modèle vivant. L'acteur filmé nous sert juste de référence", explique Jean-Christophe Lie, le chef animateur du film.

Exemples de tâches à proposer :

Dessiner un des personnages de l'histoire au fusain



- Pour le paysage :

Tout au long du film, des lieux reviennent, dans des cadrages similaires mais sous différentes lumières, au gré des moments de la journée et des événements météorologiques.

- Pour les décors, ce sont les paysages de Hasui Kawase qui constituent la référence. Le tracé du peintre japonais possède à la fois beaucoup de détails, beaucoup de rythme et reste cependant très simple. Le cinéaste recherche ce même équilibre. Ses décors sont réalisés au fusain appliqué directement à la main sur le papier, estompés à la gomme, avant un dernier passage au crayon à papier.

- Les décors et les lumières du film résultent d'une observation minutieuse du réel. Par ses photographies, le réalisateur avait documenté de manière très précise l'influence de la lumière sur les nuages, aux différentes heures du jour.

Exemples de tâches à proposer :

Réfléchir à un paysage qui leur plaît particulièrement, se tenir à un point de vue unique et le photographier sous différentes lumières, à différents moments prendre en référence les cathédrales de Monet.

Quoi ?

Le mystère de la métamorphose : du récit d'aventure à la fable

Quand la rencontre avec la tortue arrive, elle est suivie de l'apparition de la femme rousse, c'est comme un retournement, un tour de force à l'histoire.

La tortue devenue femme donne un fils au naufragé, les trois personnages restent silencieux tout au long du film.

Avec l'apparition de la femme le film change de nature, le récit d'aventure se transforme en fable : le naufragé ne cherche plus à partir en bateau mais à vivre simplement autrement, il s'invente une autre vie. C'est peut être un rêve.

Exemples de tâches à proposer :

Comparer la femme-tortue du film et la femme-poisson du peintre Magritte en complétant le tableau ci-dessous

Comparer les deux figures		
	La femme-tortue de Michael Dudok de Wit	La femme-poisson de Magritte
Décrire les caractéristiques des deux créatures		

- Magritte avec la femme-poisson inverse ce qui définit la sirène dans l'imaginaire collectif occidental, on voit en premier lieu un poisson alors que la sirène ressemble normalement à une femme séductrice. C'est une juxtaposition d'une femme et d'un poisson qui donne une créature qui ne semble pas vivante.

- Michael Dudok de Wit avec la femme-tortue fait le choix de passer instantanément d'un état à l'autre, la tortue devient une femme vivante et non la tortue se transforme en femme.

Pourquoi la figure de la tortue ? Ce n'est pas un hasard, la tortue vit longtemps parfois plus longtemps que l'homme comme dans le film puisque sous une autre forme provisoire, celle de la femme, elle survit au naufragé. Elle représente une figure bienveillante, elle incarne la permanence des choses. On pense d'abord qu'elle est morte sous les coups du naufragé puis on constate que cette mort n'est pas véritable, elle devient une entité surnaturelle laissant sa trace sur le sable au moment du dernier plan du film quand elle redevient tortue.

Est-ce un rêve ou une réalité ? Quand le naufragé meurt, la femme retrouve sa forme originelle et disparaît pour rejoindre la mer. Elle a peut être toujours été tortue si on envisage le film sous l'angle d'un rêve d'un naufragé. Autres figures de métamorphoses : *La Mouche* de David Cronenberg, *Le Loup garou de Londres*, de John Landis ou *La Féline* de Jacques Tourneur, *La Métamorphose*, de Franz Kafka, les *Métamorphoses* d'Ovide.

Autre exemple de tâches à proposer :

Par une discussion à l'oral en collectif, relever dans le film ce qui permet de penser que le fils est un homme-tortue. Le fils représente une forme d'hybridation homme-tortue, il a un lien particulier avec les trois tortues vertes, il peut nager sous l'eau sans avoir besoin de respirer à la surface, il présente des signes d'une hérédité surnaturelle.

Dans une scène, comprendre le sens, l'interpréter en construisant un dialogue

La scène : Les dessins sur le sable

Objectif : à partir de ce photogramme créer un dialogue

- identifier les états mentaux des personnages ;
- détecter et combler les blancs de cette scène sans mots ;
- rétablir les relations de cause à effet des actes des personnages



Exemple de tâche possible à proposer :

Observer attentivement l'illustration et émettre des hypothèses sur les mots que les personnages pourraient prononcer si le film n'était muet.

L'illustration est présentée (son origine, son contexte). Elle est projetée. On regarde d'abord l'ensemble avant de guider le regard vers telle ou telle partie.

Ce que l'on voit : Le père dessine à son fils avec le doigt quelque chose dans le sable : l'enfant, ses parents et... une autre terre, plus grande, avec beaucoup de gens, des animaux (on reconnaît un éléphant). La mère les rejoint et dessine à son tour dans le sable avec son doigt : une tortue...

On dégagera l'idée d'un dialogue à écrire entre les trois personnages autour de ces dessins.

Le tableau à compléter est ensuite distribué aux élèves qui ont pour consigne de compléter les dialogues. En binôme, ils doivent repérer les différents dessins et les isoler pour les aider à construire les échanges oraux entre les personnages. Puis chaque binôme choisit 3 élèves pour interpréter le père, la mère et l'enfant de la classe afin de jouer la scène devant le reste des élèves de la classe.

			
<p>1 Le père : « » Le fils : « »</p>	<p>2 La mère : « » Le fils : « »</p>	<p>3 Le père : « » Le fils : « »</p>	<p>4 La mère : « » Le fils : « »</p>

Analyser collectivement la cohérence d'ensemble de ce qui a été produit, justifier des choix et retenir le dialogue qui semble le plus proche du sens de l'histoire

Carte mentale

Un réalisateur :

Michael Dudok
de Wit

Des personnages :

Le naufragé
La femme-tortue
L'enfant-tortue
La nature comme
personnage

Un lieu :

l'île déserte

Une portée philosophique :

l'épreuve de la
solitude

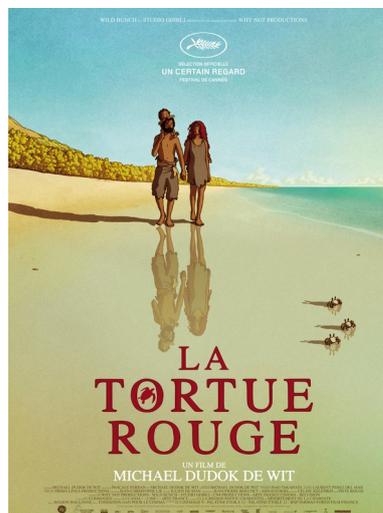
Le vide

Accepter les
limites de son
univers

Du récit d'aventure à la fable :

Une rencontre
mystérieuse

La métamorphose



Un genre :

Film d'animation
d'aventure

Une robinsonnade

Film contemplatif

Une création graphique :

Style réaliste
simple

Décors au fusain

Technique
d'animation
manuelle

Une histoire sans dialogues

Des dangers :

Un tsunami

Une faille

Des sentiments forts pour le spectateur :

La surprise
l'engagement
La peur

Pour aller plus loin

Le débat philosophique

En s'inspirant des propositions d'Oscar Brénifier qui fait le choix d'insister sur la volonté de « penser sa pensée ». Philosopher pour mettre en relief des enjeux, des problématiques, des liens logiques.

L'enseignant a un rôle capital : il reformule mais surtout tente que l'élève et le groupe aillent plus loin, dépassent les évidences, car « philosopher constitue avant tout une exigence, un travail, une transformation ». Avoir la conviction que les enfants sont capables de penser les grandes questions humaines, en tant que personne et dans un cadre collectif ; Il s'agit de coupler bienveillance et exigence, dans la tradition socratique, avec son double aspect démocratique et dérangeant.

Exemple de tâche possible à proposer :

Suite au film, proposer un débat réglé argumentatif à partir des questions suivantes :

Peut-on vivre seul ?

C'est quoi être grand ?

L'homme est-il un animal ?

Pourquoi a-t-on peur ?



Le cycle du vivant

Les stades du développement d'un être vivant (animal ou végétal)

Repérer les manifestations du développement : quantitatives (augmentation de la masse et des dimensions) ou qualitatives (larves, métamorphoses). Comparer et de décrire (verbalement et graphiquement) les changements d'un être vivant au cours du temps : naissance, croissance, métamorphose (pour certaines espèces), âge adulte, vieillissement, mort. Construire une frise chronologique pour présenter les phases du développement d'un animal. Comparer le développement de deux animaux différents. Repérer la croissance discontinue et saisonnière des arbres sous climat tempéré.

Exemple de tâche possible à proposer :

Repérer les principaux traits qui caractérisent ces différents stades, en cherchant à déterminer la nature des changements observés, leurs effets, la vitesse plus ou moins grande avec lesquels ils surviennent, l'apparition simultanée de certains d'entre eux.

Comparer des animaux à croissance continue (par exemple, d'un petit mammifère) et discontinue (par exemple, croissance par mue d'un phasme et par métamorphose d'un papillon). On observe la croissance des végétaux (croissance en longueur des rameaux, en épaisseur du tronc).

Observer régulièrement des cultures (en classe ou dans le jardin d'école) ou des élevages permet de distinguer les changements d'un être vivant au cours du temps : naissance, croissance, âge adulte, vieillissement, mort. L'élaboration d'une frise chronologique peut être complétée par l'analyse de séquences vidéo sur le développement des animaux. La notion de « cycle de vie » n'est envisageable qu'au niveau d'une population de même espèce, elle ne doit pas être utilisée pour l'individu, car elle ne rend pas compte du fait que la vie de l'individu n'est pas un éternel recommencement, mais est caractérisée par un début et une fin (la mort, terme inéluctable de son existence).

Le corps

Pour pallier l'absence de paroles, le film investit le langage du corps. Les différents états psychologiques de l'homme, la détermination, la colère, l'abattement, la honte, le remords, passent par son corps en mouvement.

Le « jeu » de son personnage principal est à la fois réaliste et stylisé, il est très « physique ».

Le père et fils rêvent, ou vivent leur rêve, ou rêvent leur vie. Le film joue d'un effet miroir entre les deux personnages. Par exemple, l'homme endormi sur le sable se voit voler au-dessus d'un pont de bambou qui traverse l'océan. Ce rêve, le fils semble le réaliser plus tard en nageant sous l'eau comme en apesanteur. À moins qu'il ne s'agisse, chez l'un et l'autre, de la même aspiration à l'absolu, à la liberté.

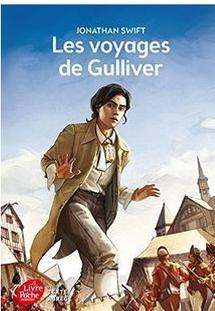
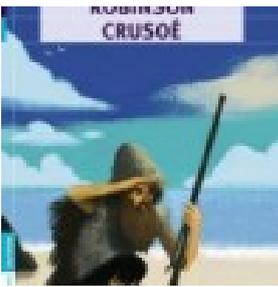
Exemple de tâche possible à proposer :

Créer une chorégraphie collective en utilisant 2 photogrammes comme inducteurs, prendre appui sur les indications de chaque photogramme pour aider les élèves à entrer dans une démarche de création et devenir acteurs de l’histoire.

Les aider à se souvenir de cette partie de l’histoire pour choisir de l’interpréter autrement qu’avec des mots mais par le geste pour signifier son ressenti et l’exprimer.

Photogramme comme Inducteurs		
Détail des photogrammes	1 - Le héros a abandonné son radeau. Il plonge dans l'eau, danser l'abandon le moment ou le naufragé accepte de rester là où le destin l'a porté, en paix avec la nature.	2 - Le héros est rejoint par la femme. Ensemble, ils font une sorte de chorégraphie aquatique, ils ressemblent à des poissons.
Création de 2 Phrases dansées : Éléments de composition	Créer individuellement une phrase dansée composée de 4 mouvements : - un tour relâché, - une descente au sol lente, - une remontée vive, - une marche fluide.	Créer en binôme une phrase dansée composée d'une danse à l'unisson avec : - un déplacement, - un contact, - un tour.
La chorégraphie : Répéter 2 fois de suite la première phrase dansée composée de 4 éléments chorégraphiques articulés entre eux par 1 élément de liaison qui permet de rejoindre son binôme et de finir avec la chorégraphie à l'unisson.		

La mise en réseau littéraire

	Le voyage de Gulliver Jonathan Swift jeunesse Hachette 2007		Robinson Crusoé Daniel Defoe, Flammarion jeunesse, 2014
	Vendredi Ou La Vie Sauvage Michel Tournier Gallimard 2012		Le Mystère de l'île verte Enid Blyton, Hachette Jeunesse, 1975

Autour de la thématique Géant/Minuscule

Le film est fait avec des plans qui s'enchaînent les uns à la suite des autres qui donnent l'impression d'une continuité. Ces plans sont différentes tailles : parfois proches du personnage, plans serrés, ou au contraire très éloignés de lui, plans larges.

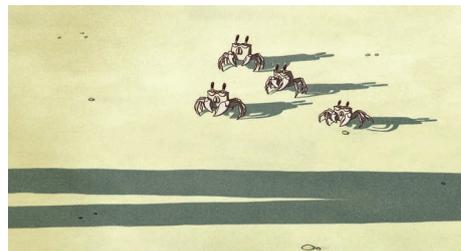
Exemple de tâche possible à proposer :

Questionner les élèves sur les différents aspects :

Pourquoi le réalisateur a-t-il fait le choix d'une île minuscule?

Au début du film, le naufragé se débat dans les flots déchaînés, on le voit en plan large. Sa lutte pour la survie n'est pas vue depuis ses yeux, à votre avis qui regarde ?

Le héros semble souvent minuscule au milieu des flots, ou géant quand il est à côté des crabes qui accompagnent ses faits et gestes sur la plage. Que nous disent ces différentes perceptions de la taille du personnage ?



On ressent rapidement le gigantisme de la nature, la mer semble infinie et l'homme très petit, perdu au début sa tête disparaît et réapparaît.

Une fois échoué sur le sable, il apparaît comme un géant à côté du crabe qui vient se nicher dans la jambe de son pantalon.

Une variation d'échelles avec deux visions différentes :

- macroscopique : les plans larges avec le héros seul au milieu de la nature
- microscopique : les plans serrés avec les petits poissons qui s'approchent de son pied plongé dans l'étang.

Pourquoi ?

Cela permet au réalisateur d'interroger la place de l'homme dans le monde, cette île devient comme un condensé de l'univers où l'homme a une place relative. Le monde ne tourne pas autour de l'homme, le monde existe indépendamment de sa présence

La mise en scène et les cadrages constituent un langage à part entière.

La multiplicité d'échelles dans le film et de points de vue nous permet en tant que spectateur de l'expérience immédiate du héros pour nous plonger dans des considérations plus philosophiques sur l'existence.

Le carnet du spectateur

Proposer aux élèves de créer un carnet de spectateur qui pourrait se présenter comme :

- Les « écrits de vie » qui, depuis Célestin Freinet, proposent une articulation entre pratique scolaire et écriture intime (personnelle ou extrascolaire) ou écrits de travail pour garder des notes plus ou moins formalisées pour garder une trace de la réflexion des jeunes spectateurs, ce carnet ne vise pas la perfection du texte et n'appelle pas la correction de l'enseignant, il garde une trace du parcours, la mémoire d'un apprentissage. Il sera conservé tout au long de l'année ou du parcours scolaire de l'élève

L'objectif du carnet du spectateur :

- Donner envie de voir des films, de stimuler l'expérience de spectateur en donnant des repères en invitant l'enfant et à s'exprimer par des réactions à vif, des interrogations, des identifications.
- Garder une trace de la mutualisation, des débats sur des impressions et des opinions subjectives

Exemple de tâche possible à proposer :

- Écrire le passage du film préféré, écrire le passage qu'on aime le moins,
- Dessiner les personnages, des décors
- Choisir une illustration qui aide à comprendre le film,
- Noter « ce que j'ai compris », « les questions que je me pose »
- Noter les sentiments relatifs à un événement (par exemple quand le naufragé tape la tortue, quand il souhaite quitter l'île avec le radeau et échoue trois fois de suite)
- Indiquer ce à quoi tel ou tel passage fait penser,
- Affirmer ses accords ou ses désaccords avec le naufragé,
- Inventer un rebondissement, une péripétie qui surviendrait à l'enfant.
- Inventer la suite de l'histoire de l'enfant quand il quitte ses parents.

Sitographie

Le dossier pédagogique réalisé par e-média, le portail romand de l'éducation aux médias

https://bdper.plandetudes.ch/uploads/ressources/4254/Tortue_rouge.pdf

Le dossier pédagogique C.N.C. (Collège au Cinéma)

<https://www.normandieimages.fr/images/lyceensaucinema/20192020/dossierpedagogiquecollegeTortueRouge.pdf>

Le dossier pédagogique C.N.C. (Lycéens et apprentis au cinéma)

<https://www.normandieimages.fr/images/lyceensaucinema/dossierpedagogiquelatortuerouge.pdf>

La fiche interactive réalisée par Renaud Prigent et Benoît Carlus

https://www.normandieimages.fr/images/lyceensaucinema/tortue_rouge_fiche_interactive.pdf

Le cahier de notes sur la Tortue rouge du site Nanouk espace enseignant

<https://nanouk-ec.com/enseignants/les-films/la-tortue-rouge>

Le fichier du film La Tortue rouge du site nanouk

https://nanouk-ec.com/fichier/p_film/390/tortue.rouge.pdf

Le dossier pédagogique de Martin Lorafy CPD-AV, coordinateur départemental « école & cinéma »

http://culturehumaniste.circo25.ac-besancon.fr/wp-content/uploads/sites/14/2018/12/EC_La-Tortue-Rouge.pdf

Le site Eduscol ressources en français pour le cycle 3

<https://eduscol.education.fr/pid34159/francais.html>

Fichier compréhension É. Falardeau, F. Guay, P. Valois, M.-A. Audet, F. Fortin CRIFPE, Université Laval

https://www.enseignementdufrancais.fse.ulaval.ca/fichiers/site_ens_francais/modules/document_section_fichier/fichier_dd32cf68f30a_Je_comprends_un_texte.pdf