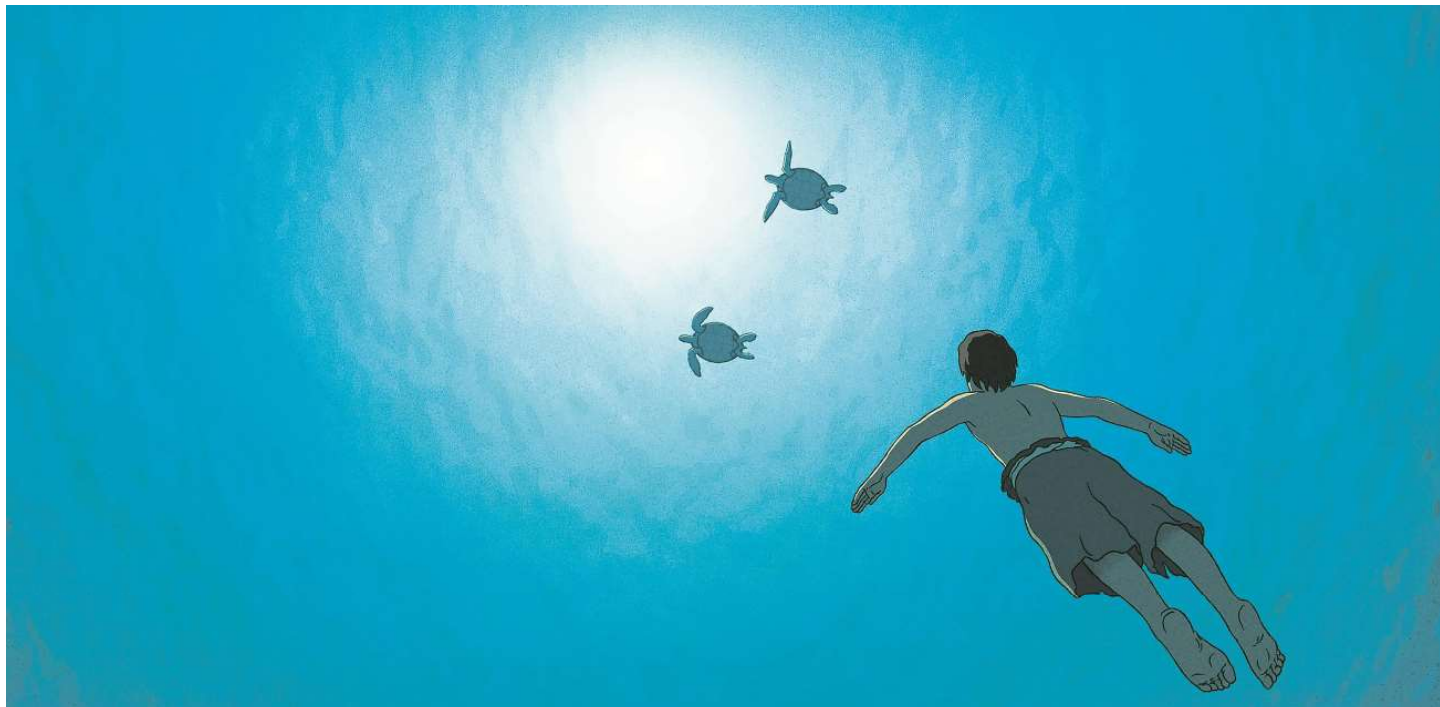


LA TORTUGA ROJA

MENUDA FILMO
CINE PARA TODOS LOS PÚBLICOS
7 / 8 DE ABRIL DE 2018

MENUDA
FILMO



LA TORTUGA ROJA

LA TORTUE ROUGE
FRANCIA/BÉLGICA/JAPÓN • 2016 • 80'

DIRECCIÓN: Michael Dudok de Wit

GUIÓN: Michael Dudok de Wit

y Pascale Ferran **DIRECCIÓN**

ARTÍSTICA: Michael Dudok de Wit

MÚSICA: Laurent Perez de Mar

DIRECCIÓN DE SONIDO: Matthieu

Michaux **PRODUCCIÓN:** Why Not

Pro, Wild Bunch y Studio Ghibli

SINOPSIS

Un hombre sin nombre amanece en una isla desierta tras una tormenta. Al principio se siente extraño y hostil, pero pronto establecerá una inesperada relación con la isla y sus formas de vida que supondrá un auténtico viaje vital para él.

CUANDO TOTORO CONOCIÓ A TINTÍN

La tortuga roja es una película de animación que cuenta la vida de un náufrago en una isla aparentemente desierta. Se trata de una coproducción Francia-Japón que es a la vez el primer largometraje de su director, Michel Dudok de Wit y la primera colaboración de Studio Ghibli¹ con un equipo europeo.

La idea surgió de Hayao Miyazaki, el conocido director del estudio japonés. Le gustó tanto el cortometraje *Padre e hija* (Father and Daughter, Michael Dudok de Wit 2000) que decidió escribir al director para proponerle trabajar juntos. Dudok de Wit tendría libertad total para decidir el argumento y el aspecto visual, y Ghibli apoyaría en la realización. Finalmente fue Isao Takahata quien intervino como productor artístico.

Si alguna vez has leído a Tintín puede que al ver a los personajes hayas pensado en sus viñetas. Su diseño proviene del estilo de la **línea clara***, característico de la ilustración franco-belga, que también puedes reconocer en otras películas proyectadas en Menuda Filmo como *El techo del mundo* (Tout en Haut du Monde, Rémi Chayé 2015). Los/as protagonistas y las criaturas pequeñas, como los cangrejos o los leones marinos, se dibujaron a mano siguiendo este estilo.

Por su parte la naturaleza es importante en las obras de Studio Ghibli. El nivel de detalle en todos sus elementos, el movimiento de las hojas y el mar, los planos dedicados a observar el entorno nos remiten a películas como *Ponyo en el acantilado* (Gake no ue no Ponyo, Hayao Miyazaki 2008). En *La tortuga roja* el estudio añade un peculiar tratamiento de las texturas, generando un contraste entre personajes y paisajes.

En esta película se unen pues dos marcados estilos muy diferentes, el franco-belga de línea clara y el japonés naturalista de Studio Ghibli¹.

¹Más sobre Studio Ghibli en la guía Menuda Filmo Mi Vecino Totoro

NARRAR SIN PALABRAS

En *La tortuga roja* cuentan una historia sin que los personajes hablen: los/as humanos/as que aparecen se expresan sin usar palabras, pero no quiere decir que la película sea muda o que no haya sonido.

Inicialmente se pensó que hubiera algunos diálogos en el film. Los escribieron y reescribieron varias veces, pero no acababa de funcionar. Según el director "era una persona sola en la naturaleza y resultaba raro que hablara". Decidieron entonces que los/as protagonistas se expresarían a través del lenguaje corporal, y el lenguaje filmico serviría para transmitir el relato a los/as espectadores/as.

El sonido y la música fueron cruciales. El director de sonido propuso grabar la respiración de los personajes. Podemos oírlo sutilmente durante toda la película, y así nos sentimos más cerca de ellos. La música enfatiza visualmente lo que sienten los protagonistas en cada momento.

El estilo visual también contribuye a la narración. Dudok de Wit eligió la **animación tradicional*** para los personajes porque "los dibujos que creas no son perfectos y añaden encanto y personalidad, hay humanidad". El color se añadía por ordenador para un acabado más perfecto, facilitando el proceso de animación. Sin embargo la tortuga debía dar la sensación de solidez, por ello está hecha completamente con técnicas digitales, al igual que los escenarios.

Usando ciertos planos se enfatizan emociones: para hacernos sentir solos ante una naturaleza inmensa la cámara se va alejando plano a plano y vemos al personaje pequeño en comparación con lo que le rodea; cuando busca transmitirnos la relación que establece con otros seres los planos se acercan para dar importancia a lo que está sucediendo entre ellos.

NARRANDO EN IMÁGENES

Un recurso que se puede utilizar para narrar sin palabras es mostrarnos objetos como **metáfora*** de algo o con un sentido **simbólico*** asociados a algún personaje. Por ejemplo: lo que significa la balsa para el hombre o la botella para el niño y más adelante muchacho. Ver cómo se relacionan con ellos y lo que hacen, nos ayuda a comprender su historia ¿Te habías fijado?

Abajo hay ocho fotogramas desordenados. Cuatro son momentos que nos ayudan a comprender la historia del hombre y cuatro la del niño y más adelante muchacho ¿Serías capaz de recordar cuál es cuál y ordenarlos? ¿Qué sucede con la balsa y la botella en cada caso?

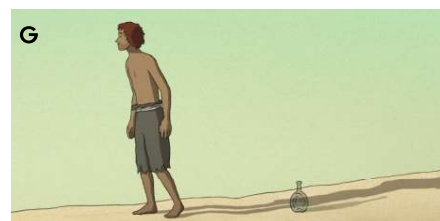
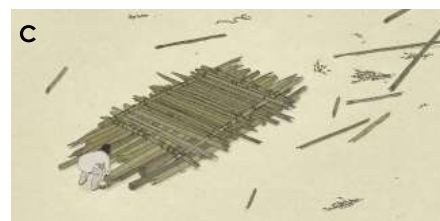
HOMBRE/BALSA

Fotogramas: _ _ _ _ _



NIÑO/BOTELLA

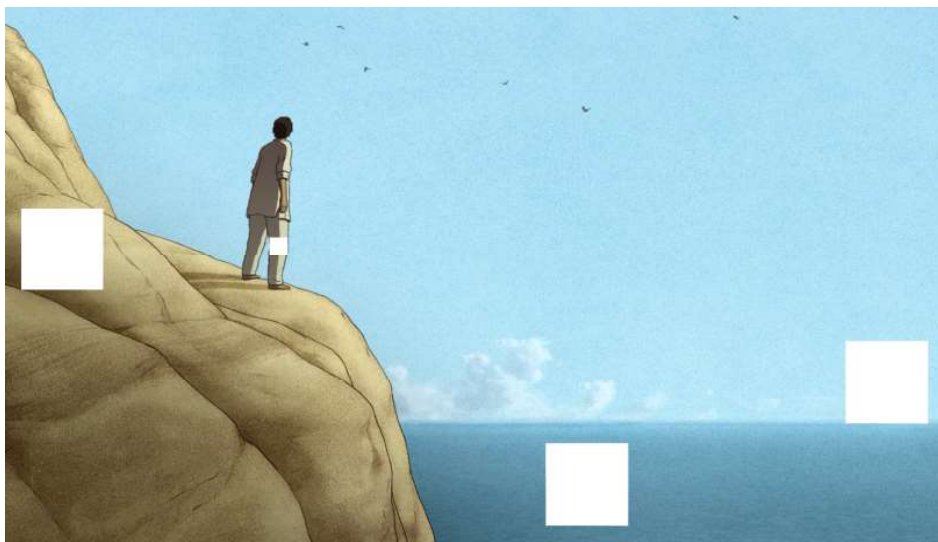
Fotogramas: _ _ _ _ _



Solución: Fotogramas Hombre: C, H, D, F | Fotogramas Niño: E, A, G, B.
 Si te fijas corresponden a parejas de secuencias consecutivas. En C y H se ve al Hombre construyendo la balsa y después echándose al mar con ella, y más adelante se ve en D y H a la Mujer soltando un caparazón al mar y a continuación al Hombre soltando su balsa. Por su parte al Niño se le ve en E y A encontrando la botella y acto seguido cómo sus padres dibujan sus orígenes en la arena; años después se reencuentra con la botella y le observamos en G y B primero observando el horizonte junto al recién reencontrado objeto y poco después despidiéndose para echarse al mar.

APLICANDO ACABADOS

Esta imagen está incompleta, ayuda a los ilustradores a rellenar los huecos con el acabado más indicado.



Solución: De izquierda a derecha: D, E, E, F, F, B

VOCABULARIO

LÍNEA CLARA: corriente surgida en el cómic franco-belga de los años 60 y 70 que buscaba sobre todo la claridad, tanto en el dibujo como en el guión. Entre sus influencias se encuentran la pintura china y japonesa.

STUDIO GHIBLI: Estudio de animación japonés creado en 1985 por los directores Hayao Miyazaki e Isao Takahata, que ya contaban con gran experiencia en televisión, junto con el productor Toshio Suzuki. Además de sus largometrajes, conocidos en todo el mundo, cuentan con varios anuncios y cortometrajes, además de dos videojuegos.

METÁFORA: Presentación de una o varias imágenes que, al ponerse en relación entre ellas o con los acontecimientos de la historia, permiten transmitir un significado asociado. El espectador intenta descifrar qué quiere comunicar el autor a través del montaje.

SÍMBOLO: Elemento de la imagen que transmite un significado diferente al presentado de manera explícita. A diferencia de la metáfora, que se presenta a través de una imagen intercalada en el relato, el símbolo está presente en las tomas que describen la acción.

ANIMACIÓN TRADICIONAL²: Técnica de animación a base de dibujos en dos dimensiones.

CRÉDITOS: Listado de personas que han intervenido en la realización de una película, junto con las funciones que ha realizado cada una. Aparecen al inicio o al final del film.

² Más sobre animación tradicional en la guía de Menuda Filmo de El Techo del Mundo

PERSONAJES



NÁUFRAGO El mar le conduce a una isla desierta, pero no piensa quedarse allí solo.



TORTUGA ROJA Un animal gigantesco y muy tranquilo que vive en el mar cerca de la isla. Parece querer transmitir algo al náufrago.



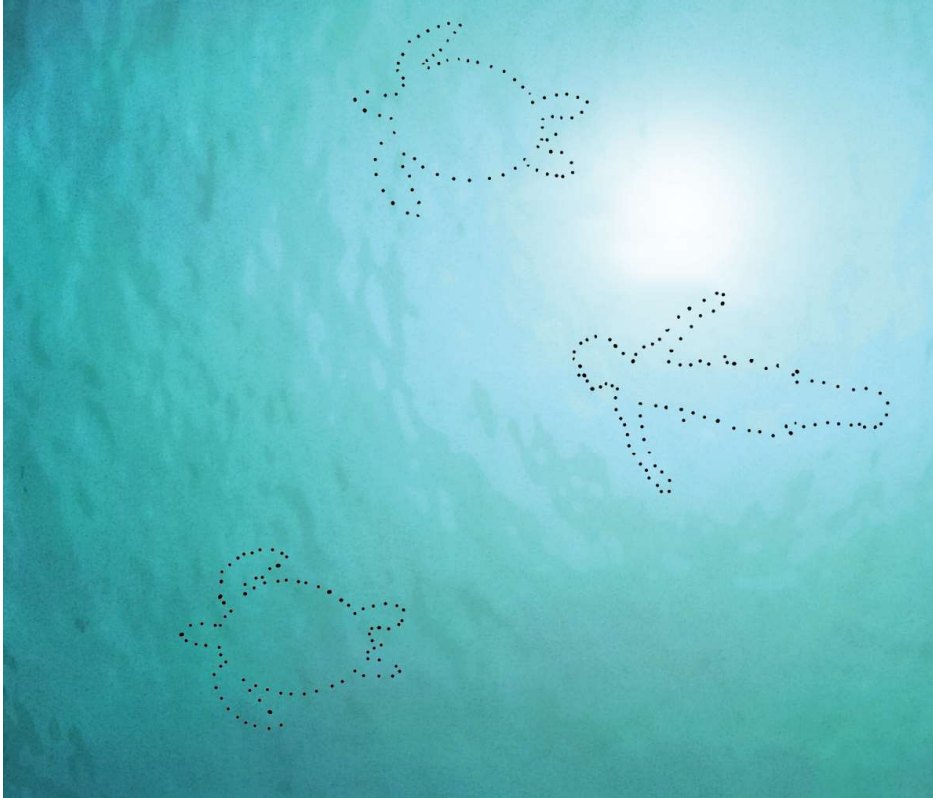
MUJER Su inesperada aparición lo cambia todo en la vida en la isla.



NIÑO Explorador por naturaleza, conoce todos los secretos de la isla. Tiene una relación muy especial con las tortugas.

DESCUBRIENDO LA VIDA

La isla de *La tortuga Roja* está aparentemente desierta, aunque según avanza la película iremos descubriendo cómo se desarrolla la vida en ella. Une los puntos y descubre tú qué tres seres se encuentran aquí bajo el agua ¿ves similitudes y diferencias? Decide qué colores y texturas les aplicarías tú.



¿SABÍAS QUE...

...eligieron una tortuga porque parecía un animal más humano y a la vez tenía una carga simbólica?

Buscaban un animal grande y fuerte y se decidieron por la tortuga porque puede moverse tanto en la tierra como en el agua y no es violenta pero a la vez, su cara de reptil le da una expresión fiera. Al mismo tiempo “vive en el océano y el océano es infinito”, afirma el director hablando de su simbolismo, “vive cerca de la costa y desaparece totalmente en el agua, pertenece al océano, aunque le cueste llegar hasta él”.

FILMOGRAFÍA

LINEA CLARA

Las doce pruebas de Astérix (Les 12 Travaux d'Astérix, René Goscinny y Henri Gruel 1976)*

Las aventuras de Tintín (The Adventures of Tintin, Stéphane Bernasconi TV Series 1991-1992)*

Kirikú y la bruja (Kirikou et la Sorcière, Michael Ocelot y Raymond Buret 1998)

Un gato en París (Une Vie de Chat, Jean-Loup Felicioli y Alain Gagnol 2010)*

Al sostre del mon (Tout en Haut du Monde, Rémi Chayé 2015)*

STUDIO GHIBLI

Mi vecino Totoro (Tonari no Totoro, Hayao Miyazaki 1988)*

Pompoko (Heisei Tanuki Gassen Pompoko, Isao Takahata 1994)

La princesa Mononoke (Mononoke Hime, Hayao Miyazaki 1997)*

Haru en el reino de los gatos (Neko no Ongaeshi, Hiroyuki Morita 2002)*

Cuentos de Terramar (Gedo Senki, Goro Miyazaki 2006)

Ponyo en el acantilado (Gake no ue no Ponyo, Hayao Miyazaki 2008)*



Ponyo en el acantilado

(Gake no ue no Ponyo, Hayao Miyazaki 2008)

IVAC.GVA.ES

ENCUENTRA MÁS RECURSOS EN NUESTRA WEB

Pincha [aquí](#) si quieres trabajar más películas. Encontrarás el catálogo de las guías didácticas editadas por **Menuda Filmo**.



*La filmografía señalada está disponible en préstamo a través del servicio de **Documentación de la Filmoteca**

Dr. García Brustenga, 3 · Valencia
documentacionfilmoteca.com
ivac_documentacion@gva.es



Las guías de **Menuda Filmo** forman parte de un proyecto didáctico desarrollado por el departamento de Extensión de La Filmoteca.

Diseño de maqueta original: Pablo Hernández Miñano

Desarrollo de contenidos: Luminaria | luminariaeducacion.com