

Shaun le mouton, le film

Dossier d'accompagnement pédagogique



Fiche technique

Production : Aardman et Studio Canal

En association avec Anton Capital Entertainment

Réalisation et scénario : Mark Burton, Richard Starzak

Montage : Sim Evan-Jones A.C.E.

Directeurs de la photographie : Charles Copping, Dave Alex Riddett

Musique : Ilan Eshkeri

Chef décorateur : Matt Perry

Design des marionnettes : Kate Anderson

Superviseur de l'animation : Loyd Price

Design sonore : Adrian Rhodes

Producteur musique : Steve McLaughlin

Directeur technique : Tom Barnes

Durée : 85 minutes

Année de production : 2014

Sortie en France : 2015

Mots-clés : animation, animaux, muet, humour, gag, famille, amitié, routine, aventures

Mots-clés du cinéma : burlesque, pâte à modeler (plasticine), sans dialogue/muet, stop motion

Synopsis

Shaun est un petit mouton futé qui travaille, avec son troupeau, pour un fermier myope à la ferme Mossy Bottom, sous l'autorité de Bitzer, chien de berger dirigiste mais bienveillant et inefficace. La vie est belle, globalement, mais un matin, en se réveillant, Shaun se dit que sa vie n'est que contraintes. Il décide de prendre un jour de congé, avec pour cela un plan qui consiste à endormir le fermier. Mais son stratagème fonctionne un peu trop bien et il perd rapidement le contrôle de la situation. Une chose en entraînant une autre, tout le troupeau se retrouve pour la première fois bien loin de la ferme et plus précisément : dans la grande ville. Comment survivre en ville quand on est un mouton ? Comment éviter d'être reconnu et donc échapper aux griffes acérées de Trumper le terrifiant responsable de la fourrière ?

Cette plongée urbaine sera pour le troupeau une course à 100 à l'heure, pleine d'aventures incroyables où Shaun va croiser la route d'une petite chienne orpheline Slip, qui rêve d'avoir des parents et lui fera réaliser qu'il serait finalement bien plus heureux avec sa famille de moutons, à la ferme...

Extrait du dossier de presse du film.

Autour du film

Prendre Shaun au casting présente de nombreux avantages : le personnage est emblématique des meilleures productions du studio depuis sa première apparition dans le court-métrage *Rasé de près*. Starzak en est le scénariste attitré pour la série télévisuelle depuis 2007. Et pour la rentabilité, l'absence de dialogues (et donc de coûteux «Lip synch», synchronisation des mouvements des lèvres et expressions du visage aux dialogues), les décors déjà imaginés, les personnages déjà modélisés, l'équipe déjà en partie en place pour la série, permettent une fameuse économie de moyens au départ.

Voilà une façon simple de limiter les dégâts si le film ne marchait pas, avec un budget de production de 25 millions de dollars, contre 55 millions pour *Pirates*.

Dans une interview du journaliste Simon Brew pour le site web Den of Geek!, voici ce que Richard Starzak dit à propos du film : «Ce n'était pas nécessairement une chose consciente. Mais il y avait un sentiment de faire un film modeste. Un film qui allait être un plus petit budget, avec une petite équipe, mais pas plus petit en termes d'idées.»

Le film comptabilise plus de 100 millions de dollars de recette au box-office. Il est aussi sélectionné pour l'Oscar du meilleur film d'animation de l'année 2016 aux côtés d'*Anomalisa*, de *Vice-versa*, du *Garçon et le Monde* et de *Souvenirs de Marnie* (l'Oscar sera finalement remporté par *Vice-versa*). Lors de la première européenne du film au festival Anima de Bruxelles, le public est conquis et la presse élogieuse. Alors que bon nombre de longs métrages d'animation européens n'hésitent pas à viser des publics spécifiques, *Shaun le mouton, le film* conforte l'ambition du studio d'être tous publics : masculin, féminin, jeune, adulte, âgé... Tout le monde est conquis par les frasques de ce petit mouton devenu une icône.

Extrait du carnet de note de Shaun le mouton, le film, Dominique Seutin

Le studio Aardman

Le Studio Aardman s'est créé au départ avec deux personnes. À leurs débuts, ils réalisent beaucoup de vidéos sur commande (publicité, clips, séries télé). La première de leur réalisation à avoir du succès est la série *Morph*. Le studio poursuit ce succès grâce au court métrage de fin d'étude de Nick Park *Une grande excursion* en 1982 (oscar du meilleur court métrage). Plusieurs aventures de Wallace et Gromit sur le même format court suivront encore cette réussite, dont *Rasé de près* (1995), où Shaun le mouton apparaît pour la première fois.



Morph



Rasé de près, 1995



Chicken run, 2000

Chicken run (2000) est le premier long métrage du studio. Quand celui-ci se lance dans la création de *Shaun le mouton, le film*, l'univers du personnage est déjà bien élaboré puisque la série *Shaun le mouton* existe depuis 2007. Elle rencontre d'ailleurs un vif succès en Angleterre. Richard Starzak qui écrit et réalise le film a déjà participé à la création de plus d'une centaine d'épisodes de la série.

Ressources autour du film

- France 2 - Dans les coulisses des studios Aardman : Histoire des studios et présentation de l'exposition qui leur a été consacrée en 2015.
https://www.francetvinfo.fr/culture/expos/dans-les-coulisses-des-studios-aardman_868163.html
- Télérama - Studio Aardman - le triomphe de la débrouille et du fait-main :
<https://www.telerama.fr/sortir/studio-aardman-le-triomphe-de-la-debrouille-et-du-fait-main,124896.php>
- Biographie et interview des réalisateurs (France Inter) :

Richard Starzak : <https://www.franceinter.fr/personnes/richard-starzak>

Mark Burton : <https://www.franceinter.fr/personnes/mark-burton>

Avant la projection

Recherche et émission d'hypothèses sur les personnages, les lieux, l'époque, l'intrigue, etc... à partir :

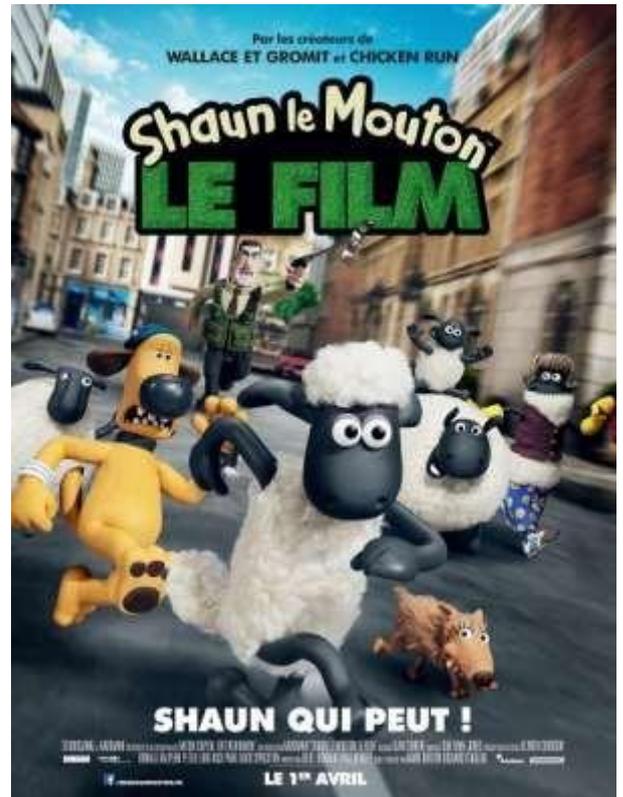
- de l'affiche (cacher le titre) : émettre des hypothèses et proposer un titre pour le film.

Que font ces personnages ? Pourquoi courent-ils ? Que font des animaux de la ferme en pleine ville ? Pourquoi et comment sont-ils arrivés dans cet environnement urbain ?

Lien avec le jeu de mot « shaun qui peut »/expression sauve qui peut : qu'est-ce que cela peut nous apprendre sur l'histoire ?

Quelques éléments d'analyse à explorer : les directions, les proportions, les attitudes, les couleurs, le graphisme des lettres, les relations des personnages entre eux, les expressions des visages,...

- du titre du film : imaginer ce que va raconter le film, imaginer le portrait du mouton qui s'appelle Shaun, écrire son portrait
- du générique, des photographies anciennes qui racontent l'histoire du fermier et de ses animaux
- du début du film (scène qui montre le quotidien à la ferme : point déclencheur de l'histoire, puisque c'est la raison pour laquelle Shaun voudra un jour de congés).



D'autres pistes de découvertes :

- Découvrir l'univers du Studio Aardman : s'informer sur les réalisateurs, parler des autres films d'animation qu'ils ont réalisés, visionner des extraits.
- S'interroger : Pourquoi avoir rajouté « le film » après Shaun le mouton ? Faire des recherches sur l'histoire du personnage de Shaun.
- Découvrir l'histoire de Shaun le mouton (avant le film) : visionner un ou plusieurs extraits de *Wallace et Gromit, Rasé de près* (1995) première apparition de Shaun le mouton. Commencer à dresser son portrait (sous forme d'hypothèse).

Wallace et Gromit, rasé de près : <https://www.youtube.com/watch?v=pbxASpr5gcU>



La thématique : Qui cherche trouve

Au début du film, tout semble bien « rouler » dans cette ferme, la routine est bien installée. Mais Shaun le mouton ne le ressent pas comme cela. Et lorsqu'un bus passe un matin affichant une publicité pour une journée de repos, Shaun se met à rêver à de vacances... Shaun et les autres moutons déploieront des trésors d'ingéniosité pour atteindre leur but (ce qu'ils cherchent). Cependant, le plan ne va pas se dérouler comme prévu et la quête de repos va rapidement se transformer en aventure effrénée dans la ville à la recherche de leur fermier. Celui-ci se retrouve malgré lui dans une nouvelle vie, alors qu'il ne recherchait rien. A ces deux quêtes bien différentes s'ajoutent celle insensée de Trumper l'agent de la fourrière et la recherche d'une famille aimante pour la petite chienne Slip. Toutes ces quêtes entremêlées ne sont pas de tout repos !... Finalement à travers toutes ces recherches, les personnages, et surtout Shaun, vont retrouver quelque chose d'un peu oublié peut-être : que le bonheur est dans le quotidien si on regarde avec des yeux neufs ce qui est essentiel.

Pistes pédagogiques

- Découvrir des découvertes « fortuites » : apprendre et créer c'est aussi chercher car on n'a pas toujours la réponse. De nombreux artistes et scientifiques ont fait des découvertes en saisissant des opportunités. Ils cherchaient quelque chose et ont trouvé autre chose. Exemple : la tarte tatin, la pénicilline, etc.
- Faire un document synthétique (carte heuristique, tableau) qui facilitera la compréhension des intentions et actions de chaque personnage.
- Réfléchir sur ce que cherche chaque personnage, ce qu'il trouve (qui peut être très différent parfois).
- Comparer le début et la fin de l'histoire : plaisir des personnages à se réveiller, à travailler, heureux de ne plus suivre un planning bien réglé. Première séquence du film visionnable sur le site Nanouk.
- Par rapport au besoin de gloire de Trumper et à la célébrité du fermier :
En EMC et en lien avec l'Education aux médias et à l'information, réfléchir/débattre sur la célébrité :
Qu'est-ce que la célébrité apporte ? Est-ce important pour être heureux ? Faut-il toujours faire/avoir ce qui est « à la mode » ? Faut-il suivre « comme des moutons » ce qu'on voit sur les réseaux sociaux ?
Quel poids des images sur les réseaux sociaux ?

Personnage	Ce qu'il cherche	Ce qu'il trouve	Ce qu'il a appris à travers cette aventure
Shaun	Une journée de repos puis le fermier partout dans la ville (réparer sa « bêtise »)	Il retrouve finalement le fermier. Il trouve également des amis (Bitzer et Slip), du repos et de l'amusement (à la fin du film).	Il est heureux de retrouver la ferme et d'enfin pouvoir se reposer auprès des siens. Cette aventure a permis à Shaun et aux autres personnages de la ferme de se retrouver et d'être proche à nouveau comme avant (voir le générique de début du film). En allant voir un autre environnement, ils ont compris à quel point ils étaient bien dans le leur mais avec un peu plus de spontanéité à nouveau.
Les moutons	Shaun puis le fermier	Ils retrouvent Shaun dans la ville puis l'aide à retrouver le fermier. Comme Shaun, ils se lient d'amitié à Slip et renoue les liens avec Bitzer.	A s'amuser, à faire preuve de créativité.
Le fermier	A faire sa journée habituelle puis qui il est (jusqu'à ce qu'on le nomme coiffeur un peu malgré lui)	Il trouve une nouvelle carrière et la célébrité alors qu'il ne cherchait rien. Il retrouve progressivement la mémoire et son identité. Il retrouve la paix de sa ferme à la fin du film.	Il a compris que ses animaux avaient besoin de retrouver le fermier des premiers jours, qu'il prenne plus de temps pour s'amuser et s'occuper d'eux.
Trumper	A débarrasser la ville de tous les animaux errants et la gloire grâce à cela	Il trouve des animaux plus futés que lui. Il sera pris à son propre piège !	A-t-il appris quelque chose ? Une bonne leçon peut-être ?
Bitzer	Le fermier comme les moutons (mais séparément)	Il retrouve le fermier en s'alliant aux moutons et Slip.	A regarder plus les autres animaux, à les considérer et à être plus spontané (c'est lui qui arrache la feuille de planning à la fin du film).
Slip	Une famille aimante	Elle trouve des amis et finalement une famille pour s'occuper d'elle et l'aimer.	A s'imposer plus (voir scène d'évasion de la prison), à être aimée.

Les grands thèmes du film

A. Les as du bricolage

A plusieurs reprises, les intrigues avancent grâce à des inventions et bricolages improbables faits avec des objets du quotidien. L'élaboration des plans suit toujours la même construction : réflexion et brainstorming sur tableau noir puis le projet prend vie grâce à l'énergie décuplée par les personnages. On craint un peu pour la qualité du résultat obtenu mais contre toutes attentes, ça fonctionne à chaque fois.



Les différents plans échafaudés :

- au début pour se débarrasser du fermier : endormir le fermier, le mettre dans la brouette puis dans la caravane, garder le fermier endormi grâce à l'illusion de la nuit (dessin-trompe l'œil de Shaun) et détourner l'attention du chien Bitzer.
- Dans le magasin de friperie pour déguiser tous les moutons. Personne ne semble remarquer la supercherie.
- Plan d'évasion pour sortir Shaun de la fourrière (nouveau dessin-trompe l'œil de Shaun).
- Retour à la ferme : création d'un cheval pantomime pour cacher les moutons à l'intérieur et se déplacer plus discrètement.

Le plus étonnant c'est que tous ces plans bricolés fonctionnent ! Le spectateur doute : "les idées sont approximatives, l'exécution laisse clairement à désirer, mais grâce à leur foi sans faille, leur motivation, leur absence de doutes, cela marche." Et c'est ce qui crée de l'attachement pour les personnages, par leur créativité mais aussi leur maladresse. Les auteurs de *Shaun le mouton, le film* nous donnent l'illusion à travers leurs bricolages sophistiqués que les personnages sont vivants. Ces trucages approximatifs sont un plaisir pour le spectateur qui sait bien qu'en dehors de ce contexte ils ne pourraient fonctionner mais qu'au cinéma, l'illusion fonctionne. D'ailleurs, on retrouve dans le film des références au monde du cinéma et aux trucages utilisés pour faire des films (film de la famille au début, bruitages des pas du cheval avec des noix de coco).

En mettant en valeur le bricolage, les auteurs tentent-ils de nous montrer **l'intérêt de chercher, essayer, tâtonner** ? Finalement, les créateurs du film ont eux aussi dû user de beaucoup de créativité et tâtonner pendant longtemps avant d'arriver à ce résultat.

Explorer cette thématique permet de s'interroger avec les enfants sur l'intérêt de la recherche, du tâtonnement et de l'apprentissage et ainsi de les présenter positivement. Les essais et les erreurs permettent d'avancer vers ce que l'on cherchait et/ou permettent de découvrir de nouvelles choses. A l'image de cette citation de Nelson Mandela : « Je ne perds jamais. Soit je gagne, soit j'apprends ».



Pistes pédagogiques

- Réfléchir/discuter sur ce que cela apporte de chercher, d'explorer.
- Découvrir les « bricolages » du cinéma, notamment les premières illusions créées par Georges Méliès. Par exemple, la disparition d'un personnage (en arrêtant la pellicule de tourner le temps que l'acteur quitte le plateau, puis en tournant à nouveau sans lui), l'ajout d'élément en peignant/dessinant directement sur la pellicule, faire disparaître des éléments en enlevant des morceaux de pellicule.

Plus de ressources sur le site de l'Université populaire des images :

<http://upopi.ciclic.fr/transmettre/parcours-pedagogiques/aborder-le-cinema-avec-de-jeunes-enfants/atelier-7-les-trucages>

La technique

Shaun le mouton, le film est l'occasion de découvrir l'envers du décor du cinéma et de s'intéresser aux techniques d'animation : stop-motion, création et animation des personnages en pâte à modeler (plasticine), bruitages, etc.

Si vous souhaitez explorer ce domaine, vous trouvez sur le site Nanouk (partie Promenades pédagogiques), une explication des grandes étapes de création d'un film comme Shaun le mouton :

- écriture du scénario,
- dessiner le story-board,

- fabriquer tous les décors à l'échelle 1/8^{ème},
- modéliser les figurines en plasticine qui seront ensuite moulées en latex et fixées sur une armature métallique articulée, préparer de nombreux éléments interchangeables (yeux, bouche, accessoires, etc)
- animer les figurines dans les décors et faire les prises de vue. 1 seconde de film nécessite 24 images. Pour donner l'illusion du mouvement, les animateurs bougent légèrement les figurines entre chaque prise. Les animateurs réalisaient environ 2 secondes de film par jour.
- Créer le son : musique, bruitage, bruits faits par les personnages (soupir, pleurnichement, surprise,...)
- Monter le film (ajouter des trucages, effacer certains trucages encore visibles, ajout du générique).

Quelques chiffres et anecdotes autour de la création du film :

LES MAQUETTES

- **21 marionnettes** de Shaun ont été fabriquées au total, sachant que la fabrication de l'une d'entre elles prend une dizaine de jours.
- Une marionnette de Shaun mesure **17 cm de haut et pèse 100 g**.
- Au total, **354 marionnettes** ont été utilisées pour les besoins du film (157 humains et 197 animaux, dont 116 moutons !)
- Les marionnettes nécessitent un entretien constant et il faut **45 minutes** pour tondre un mouton.
- Plus de **80 m de molleton** ont été utilisés pour la toison des moutons. Le molleton a dû être solidifié à l'aide de colle blanche diluée, afin que la toison ne brûle pas sous les spots et ne tremble pas au toucher des animateurs.
- Nombre d'embouts buccaux utilisés : **3 000**.
- Les plus petits accessoires sont le sifflet de Bitzer, les lunettes du Fermier et le magnétophone de Shaun.

L'ANIMATION

- Une équipe de **17 animateurs** a travaillé sur le film, tournant environ **2 secondes de film utiles par jour**.
- Le film se compose de **25 séquences**, allant d'une minute à 5 mn 30 chacune.
- **58 caméras** ont été utilisées, tournant dans **33 décors** différents.
- **549 777 plans** ont été tournés, soit environ **5 500 milliards de pixels**.
- **79 237 story-boards** ont été dessinés.
- Le film compte **1 051 plans d'effets visuels**. Il s'agit aussi bien de petites corrections que d'effets infographiques beaucoup plus ambitieux.
- C'est dans la séquence de la place principale de la ville que l'on trouve le plus grand nombre de personnages animés réunis dans le même plan – **42 marionnettes**.
- Si un seul animateur avait travaillé sur le film, combien de temps aurait-il fallu pour le tourner ? Sachant que chaque animateur tournait environ 2 secondes de film utiles par jour, il aurait fallu environ **9 ans** (ou 8,936 années pour être plus précis !).

Extrait du dossier de presse

Pistes pédagogiques

- Visionner une vidéo making-off du film, découvrir et se poser des questions sur la technique utilisée
Site <https://nanouk-ec.com/>
- Le son : exprimer des émotions avec la bouche mais sans articuler de mots.

- Le bruitage : refaire les bruitages d'une scène du film avec des objets trouvés en classe. Par exemple le bruitage du cheval pantomime qui marche dans la ville.
- Créer une courte vidéo en stop-motion avec de la pâte à modeler, des legos, des post-it ou des objets qu'on déplace pour donner l'illusion qu'ils bougent.

Ressources sur le site Le monde du stop motion :

<https://www.lemondedustopmotion.fr/news/voir/6/9> Conseils et astuces pour réaliser un court-métrage en stop motion animation image par image

Un exemple de stop-motion avec des post-it :

<https://www.libcast.com/blog/comment-realiser-un-stop-motion-soi-meme>

- Découvrir les principes de l'image animée : le flip-book (voir p.17)

B. Des animaux et des hommes

Les animaux anthropomorphes sont très présents dans les films d'animation. Dans ce film, il y a une cohabitation très visible entre les humains et ces animaux anthropomorphes.

Définition Larousse :

Anthropomorphe : adj. Qui a la forme d'un corps humain ou qui a l'apparence humaine.

Chez Aardman et dans *Shaun le mouton*, le film les animaux sont souvent :

- plus intelligents (mouton déguisé qui séduit Trumper)
- plus riches d'expériences (les cochons et les codes de la fête dans la maison)
- plus courageux (Shaun sauve la vie de son maître)
- plus dupeurs (Shaun leurre facilement les humains avec des trompes l'œil)
- plus indulgents (Shaun sauve malgré tout son maître)



Cette inversion des rôles permet de nombreux gags où les humains sont parfois pris pour des animaux et les animaux pour des humains (scène du restaurant Le chou brûlé).

Pistes pédagogiques

- Dresser le portrait de chaque personnage, utiliser des adjectifs pour les caractériser et se rendre compte que ce sont des mots qu'on utilise pour les humains en général.
Fiche présentant les différents personnages : http://ww2.ac-poitiers.fr/ia16-pedagogie/IMG/pdf/shaun_les_personnages.pdf

- Poursuivre l'étude des personnages en notant ce qu'ils font comme les humains. Imaginer comment se comporteraient d'autres animaux (éléphant, singe, crocodile, etc) dans un restaurant, dans un bus, etc. Imaginer les réactions des humains. Dessiner ces scènes décalées.
- Inventer les paroles ou les pensées des animaux, les écrire dans des bulles.
- Lire des albums qui jouent des décalages entre les animaux et les hommes : *Mon chat le plus bête du monde* et *Des nouvelles de mon chat* de Gilles Bachelet, *Journal d'un chat assassin* d'Ann Fine qui nous fait découvrir les pensées d'un chat.
- S'interroger : les personnages ne parlent pas, comment font-ils comprendre ? Rechercher les indices visuels, étudier les expressions des visages (comment transmettent-elles des émotions ?).
- Apprendre des poésies sur les animaux, la nature.
- En sciences, faire des recherches sur les moutons, leur vie, leur alimentation.
- Comparer les différentes représentations des moutons (dans le film mais aussi dans l'art) avec des photographies de moutons. Quelles différences ? En quoi voit-on que les moutons du film ont été anthropomorphisés ?
- En EMC, réfléchir/débattre sur les liens entre les hommes et les animaux : les hommes sont-ils plus malin que les animaux ? Comment doit-on traiter/s'occuper des animaux ? L'animal peut-il vivre à son rythme : est-il fatigué par le rythme de la ferme ? Aurait-il besoin d'une journée de repos ?
- Faire des liens entre les 3 films du parcours autour des animaux et de la métamorphose.

C. Des références culturelles

Le film laisse deviner de nombreuses références cinématographiques et à la culture populaire (voir le site Nanouk, partie images-ricochet) : comme plusieurs références au film *La ruée vers l'Or* de Chaplin (scène où il mange une chaussure, scène de la cabane).

La ruée vers l'or, Chaplin



Ces références permettent de raccrocher d'une certaine manière ce film d'animation à l'histoire du cinéma avec un grand C. Ces citations et leurs détournements participent également au ton humoristique du film et prêtent à sourire.

Exemple pour la culture populaire : quand les moutons traversent le passage piéton, il y a clairement une référence à la pochette d'album Abbey Road des Beatles.



On retrouve aussi dans la scène du cheval pantomime une référence à un film des Monty Python (*pantomime horse as secret agent*).

Pistes pédagogiques

- S'interroger sur la présence de références dans les films : pourquoi faire des références dans un film ? (pour montrer son inspiration, pour créer du lien avec les spectateurs, pour faire rire, etc).
- Retrouver les références et les lister (difficile pour les enfants) mais elles peuvent être apportées par l'enseignant pour faire comprendre qu'on ne rit pas tous de la même chose. Par exemple, les adultes peuvent rire quand ils voient une référence comme celle des Beatles.
- Lien pour étudier la pochette d'album Abbey Road des Beatles et découvrir d'autres œuvres qui y font référence : http://ww2.ac-poitiers.fr/ia16-pedagogie/IMG/pdf/abbeyroad_beatles_lain_mcmillan.pdf

D-La destinée des gens ordinaires

Le film met inévitablement en avant un intérêt vif pour les "petits gens" et leur vie, leur quotidien et parfois leur destin incroyable.

Le fermier qui vivait une vie simple et bien organisée va connaître le succès suite à événement fortuit. Comme tous les personnages d'Aardman, les moutons et le fermier choisissent de retourner à leur vie simple mais délicieuse après leurs exploits. Cela passe par une idéalisation de la vie campagnarde. Les citadins sont d'ailleurs dépeints comme des êtres étranges.



Les films regorgent de détails et clins d'œil à un mode de vie modeste, une sorte de poésie attendrissante du quotidien des banlieues.

Cet attachement pour les plus modestes rappelle les films de Charlie Chaplin. On retrouve également comme similitudes qu'il s'agit tout deux de films muets, Charlot affectionne les grimaces, les gags visuels. Charlie Chaplin incarne souvent un vagabond qui aspire à une vie humble et simple. Les personnages de Chaplin comme ceux de *Shaun le mouton, le film* sont pleins d'insouciance (lien avec *La ruée vers l'or*).

L'amnésie

Lorsque le fermier débarque en ville, la première chose qui lui arrive en ouvrant la porte de sa caravane est de recevoir le globe d'un lampadaire sur la tête et de perdre la mémoire. Sans cet événement, il n'y aurait pas eu cet enjeu dramatique qui domine l'intrigue. En effet, il aurait souhaité rejoindre au plus vite sa ferme, retrouver ses animaux, fin de l'histoire.

En plus de servir l'intrigue et de permettre de multiplier les rebondissements (il a oublié son métier, il s'en invente un nouveau qui le rend populaire, les animaux le retrouvent mais lui ne les reconnaît pas...), ce rebondissement est aussi l'occasion pour l'équipe du film de mettre en avant le problème de l'amnésie. À la fin du générique, un panneau proclame ainsi : « Recevoir un coup sur la tête peut être grave. Pour plus d'information et de soutien, contactez Headway, l'association des blessures au cerveau, en vous rendant sur www.headway.org.uk ou en appelant le numéro gratuit 0808 800 22 44 ». L'avertissement se termine par le logo de l'association.

Et en effet, même si cet événement est traité, à la manière de tout le film, de façon très comique, on comprend en filigrane la détresse de ce patient désorienté, apeuré, échappé de l'hôpital, perdu en pantoufles dans la grande ville sans aucun point de repère sinon cette feuille de soins indiquant « Mr X - perte de mémoire ».

Extrait du site Nanouk.

Pistes pédagogiques

- Lister les éléments qui montrent que les habitants de la ville semblent bien étranges aux yeux des montons : agressivité, mœurs particulières, très intéressés par les modes, la célébrité,...
- Accompagner la compréhension de l'amnésie en questionnant les élèves sur ce qu'ils ont compris : qu'arrive-t-il au fermier ? Savez-vous comment cela s'appelle-t-il ? (émettre des hypothèses).
- Visionner à nouveau la scène pour confirmer les hypothèses et mieux comprendre ce qu'il se passe : qui sont les deux personnages qui viennent voir le fermier ? (un médecin et un psychologue) Pourquoi lui montrent-ils des images de métiers ? Comment réagit le fermier ?
Chercher des indices visuels qui montrent la confusion et la perte de mémoire du fermier et ainsi confirmer ou infirmer les hypothèses des élèves.

E. La British touch

Faisant écho à cet amour des petites gens, Aardman se plaît beaucoup à dépeindre des univers où les habitudes de vie, la décoration intérieure, les véhicules, les paysages sont très « british ». Ceci est un aspect du film à la fois source d'une identité culturelle forte mais renforçant aussi son universalité, le monde entier étant familier de ces bus à impériale (que Shaun prend à plusieurs reprises), de ces intérieurs aux canapés confortables, tapis moelleux, photos de famille, heure du thé avec porcelaine joliment fleurie...

Les contes de Beatrix Potter



Le vent dans les saules, Kenneth Grahame



On peut aussi voir l'empreinte « british » dans le choix du mouton, animal emblème du pays, symbole par excellence des campagnes. Le respect de la cause animale est aussi une constante de son identité. La Grande-Bretagne fut en effet une pionnière dans le domaine. Elle le fut aussi dans l'adoption du régime alimentaire végétarien dont traite le film *Le Mystère du lapin-garou*. Il est aussi question de l'affection toute particulière du citoyen britannique moyen pour ses animaux domestiques qui sont emblématiques de la « british touch ». La tradition littéraire animalière y est d'ailleurs très vivace, avec des exemples fameux : *Le Vent dans les saules* de Kenneth Grahame, les contes de Beatrix Potter, *Les Garennes de Watership Down* de Richard Adams, *La Ferme des animaux* de George Orwell...

Extrait du site Nanouk

F. L'humour

Le burlesque

Le film *Shaun le mouton* s'inscrit dans la lignée du genre cinématographique du burlesque.

Le court-métrage « L'arroseur arrosé » est considéré comme le premier film burlesque de l'histoire du cinéma. Il a été présenté au cinéma le 28 décembre 1895 par les frères Lumières.

Le mot burlesque vient du mot italien « burla » qui signifie plaisanterie. Le cinéma burlesque a connu son essor dans les années 20/30 avec le cinéma muet. Charlie Chaplin et Laurel & Hardy sont quelques noms très connus du cinéma burlesque. Les acteurs de ce genre se sont fortement inspirés des clowns pour

construire leur personnage : la démarche de Charlot, le visage impassible de Buster Keaton, le visage lunaire d'Harry Langdon, l'air malicieux d'Harold Lloyd, le sourire niais de Stan Laurel.

Le cinéma muet a souvent été comparé à l'art de la pantomime car il communique par les gestes et des gags physiques, et non la parole. Ce genre se définit également par un rythme effréné entre les scènes humoristiques et les gags.

Le mot gag vient de l'anglais. Il se distingue de la saynète qui est plus narrative. Le gag est bref et s'appuie sur : un détournement d'objet, la gesticulation d'un personnage, ses postures, ses grimaces, sur la souffrance de l'autre, sur une situation surréaliste, sur des catastrophes en cascade provoquées volontairement ou par maladresse.

Informations extraites du dossier sur le cinéma Burlesque écrit par Laetitia Leygonie

Ressources autour du burlesque

- Reportage *Le burlesque de ses débuts à aujourd'hui*, diffusé sur Arte en 2015 :
<https://www.youtube.com/watch?v=fhXBLNEKhs0>
- Pôle – région Paca – Fiche enseignant « Le Burlesque » : Histoire, caractéristiques, pistes de travail :
<http://www.pole-cinema-paca.org/ressources/spip.php?ressource840>
- Ciclic - Histoire du cinéma burlesque : frise chronologique du burlesque au cinéma :
<http://upopi.ciclic.fr/apprendre/l-histoire-des-images/histoire-du-cinema-burlesque>
- Larousse, le burlesque au cinéma :
http://www.larousse.fr/encyclopedie/divers/burlesque_au_cin%C3%A9ma/29369

Qu'est-ce qui nous fait rire ?

Les événements qui nous paraissent trop en décalage avec ce qu'ils devraient être aux yeux de la société (bricolages qui font totalement illusion, les animaux semblent plus futés que les humains, les détournements de références artistiques et à la culture populaire, des événements inattendus donc drôles comme le fermier qui devient une star), le burlesque et l'absurde.

Le fermier devient le coiffeur à la mode suite à une méprise : il prend un client exigeant du salon pour un mouton ! Le client est séduit par une coupe qui fait très "mouton" et tout le monde veut la même. C'est un élément qui participe au burlesque du film par le décalage entre ce que le spectateur pense de la coupe de cheveux et les réactions des clients dans le film.

Pistes pédagogiques

- Dire assez précisément ce qui nous a fait rire : personnages, situations, actions, répétition (le coq, le début très routinier), gag par anticipation, les influences musicales, etc.

- Essayer de trouver ce qui nous fait rire chez chaque personnage : le fait que le fermier ne voit absolument rien, le chien un peu bête qui se prend la porte plusieurs fois, les moutons qui se moquent gentiment des humains, etc.
- Analyser quelques scènes pour voir les ressorts comiques utilisés : comique de répétition, décalage, anthropomorphisme, burlesque, comportements décalés, maladresses attachantes (voir le site Nanouk).
Faire des pauses avant la « chute » du gag pour demander aux élèves ce qu'ils imaginaient qu'il allait se passer. Se rendre compte que parfois il y a un effet de surprise et il ne se passe pas du tout ce qu'on imaginait ; et d'autres fois, il arrive exactement ce qu'on pensait. De nombreux gags sont construits sur ce jeu d'anticipation et d'attente du spectateur.
- Identifier les différents types de gags burlesques grâce à un tableau (voir ci-dessous avec quelques exemples).

Comique de répétition	Le détournement d'objet	Les comportements inadaptés, le décalage	Les maladresses
<p>Bitzer qui se prend la porte tous les matins.</p> <p>Les gestes répétitifs dans la première scène de vie à la ferme.</p> <p>A la fourrière, le chien au regard halluciné.</p> <p>Les moutons déguisés qui séduisent Trumper.</p> <p>Le stratagème pour endormir le fermier (les moutons sautent au-dessus d'une barrière).</p>	<p>Les moutons qui se déguisent avec des objets trouvés (tête de balais qui fait la moustache d'un mouton).</p> <p>Le cheval fait de bric et de broc.</p>	<p>Les moutons qui imitent les hommes dans le restaurant</p> <p>Le Chou brûlé (anthropomorphisme).</p> <p>Les cochons qui font la fête dans la maison, le canard qui négocie avec les moutons (anthropomorphisme).</p>	<p>Bitzer qui se retrouve par hasard en salle d'opération à la place du chirurgien.</p> <p>Le fermier guidé par son instinct et qui se met à tondre un homme dans le salon de coiffure (effet de surprise aussi).</p>
Comique de gestes (coups, chutes, attitude, expression)	La musique et les bruitages	La surprise	
<p>Bitzer qui se prend la porte tous les matins.</p> <p>L'attitude de Timmy le petit mouton espiègle qui fait souvent des bêtises.</p> <p>Le pantalon trop grand du fermier, le fait qu'il ne voit pas grand-chose.</p>	<p>Le bruit de sabots fait avec des noix de coco.</p> <p>Les bruits d'incompréhension, les grognements du fermier.</p>	<p>La tête de Trumper qui atterrit dans l'arrière-train du cheval pantomime.</p> <p>Toutes les déconvenues dans la scène où la caravane roule jusqu'à la ville ou lorsque la caravane revient à la ferme et qu'elle manque de repartir (retenue par le taureau).</p> <p>Shirley qui cache des objets dans sa fourrure.</p> <p>Les moutons camouflés devant l'affiche publicitaire pour échapper à Trumper.</p>	

Les pistes en arts plastiques

- Travailler autour des images animées :

Réaliser un flip-book simple (déplacement d'un symbole graphique type rond, lettre, etc) dans la page.

Un folioscope (flip-book) est un petit livre d'images, généralement de format à l'italienne, qui, feuilleté rapidement et en continu avec le pouce, donne l'impression d'une séquence animée.



« Au croisement du livre et de l'objet, le folioscope, baptisé flip book par les Américains, a d'abord amusé les enfants dès le 19e siècle en leur faisant découvrir la magie du mouvement. Avec le livre, la filiation est technique et tient en deux mots : papier et pages. Avec l'objet, la relation est complexe, reflet d'une singularité où voisinent le ludique et le conceptuel. » *Extrait d'un article musée Centre Pompidou*

Créer un flip-book permet de comprendre le principe d'images successives où l'on déplace un élément pour donner l'illusion du mouvement. On peut également faire un flip-book avec des photographies.

Matériel : Pour un flip-book qui fonctionne bien, il faut que les feuilles soient toutes coupées à la même dimension et bien reliées les unes sous les autres. Pour faciliter la réalisation vous pouvez utiliser **un bloc de post-it**, les feuilles sont bien calées les unes par rapport aux autres et déjà collées.

On peut aussi envisager d'utiliser **d'anciens livres** et de venir dessiner par-dessus le texte.

Il existe aussi des applications qui permettent de créer facilement des flip-book, par exemple **l'application Folioscope**.

Références :

- L'artiste espagnol Hyuro s'est inspiré de ce principe pour créer lors d'un voyage à Copenhague, une fresque longue de 271 mètres qui donne l'illusion du mouvement et rappelle le folioscope.

Il a peint un à un 87 panneaux (2,65 m chacun pour représenter la marche d'un cerf à travers les bois. Intitulée **In/Between**, le nom de cette œuvre prend tout son sens lorsque l'on passe en voiture : la magie se crée et l'on peut voir l'animal courir.

Vidéo du flip-book dans la ville : <http://5ruedelacom.over-blog.com/2014/01/flipbook-g%C3%A9ant-by-hyuro>



- L'artiste William Kentridge réalise également des folioscopes sur des livres avec beaucoup de texte.



Ressources :

Site internet Heeza (histoire du folioscope et quelques exemples) : <http://www.heeza.fr/flipbook.html>

Site de l'Université populaire des images (comment créer un folioscope) : <http://upopi.ciclic.fr/transmettre/parcours-pedagogiques/le-precinema/seance-4-le-folioscope>

- Encourager l'exploration et la découverte en essayant de nouveaux outils, supports, gestes

- Lister avec les élèves les outils avec lesquels ils ont déjà peint (pinceaux, brosses, coton tige, etc). Leur demander de trouver de nouveaux objets avec lesquels ils n'ont jamais peint mais qui pourraient être utilisés (feuilles d'arbre, balle, ficelle, etc).

Rapporter les objets listés et peindre avec, laisser des traces avec ces outils.

Faire un retour autour de : l'effet produit, la prise en main de l'objet, la difficulté ou non de peindre avec, les différentes possibilités qu'offre l'outil. Lister les verbes liés aux gestes produits en fonction des outils : frotter, tapoter, faire une empreinte ou un pochoir, lisser, étaler, rouler, etc.

Cette exploration amène les élèves à comprendre que « l'outil entraîne un geste et que le geste se fait en fonction de l'outil », que peindre implique tout le corps (et pas seulement le bras), que l'on peut peindre avec de nombreux objets et même créer ses propres outils en fonction de la trace que l'on souhaite (intention de l'artiste).

- Proposer de fabriquer des outils de peinture en assemblant, en associant ou en transformant des objets déjà existants (lien avec le bricolage présent dans le film). Construire ces outils en essayant d'anticiper l'effet qu'ils produiront (intention). Observer le résultat, caractériser les traces laissées et les gestes effectués.
- Varier les supports en peinture et dessin : de très petites feuilles (5 cm x 5 cm) ou de très grandes feuilles. Observer et discuter de la différence des gestes en fonction du format de la feuille.
- Dessiner ou peindre dans des positions différentes : au sol, au mur, en fixant les feuilles sous les tables ou les chaises, peindre sans que le pinceau touche la feuille, etc.

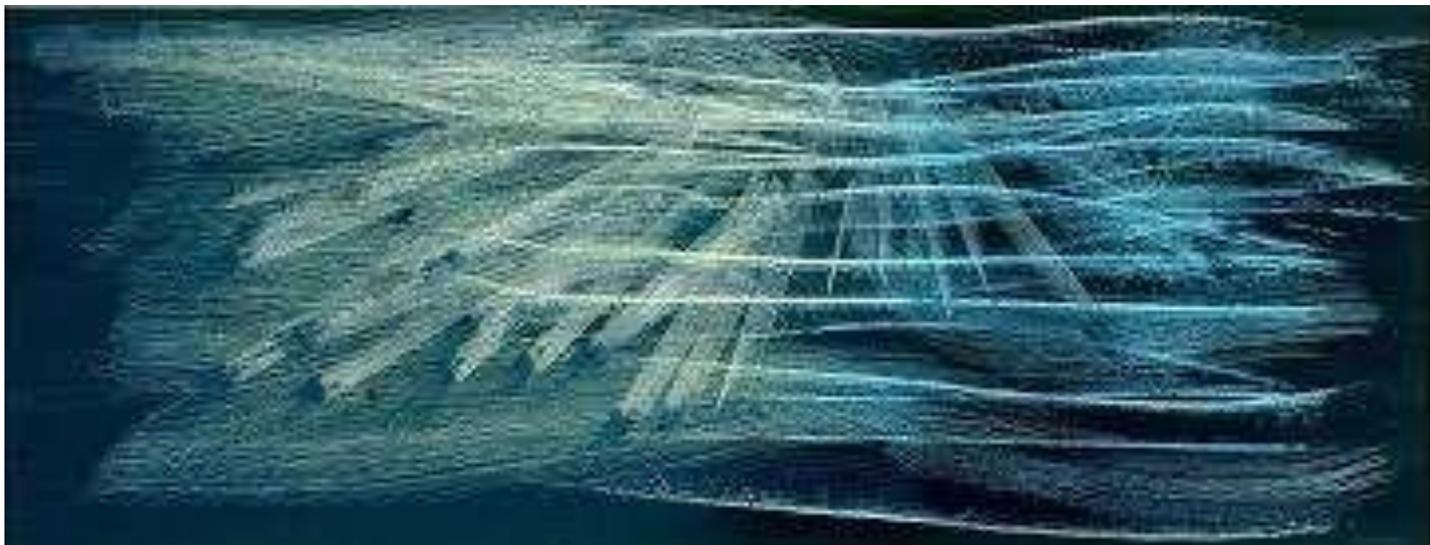
Références :



Convergence, Jackson Pollock

Jackson Pollock a mis au point la technique du dripping (projeter de la peinture sur la toile par exemple en la laissant goutter du pinceau). Cette technique interroge le lien entre la peinture et le corps (quel geste, quelle posture pour peindre sur une toile).

Hans Hartung est un peintre du XXème siècle. Il s'intéressait particulièrement aux gestes et aux outils. Il en fabriquait certains lui-même.



Rayonnement, Hans Hartung



Les outils d'Hans Hartung, certains sont fabriqués à partir de raclettes de peinture, de marteaux,...



Hans Hartung travaillant avec un outil fabriqué par lui.

• Les trompes l'œil

- Découvrir ce qu'est un trompe l'œil, à quoi cela sert-il ? (exemple : cacher des portes, des passages dérobés, des endroits qu'on ne veut pas voir, embellir un endroit, etc).

Définition (CNRTL) : Procédé de représentation visant à créer, par divers artifices, l'illusion de la réalité (relief, matière, perspective); art d'exécuter des peintures, des décors selon ce procédé.

- Réaliser des trompes l'œil par exemple sur la porte de la classe, pour donner l'impression qu'on va rentrer dans un autre lieu.
- Coller une photocopie d'objet sur une photographie de lieu et par le dessin essayer de « camoufler » l'objet.
- Essayer à la peinture par des actions comme gratter, tamponner, diluer,... de donner l'illusion de certaines matières : coton, métal, l'eau, de l'herbe, le poil d'un animal, etc.

Ressources :

Un site où voir des trompe l'œil dans les villes de France (même des Yvelines) :

<http://www.trompe-l-oeil.info/Trompeloeil/index.php>

Site internet du musée du Trompe l'œil :

<http://www.museedutrompeloil.com/le-trompe-loeil/>

Références :

Liu Bolin est un artiste chinois contestataire. Il crée des œuvres mêlant photographie, body art, art optique et sculpture vivante. Cet homme-caméléon pose pendant des heures devant un mur, un paysage ou un monument pour arriver à se fondre dans le décor – les yeux fermés, sa silhouette à peine visible – avec l'aide de ses peintres-assistants, sans aucun trucage numérique. À la fin du processus de camouflage, il fige la performance grâce à la photographie.

Ses clichés, souvent ludiques, sont également porteurs d'une forte charge symbolique. Caché devant un drapeau, il nous montre comment l'individu se perd dans une identité collective ; noyé dans le rayon d'un supermarché devant des canettes de boissons importées, il dénonce la société de consommation.

« J'ai décidé de me fondre dans l'environnement. Certains diront que je disparaîs dans le paysage ; je dirais pour ma part que c'est l'environnement qui s'empare de moi ». Liu Bolin

Extrait site Maison Européenne de la photographie.

Lien pour voir comment il réalise son travail : https://www.youtube.com/watch?v=ODV_PnZJiGg



Hiding in the city 110, Puffed food, Liu Bolin, 2013

Arcimboldo, un peintre italien maniériste du XVI^{ème} siècle, célèbre pour ses nombreux portraits anthropomorphes constitués principalement de végétaux, ou d'animaux, d'objets astucieusement disposés.



Le printemps, Arcimboldo, XVI^{ème} siècle



Edgar Mueller est un artiste Allemand qui réalise des peintures de rue. Il crée des dessins en perspective sur les sols à l'aide de craies et de peinture, qui donne l'illusion d'exister en donnant une impression de relief. Ses dessins semblent en trois dimensions et représentent des trompes l'œil impressionnant. Il met 5 jours à réaliser ses peintures au sol. La limite de cette technique est que l'illusion d'optique n'est visible que d'un point de vue précis (anamorphose).

Vidéo où l'on voit une de ses peintures en contexte : <https://www.youtube.com/watch?v=na3e2m6Gfiw>

Ressources et bibliographie

- Documents :

Dossier de presser du film

Document d'accompagnement Académie Nancy-Metz

Le burlesque, Laetitia Leygonie, Association premiers regards

Carnet de note de Shaun le mouton, le film, Dominique Seutin

Document d'analyse de la pochette d'album Abbey Road des Beatles, Sophie Bonner, IA Poitiers

- Sites internet :

<https://nanouk-ec.com/>

<https://grignoux.be/dossiers/404/>

<https://benshi.fr/films/shaun-le-mouton/346>

<https://shaunlemouton.fr/>

https://www4.ac-nancy-metz.fr/ia54-gtd/arts-et-culture/sites/arts-et-culture/IMG/pdf/fiche_film_shaun.pdf

<https://www.centrepompidou.fr/cpv/resource/cbaXnR/rLyq9M>

<http://blog.espe-bretagne.fr/blog-artsvisuel-m1m2-sb/wp-content/uploads/dossier-art-geste-et-outils-1.pdf>

<https://www.eternels-eclairs.fr/tableaux-pollock.php>

Maison Européenne de la photographie : <https://www.mep-fr.org/event/liu-bolin-ghost-stories/>

<http://lesillusionsoptique.eklablog.com/ii-oeuvres-et-artistes-a114930346>

<https://www.photo.rmn.fr/>