

SHAUN LE MOUTON

Un film de Richard Starzak et Mark Burton

2015 - 1h25

Quelques pistes pour aborder le film avec les élèves...

Informations pratiques

– Où télécharger le dossier pédagogique de la coordination du Puy de Dôme ?

➤ canope-web3.ac-clermont.fr/agora/art-et-culture/ dossier Arts Visuels/Ecole & Cinéma/Shاون le mouton. Cette plateforme Agora du bureau Art et Culture vous donne accès à de nombreux dossiers dont ceux d'École et Cinéma. Pour y accéder, entrer le code **RNE** de l'école et le mot de passe : **ecole63**.

➤ www.cineparc.fr, rubrique Éducation à l'image /École & Cinéma

➤ www.clermont-filmfest.org, rubriques Éducation à l'image/Dispositifs/École & Cinéma/Programme Puy-de-Dôme

- Où trouver les extraits vidéos du film cités dans la présente fiche?

➤ <https://vimeo.com/>

Cliquez sur «Se connecter» (en haut à gauche) : deux rectangles blancs apparaissent. Dans le premier bloc, inscrivez l'adresse suivante : **ecoleetcinema63@gmail.com** et dans le second le mot de passe : **grandecran** puis cliquez sur «Connection avec e-mail». Sur la page vidéo Ecole & Cinéma 63, allez sur la rubrique «Gérer mes vidéos» (en haut à gauche) puis sur «Mes vidéos». Si vous cliquez sur le titre de la vidéo, vous aurez la possibilité de la télécharger (bloc «télécharger» en dessous de la vidéo)

➤ canope-web3.ac-clermont.fr/agora/art-et-culture/ (Cf. conditions d'accès ci-dessus)

– Où trouver d'autres informations sur le film et sur le cinéma jeune public en général ?

➤ www.enfants-de-cinema.com

➤ transmissionimpossible.org

➤ www.transmettrelecinema.com

➤ www.lefildesimages.fr

➤ benshi.fr

Gros plan sur la plateforme Nanouk

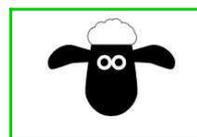
➤ nanouk-ec.com

Depuis la rentrée 2016, les Cahiers de notes sur... (cahiers verts, dossiers enseignant édités nationalement) ne sont plus disponibles en version papier. L'association nationale *Les Enfants de Cinéma* a mis en place la plateforme Nanouk où vous pouvez trouver un cahier numérique et toutes ses rubriques agrémentées notamment d'extraits vidéos. Cette plateforme vous donne également accès à d'autres documents (affiches, photogrammes, étoilement...). Elle comporte plusieurs espaces : un espace destiné à l'enseignant, un à la classe, un autre au grand public et aux parents d'élèves et enfin une page consacrée aux cinémas.

Pour y accéder, chaque enseignant doit créer un compte avec son adresse mail académique (prénom.nom@ac-clermont.fr). Une présentation de la plateforme et un tutoriel pour créer son compte sont disponibles avec ce dossier remis par courriel à l'école mais également disponibles sur la plateforme Agora et le site de Ciné Parc.

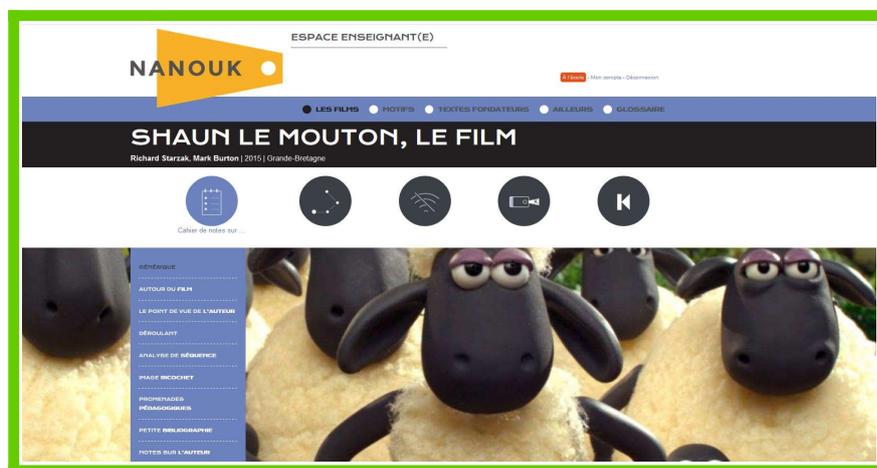


Quand vous arrivez sur la plateforme, pour accéder au cahier de notes du film, vous devez cliquer sur l'icône représentant le film ou le chercher dans la liste de films (en haut à droite).



icône pour Shaun le mouton

Arrivés sur la page du film, vous trouverez plusieurs «pastilles» (cahier de notes sur..., cinémalle, etc.) et pour chacune d'entre elles des rubriques correspondantes (à gauche).



1. Avant la séance, ... créer des attentes, donner des indices

- ➔ Découvrir le tease p. 4, 5
- ➔ Regarder la scène d'ouverture p. 5, 6
- ➔ Observer et comparer l'affiche p. 6 à 8

1. Après la projection, des clefs de lecture

- ➔ Des mots en vrac p. 9
- ➔ Les principaux personnages p. 9, 10
- ➔ Les lieux p. 10
- ➔ Dire ses émotions p.11
- ➔ technique et codes visuels p. 12

1. Visionner des extraits pour mieux appréhender le film

- L'arrivée en ville p. 13, 14
- La première scène p. 14

2. Point culturel

- A la rencontre des studios Aardman p. 14, 15
- En savoir plus sur Shaun le mouton p. 16
- Comprendre le concept d'image par image p.17

1. Mise en pratique

- Découverte de la pratique « image par image » p. 18
- Des outils p. 19
- Pour aller plus loin p. 19

Annexes

- 1 - Le tournage du film
- 2 – Chiffres et anecdotes
- 3 – Clins d'œil cinématographiques
- 4 – Chris le mouton, une histoire vraie
- 5 – Banque d'images à ranger chronologiquement pour raconter le film
- 6 – L'arrivée en ville de Shaun, les plans



1. Avant la séance... créer des attentes, donner de indices

→ Découvrir le teaser

Le « teaser » est, au même titre que la bande annonce, un document de promotion, de communication autour du film. Il a pour objectif de donner envie au spectateur d'aller voir un film, de donner l'eau à la bouche bien avant la sortie du film. La plupart du temps, les « teaser » sont juste un court montage d'images du film. Ici, pour *Shaun le mouton*, les réalisateurs ont fait le choix de créer un moment inédit d'animation en se servant des codes des films d'action et en les mixant à ceux de *Shaun le mouton* !

Que voit-on et qu'entend-on dans un premier temps ? Des gros plans sur les roues, sur la carrosserie d'une voiture, puis un rétroviseur où l'on distingue les yeux d'un mouton. Bientôt un plan plus large nous montre Shaun le mouton décontracté au volant d'une voiture de course rouge. Une musique digne de James Bond et des sirènes de police accompagne ces images. A quoi vous font penser ces images ? A quel genre de film ? Serait-on dans un film d'action, de course-poursuite ? Pour ceux qui connaissent *Shaun le mouton*, est-ce que cela ressemble à son univers habituel ?



Que se passe-t-il ensuite ? Un élargissement du cadre et... l'ambiance n'est plus la même ! Les immeubles sont un décor, Shaun est au volant d'une voiture sans roues montée sur des bottes de pailles, ... sept moutons et un chien, chacun avec un rôle technique, s'activent pour tourner une scène de cinéma. Que provoque cet élargissement du cadre ? Un décalage comique par le changement d'ambiance, le fait de voir des moutons à des postes humains et également les stratagèmes trouvés (le mouton qui fait du vélo pour faire tourner le décor, celui qui court avec le lampadaire pour faire croire que la voiture avance, etc.)

En hors champ, le chien voit arriver quelqu'un ! « Branle-bas de combat », tous les animaux s'activent, rangent, construisent un décor de ferme et se placent devant comme des animaux tranquillement en train de paître. Arrive le fermier. Il passe avec sa brouette et ne voit rien d'inhabituel ! Pourtant, un son vient rappeler le précédent décor : une alarme de voiture. Nouveau comique de situation : le chien ouvre et ferme son museau comme s'il produisait ce son. Le fermier accepte cette proposition bizarre et continue son chemin ! Les animaux retournent le décor, un clap de cinéma arrive devant Shaun. Shaun le mouton va être un véritable film de cinéma !



Derrière ses apparences de « pastille » humoristique, ce teaser comporte de nombreux indices sur le film à venir :

- La ville et la campagne
- Une bande d'animaux solidaires (dans la "difficulté") menés par Shaun
- Un héros
- Des animaux qui ont envie de s'amuser et ne se cantonnent pas à leur rôle d'animaux
- Une relation fermier-animaux inexistante
- L'absence de paroles
- Le comique de situation, le décalage, l'humour espiègle
- Les codes cinématographiques



→ Regarder la scène d'ouverture

Savez-vous comment s'appelle cet extrait ? C'est le générique du film.

A propos du générique

Un générique a pour but de présenter le film. Il peut mentionner le titre et énumérer les noms des personnes qui ont participé à la réalisation. Le générique fait partie intégrante du film et contient plein d'informations intéressantes. D'une diversité exceptionnelle, le générique peut se présenter sous des formes très différentes. Parfois, son originalité est telle qu'il peut être considéré comme une œuvre à part entière.

Au début et à la fin du film

Le générique mentionne toutes les personnes qui ont réalisé le film, à commencer par le réalisateur. Les génériques actuels se divisent en deux parties: le «générique de début» et le «générique de fin». Partager ainsi le générique permet de donner les principales têtes d'affiche au début et les informations détaillées sur la réalisation à la fin. Très souvent, le générique comporte aussi une musique qui reprend un leitmotiv du film comme dans les films de James Bond par ex.

Générique de début

Le générique de début donne généralement le titre, les noms des acteurs, ceux des scénaristes, celui du réalisateur, parfois du compositeur, et ceux des producteurs. Le plus souvent, les noms du générique apparaissent au fur et à mesure sur des images qui introduisent la première séquence du film. Grâce au générique de début, le spectateur est immédiatement plongé dans l'ambiance du film.

Quelle forme prend-il ici?

C'est un film tourné en caméra super 8, comme un film de famille que l'on se projette de temps en temps. Il donne immédiatement une note humoristique, qui va être une des caractéristiques de ce film dès l'apparition du nom de la maison de production AARDMAN sur le ventre des moutons et l'erreur commise et réparée dans l'ordre des lettres.

De nombreux éléments renforcent ce côté humoristique et décalé : le petit bébé mouton qui vomit sur le fermier, le petit chapeau bleu du chiot, le fermier qui danse, le jeune taureau avec sa tétine dans la bouche, les yeux de Shaun qui tournent avec le défilement du walkman.

Quels personnages découvre-t-on ? Quelle relation semble les unir ?

De jeunes animaux : un bébé mouton, c'est *Shaun* (son nom s'affiche sur une page de carnet filmée) un chiot (*Bitzer*), un homme qui s'occupe d'eux, sans doute leur propriétaire, d'autres moutons, des cochons qui se moquent, un jeune taureau.

Le jeune homme joue avec eux, une certaine tendresse semble unir ce groupe qui vit ensemble dans une ferme. Le générique se termine d'ailleurs par une photo (type photo de famille) prise par le fermier, photo que l'on retrouve dans un cadre, recouvert de poussière sur l'établi d'une remise... ce qui nous indique que le temps a passé. On pourra peut-être imaginer que le film va se dérouler quelques années plus tard, dans la même ferme.

La chanson phare du film « *Feels like summer* ».

Comment la décrire ? C'est une sorte de ballade rock qui, très fidèle à son titre, évoque l'été, le soleil et la joie de vivre.

Une chanson très lumineuse dotée d'une pincée d'envolées lyriques qui ne manque pas de vous insuffler de la bonne humeur. Dans les coulisses de cette œuvre musicale, on retrouve des noms tels que Tim Wheeler, Ilan Eshkeri et Nick Hodgson.

Ilan Eshkeri a composé notamment les musiques des films *Stardust* (2007) et *Kick-Ass* (2010).

→ Observer et comparer les affiches française et britannique



La comparaison des affiches britannique et française peut être un support intéressant pour faire des hypothèses sur le film que la classe va aller voir. Même (surtout ?) si les élèves connaissent déjà le film.

Elle permet une lecture riche de sens d'images créées pour donner à voir sans trop en dire, pour donner envie. Leur proximité et leurs différences évidentes ou minimales affûtent l'œil et obligent à s'interroger sur le « pourquoi ? » de ces choix iconographiques.

Car les choix des graphistes ne sont pas dus au hasard. Ils mettent en avant des éléments déclencheurs différents, s'appuient sur des *a priori* culturels et jouent déjà avec nos émotions. L'étude de la composition (place des personnages, lignes de fuite, ...) vient le mettre en évidence.

Ce qui est identique

- Les personnages (sauf *Slip* et le doudou) ;
- Le lieu (à quelques mètres près) ;
- La composition pyramidale faite de deux triangles inversés dessinés par les lignes de fuite (voir ci-dessous) ;
- Les écrits (en français ou en anglais) donnant les mêmes informations mais adaptés au pays et à la date de sortie du film, les polices de caractères, la composition graphique.

Ce qui est différent, les effets obtenus

L'affiche française	L'affiche britannique
Disposition pyramidale des personnages : les lignes de fuite forment deux triangles inversés dont les sommets encadrent le personnage de <i>Trumper</i> (voir ci-dessous).	Disposition pyramidale des personnages : les lignes de fuite forment deux triangles inversés dont les sommets encadrent le personnage de <i>Shaun</i> (voir ci-dessous).
Les moutons sont poursuivis par un personnage armé d'une longue pince. Ils sont coincés dans une sorte de couloir formé par les façades des immeubles. Pas d'échappatoire possible si ce n'est la fuite en avant. L'espace est restreint, le ciel peu présent.	Les moutons semblent être arrivés au bout de la rue dans laquelle ils courent sur l'affiche française (même voiture stationnée). L'espace y est plus large, ouvert, même si l'horizon est barré par les immeubles. Le ciel est plus bleu, tenant une place plus importante, la luminosité est plus grande car moins de gris (couleur de l'asphalte).
La vitesse du déplacement est rendue par les grandes enjambées et par le floutage des façades.	Toutes les parties de l'image sont nettes.
La caméra, placée en légère plongée et de travers afin d'avoir un horizon incliné vers la droite, contribue à une sensation de déstabilisation, de chute. L'angoisse se lit sur les visages. La présence de <i>Slip</i> à côté de <i>Shaun</i> correspond à la place importante qu'elle aura dans l'aventure et à l'attache affective que le jeune spectateur développe au cours du film pour cette petite orpheline. Le chien, <i>Bitzer</i> , fidèle compagnon depuis les premières aventures de <i>Shaun</i> , est son pendant. Leurs couleurs proches, créent une diagonale claire descendant vers la droite qui accentue l'effet de chute et de fuite. Un mouton habillé d'une jupe, d'une veste et de gants, coiffé d'une perruque, laisse deviner un stratagème sur lequel les élèves pourront faire des hypothèses.	La caméra est placée à l'horizontal, face aux personnages. Ils sont arrêtés, regardent l'objectif comme s'ils posaient pour une photo. L'un d'entre eux sert de piédestal à <i>Shaun</i> qui trône sous le regard admiratif du bébé. Le bébé a son doudou. Paisiblement installés sur un rond-point recouvert d'herbe bien verte (c'est d'ailleurs ce qui est dit sur l'affiche (« <i>Same sheep, different turf</i> », « <i>même mouton, gazon différent</i> ») sont dans un micro-milieu qui leur est adapté. Ils peuvent se nourrir sous la vigilance protectrice de <i>Shaun</i> . La rondeur du trottoir est rassurante. De part et d'autre du triangle et du cercle protecteur : <i>Bitzer</i> et <i>Trumper</i> . <i>Shaun</i> et les autres moutons leur tournent le dos. <i>Trumper</i> est armé de sa dangereuse pince et fait un pas dans leur direction. Le chien semble vouloir les prévenir du danger imminent. Mais ils n'entendent pas. Les jumelles que <i>Shaun</i> a dans les mains sont inutiles.
Que nous dit cette affiche ?	Que nous dit cette affiche ?
<ul style="list-style-type: none"> • La place habituelle du héros au premier plan est respectée. 	<ul style="list-style-type: none"> • Que ce mouton est déjà bien connu du public cible : « <i>Same sheep</i> ». On joue ici sur le succès médiatique

- Son attitude est cependant bien différente de celle de l'affiche anglaise. Au premier plan, certes, mais il fuit devant le danger, sans regarder en arrière. Premier à fuir, dernier à être attrapé. Le héros protecteur et courageux, prêt à combattre pour ses amis est ici absent.
- Le lien affectif entre les personnages est donc moins fort que sur l'affiche britannique. Ce qui les unit est la peur et la fuite devant *Trumper*. Ils forment, visuellement, un groupe désordonné.
- *Trumper* est au centre de l'image. Sa pince, semblant sortir de l'image car en surimpression sur le titre, est beaucoup plus visible. On met ici en avant l'action, le danger. Le jeu de mots « Shaun qui peut » accentue ce message.
- Les gentils et les méchants sont déjà clairement identifiés.

du personnage *Shaun* qui existe depuis 1995. On a donc moins besoin de « vendre » l'action et on met en avant un personnage au fort pouvoir affectif. Son fidèle compagnon *Blitzer* sera de l'aventure.

- Qu'il va vivre une aventure, avec d'autres moutons, dans un « pré » différent : « différent turf ». Le reste de l'affiche le confirme par sa présence en ville, sur un rond-point ayant bien du mal à accueillir toute la tribu.
- Que le danger est quand même là, en arrière-plan. Mais nous avons ici un héros (dont la statue est déjà érigée au milieu du rond-point) qui, soyons en sûrs, saura veiller sur ses amis et les sortir de toute situation difficile.



Shaun est une véritable star en Grande-Bretagne



2. Après la projection... des clés de lecture

Le retour en classe peut se dérouler en deux étapes :

- A) un « **inventaire-déballage** » pendant lequel on notera au tableau tous les mots, les noms et caractéristiques des personnages, les lieux et leur description, ...
- B) un questionnement sur **les émotions** ressenties pendant le visionnage, sur les moments préférés, sur la scène la plus marquante. Et découvrir que c'est ce que les réalisateurs espéraient...

A) INVENTAIRE-DÉBALLAGE

→ Des mots en vrac

mouton, chien, fermier, campagne, ville, refuge pour animaux, fourrière, amitié, solidarité, fidélité, turbulence, péripéties, excès, catastrophes, quiproquos, amnésie, loufoque, imprévisible, courageux, humour, drôle, comique, déguisements, pantomime, méchant, terrifiant, perdre le contrôle de la situation, être dépassé par les événements...

→ Les principaux personnages



SHAUN le mouton

Shaun le mouton a un cœur en or mais il aime faire des bêtises, ce qui peut parfois attirer quelques ennuis au troupeau ! *Shaun* est intelligent, curieux, toujours à la recherche de nouvelles aventures.

Et dans son premier film, il en a une tripotée ! Quelles que soient les surprises que la vie lui réserve, *Shaun* a toujours une solution, trouvant à la quatrième vitesse des idées pour tirer ses amis du pétrin ! C'est un ami loyal et courageux et s'il n'est pas toujours le mouton le plus raisonnable du troupeau, il veille sincèrement sur ses proches. Rayonnant et toujours plein d'énergie, *Shaun* le mouton est un ami fidèle et s'impose en véritable héros du film.

Le fermier

Le pauvre fermier croit qu'à la ferme, tout est sous son contrôle. Pendant qu'il bricole ici et là, son fidèle chien *Bitzer* à ses côtés, le fermier n'a pas idée de toutes les bêtises qui se commettent juste sous son nez ! Bien qu'il ait tendance à bougonner de temps à autre, le fermier s'entend généralement très bien avec les animaux, même si leurs folles escapades n'entraînent que chaos et destruction. C'est un homme qui aime les plaisirs simples, la vie au calme. Rien ne l'enchant plus qu'une tasse de thé devant la télévision après une dure journée de labeur à la ferme. Mais il est sur le point de voir sa vie chamboulée, au sens propre du terme, lorsque le troupeau élabore le plan le plus audacieux du siècle.





Bitzer, le chien de la ferme

Toujours raisonnable et très à cheval sur les règles, *Bitzer* parvient habituellement à maîtriser *Shaun*. Mais dans le film, il ne réussit pas à contrecarrer les plans fous de son ami, qui prévoit de prendre une journée de repos loin de la ferme. « Agent de la paix » chevronné, *Bitzer* a l'habitude de couvrir *Shaun* et de cacher au fermier ses innombrables bêtises. Tenant à la fois le rôle de fidèle compagnon du fermier et de grand-frère pour *Shaun*, *Bitzer* tente toujours d'agir au mieux pour tout le monde. Mais les dernières pitreries de Shaun mettent la patience de *Bitzer* à rude épreuve.

Trumper



Trumper est un gardien qui méprise les animaux. C'est le méchant du film, un assoiffé de pouvoir qui dirige le refuge pour animaux d'une main de fer. Il voit tout, il est équipé de techniques de pointe... et rien n'échappe à son regard. Alors quand une troupe d'animaux de ferme turbulents apparaît sur son radar, la chasse est ouverte ! RIEN ne l'arrête : il veut mettre la main sur ces nouveaux trophées aussi fascinants qu'inattendus. Avec un taux de réussite de 100 %, autant dire que *Shaun* et ses amis ont peu de chances de parvenir à lui échapper. Mais la vanité et l'arrogance de *Trumper* ne vont-elles pas cette fois avoir raison de lui ?

→ Des lieux : deux milieux contrastés

- **la campagne** anglaise avec ses vertes prairies vallonnées autour de la ferme isolée et une grande tranquillité (synonyme aussi d'ennui pour les animaux de la ferme...)
- **la ville**, un environnement bruyant, qui peut s'avérer hostile, avec ses rues animées, ses bâtiments modernes, ses citadins pressés, ses restaurants chics



B) SEQUENCE EMOTIONS

→ Des mots pour dire ses émotions

Pendant la projection de ce film, nous passons par de nombreuses émotions. Les réalisateurs nous ballottent entre la tendresse et la colère, la peur et la tristesse.

Après la projection, revenir avec les élèves sur ce qu'ils ont ressenti est essentiel. Tout en verbalisant collectivement ils prennent conscience que le cinéma, les images (ici sans paroles mais associées à la musique), sont vecteurs d'expériences physiques et émotionnelles parfois fortes et marquantes. L'échange, la parole des pairs ayant ressenti les mêmes choses ou pas, peuvent les aider à évacuer, minimiser des « rencontres » qui risquent de les hanter longtemps.

Ils diront sans doute leur peur à l'apparition du « méchant » et la tension de la scène finale. Leurs rires pendant la projection accompagneront certainement, par exemple, la scène du restaurant... avant l'arrivée de *Trumper*. L'adoption de *Slip*, la petite chienne, pleine de tendresse, les soulagera d'une tristesse sourde ressentie lors de la visite du chenil par un jeune couple en quête d'un compagnon animal et par son discret départ lors des retrouvailles finales, dont elle est exclue.

Ils pourront associer des scènes ou des personnages à des sentiments, des émotions (les leurs et celles des personnages). Quelques exemples :

- **La tendresse** : la présentation des personnages encore tout petits, la chanson pour endormir le bébé lorsqu'ils vont passer la nuit dans la rue.
- **La peur** : la descente du bus de *Shaun* avec l'arrivée du « méchant » dont on pressent bien qu'ils vont à nouveau se rencontrer, la scène finale avec la folie destructrice de *Trumper*.
- **La joie** : les scènes comiques (le restaurant, à la ferme, quand *Slip* est adoptée par une humaine qui lui ressemble étrangement).
- **Le soulagement** : le fermier-coiffeur-tondeur reconnaît (enfin!) ses moutons et son chien.
- **La tristesse** dans la scène de l'adoption manquée de la petite chienne, quand elle s'en va tristement lorsque tout le monde se retrouve à la ferme.
- **Le désespoir** quand le fermier ne les reconnaît pas.
- **Les sentiments partagés** : plaisir et gêne de voir les cochons profiter de la situation.



→ Techniques et codes visuels au service des émotions

Ce voyage au cœur des émotions est provoqué par la volonté des réalisateurs qui nous transportent via des techniques auxquelles les élèves ont accès par une observation fine des personnages, des techniques, des couleurs, par l'écoute des musiques accompagnant chaque scène.

- **Le choix des caractéristiques physiques des personnages**
 - *Shaun* et ses comparses : grands yeux attendrissants, formes rondes, pelage semblant très doux
 - *Trumper* : souvent pris en contre-plongée, un visage carré, sourit rarement, et quand il sourit (lorsqu'il ramasse le sac, par exemple), il ne soulève qu'un côté de la bouche et découvre des dents impressionnantes. Dans la scène finale, ses yeux exorbités, sa bouche tordue, ses lunettes rouges et ses gants rouges expriment sa folie meurtrière.



- **«L'ambiance» générale de la scène, l'importance des couleurs et de la lumière**
 - les décors : une campagne ensoleillée, verdoyante, une jolie petite maison, des animaux en bonne santé, pour les moments de paix et de bonheur.... versus la décharge dans laquelle ils passent la nuit quand ils croient que tout est perdu, la gare routière où tout est béton et métal, la fourrière-prison et ses pensionnaires inquiétants. Les lignes droites des bâtiments, des rues de la ville, les lignes courbes des bosquets et des collines à la campagne.
 - la lumière : la plupart des scènes dans lesquelles les moutons courent un danger se déroulent de nuit ou dans une atmosphère sombre : le chenil, l'arrivée de *Shaun* à la gare routière, la décharge, la scène finale,... Ces ambiances de nuit, aux couleurs sombres sont le reflet de leur état d'esprit, lieux clos sans horizon, personnages à l'avenir bien sombre. A l'inverse, le soleil resplendit pendant leur jeunesse heureuse, lorsque tout rentre (enfin) dans l'ordre.
 - la vitesse des mouvements, des plans qui se succèdent (le montage) : ex de la « fuite » de la caravane, de la scène finale,... (voir plus loin l'analyse de l'extrait choisi).
 - la musique : pour se rendre compte de son importance dans le ressenti montrer un extrait sans le(s) son(s). Elle participe des moments joyeux, comme de l'angoisse.

3. Visionner des extraits pour mieux appréhender le film

→ L'arrivée en ville

Située à environ 19 minutes du début du film, cette séquence nous fait rencontrer le « méchant ».



Construite à partir de plans (très) courts, se déroulant sur à peine plus d'une minute, elle nous dit les dangers que va devoir affronter *Shaun* et, peut-être, des amitiés en devenir. Son étude détaillée permettra aux élèves de comprendre certaines techniques cinématographiques au service de nos émotions.

plan 1 - Gros plan, caméra au ras du sol. Vue sur la roue du bus, sa carrosserie boueuse et le bas de la portière. Tête de *Shaun* qui regarde prudemment à droite puis à gauche.

..... l'intégralité de la transcription des plans de cette scène est en fin de dossier.....

plan 27 - Trumper s'en va en faisant le tour de sa voiture au moment où un autre bus vient se garer et masque son départ.

ANALYSE

Le lieu choisit par les réalisateurs pour la rencontre du « méchant » n'est bien sûr pas un hasard. Clos, oppressant, sans horizon, sans ciel, il contraste avec la campagne verdoyante et ensoleillée d'où arrive *Shaun*. Cette gare routière, lieu impersonnel, à l'abandon (boutique fermée au nom pourtant prometteur), nous dit déjà le danger et la situation périlleuse dans laquelle s'est mis notre héros. Il est à l'origine de la mésaventure du fermier. Il va donc emprunter un parcours initiatique fait d'épreuves pour racheter son erreur.

Le personnage qu'il faudra vaincre pour retrouver la paix et le bonheur est présenté à la façon des thrillers. Très gros plans sur sa chaussure, ses mains, pour lui donner une dimension et une puissance démesurées face à la pauvre petite Slip. Ombre, instrument barbare, lunettes de psychopathe, rien ni personne ne peut lui résister. Il tétanise ses victimes par la peur qu'il inspire. Nous le découvrons par petits bouts, par petites touches. Nous voyons l'angoisse dans les yeux de la petite chienne et les mimiques de *Shaun*. On nous laisse la liberté d'imaginer avant de nous montrer. Et c'est pendant ces quelques dizaines de secondes que la tension est la plus forte. Une fois le visage de *Trumper* découvert, il perd de sa puissance. On le sait vaniteux (croyant que les applaudissements lui sont destinés), s'attaquant d'une manière démesurée et sans panache à des êtres sans défense et inoffensifs.

La musique joue un rôle fondamental dans cette montée en puissance. Montrer l'extrait avec et sans bande son. Comparer la douce mélodie accompagnant le premier regard de Slip à Shaun à celle qui éclate à l'arrivée de Trumper.

27 plans en 60 secondes ! Cette succession de plans, comme une rafale d'images, participe de la tension. XXXX

→ La première scène

On pourra mettre en regard de cet extrait un passage qui présente les personnages « gentils ». Le début du film, par exemple, est lui aussi construit sur une succession de plans très rapides. Les gags se succèdent,

4. Point culturel

→ A la rencontre du Studio Aardman

La (re)découverte de *Shaun le mouton* est l'occasion de se plonger dans l'univers du Studio Aardman, studio anglais de films d'animation unique et singulier. Fondé avec très peu de moyens en 1972 par Peter Lord et David Sproxton, le studio Aardman va apparaître très rapidement comme une référence pour l'animation en pâte à modeler (genre peu utilisé à l'époque).

Pour découvrir un historique rapide et les dates charnières du studio Aardman :

- La plateforme Nanouk aux pages consacrées à *Shaun Le mouton*, à la rubrique « Autour du film »
- La page consacré au studio Aardman sur Benshi.fr : <https://benshi.fr/actu/studio-aardman/113>

Pour découvrir des extraits de films du studio Aardman, voici une petite sélection subjective !

Ils sont sur la page Viméo Ecole & Cinéma 63 et sur la plateforme Agora.

- **Extrait 1** du documentaire « *Au cœur de l'animation Aardman* » : *Les débuts*

Cet extrait de 9mn raconte la création du studio (vous découvrirez l'origine de son nom), la création du premier personnage devenu célèbre, Morph (Peter Lord explique les secrets de sa fabrication et plusieurs extraits illustrent sa « naissance »). Enfin, on découvre l'arrivée de Nick Park et la création de Wallace et Gromit. Il a imaginé leur première histoire, *La grande excursion* (1989), lorsqu'il était étudiant. Le studio Aardman lui a permis de finir ce film ambitieux qui révolutionna le cinéma d'animation.





- **Extrait 2** du documentaire « *Au cœur de l'animation Aardman* » : *Retour sur Un mauvais pantalon*



Ce deuxième extrait du documentaire revient sur la création de *Wallace et Gromit : Un mauvais pantalon* (The wrong trouser) de Nick Park (1993).

S'il y a un film de *Wallace et Gromit* à faire découvrir à nos élèves, c'est *Le mauvais pantalon*. Il reste inégalé et marque une étape dans l'histoire du cinéma d'animation. En 1993, ce film apparaît comme novateur, original. Le grand public découvre une animation fluide, impressionnante de technicité (Cf. la course poursuite en train). Une histoire rondement menée, bourrée d'humour et de codes cinématographiques qui enchante les spectateurs.

L'évolution des techniques d'animation est nette dans le second épisode . Ce qui était innovant dans *Une grande excursion* atteint ici une forme de maturité.

Le mauvais pantalon (durée : 30mn) est disponible sur internet dans sa totalité :

<https://www.youtube.com/watch?v=-kk9QMdPD9w>

Autre incontournable :

- *Chicken Run* de Peter Lord et Nick Park (2000)

La scène d'ouverture de *Chicken run* donne un aperçu de l'ambiance générale du film, de l'animation, des personnages, sans toute fois dévoiler l'histoire.



→ En savoir plus sur Shaun le mouton

Shaun le mouton a fait sa première apparition sur grand écran dans le film *Wallace et Gromit : Rasé de près* en 1995. Ce personnage secondaire fut d'emblée apprécié du public. En 2007 une série lui sera consacrée. En 2015 après plus de 140 épisodes, Shaun et ses acolytes deviennent les héros d'un long métrage.

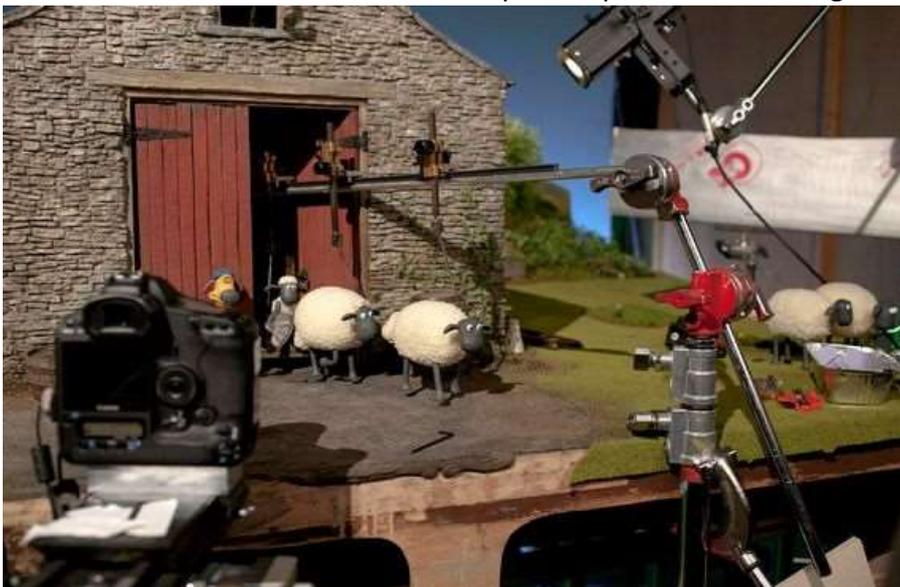
Les réalisateurs parlent de leurs inspirations dans le dossier de presse :

« On regardait pas mal de comédies du muet, se remémore Burton, et on n'a jamais hésité à s'en inspirer pour les gags. On a aussi revu les films de Jacques Tati qui s'est servi du son pour raconter une histoire. (...) J'ai toujours adoré Buster Keaton et son visage parfaitement impassible. Sur un plan pratique, Shaun ne peut pas non plus exprimer grand-chose avec son visage mais de toute façon, j'aime beaucoup l'humour pince-sans-rire. C'est une approche de la comédie propre à Buster Keaton, sorte de mélange entre burlesque et second degré. »... Clin d'œil à Cadet d'eau douce !

- **Extrait 3** du documentaire « *Au cœur de l'animation Aardman* » : *Shaun le mouton*

Il explique la création de Shaun, montre plusieurs moments du tournage et donne la parole à celui qui fait sa voix !

Le dossier de presse (vous en trouverez un extrait en annexe 1) donne de nombreuses et impressionnantes informations chiffrées sur le film ainsi que des photos du tournage.



Pour clore ce tour d'horizon du studio Aardman et pour faire le lien avec la rubrique suivante voici une leçon d'animation par le co-fondateur des studios Aardman :

https://www.lexpress.fr/culture/cinema/video-shaun-le-mouton-une-lecon-d-animation-par-le-co-fondateur-des-studios-aardman_1668105.html

→ Comprendre le concept d'image par image avec des jouets optiques

Le jouet optique le plus simple pour comprendre ce concept est le **folioscope**. C'est un petit livret de dessins ou de photographies qui représentent un personnage ou un animal en mouvement, dont les gestes sont décomposés chronologiquement, et qui, feuilleté rapidement, procure l'illusion que le sujet est en mouvement.

Faire manipuler des folioscopes aux élèves et les questionner sur leur fabrication peut permettre une première compréhension de l'animation image par image. Lorsqu'on feuillette un folioscope, l'image bouge. Pourtant si on ouvre le folioscope à n'importe quelle page l'image est fixe. Est-ce que toutes les images du folioscope sont identiques ? Qu'est-ce qui est modifié ? Quels éléments permettent de donner cette impression de mouvement ? La décomposition du mouvement (il est légèrement différent sur chaque page), la vitesse et la persistance rétinienne.

Où trouver des folioscopes ? Dans les bonnes librairies et aussi sur ce site <http://www.heeza.fr/fr/12-flipbooks-folioscopes> (attention beaucoup de titres sont en rupture de stock).

Il est également possible de créer son folioscope

* 2 images : <https://lestrucscope.com/wp-content/uploads/2017/01/Bricolimage-ELLES-BOUGENT-.pdf>

* Petit livret : <https://lestrucscope.com/wp-content/uploads/2017/01/Bricolimage-FOLIOSCOPE.pdf>

Des idées de prises de vue image par image

- **La pixilation** est une technique qui permet de faire faire des choses extraordinaires à des personnes en chair et en os ! Glisser sur le sol, voler, quelques photos suffisent.

Quelques explications en images :

* <http://upopi.ciclic.fr/transmettre/parcours-pedagogiques/initiation-au-cinema-d-animation/seance-7-pixilation-et-animation-d-objets>

* Comment faire voler ses copains – La boitanim : <https://vimeo.com/16238029>

L'intérêt de cette technique est sa facilité de mise en place, la possibilité de mettre devant l'objectif plusieurs élèves. Et ceux qui sont à la prise de vues sont tout aussi importants que les « acteurs ». En effet, ils sont les garants de la bonne avancée de l'animation et donc de la qualité du film réalisé.

Pour le plaisir, le plus beau film réalisé en pixilation : Luminaris de Juan Pablo Zaramella (2011 - 6mn15) : <https://www.youtube.com/watch?v=l7Z1VBQkdIM>

* L'animation de personnages en volume : <https://vimeo.com/16738954>

* L'animation en papier découpé : <https://vimeo.com/16239800>

On peut aussi animer des jouets (playmobil, etc.), des éléments sur tableau magnétique, écrire un mot petit à petit... Avec l'animation, tout est possible !

5. Découverte de l'animation « image par image »

<http://upopi.ciclic.fr/transmettre/parcours-pedagogiques/initiation-au-cinema-d-animation>

Avec Shaun le Mouton, les élèves viennent de voir un film de "cinéma d'animation"...

Mais que désigne ce terme ?

Sans doute évoqueront-ils le dessin animé, la pâte à modeler, voire l'image de synthèse... Mais quel est le point commun entre tous ces films ?

Ils ont tous été fabriqués image par image.

Pour comprendre la notion d'image par image, il faut rappeler qu'au cinéma, ce qu'on croit être du mouvement, n'est qu'une succession d'images fixes. Quand la caméra tourne, c'est en fait comme si elle photographiait très vite, prenant 24 images par seconde.

Ces images sont ensuite projetées très vite aussi, de sorte que notre œil ne voit pas chaque image fixe, mais une image continue et en mouvement.

Au lieu de laisser tourner la caméra, les réalisateurs du cinéma d'animation fabriquent les images une par une. Pour une seconde de film, ils doivent donc fabriquer 24 images (ou 12 images, photographiées chacune deux fois). Pour réaliser un film d'animation de 90 minutes, il faut donc fabriquer, une par une, 129 600 images (ou 64 800) !!!

On peut animer image par image de bien des façons. On distingue plusieurs familles de techniques, aux contraintes et aux rendus très différents : l'animation sans caméra, l'animation plane comme le dessin animé, l'animation en volume, avec de la pâte à modeler par exemple...

Toutes ces animations sont possibles grâce à la technique du stop motion :

Le principe de base est donc de réaliser un film d'animation avec une succession d'images fixes différentes, qui projetées l'une après l'autre, produisent l'illusion du mouvement.

Plusieurs étapes :

1. Prise de vue : réalisée image par image avec un appareil numérique, un téléphone portable, une tablette... Entre chaque prise de vue, la position du personnage est modifiée. Les images sont ensuite transférées et stockées sur un ordinateur.
2. Réalisation d'un dossier avec les images JPEG effectuées.
3. Utilisation d'un logiciel pour le montage et la réalisation de la vidéo.



Image extraite d'une vidéo réalisée par les enseignants présents à l'animation avec un appareil photo et le logiciel Monkey Jam.

→ Des outils

Le logiciel Monkey jam

Le logiciel MonkeyJam (pour PC) est destiné aux tournages de dessins animés, d'animations en papier découpé, de marionnettes... Il permet l'acquisition, l'exposition, la prévisualisation et le rendu d'un fichier vidéo de votre animation. Il est téléchargeable gratuitement :

[Télécharger MonkeyJam](#)

Ce logiciel est très complet et assez simple d'utilisation mais en anglais. Pour le traduire en français il faut télécharger le fichier "Français.Ing" et le copier dans le répertoire "C:\Program Files\MonkeyJam\languages".

Ensuite, démarrer MonkeyJam (encore en anglais à ce stade de la procédure) et aller dans le menu "Settings/Languages" et choisir "Français". Le logiciel est alors traduit automatiquement en français. Télécharger [le fichier "Français.Ing"](#) (faire un clic droit puis "Enregistrer la cible du lien sous")

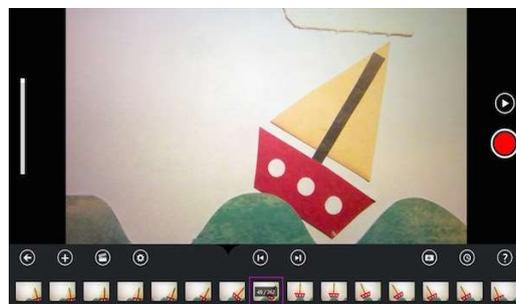
Télécharger [l'aide de MonkeyJam en français](#)

(cf le site : <http://www.lesnuitsmagiques.fr/outils-animation.html> qui vous donnera de nombreuses indications et des informations pratiques sur ce logiciel et d'autres outils d'animation.)

L'application « Animation en volume »:

Application pour tablettes Android et téléphones portables

L'application, très simple d'utilisation pour les élèves, les aide à cadrer en conservant un "fantôme" de l'image précédente, ce qui leur permet de déplacer les personnages sans qu'il y ait trop de décalage



Un mode automatique permet de définir le nombre de secondes entre deux prises de vues, ce qui est une aide pour réaliser le film plus rapidement et surtout sans risque de bouger l'appareil.

A télécharger gratuitement sur Play Store, AppStore ou AppsWindows.

A titre d'exemple, vous pourrez regarder les petits essais réalisés par les enseignants lors de l'animation pédagogique sur la plateforme AGORA.

→ Pour aller plus loin pour les enseignants

Des vidéos du professeur Kouro, abordant différentes techniques possibles : <http://stopmotion.ipert.fr/category/tutoriel/la-lecon-du-professeur-kouro/>

Un dossier complet autour du cinéma d'animation réalisé par l'académie de Poitiers :

http://ww2.ac-poitiers.fr/ia17-pedagogie/IMG/pdf/le_cinema_d_animation_a_l_ecole_primaire.pdf

ANNEXES

1

LE SAVIEZ-VOUS?



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 !).

L'ÉQUIPE

- L'équipe de monteurs a englouti 8 énormes boîtes de bonbons pendant le tournage !



LES COULISSES DU FILM

- Nombre de bélements : 1589.
- Pour la première fois, on découvre les personnages alors qu'ils sont tout bébés et le Fermier alors qu'il est jeune homme.
- On aperçoit un écusson «Blue Peter» (du nom de la célèbre série pour enfants de la BBC) sur la sacoche de Shaun. On avait pu le voir précédemment dans d'autres productions Aardman, comme LES PIRATES! BONS À RIEN, MAUVAIS EN TOUT.
- Timmy est camouflé en sac à dos lorsque le troupeau se déguise pour passer inaperçu en ville.
- Nick Park campe l'observateur ornithologique.
- Au cours du film, un personnage remporte le concours du Radio Times (publication britannique).
- SHAUN LE MOUTON est ponctué de clins d'œil cinématographiques. Par exemple, dans la scène de la fourrière, un chat se comporte comme Hannibal Lecter.
- Rizzle Kicks a remixé la chanson bien connue de la série SHAUN LE MOUTON, 'Life's a Treat'.



3

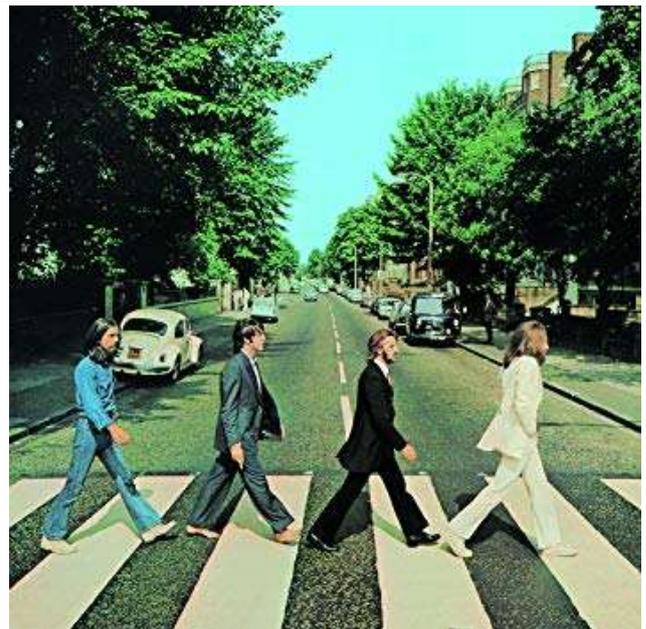
Clins d'œil cinématographiques



Robert Mitchum, *La nuit du chasseur*, Ch. Laughton, 1955



Anthony Hopkins, *Le silence des agneaux*, Jonathan Demme, 1999



Les Beatles, couverture de l'album *Abbey Road*, 1969

4

Chris le mouton, une histoire vraie

Chris peut enfin respirer.

Retrouvé après des années d'errance, ce mouton mérinos australien, dont la vie était menacée à cause de l'épaisseur de sa toison, a été tondue ce jeudi (3 septembre 2015) avec succès. Un champion de la discipline lui a retiré plus de 40 kilos de laine.

Nommé Chris par les randonneurs qui l'ont découvert près de Camberra, la bête avait été secourue par la RSPCA, association locale de protection des animaux. Celle-ci avait appelé en urgence les spécialistes australiens de la tonte pour venir en aide à l'animal.

Il aura fallu 42 minutes à Ian Elkins, star australienne de la tonte, pour passer Chris sous la tondeuse et lui retirer son manteau de laine de 40,4 kilos. « Nous lui avons donné un léger calmant. Placé sur le dos, il était très confortablement installé vu la quantité de laine qu'il avait sous lui. Cela m'a pris 42 minutes, ce qui est très long puisqu'il me faut en général trois minutes pour tondre un mouton ! ».



5

Des images à remettre dans l'ordre pour raconter l'histoire...



6 – L'arrivée de Shaun en ville

- x Gros plan, caméra au ras du sol. Vue sur la roue du bus, sa carrosserie boueuse et le bas de la portière. Tête de *Shaun* qui regarde prudemment à droite puis à gauche.
- x Caméra au niveau du sol, déplacée vers l'avant du bus. *Shaun* fait quelques pas pour descendre mais un skateur l frôle à toute vitesse. Il retourne sur le marche-pied en reculant.
- x Gros plan sur *Shaun* qui tourne la tête en entendant un bruit grinçant.
- x Plan large. Un homme tirant une valise à roulettes et portant un bouquet de fleurs sur fond de mur carrelé gris et sale, de boutique au rideau de fer tiré et de son enseigne « City Dry Cleaner ». Poubelle en bois. Distributeur de boissons et de chips. Le déplacement du voyageur laisse apparaître une petite chienne marron déjà aperçue lors de l'arrivée du bus dans la gare routière. Elle monte sur la poubelle et commence à la fouiller.
- x Gros plan sur le visage de *Shaun* qui occupe la moitié de l'écran. Semble étonné.
- x Plan rapproché sur *Slip* qui fouille dans la poubelle. Elle lève la tête quand un humain passe près d'elle... et sourit. Début d'une musique douce, type boîte à musique d'enfant.
- x Caméra placée à hauteur de la tête de *Slip*, dans la direction de son regard. Elle a vu Shaun... et Shaun l'a vue. La musique douce continue.
- x Bruit sec qui surprend et fait tomber *Slip* de sa poubelle et qui arrête la musique douce. Moitié d'écran occupée par une masse jaune (floue) sur laquelle on devine une empreinte de patte noire .. Petit cri de *Slip*.
- x Plan très rapide sur *Shaun*, inquiet. Début de musique rock avec guitare électrique saturée.
- x Caméra au ras du sol. La moitié gauche de l'écran est occupée par une grosse chaussure et le bas d'un pantalon. La moitié droite par la même masse jaune sur laquelle on voit nettement la patte dessinée... cernée par un grillage.
- x Succession de plans extrêmement rapides. Une bande de plastique jaune et noire est déroulée.
- x *Slip* recule, effrayée, levant les yeux vers une ombre humaine s'approchant d'elle.
- x Bras continuant d'installer la bande jaune et noire.
- x Plan large. *Slip* littéralement prise au piège par ces bandes. Un humain, dont nous n'avons pas encore vu le visage se rapproche. Elle recule.
- x Très gros plan sur des mains que l'on recouvre de gants en caoutchouc bleu. Bruit du caoutchouc qui claque et toujours la musique rock.
- x Plan sur *Shaun* assistant à la scène de son marche-pied.
- x *Slip* enfermée dans une ceinture métallique.
- x Gros plan de *Slip* apparaissant sur une photo polaroid, effrayée. Une grosse main munie d'un tampon y appose « Capturé » à l'encre rouge.
- x Plan large sur la voiture et l'homme vu de dos mettant *Slip* dans la fourrière à l'aide de la pince avec laquelle il l'a attrapée. Sa voiture est un 4X4 bleu foncé sur laquelle est écrit « Fourrière » en grosses lettres blanches, dont la fenêtre arrière est grillagée. Elle a une série de spots sur le toit et est décorée d'un blason orné de la même empreinte de patte grillagée. L'homme ferme la lunette arrière. La musique est à son comble.
- x Plan rapproché. Contre-plongée. On voit enfin son visage, jusqu'à la taille. Bouche tombante encadrée d'une moustache et d'une barbe fines. Yeux mi-clos inexpressifs derrière de grosses lunettes de protection en plastique transparent. Cheveux courts, bruns. Cravate marron sur chemise jaune. Gilet sans manches de chasseur. Bras droit relevé ganté de bleu, arme à la main.
- x Gros plan. Il se retourne. La caméra est placée à l'intérieur de la voiture, là où se trouve *Slip*. On le voit donc en contre-plongée à travers la grille. La musique s'arrête. On entend des applaudissements. Modification de sa physionomie. Il esquisse un demi-sourire.
- x Vu de $\frac{3}{4}$, il se retourne vers la rue, lâche son arme et lève ses deux mains gantées, semblant dire, flatté : « non, c'est trop, ce n'est pas la peine ... »
- x Plan large sur quelques personnes applaudissant les acrobaties du skateur.
- x *Trumper*, déçu, se retourne vers la voiture, visage fermé.
- x Plan large avec *Shaun* au premier plan à gauche (toujours sur le marche-pied) et *Trumper* flouté sur la droite de l'écran. *Shaun* recule car *Trumper* a enlevé ses lunettes, étonné de ce qu'il semble apercevoir.
- x *Slip* apparaît dans la voiture faisant sursauter *Trumper* qui la chasse d'un geste méprisant du bras
- x Il s'en va en faisant le tour de sa voiture au moment où un autre bus vient se garer et masque son départ.