

DOSSIER PÉDAGOGIQUE

CinéJeunes
Saison 2017-2018

DISPOSITIF D'ÉDUCATION À L'IMAGE
SCOLAIRE ET PÉRISCOLAIRE

de la maternelle au lycée



Shaun le Mouton™
LE FILM

L'HISTOIRE DU STUDIO

Créé en Angleterre en 1972, le studio d'animation Aardman est réputé pour la qualité de ses séries, courts et longs métrages animés en stop motion. Le studio est parvenu à s'imposer comme l'un des leaders mondiaux d'animation grâce à son utilisation de pâtes à modeler. Avec un style visuel singulier, les personnages Aardman sont reconnaissables en un coup d'œil.



Quelques longs métrages du studio :

Chicken Run (2000) de Peter Lord et Nick Park.

Wallace et Gromit : Le Mystère du lapin-garou (2005) de Nick Park et Steve Box.

Les Pirates ! Bons à rien, mauvais en tout (2012) de Peter Lord et Jeff Newitt.

Shaun le mouton, le film (2015) de Richard Starzak et Mark Burton.

Cro Man (2018) de Nick Park



L'HISTOIRE DE SHAUN

Imaginé par Nick Park et apparu pour la première fois dans le court métrage *Rasé de près* (1995), mettant en scène Wallace et Gromit, Shaun va ensuite devenir à partir de 2007 le héros de la série animée éponyme *Shaun le Mouton*. À travers plus d'une centaine d'épisodes, ce mouton malicieux imaginera toutes sortes de bêtises à la ferme. Il pourra toujours compter sur le reste du troupeau pour le suivre dans ses aventures.

C'est en 2015 que Shaun et sa bande apparaissent pour la première fois sur grand écran dans *Shaun le mouton, le film*, réalisé par Mark Burton et Richard Starzak. Pour varier de la série, il fallait que le groupe d'ovins sorte de sa zone de confort ; la ferme. C'est la raison pour laquelle les animaux prennent la route en direction de la ville dans le long métrage, un lieu qui leur était jusqu'à là parfaitement inconnu.



SYNOPSIS

Dans la ferme de Mossy Botton c'est chaque jour la même rengaine pour le petit troupeau de mouton ; levé, nourri, parqué, tondu, couché. Lassé de cette vie répétitive et monotone, Shaun, le leader du cheptel, décide de s'accorder quelques jours de repos. Le plan mis en place par les animaux pour éloigner durant quelques heures le fermier ne se passe cependant pas comme prévu. La caravane dans laquelle est enfermé l'homme dévalera la route qui mène jusqu'à la Grande Ville. Le fidèle chien de troupeau, Bitzer, partira à la recherche de son maître. Très vite les moutons réalisent qu'ils ne peuvent pas se débrouiller seuls à la ferme. Ils décident alors de quitter leur foyer pour la ville dans l'espoir de retrouver le fermier. En plus de devoir passer inaperçu dans un lieu qui leur est inconnu, les animaux devront faire face à Trumper, un agent de fourrière tyrannique ainsi qu'à la perte de mémoire du fermier.

PERSONNAGES



SHAUN

Leader du cheptel de moutons, Shaun n'hésite pas à exposer aux autres les idées (aussi farfelues soient-elles) qui lui passent par la tête. Obstiné et ingénieux, il planifie méticuleusement ses projets à l'aide du troupeau avant de les exécuter. Conscient de parfois faire des erreurs, il assume ses responsabilités et reste toujours dévoué et bienveillant avec ses amis.



TRUMPER

Agent de fourrière sadique et sans cœur, Trumper développe une haine envers les animaux. Il prend un malin plaisir à capturer les bêtes sans défense puis à les enfermer en cage. L'homme emploiera la manière forte pour venir à bout du cheptel.

LE TROUPEAU

Petit groupe de moutons solidaire toujours prêt à suivre Shaun dans ses plans rocambolesques.



BITZER

Fidèle chien de berger, Bitzer prend son travail très à cœur. Le fermier ainsi que les autres animaux de la ferme peuvent compter sur lui en toutes circonstances... surtout quand il s'agit de réparer les bêtises de Shaun.



SLIP

Chienne atypique, Slip ne parvient pas à trouver de maître et est contrainte à survivre seule dans la Grande Ville. Après avoir rencontré Shaun et Bitzer à la fourrière, elle va les aider grâce à sa connaissance de la ville à retrouver le fermier et à le ramener jusqu'à la ferme.



LE FERMIER

Aimant et attentionné envers ses animaux, le fermier semble néanmoins ne plus prendre plaisir à son travail, lassé par un quotidien monotone. Organisé et travailleur, il est aussi très crédule et se fera duper par ses propres bêtes. Suite à sa perte de mémoire, il rencontrera un franc succès en ville en tant que coiffeur !

DÉCOUPAGE SÉQUENTIEL



00:00 – 01:53 : Souvenirs de jeunesse

(Générique) Ancienne vidéo de la vie à la ferme Les animaux sont encore des bébés et le fermier un jeune adulte.

01:53 – 05:13 : Quotidien à la ferme

(Titre) Jour après jour, le quotidien des moutons se ressemble ; le réveil, la toilette, le repas, la tonte, etc. Un soir, Shaun se couche épuisé.



05:13 – 10:55 : Début de vacances

Un matin, lassé par sa vie à la ferme, Shaun rêve de prendre du repos. Avec le troupeau, ils exécutent un plan pour éloigner Bitzer et endormir le fermier. Les moutons vont ensuite profiter de leur journée de repos dans la maison.

10:55 – 14:04 : Fin de vacances

Bitzer entre dans la maison, mécontent du plan mis en place par le troupeau. Alors qu'ils tentent tous ensemble de réveiller le fermier endormi dans la caravane, cette dernière va dévaler la route et rouler jusqu'à la Grande Ville.



14:04 – 15:38 : Le fermier arrive en ville

Réveillé par l'alarme du train, le fermier, persuadé d'être le matin, se prépare dans la caravane comme à son habitude. Le véhicule finit sa course folle en plein milieu d'une rue à l'intérieur de la ville. Lorsque l'homme sort, le chapeau d'un lampadaire lui tombe sur la tête. Bitzer, qui avait suivi son maître, retrouve ce dernier dans un camion d'urgence médicale.

15:38 – 17:08 : La vie sans fermier

A la ferme, les cochons monopolisent la maison. En essayant de trouver à manger pour le troupeau, Shaun sème la pagaille.

17:08 – 19:01 : L'hôpital

Bitzer n'a pas accès à l'hôpital dans lequel a été admis le fermier. Après un court diagnostic, les médecins concluent que le patient a subi une « perte de mémoire ».



19:01 – 26:08 : Les moutons arrivent en ville

Pendant ce temps à la ferme, le fermier commence à manquer aux moutons. Shaun décide de partir seul à sa recherche en montant dans un autocar. Arrivé à la gare routière, il découvre stupéfait un agent de la fourrière en train de capturer une chienne. Un autre autocar se gare, avec comme passagers le reste du troupeau. Pour ne pas se faire remarquer, les moutons entrent dans un magasin et se déguisent en humains.

26:08 – 29:35 : Maître et chien à l'hôpital

Bitzer parvient à pénétrer à l'intérieur de l'hôpital. Il entre par mégarde dans une salle d'opération. Déguisé en chirurgien, on lui demande d'opérer un patient. Le fermier quant à lui s'échappe de l'hôpital.

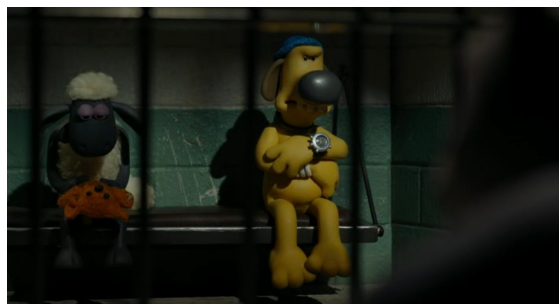
29:35 – 37:48 : Des humains pas comme les autres

Le troupeau tente désespérément de retrouver le fermier. Après s'être mis une partie de la ville à dos, les moutons se réfugient dans un restaurant gastronomique « Le Chou brûlé ». Ne sachant pas comment se comporter ils imitent les gestes des clients. Semant une fois de plus la pagaille, la fourrière arrive et Trumper capture Shaun.



37:48 – 40:19 : Nouvelle vie, nouvelle profession

Après avoir été décoiffée dans le restaurant, une célébrité de la ville se rend chez le coiffeur. Le fermier qui passait dans la rue aperçoit une tondeuse à l'intérieur du salon de coiffure et s'en empare pour tondre la chevelure blanche de la star. Celle-ci est ravie de sa nouvelle coupe.



40:19 – 44:47 : Arrivé à la fourrière

Shaun est emmené à la fourrière où sont capturés toutes sortes d'animaux. Dans sa cellule il retrouve Bitzer.

44:47 – 45:48 : Célébrité

Le fermier (appelé « Mr. X ») devient populaire grâce à ses coupes de cheveux.



45:48 – 49:52 : Évasion

La troupeau tente de libérer Shaun et Bitzer de la prison... sans succès. Finalement ils parviennent à s'évader en compagnie de Slip, la chienne capturée à la gare routière.



49:52 – 53:15 : Retrouvaille

Le troupeau découvre que le fermier est devenu coiffeur. Il part à sa recherche. Le fermier ne le reconnaît pas.

53:15 – 59:54 : Sans-abris

Désespéré, le troupeau erre en la ville dans un lieu abandonné. Pendant ce temps, à la fourrière, Trumper prépare sa vengeance. Dans le salon de coiffure, le fermier va reconnaître un air de musique « chanté » par ses bêtes plus loin dans la ville. Shaun quant à lui découvre que le fermier souffre d'une perte de mémoire.

Trumper part à la recherche du troupeau.

59:54 – 01:01:54 : Nouveau plan

Le troupeau organise un plan pour ramener son maître à la ferme.



01:01:54 – 01:08:28 : Retour à la maison

Les animaux mettent leur plan à exécution. Ils parviennent à emmener le fermier sur leur « véhicule-cheval ». Trumper retrouve leur piste. Commence alors une course-poursuite de la ville à la campagne.

01:08:28 – 01:15:56 : Affrontement final

Arrivé chez lui, le troupeau s'enferme avec le fermier dans une grange alors que l'homme tente de les tuer. Le fermier retrouve la mémoire. Finalement Trumper sera mis hors de danger grâce au taureau. Les animaux retournent se coucher comme si de rien n'était. Slip se trouve une maîtresse.



01:15:56 – 01:18:23 : Nouveau matin

Le lendemain matin la vie la la ferme reprend son cours normal. Seule différence ; le troupeau est heureux de retrouver son maître et vice-versa. Au lieu de travailler, tous s'accordent une journée de repos bien méritée.
(Générique de fin)

LASSITUDE DU QUOTIDIEN

La première scène introspective du film dévoile de brefs plans issus d'une ancienne vidéo (au ton sépia) tournée à la ferme. Premiers pas de Shaun, jeux avec Bitzer et le cheptel, danses, photos « de famille » ; le spectateur est témoin du bonheur et de l'amour qui régnaient entre le fermier et ses animaux lorsque ceux-ci étaient plus jeunes. Cependant, toute bonne chose a une fin. Le temps d'un flash, l'image passe de l'objectif de l'appareil photo de l'époque à un gros plan d'une photographie dans un cadre, du fermier entouré de ses bêtes. Le format et la qualité d'image ont évolué. La pellicule carrée (4/3) laisse place au numérique rectangle (16/9ème). Le visuel a changé, l'époque aussi. Le flash déclenche une ellipse, des années se sont écoulées entre les deux plans. La photo, qui a vieilli dans son cadre fissuré, est laissée à l'abandon parmi les décombres de la cave. Ne serait-ce pas ici toute une philosophie de vie qui aurait été laissée de côté ?



ACTIVITÉ 1 : Journée à la ferme

Regarder la deuxième scène du film (de 01mn53 à 05mn13) puis décrire à côté de chaque plan ce que font le fermier puis le troupeau dans la journée. Que peut-on en déduire ? (voir dossier « Activités »)



La deuxième scène du film dévoile le quotidien dans lequel sont plongés les protagonistes. Les jours se suivent et se ressemblent. Le fermier mène dans sa maison la même vie que les moutons dans leur hangar. On s'y lève, on s'y lave, on s'y couche.

Le fermier ne prend plus plaisir à s'occuper de son troupeau. Lassé par cette routine, il exerce chaque tâche du planning comme une corvée. Il ne prend plus le temps de profiter de la campagne et de ses animaux comme lorsqu'il était jeune (en témoigne la vidéo de début). Il cherche à s'évader de cette vie monotone à travers son smartphone, au détriment de son cheptel. La technologie éloigne les personnages.

LA DÉCOUVERTE DE LA VILLE ET DE SES DANGERS – Analyse de séquence

Shaun qui aspire à autre chose que la vie de mouton à la ferme se voit (à cause de ses bêtises) contraint de quitter la campagne pour la ville. Changement de décor pour l'animal. Son voyage ne ressemblera néanmoins en rien à des vacances. Shaun se retrouve plongé dans un lieu immense dont il faudra comprendre les codes pour passer inaperçu et se fondre dans la masse des humains.

La scène où Shaun découvre la Grande Ville pour la première fois à bord de l'autocar trace un portrait de ce qu'est une ville contemporaine. Vu de l'œil d'un mouton de campagne, ce nouveau lieu est aussi synonyme de dangers. Menaces qui ne seraient pas perceptibles à travers l'œil d'un humain.

Analyse de la scène : 20mn23 – 23mn30



L'une des premières choses qui est visible dans la ville est les panneaux. Celui qui annonce la direction du centre-ville fait aussi état des activités qui y sont pratiquées. Bien qu'il soit autorisé de boire de l'alcool, d'être ivre, de se battre ou encore de vomir, il y a un détail bien plus inquiétant pour Shaun. Il est également possible en ville de manger du kebab. Autrement dit il est admis de manger du mouton !

Le deuxième panneau indique le nom des villes jumelées avec la Grande-Ville : Großstadt, The Big City et La Gran Ciudad. Une traduction de « Grande Ville » en allemand, anglais et espagnol. Une manière détournée pour signifier que toutes les métropoles du monde se ressemblent.

Lorsque l'autocar entre au cœur de la ville, les plans commencent à fourmiller de détails. Tout d'abord, il y a en ville des restaurants (à gauche de l'image), donc des lieux où les animaux sont mangés. A droite est visible la devanture d'un cinéma. La ville est un lieu où la culture est plus accessible qu'à la campagne.



En ville la population est également plus variée qu'en campagne. L'autocar est rempli de personnes de différentes couleurs, donc de différentes origines ainsi qu'appartenant à plusieurs religions (un homme porte un kufi tandis qu'un autre un turban).

Ce bref plan témoigne également de la solitude des citadins. Il n'y a qu'une personne par banquette, aucune ne parle ; une femme écoute de la musique tandis qu'un homme lit le journal. Il n'y a pas échange, aucune communication entre les personnes.



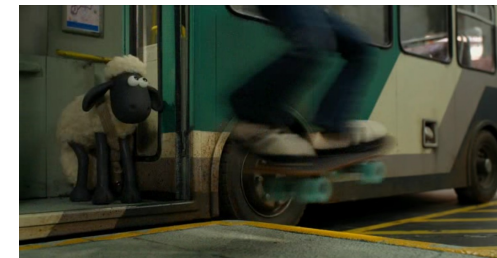
Lorsque Shaun regarde par la fenêtre, il a du mal à percevoir le ciel. Celui-ci est caché par d'immenses buildings et barres d'immeubles. Ici les personnes vivent dans des appartements les uns sur les autres. Le mouton qui est habitué aux paysages naturels de campagne verdoyants découvre un monde vertical où la nature n'a pas sa place.

Arrivée à la gare routière. Nouvelle espèce animale. En ville la majorité des oiseaux sont des pigeons.



Le calme de la campagne laisse place à une multitude de nouveaux bruits en ville. Ici le son du klaxon.

Premier danger pour Shaun. Risque de se faire heurter par un véhicule (jeune sur un skate). En ville, il faut faire attention où l'on met les pattes !





Shaun découvre que certains animaux doivent faire les poubelles pour se nourrir. Eux n'ont pas de maîtres, de personnes pour leur donner à manger et pour s'occuper d'eux. D'où l'importance de retrouver le fermier le plus rapidement possible.

Shaun assiste avec effroi à la capture de Slip. Le plus gros danger de la ville : la fourrière et Trumper ! Rencontre entre le héros et le méchant de l'histoire.



Ombre menaçante de Trumper.



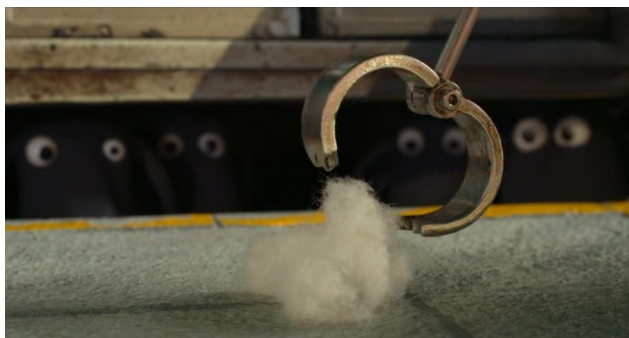
La mise en scène appuie le fait que Trumper soit une menace, qu'il fasse peur. Le plan est oblique, le personnage sur-cadré, dans l'ombre, l'arme en mains. Filmé en contre-plongée, il domine le troupeau.

Shaun voyait le fermier comme le diable.



Les rôles sont inversés. C'est maintenant Trumper qui est montré comme le bourreau.

La fourche du fermier qui était montrée comme menaçante est remplacée ici par la pince. La différence (dont Shaun se rendra compte plus tard) est que la fourche sert à nourrir là où la pince cherche à capturer les animaux.



Les moutons, flous, sont montrés sur-cadrés et à l'arrière plan. Comme s'ils étaient déjà en cage. Seulement leurs yeux remplis de terreur sont visibles. L'arme, montrée au premier plan appuie une fois de plus la menace. Cela risque d'être eux à la place de la laine.



La caméra donne à voir le point de vue du troupeau caché sous l'autocar. Derrière Trumper, une source d'espoir pour eux ; un centre d'aide aux animaux.



Au premier plan Trumper est net, filmé de face ; il domine la scène. A l'arrière-plan le troupeau, flou, tente de s'échapper. Cependant, la stupidité de l'humain est mise en évidence ; Trumper ne remarque pas les moutons qui lui passent sous le nez.



Le troupeau prend conscience que s'il veut survivre en ville, il va devoir passer inaperçu.



Plus Trumper se fera duper par les animaux, plus la rage qu'il ressent envers eux va augmenter et donc plus les bêtes seront en danger.

Cette scène marque un tournant dans l'histoire. Shaun arrive en territoire inconnu, suivi par ses compagnons. Ils vont y découvrir d'autres animaux, de nouvelles façons de vivre, des êtres bienveillants et d'autres cruels. A partir de cette scène, le troupeau va devoir faire preuve de discrétion, de malice et d'intelligence pour venir à bout des humains et tenter de comprendre leur mode de vie.

LES DIFFÉRENTES ÉTAPES POUR METTRE UN PLAN À EXÉCUTION

Lorsque Shaun a une idée derrière la tête, il est prêt à tout pour arriver à ses fins. Étant le plus intelligent et imaginatif du cheptel, il réfléchit à un plan d'attaque précis avant d'exposer ce dernier au reste du troupeau, sachant qu'il sera toujours prêt à l'aider et à le suivre dans ses projets fous. Dans le film Shaun met au point deux plans particulièrement complexes. Le premier consiste à éloigner le fermier de la ferme pour ainsi s'accorder un moment de repos et le second (mis en place à cause du résultat du premier) est de ramener le fermier à la ferme. Bien que les missions soient opposées, le processus de création ainsi que le déroulé de ces dernières sont semblables.

DIFFÉRENTES ÉTAPES



Élément qui va donner à Shaun l'envie de passer à l'action



Shaun trouve une idée



ÉLOIGNER LE FERMIER DE LA FERME



Prise de conscience que lui aussi a droit à des vacances (comme les humains).



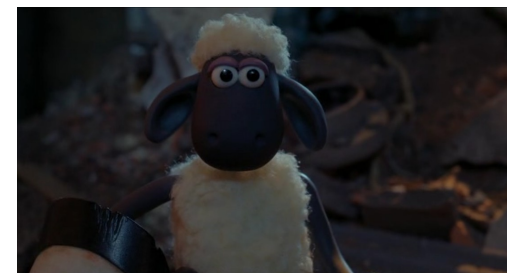
Se débarrasser du fermier pendant quelques heures.



RAMENER LE FERMIER A LA FERME



Prise de conscience que le fermier a une perte de mémoire et donc qu'il les aime toujours.



Ramener le fermier à la ferme pour qu'il retrouve la mémoire.



Shaun explique au groupe le plan imaginé (schématisé sur tableau)



Mise en place du plan/ Préparation (travail d'équipe)



Négociation avec les animaux de la ferme

Installation de pièges

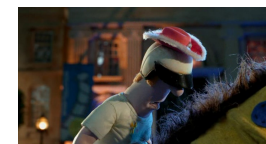
Test divers

Recherche d'objets utiles



Exécution du plan :

- endormir le fermier
- déguiser le fermier
- déplacer le fermier



Supercherie découverte



Course
Poursuite



Objectif
atteint ...



Le fermier est éloigné de la ferme



Le fermier est ramené à la ferme

... mais qui entraîne
des complications



Les animaux ont besoin du fermier pour
vivre



Les animaux ont besoin du fermier éveillé
pour les sauver

ACTIVITÉ 2 : La ville face à la campagne.
Relier les images entre elles afin de comparer les plans de la ville à ceux de la campagne.
(voir dossier « Activités »).

RETOUR AU CALME

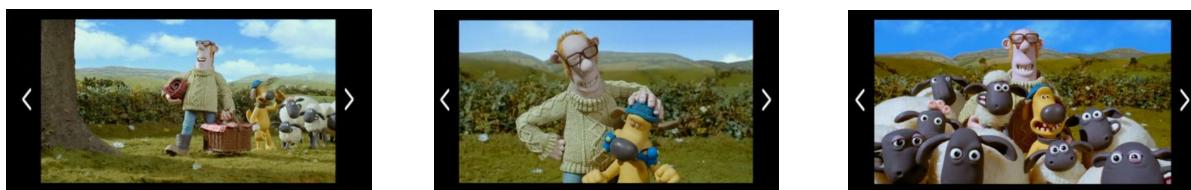
Le troupeau, nostalgique de l'époque où le fermier était plus attentionné envers eux va tenter de revivre ces lointains moments de bonheur, surtout lorsqu'ils seront perdus au cœur de la ville. La photo du fermier va les accompagner durant leur voyage. Shaun lance sur son lecteur à cassette la chanson *Feels Like Summer* lorsque le moral des troupes sera au plus faible. Quand ce dernier rend l'âme, c'est le troupeau, uni, qui improvise l'air pour se réchauffer le cœur. Musique qui leur rappelle la vidéo enregistrée par le fermier des années auparavant. Les moutons sont prêts à tout pour revivre ces jours de joie.



Son reflet dans la vitre serrant Shaun et Bitzer dans les bras, lorsqu'ils seront pris au piège dans la grange, va permettre au fermier de retrouver la mémoire. Scène rappelant évidemment la photo prise des années plus tôt. L'amnésie ayant disparu, l'homme prend conscience après avoir été séparé pendant plusieurs jours de son troupeau, qu'il s'est éloigné de ses bêtes au fil du temps. Tous rêvent de retrouver cette complicité disparue.

Suite à cette agitation en ville et Trumper étant hors d'état de nuire, les protagonistes peuvent aller se coucher, enfin de retour chez eux. Le lendemain une nouvelle journée à la ferme démarre. Le fermier, tout d'abord démoralisé par le planning et la quantité de travail qui l'attend après ces quelques jours hors de la ferme, va finalement préférer passer la journée en compagnie des animaux à se reposer.

La joie est revenue à la ferme. Tous partagent de nouveaux moments de bonheur ensemble. Le parcage et la tonte laissent place à un pique-nique improvisé en plein milieu des champs. Après ces quelques jours éreintants dans la ville, quoi de mieux que de profiter de la nature à la campagne ?



Changement d'époque, donc changement de support. La vidéo (présente au début du film) laisse place à des photos qui défilent. Peut-être est-ce le fermier qui regarde maintenant ces nouvelles images de joie sur son smartphone. Une nouvelle photo « de famille » est prise afin d'immortaliser ce moment. Cette fois-ci, l'image, posée dans un cadre est installée sur la cheminée dans la maison de l'homme. Celle-ci ne sera pas abandonnée dans les décombres de la cave. Un moyen d'avoir en tête qu'il est important de toujours se rappeler le partage des moments de bonheur avec ceux que l'on aime.

