

# Shaun le Mouton



## Shaun le mouton, le film

Titre original :  
*Shaun the Sheep Movie*



Long métrage d'animation en stop motion, sans dialogues, de Richard Starzak et Mark Burton, Royaume-Uni et France, 2015.  
Durée : 85 minutes



## Jeux d'acteurs, jeux d'auteurs

Les intentions des auteurs du film, leur personnalité, leur humour, leurs origines, leur amour du cinéma transpirent par tous les pores du film, particulièrement dans les actions, souvent ludiques, des personnages principaux. Les « acteurs » bricolent, s'amuse, ils sont insouciants. Pendant que les auteurs se racontent, racontent le studio Aardman, auquel ils sont tous deux liés depuis des décennies. On analysera tour à tour plusieurs de ces composantes : l'importance du bricolage, la cohabitation entre humains et animaux, les multiples références cinématographiques, l'affection pour les gens de condition modeste, puis bien sûr la composante « british », et enfin l'humour.

Extrait du [Cahier de notes de Dominique Seutin](#)

1

2

AVANT

des personnages

3

AVANT

une comédie burlesque

4

APRÈS

nos regards

## Avant la projection

### Séance 1 : qu'est-ce qu'un personnage ?

Au cinéma, dans presque tous les films, nous sommes face à des personnages. Les scénaristes, les cinéastes, et tous ceux et celles qui participent au film doivent fabriquer leurs personnages, les inventer, leur donner vie. Comment le filmer pour que le spectateur le trouve sympathique ? Comment l'incarner ? Comment le faire apparaître pour la première fois à l'écran ? Et quand un personnage fait partie d'une grande catégorie que l'on retrouve dans presque toutes les histoires, comme "le méchant" ou "le loup", ou encore "le policier", comment le rendre singulier ? Bref, comment le faire exister ?

Demandez aux élèves, individuellement puis par 2, de lister des éléments qui permettent d'identifier une personne. Faire noter les éléments sur des post-it de façon à pouvoir les organiser lors de la mise en commun. Apparaîtront alors sans doute des catégories telles que :

l'aspect physique (taille, style vestimentaire, gestuelle,...)

les dénominations (nom, prénom, surnoms,...)

les activités (profession, loisirs, ...)

...

Choisissez un personnage issu d'une histoire lue collectivement ou d'un film connu de tous et toutes. Recensez oralement les éléments qui donnent une « existence » à ce personnage. Complétez les catégories déjà listées en ajoutant des questionnements concernant par exemple :

la sociologie (lieux fréquentés, style de vie, relations avec d'autres personnages, environnement familial, fratrie, ...)

la psychologie (qualités, défauts, goûts, réactions, motivations, ...)



### Séance 2 : nos trois personnages principaux

Découvrir la [première séquence du film sur Nanouk](#) (inscription nécessaire avec votre adresse académique).

Discutez à partir de cet extrait :

quels personnages nous sont présentés ?  
qu'apprenons-nous immédiatement sur eux ?



Proposez de commencer à établir par petits groupes les « **fiches personnages** » pour les trois protagonistes principaux de Shaun le mouton : Shaun, le fermier, Bitzer le chien de la ferme.

Chaque groupe notera les éléments relevés autour du visuel du personnage.

*La mise en commun sera l'occasion de noter que les comportements du mouton et du chien relèvent en grande partie de l'anthropomorphisme.*

Ces fiches seront à compléter après la projection.

### Séance 3 : une comédie burlesque

Commentez collectivement l'affiche du film :

animaux en pâte à modeler = film d'animation

titre = personnage principal Shaun

hypothèses histoire = événement

perturbateur (les animaux sont en ville) et conflit (course poursuite pour s'échapper)

genre : un drame ? une comédie ?



#### Qu'est-ce qu'une comédie ?

Une comédie vise à provoquer l'amusement des spectateurs et spectatrices par l'humour.



Pour recenser quelques procédés, faites un détour par l'**histoire du cinéma burlesque**.

Projetez différents courts-métrages et extraits piochés dans la **frise proposée**. Par exemple :

- L'arroseur arrosé des Frères Lumière
- Des scènes de films de Max Linder (à 1'26 / à 1'53 / à 2'30)



Demandez aussi aux enfants d'autres références de scènes comiques issues de films qu'ils et elles connaissent.

Repérez quelques ressorts utilisés. Par exemple :

*Parallèle de situations*

*Référence à d'autres œuvres*

*Référence à des expressions*

*Décalage image-musique*

*Problème ou catastrophe évités de justesse*

*« Bêtises »*

*Aggravation des situations*

*Désorganisation en cascade*

*Absurdité*

*Gag*

*Déstructuration*

*Contraste*

*Travestissement auxquels les autres personnages croient*

*Méprise, malentendu*

*Comportement inadéquat*

On pourra ainsi nommer des effets comiques liés à la situation, aux mots, aux gestes.

## Après la projection

### Séance 4 : retours sur le film

Demandez aux enfants de se remémorer différentes scènes comiques et d'expliquer ce qui a provoqué leur amusement.

Reformez les petits groupes pour compléter les fiches personnages.



 [Podcast Shaun le mouton avec ses deux réalisateurs](#)

Mark Burton et  
Richard Starzak

#### RECONSTITUER LA TRAME NARRATIVE DU FILM :

**Souvenirs de jeunesse** Ancienne vidéo de la vie à la ferme Les animaux sont encore des bébés et le fermier un jeune adulte.

**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.

**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.

**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

**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.

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

**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

**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.

**Des humains pas comme les autres** Le troupeau tente désespérément de retrouver le fermier. Après s'être mis en partie de la ville à dos, les moutons se réfugient dans un restaurant gastronomique « Le Chou brûlé ».

**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

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

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

**Évasion** Le 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.

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

**Sans-abris** Désespéré, le troupeau erre en la ville dans un lieu abandonné. Pendant ce temps, à la fourrière, Trumper prépare sa vengeance.

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

**Retour à la maison** Les animaux mettent leur plan à exécution. Ils parviennent à emmener le fermier sur leur véhiculecheval .

**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.

**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.