

UN MOUTON OU UN SORT !



STUDIOCANAL & AARDMAN
présentent

★ AARDMAN



Shaun le Mouton

LA BÊÊÊTE

D'HALLOWEEN

RÉALISÉ PAR
MATTHEW WALKER & STEVE COX

SCÉNARIO DE
MARK BURTON & GILES PILBROW

PRODUIT PAR
RICHARD BEEK & MARK BURTON



DISTRIBUTION

STUDIOCANAL
SOPHIE FRACCHIA
TÉL. : 01 71 35 11 19
SOPHIE.FRACCHIA@STUDIOCANAL.COM

LE 21 OCTOBRE AU CINÉMA

DURÉE : 1H20

PRESSE

SÉVERINE LAJARRIGE
06 82 68 46 57
SEVERINE@LAJARRIGE.FR

SYNOPSIS

À HALLOWEEN, LES HABITANTS DE LA FERME DE MOSSY BOTTOM SE RÉJOUISSENT DES FESTIVITÉS, JUSQU'À CE QUE LE FERMIER MALADROIT SACCAGE LES CITROUILLES BIEN-AIMÉES DU TROUPEAU. LORSQUE SHAUN SE TRANSFORME EN SCIENTIFIQUE FOU POUR RÉSOUDRE LE PROBLÈME, LES CHOSES DÉRAPENT : LE FERMIER DISPARAÎT ET UNE BÊTE SAUVAGE RÔDE DANS LES BOIS...



NOTES DE PRODUCTION

On ne s'amuse jamais autant à Halloween que lorsqu'on est un enfant... ou un mouton, comme les spectateurs du monde entier, impatients de retrouver leur héros préféré, ne vont pas tarder à le découvrir dans **SHAUN LE MOUTON : LA BÊÊÊTE D'HALLOWEEN**.

« À partir du moment où l'histoire se déroule à Halloween, avec tous les gags à la fois terrifiants et farfelus qui accompagnent cette période de l'année, on savait que ce film était susceptible de regorger de situations encore jamais vues dans un épisode de la saga », remarque le producteur Richard Beek.

« Le film comporte toujours cette très belle dimension artisanale mais avec une petite touche un rien flippante propre à Halloween », poursuit-il. *« Ce nouvel épisode est très cinématographique car on a une plus grande marge de manœuvre pour enrichir notre univers, entraîner le spectateur dans de nouveaux décors, créer des gags plus absurdes et plus touchants, et jouer avec des idées plus ambitieuses. »*

Pour les artistes d'Aardman, légendaire studio d'animation en stop-motion installé à Bristol, on peut affirmer sans crainte qu'Halloween était une période de l'année offrant d'innombrables possibilités de jouer avec leur imagination. C'était l'occasion de plonger un authentique héros national dans une succession de péripéties délicieusement macabres et de transformer radicalement son univers familial.

« L'objectif était de s'emparer d'un personnage et d'un environnement qu'on connaît et qu'on aime tous », indique Steve Cox qui co-réalise le film aux côtés de son vieux complice Matthew Walker, *« et de faire en sorte qu'ils restent fidèles à eux-mêmes tout en étant résolument nouveaux. »*

Bien entendu, Aardman a déjà joué avec les codes du cinéma d'horreur – tout en restant dans les

limites du film familial – avec **WALLACE & GROMIT : LE MYSTÈRE DU LAPIN-GAROU**, qui s'attachait à ses deux autres héros les plus célèbres. Mais c'est la première incursion de Shaun dans un univers cauchemardesque et, comme l'affirment les auteurs, il faudrait être aussi cinglé qu'un savant fou pour ne pas s'y aventurer avec lui !

« LA BÊÊÊTE D'HALLOWEEN est l'hommage d'Aardman aux comédies d'épouvante britanniques un peu flippantes qu'on adore », signale la directrice artistique Sarah Cox. *« Dans le studio, on était tous fous de ce projet parce qu'on adore les histoires où un personnage se transforme en monstre et cette atmosphère qui donne la chair de poule sans être trop terrifiante pour autant ! »*

Comme le précise le coréalisateur Matthew Walker, qui reconnaît être fasciné par l'animation depuis qu'il a découvert les productions Aardman, le postulat de départ était *« d'assumer totalement le genre »* mais en s'inspirant surtout de l'univers fantasque et joyeux d'Halloween plutôt que de puiser dans un registre plus sombre.

Pour y parvenir, l'équipe était convaincue qu'elle pouvait faire preuve de plus d'inventivité encore en poursuivant cette aventure entamée il y a plus de dix ans avec **SHAUN LE MOUTON** (2015), premier long métrage autour de ce petit animal réalisé en partenariat avec StudioCanal, et en élargissant le champ des possibles sur le plan dramaturgique. Il s'agissait de repousser les limites du personnage de Shaun – et les propres limites artistiques des auteurs – comme jamais auparavant.

Ce premier long métrage se démarquait audacieusement des épisodes traditionnels de



7 minutes de la série télé et embarquait le petit personnage dans un univers d'une ampleur cinématographique inédite. Il a également triomphé au box-office, générant plus de 100 millions de dollars de recettes mondiales et imposant le jeune mouton espiègle comme une star de cinéma.

Pour la suite, **SHAUN LE MOUTON LE FILM : LA FERME CONTRE-ATTAQUE**, quatre ans plus tard, Aardman a choisi d'explorer un territoire où pas un seul mouton ne s'était encore aventuré. Tandis que, dans le premier opus, Shaun et ses copains quittaient la ferme et leur univers familial pour explorer la ville, dans le second, qui flirte résolument avec la science-fiction, une adorable créature extraterrestre rose et bleue, nommée Lu-La, débarquait dans la ferme de Mossy Bottom.

L'accueil extrêmement positif, tant critique que public, réservé à ce deuxième opus a produit un double effet. Tout d'abord, il a confirmé que les spectateurs étaient prêts à suivre Shaun dans des aventures de plus en plus folles et ambitieuses. Ensuite, l'équipe a dès lors envisagé de nouveaux territoires à explorer, tout en cherchant à rester fidèle à la singularité du petit personnage et de son univers. Après sa « *rencontre du troisième type* », pour Shaun, toutes les options étaient sur la table.

En réalité, cette volonté de s'aventurer dans des directions inattendues et cette ambition artistique n'ont rien de surprenant. Depuis sa création en 1976, du petit personnage Morph devenu la coqueluche de la télévision britannique au clip révolutionnaire pour le mythique Sledgehammer (1986) de



Peter Gabriel en passant par L'AVIS DES ANIMAUX, WALLACE & GROMIT et CHICKEN RUN, Aardman s'est imposé comme l'un des studios d'animation les plus brillants et admirés au monde. En témoigne le nombre insolent de prix remportés au fil des années, dont 4 Oscars et 18 BAFTA Awards. Ses fondateurs, Peter Lord et David Sproxton, ont été – à juste titre – élevés au rang de chevaliers pour leur contribution au cinéma d'animation, dans le cadre des distinctions honorifiques décernées par le roi Charles III.

D'ailleurs, ils sont si respectés dans le secteur que le studio accueille régulièrement d'autres éminents cinéastes d'animation comme Guillermo Del Toro et le légendaire Hayao Miyazaki, du studio Ghibli, qui souhaitent découvrir de près la méthode de stop-motion d'Aardman. Pour LA BÊÊÊTE D'HALLOWEEN, c'est Brad Bird, réalisateur deux fois oscarisé, qui s'est rendu sur le plateau, acceptant en échange de dévoiler à l'équipe quelques images de son nouveau film, RAY GUNN.

Le public a eu la joie de faire la connaissance de Shaun le mouton en 1995 dans le court métrage WALLACE & GROMIT : RASÉ DE PRÈS. Il est devenu un tel phénomène qu'il n'a pas tardé à avoir sa propre série – donnant lieu à sept saisons et 190 épisodes – tout en inspirant un spin-off, Voici Timmy, qui raconte les aventures – et les bêtises ! – d'un petit mouton gaffeur. Cette série pour jeunes enfants a connu un tel succès qu'elle aura droit, à son tour, à son spin-off l'an prochain, Let's Go Timmy! À cet égard, c'est la très belle, et très émouvante, relation entre Shaun et Timmy qui a servi de point de départ aux scénaristes Mark Burton et Giles Pilbrow – auteurs habituels des aventures de Shaun – pour faire de LA BÊÊÊTE D'HALLOWEEN un film spectaculaire et captivant.

Au départ, l'équipe d'Aardman avait l'idée d'un court métrage pour la Saint-Valentin : le Fermier, l'humain maladroît officiellement à la tête de la ferme, où il vit en compagnie de son chien Bitzer, de Shaun et ses amis, doit avoir un rendez-vous amoureux... sauf qu'une poussée de poils et de cheveux aussi soudaine qu'incontrôlable contrecarre son noble et romantique projet.

Cette idée de départ s'est ensuite enrichie pour devenir une histoire se déroulant pendant l'automne – une saison que les auteurs n'avaient jamais encore eu l'occasion d'explorer. « *C'était un contexte qui nous donnait la possibilité de raconter une histoire de Shaun résolument nouvelle* », remarque Richard Beek.

Quand on y pense, comme le suggère le producteur, il est assez logique de croiser l'univers bien connu de Shaun avec cette saison propice aux frayeurs. « *Le mode de fonctionnement du rire – un mécanisme qu'on maîtrise particulièrement bien – est très proche de celui du hurlement* », s'amuse Beek. « *Chaque scène effrayante est dédramatisée par un gag que le spectateur trouvera charmant, si bien que c'était parfaitement dans nos cordes.* »

Ce nouvel opus des aventures de Shaun se déroule à quelques jours d'Halloween. Shaun et ses camarades moutons, à la demande de Timmy, très enthousiaste, font pousser des citrouilles en secret, dissimulées derrière une fausse cloison de la ferme, afin qu'elles soient bien grosses et prêtes à être évidées et sculptées sous forme de visages effrayants pour Halloween.

Tout semble réuni pour une soirée délicieusement effrayante jusqu'à ce que, deux jours avant Halloween, une visite de la toute nouvelle Vétérinaire vienne tout perturber. Un accident provoqué par une chèvre et une corde à linge – sur laquelle sèchent les vieilles chaussettes du Fermier et ses slips kangourou à imprimé léopard – ravage accidentellement le petit champ de citrouilles.

En voyant que toutes les citrouilles prévues pour faire la fête sont écrabouillées, Timmy est désespéré et se tourne vers Shaun, les larmes aux yeux. Et, comme tous ceux qui connaissent Shaun – même vaguement – le savent, celui-ci est prêt à tout pour rendre le sourire à son petit cousin.

Shaun tombe alors sur un vieux manuel scientifique, abandonné depuis des années dans le cabanon, qui va l'aider à concocter un plan pour réparer les dégâts : mettre au point une potion de croissance rapide ; si ses calculs sont bons, il devrait obtenir, grâce à son breuvage miracle, une nouvelle récolte exceptionnelle en moins de 48 heures en plantant un seul pépin de citrouille.

Mais ce que Shaun ne peut évidemment pas anticiper, ce sont les conséquences monstrueuses – au sens littéral du terme ! – qu'il va provoquer en jouant aux apprentis sorciers et lorsque le reste de sa potion atterrit, suite à une série de péripéties typiques de Shaun, dans un flacon de repousse des cheveux, puis sur le crâne dégarni d'un personnage cherchant à retrouver la chevelure abondante de sa jeunesse pour fêter Halloween, la Bête est née !

Est-ce que Shaun pourra fabriquer l'antidote et rétablir la situation avant que la Bête ne sème le chaos et la panique parmi les habitants de la petite ville ? Timmy pourra-t-il sculpter ses citrouilles préférées à temps pour Halloween ? Et la Bête pourra-t-elle redevenir l'être humain qu'elle était ?

Il est clair que les enjeux sont plus élevés que jamais auparavant dans l'univers de Shaun le mouton. Dans **LA BÊÊÊTE D'HALLOWEEN**, le public familial s'apprête à découvrir des décors, des palettes de couleurs, des personnages et des lieux totalement inédits – qu'il s'agisse du moulin, imposant et lugubre, où Shaun installe son labo de fortune, ou des docks mystérieux de Mossingham Docklands noyés dans la brume. Le film nous réserve aussi une course-poursuite déjantée destinée à sauver la Bête et la fête d'Halloween !

« **LA BÊÊÊTE D'HALLOWEEN** est le troisième volet de la saga Shaun, mais ce n'est pas une suite », explique Beek, producteur notamment de **LA FERME CONTRE-ATTAQUE** et de **L'Échappée de Noël**. « Ce film est indépendant des deux autres et c'est avant tout une grande aventure familiale dont Shaun est le protagoniste. »

« Ce nouvel opus est d'une ampleur exceptionnelle », acquiesce Steve Cox qui a également une longue et brillante histoire avec notre petit héros. « On a cherché à repousser les limites en donnant à chaque élément du film une envergure jamais vue jusque-là. On a un gigantesque cargo, un gigantesque moulin tout délabré et, quant au monstre, il est énorme, imposant et très, très poilu ! Même les poils de Shaun sont longs. On va donc avoir droit à un spectacle très ... échevelé ! »

LA BÊÊÊTE D'HALLOWEEN multiplie, dans le plus pur esprit Aardman, les références astucieuses à plusieurs grands classiques et personnages de l'histoire du cinéma. Ce nouveau chapitre puise ainsi dans l'imaginaire du cinéma d'horreur à travers des clins d'œil amusants aux films de monstre Universal des années 1930 et 1940, mais aussi aux succès du cinéma d'épouvante des années 1980 qui ont accompagné l'enfance des artistes d'Aardman.

Mais le film nous fait surtout découvrir une nouvelle facette de Shaun qui doit s'engager dans une périlleuse quête intérieure lui révélant des aspects méconnus de sa propre personnalité.

« *Shaun est un personnage profondément joueur et optimiste, et il a toujours été comme ça* », remarque Walker, en évoquant la direction nouvelle dans laquelle il a souhaité s'engager avec Cox. Une direction riche en péripéties et susceptible de révéler Shaun aux fans sous un jour différent.

« *Il est très inventif, il aborde toutes les situations avec jubilation et optimisme, et il a aussi un certain culot* », poursuit-il. « *C'est sa créativité et son imagination qui sont le moteur de ses aventures car il s'est toujours illustré pour ses solutions inventives aux problèmes. Il est très bien intentionné mais il commet des erreurs, c'est certain ! Et, dans ce film, il a tendance à s'emballer un peu à cet égard !* »

« *En général, Shaun est le mouton vers lequel se tourne le troupeau* », affirme Walker. « *Mais ici il attrape ce que j'appelle le 'syndrome de la star de cinéma.' Il doit accepter l'idée qu'il ne peut pas tout faire seul. Qu'il a besoin de sa famille. C'est ce qui démarque ce film des autres. Car ce film parle de la famille, et du fait qu'on a tous besoin de nos proches, y compris Shaun...* »



SHAUN EN SAVANT FOU

Comme pour illustrer concrètement son « *syndrome de la star* », Shaun, dans LA BÊÊÊTE D'HALLOWEEN, arbore un tout nouveau style, à la hauteur de ses ambitions, qui en surprendra plus d'un. Car pour le meilleur ou – très probablement – pour le pire, notre impayable petit mouton s'est reconverti en scientifique. Et sans doute en scientifique complètement cinglé !

Fort de son allure de savant fou, qui s'inspire de plusieurs inventeurs excentriques vus au cinéma, Shaun assume pleinement sa nouvelle identité – et investit le vieux moulin envahi par les toiles d'araignée où il a installé son labo pour mettre au point sa puissante potion.

Pour l'équipe d'Aardman, ce postulat permettait d'envisager d'innombrables possibilités, plus réjouissantes les unes que les autres.

Lorsque Kate Anderson, cheffe du département Marionnettes chez Aardman, a lu le scénario, son cerveau s'est aussitôt mis à carburer. Enchantée par la perspective de relooker Shaun de la tête aux sabots, elle a immédiatement accepté de relever le défi consistant à transformer le petit mouton qu'on connaît depuis trente ans en savant fou.

Avec sa touffe de laine blanche ébouriffée dressée sur le sommet du crâne, Shaun arbore un costume regorgeant de détails et de gadgets indispensables pour ses expériences les plus étranges. À commencer par ses nouvelles lunettes multifonctions dont les deux réalisateurs déclarent qu'elles sont leur accessoire préféré de cet accoutrement futuriste. « *Il va falloir que le public soit patient pour découvrir comment il s'en sert* », explique Steve Cox. « *Mais c'était un vrai plaisir de jouer avec ses lunettes.* »

Kate Anderson se met à sourire en pensant à la manière dont Shaun a réussi à se constituer sa panoplie à partir

d'objets de récupération – dans un style à mi-chemin entre Aardman et W. Heath Robinson – glanés dans la décharge du coin. « *Il est paré de ses plus beaux atours avec ses gants de caoutchouc qui ne lui vont pas très bien puisqu'ils sont conçus pour des mains d'êtres humains, et non pour ses sabots* », s'amuse-t-elle.

« *Il s'est aussi confectionné une blouse de labo* », ajoute-t-elle. « *Il n'est pas mauvais en couture, mais ses points sont un peu trop grands. Néanmoins, pour moi, l'accessoire le plus abouti qu'il ait fabriqué, ce sont ces lunettes extraordinaires à double monture qu'il peut relever ou remettre sur son nez à loisir et qui l'aident dans ses recherches. Elles sont munies d'une lampe-torche, d'un crayon, d'un taille-crayon – tout ce qu'on peut imaginer pour lui permettre de lire son manuel scientifique et de mener ses expériences.* »

Chaque tournage en stop-motion chez Aardman impose un dispositif minutieux mais extrêmement gratifiant où la moindre marionnette est maniée pour effectuer une succession d'infimes mouvements : chaque nouvelle posture est photographiée, puis montée avec les autres images pour créer l'illusion d'un mouvement fluide. Autant dire que les lunettes de Shaun ont été conçues pour résister aux manipulations incessantes des animateurs de l'équipe. Totalement fonctionnel, cet instrument fourmillant de détails et doté de multiples articulations pouvait être manié avec la même précision que la blouse de laboratoire et les gants en silicone. Tous ces accessoires étaient renforcés par une armature en fil métallique si bien qu'ils pouvaient être déplacés image par image, en conservant leur position.

Le directeur de la photographie Charles Copping, souvent salué pour son travail, accompagne Shaun



depuis ses tout débuts à travers les séries, les courts et les longs métrages. Il a désormais le sentiment que sa carrière et celle de Shaun sont étroitement liées. Il a donc sauté sur l'occasion de retrouver son vieil ami dans son tout nouvel accoutrement.

« Je suis proche de Shaun depuis une trentaine d'années », note Copping. « C'était donc jubilatoire de découvrir Shaun en savant fou. Pour moi et mon équipe, c'était l'occasion de jouer sur notre utilisation des éclairages et d'apporter des nuances de violet et de vert aux expériences de Shaun pour mettre en valeur sa tenue. »

Pour autant, l'allure de Shaun n'était que le paramètre le plus évident sur lequel Copping et son équipe pouvaient jouer pour donner au personnage son envergure nouvelle car, d'après le chef-opérateur, il était aussi possible de se servir de ce nouveau

look pour faire comprendre au spectateur les bouleversements qui se produisent dans l'esprit de Shaun.

« La transformation de Shaun et l'évolution de l'éclairage dans son labo de fortune sont très étroitement liées », souligne Copping.

« On s'est servi de ces changements pour rendre palpable ce qui se passe sans doute dans sa tête [au moment où ses inventions les plus folles deviennent réalité] avec la force de ces éclairages. C'était formidable d'avoir ces halos mauves et verts qui donnent des reflets à sa blouse blanche. Quand il se glisse dans la peau du savant fou, on pousse les curseurs des éclairages à mesure qu'il perd pied avec la réalité. »

« Pour le labo, on voulait que les murs soient baignés de lumière et de couleurs vives », poursuit-il. « Nos choix de couleurs, à cet égard, étaient dictés par les expériences scientifiques de Shaun.



On a opté pour des verts évoquant la lumière des lampes à gaz, puis on est allé encore plus loin dans cette direction. S'il y a bien une constante dans l'univers de Shaun, c'est l'authenticité et la cohérence de son esthétique. Et c'est encore le cas ici mais on s'est aussi servi de dispositifs assez sophistiqués pour enrichir notre univers. »

La construction du laboratoire, installé dans un moulin, a bénéficié de la même sophistication et de la même ambition. *« Il est niché au sommet d'une colline », s'amuse la directrice artistique Kitty Clay qui côtoie Shaun depuis sa toute première série. « Je ne sais pas du tout pourquoi Shaun n'avait jamais remarqué ce moulin auparavant, mais cette fois, on va le découvrir ! »*

Son allure délabrée et ses ailes à moitié déchirées sont en adéquation avec l'atmosphère joyeusement macabre de LA BÊÊÊTE D'HALLOWEEN. *« Soyons clairs : ce n'est pas le genre d'endroit où on a envie de se hasarder au beau milieu de la nuit », explique Kitty Clay. « Pour les réalisateurs, c'est dans un vieux moulin désaffecté, en piteux état, où personne ne s'était aventuré depuis des années, que Shaun mène toutes ses expériences scientifiques. Il est censé être flippant. Il y a du lierre qui pousse sur les murs et à travers les portes. C'est un endroit qui donne la chair de poule et qu'on préfère éviter. »*

Une fois que Kitty Clay a dessiné le moulin, ses croquis ont été transmis au département Construction d'Aardman. Elle détaille : *« Ils ont construit une structure en bois à partir des dessins. Puis, celle-ci a été recouverte de pierres [dans le même style que les murs de la Ferme]. Ensuite, ils ont fabriqué les ailes qui ont été cousues à la machine, avant d'être froissées et abîmées de sorte à pratiquer des trous dans la toile. L'étape suivante a été la peinture. Les ailes du moulin sont également mobiles ; une fois qu'elles ont été fabriquées et peintes, elles ont été confiées au département Mécanique chargé de déterminer comment elles allaient être animées. »*

Sur le plateau, alors que les ailes se sont mises à tourner pour la première fois devant les caméras, Kitty Clay a observé sa création avec une certaine appréhension. *« J'étais super heureuse de voir ce projet aboutir car je l'ai vu évoluer depuis les premières maquettes en carton jusqu'aux ailes en train de tourner devant moi. »*

« La première fois que les ailes ont fait un tour complet, c'était assez fou parce que ça devenait concret », poursuit-elle. « Quand les équipes techniques ont installé le robot à l'intérieur et mis en place le système permettant de le faire fonctionner, il s'est animé

sous mes yeux. C'était exaltant mais c'est aussi épatant de voir la réaction des gens qui franchissent la porte du studio et qui découvrent le moulin dans sa version définitive. Leurs réactions faisaient chaud au cœur. »

Si Kitty Clay a conçu l'extérieur du moulin, c'est le directeur artistique Andy Brown, son associé, qui s'est occupé des intérieurs. *« Il était essentiel que ces deux sphères soient réunies sans que ça se voie », dit-elle. « Quand on passe la porte du moulin, il faut qu'on ait le sentiment d'être toujours dans le même bâtiment. »*

Tout comme sa collègue, Brown fréquente Shaun depuis sa première série, en 2007. Lui aussi a cherché à donner plus d'ampleur à son travail, comme jamais auparavant. *« Je voulais que l'intérieur du labo donne la chair de poule, mais aussi qu'il soit amusant », souligne Brown. « À chaque fois, avec Shaun, l'univers et les enchaînements narratifs propres à ses intrigues reposent sur une esthétique de bric-à-brac. Les objets et les décors sont toujours assemblés avec de la ficelle, de la corde et des bouts de fil de fer. C'est la même chose pour le labo de Shaun. C'est là que Shaun a construit tous ses appareils inspirés par Rube Goldberg [dessinateur, sculpteur, auteur, ingénieur et inventeur américain] pour préparer sa potion. »*

À partir d'un ensemble de formes similaires, Brown a mis au point ses décors de manière intuitive. *« Le labo est encombré de toutes sortes de bocaux étranges, avec des cercles concentriques en céramique. Pour moi, l'esthétique reposait avant tout sur ces formes hétéroclites et ces compositions visuelles intéressantes », dit-il.*

« Par ailleurs, toutes ces fioles s'inspirent d'authentiques flacons et bocaux en verre utilisés dans les laboratoires », ajoute Brown. « Pour les fabriquer, on a trouvé quelqu'un qui travaille pour un labo de chimie à Oxford. Elle s'appelle Terry. On lui a envoyé nos dessins, et elle a fabriqué tous ces objets en verre soufflé, à l'échelle réelle des marionnettes. Ils sont donc tout petits », s'enthousiasme le directeur artistique devant la précision du travail.

« Je crois bien que Terry nous a fabriqué environ 70 pièces », poursuit-il. « J'étais assez fier qu'à partir des dessins que je lui ai envoyés, elle puisse nous fabriquer ces objets en verre soufflé car c'est toute la philosophie de Shaun : c'est un univers imaginaire, certes, mais qui doit avoir l'air parfaitement naturel. Même si les obstacles face auxquels Shaun se retrouve sont délirants, on

LA NOUVELLE ESTHÉTIQUE DE MOSSY BOTTOM

Dans LA BÊÊÊTE D'HALLOWEEN, la nature elle-même a évolué. Si la ferme a toujours été l'environnement familial de Shaun, on ne l'a vue jusqu'à présent qu'au printemps et en été, à une époque où les pâturages sont verdoyants et abondants. Mais pour ce nouvel opus qui se déroule autour d'Halloween, il fallait envisager une toute nouvelle palette de couleurs et jouer avec des éclairages inédits afin de mettre en valeur la très belle atmosphère automnale. Pour le chef-opérateur Charles Copping, la possibilité de redécouvrir l'univers familial de Shaun sous un nouveau jour était « un bonheur total » à côté duquel il ne voulait surtout pas passer.

« Avec les deux réalisateurs, Steve [Cox] et Matt [Walker], on a beaucoup travaillé sur l'esthétique car la plupart des choix de couleurs ont été faits à ce moment-là et nous ont servi de référence par la suite pendant toute la fabrication du film », complète Copping.

« Comme on voulait une esthétique un peu décalée, on a décidé d'utiliser beaucoup plus de lumière dorée que d'habitude en journée, y compris le matin et le soir, avec toute cette gamme de teintes automnales – les rouges, bruns et jaunes – riches et nuancées », note encore le directeur de la photo. « Pour les nuits, les films de la saga étaient éclairés dans des tons bleu gris mais cette fois on s'est davantage orientés vers le bleu-vert. L'effet est plus vif, plus éclatant. D'ailleurs, tout a évolué si bien qu'on a presque entièrement renoncé aux éclairages traditionnels des films précédents, ce qui était formidable. On

est partis des codes habituels et on les a détournés. »

Pour le directeur artistique Matt Perry, qui a d'abord été architecte avant de s'orienter vers le cinéma, ce sont les tonalités orangées propres à l'automne qui ont déterminé la palette particulière de LA BÊÊÊTE D'HALLOWEEN.

« Le film se passe au moment d'Halloween, si bien qu'il y a forcément des citrouilles et des citrouilles sculptées en tête de monstre, sans parler de la Bête avec sa chevelure et ses poils orangés et de l'énorme cargo dans lequel on l'embarque avec ses taches de rouille sur ses flancs qui tirent aussi sur l'orange. Dans la petite ville de Mossingham, Halloween approche à grands pas ; il y a donc des cupcakes avec des garnitures orange pour leur donner l'allure de têtes en citrouille, ou des lanternes en citrouille qui décorent les rues – il y a constamment cette teinte orangée qui domine l'univers visuel. C'est très particulier. »



Pourtant, si ces teintes orangées inédites offrent au spectateur un point de vue nouveau sur l'univers de Shaun, comme l'explique Sarah Cox, productrice exécutive et directrice artistique senior, les couleurs qu'on voit à l'écran ne servent pas uniquement à évoquer la période d'Halloween, mais à faire avancer l'intrigue. Elles donnent à LA BÊÊÊTE D'HALLOWEEN un style dynamique qui traduit ce que vivent les personnages.

« On tenait à réaliser un film familial, mais avec une esthétique très travaillée », souligne Sarah Cox. « Il y a donc ces teintes automnales mordorées qu'on retrouve dans la nature. Et puis, surtout, quand Shaun commence à jouer les apprentis sorciers et à contourner les lois de la nature [en utilisant sa potion pour que ses citrouilles poussent à une vitesse surnaturelle], on bascule vers des couleurs acides et agressives – des roses néon et des verts très vifs qui montrent que ce qu'il a fait est contre nature. »

En jouant au demiurge et en tentant d'accélérer le cycle naturel de la vie, Shaun déclenche des conséquences cataclysmiques. On découvre ainsi dans LA BÊÊÊTE D'HALLOWEEN des séquences particulièrement spectaculaires si bien que cet opus s'impose comme le plus ambitieux sur le plan artistique, le plus virtuose dans sa mise en scène et le plus haletant de la saga SHAUN.

« Je ne veux surtout rien dévoiler, mais on va découvrir une foule d'habitants en colère, une énorme tête en citrouille dont il émane une lumière verte fluorescente, et un gigantesque moulin frappé par des éclairs, sous une couche de nuage mauves », s'amuse Copping.

« Parallèlement, à mesure que l'histoire parvient à son incroyable dénouement, on assume ces couleurs audacieuses, avec un effet d'encre qui se répand et un ciel en ébullition », conclut-il. « Le dénouement est l'une des séquences les plus complexes qu'on ait jamais filmées. Et c'était un bonheur absolu d'avoir l'occasion de faire basculer l'univers de Shaun dans cette toute nouvelle direction. »



« C'EST QUOI CETTE CHOSE QUI DÉVALE LA COLLINE ? »

Dans LA BÊÊÊTE D'HALLOWEEN, l'origine du chaos hors de contrôle n'est autre, bien entendu, que la Bête elle-même ! Cette extraordinaire créature, aussi effrayante qu'attachante, est un véritable tour de force d'ingénierie et d'animation. Un prodige d'imagination qui ne tardera pas à devenir l'un des personnages préférés des fans et qui mérite amplement de figurer dans le titre du film.

« Ce que j'adore chez lui », confie le coréalisateur Matthew Walker, « c'est qu'il est terrifiant pour les moutons mais pas trop pour le public. Les spectateurs des films de Shaun sont jeunes si bien qu'on a passé beaucoup de temps pour donner à la Bête l'allure qui lui convient. On voulait que son côté flippant soit crédible mais qu'il soit aussi maladroit et drôle dans le contexte du film. C'était sans doute, parmi les nouveaux personnages, celui qui nous a donné le plus de fil à retordre. »

Sans rien vouloir divulguer, ajoute Walker, on peut affirmer que la Bête s'inspire d'un personnage familier. « On ne divulgue rien », confirme-t-il. « Mais on a eu l'idée de l'allure de la Bête en pensant à l'implantation capillaire du Fermier, avec ces touffes de cheveux sur les deux côtés de son crâne dégarni et en se demandant à quoi il pourrait ressembler si on poussait les curseurs au maximum. C'est pour ça que la manière dont ses cheveux poussent

lui dessine pratiquement des cornes de diable. C'est ce qui lui donne ce style très particulier. »

Pour la Bête, tout a commencé avec des dessins en 2D qui ont ensuite donné lieu à des maquettes sculptées dans l'argile. Les réalisateurs tenaient à ce que la toute première vision complète de la créature par le spectateur – elle s'avance d'un pas lourd depuis le sommet d'une colline, en contre-jour, devancée par son ombre portée – produise un effet saisissant. Un plan qui s'avère terrifiant pour les animaux de la ferme, convaincus qu'il représente un danger.

« C'est l'un de mes plans préférés du film », affirme le coréalisateur Steve Cox, « parce qu'il est drôle et très marquant mais aussi parce qu'il symbolise bien l'ampleur de nos ambitions. La Bête est un tout nouveau genre de personnage pour nous et son arrivée est spectaculaire. » Charles Copping est tout aussi fier de l'impact produit par la scène. « C'était passionnant d'éclairer la fourrure de la Bête car son aspect est épatant », dit-il. « La lumière, en contre-jour, donne un rougeolement à sa silhouette et à ses touffes de poils au moment où il surgit au sommet de la colline, puis qu'il se dirige vers la ferme. »



D'après le chef marionnettiste Will Harding, ces mèches

de poils contribuent largement à exprimer les émotions de la Bête, mais aussi à insuffler une énergie et une vitalité très particulières à ses mouvements erratiques : chacune de ses 29 mèches de fourrure orange vif, susceptible d'être animée indépendamment des autres, est constamment en mouvement au cours des déplacements de la créature.

Lui-même pourvu d'une flamboyante chevelure rousse, Harding était particulièrement fier d'animer un congénère rouquin à l'image. *« On ne peut pas s'empêcher de mettre un peu de soi dans tout ce qu'on fait », s'amuse Harding en songeant à ce parallèle. « J'imagine qu'une créature rousse aussi imposante allait forcément croiser mon chemin un jour. »*

Mais si ces 29 mèches articulées, fruit d'une véritable prouesse technique, ont un rendu exceptionnel à l'écran, leur conception n'a pas été simple. *« La première difficulté, c'est l'effet de tremblement car il est très difficile d'animer les poils et la fourrure en évitant ces tremblements. La deuxième, c'était l'usure. »*

En stop-motion, ce phénomène se produit lorsqu'un élément aussi infime qu'un poil ou une mèche de fourrure se déplace légèrement d'une image à l'autre, créant un effet de tremblement dans le plan final. Contrairement aux visages ou aux membres du corps, il est beaucoup plus difficile de maîtriser avec une parfaite régularité chaque brin de fourrure en raison de sa finesse et de sa légèreté. *« La Bête est presque entièrement composée de fourrure. Et en général, il suffit de toucher à la fourrure pour que les poils bougent suffisamment d'une image à l'autre pour créer ce type de tremblement à l'écran », note Harding.*

Par chance, comme l'explique Walker, Aardman a toujours été fier de montrer que ses productions sont conçues par des êtres humains, à l'attention d'autres êtres humains, et non fabriquées à la chaîne sous forme de pixels informatiques. Autant dire que le studio s'engage constamment à trouver la perfection dans l'imperfection. C'est bien connu : on peut parfois déceler les empreintes digitales des animateurs sur les marionnettes.

« Ce qui est vraiment appréciable, c'est qu'on assumait le charme du stop-motion et de son côté artisanal, si bien qu'un léger effet de tremblement dans la fourrure ne nous gênait pas », reprend Walker. « Si c'est trop marqué, ça devient

gênant et il fallait donc trouver le juste équilibre car le plus important, c'était que la Bête soit libre de se déplacer autant que possible – il fallait donc lui donner cette énergie. »

Afin de pouvoir faire bouger la Bête autant que possible, tout en évitant au maximum de manipuler sa fourrure, l'équipe a installé de petites ouvertures à divers endroits de sa peau. Les animateurs pouvaient ainsi y glisser des clés pour faire pivoter son cou et sa tête.

Malgré tout, étant donné son importance dans le récit, la Bête a été soumise à une usure inévitable, si bien que Harding et son équipe ont dû fabriquer plusieurs exemplaires de la créature, tout comme ils l'ont fait pour l'ensemble des personnages principaux.

Au total, d'après Harding, la production disposait de 12 Bêtes simultanément : les plus récentes, et donc en meilleur état, étaient utilisées pour les gros plans, tandis que les plus anciennes pour les plans larges. Par ailleurs, l'équipe avait aussi 22 exemplaires de Shaun debout et 12 de la Vétérinaire. Pour protéger la marionnette de la Bête du mieux possible, sa fourrure a été enveloppée sous un film plastique en polyuréthane.

« Fort heureusement pour nous, les réalisateurs ne voulaient pas donner l'impression que la Bête venait de sortir de chez le coiffeur ou qu'elle ait l'air d'une grosse peluche », déclare Anderson. « Mais il fallait quand même qu'elle ait fière allure. »

Sa transformation spectaculaire a été obtenue en tournant la séquence de manière inverse : l'équipe a commencé par filmer la Bête entièrement couverte de fourrure, puis elle a remonté progressivement le temps, ce qui lui a permis de lui faire essayer plusieurs styles de coiffure. La plupart, dans la plus pure tradition Aardman, sont des clins d'œil à des coupes célèbres de l'histoire du cinéma.

« On s'est éclatés en mettant au point sa métamorphose », s'amuse Anderson. « Au lieu que les poils de sa fourrure soient raides et poussent de plus en plus, à chaque fois qu'il se regarde dans la glace, il a une coupe différente. Il a d'abord un style punk, puis il a les cheveux longs à la mode des années 70, ensuite bouclés et il a même une moustache. Par chance, on s'est rendu compte que l'un de nos marionnettistes maîtrisait à merveille la coupe des poils de fourrure. »

Mais parmi toutes les innovations de LA BÊÊÊTE D'HALLOWEEN, la plus spectaculaire et la plus immersive est celle que l'équipe a surnommée « la caméra subjective de la Bête ». Et plus impressionnant encore, comme le note Copping, c'est que ces plans ont été réellement tournés sur le plateau.

L'objectif de ce dispositif visuel était double. D'abord, le fait que le public découvre certaines scènes en adoptant le point de vue du protagoniste jouait volontiers – notamment pour les spectateurs adultes – sur les codes du cinéma d'horreur.

Mais surtout, pour les réalisateurs, mettre en scène certains moments – comme celui où la créature sème le chaos au cœur de Mossingham – en adoptant son propre point de vue suggère que, même si la Bête a l'air effrayant, il s'agit en réalité d'un être proche de nous qui tente, malgré sa touffe de poils, de voir ce qui se passe autour de lui et de rentrer chez lui.

« Pour moi, c'est ce qui comptait le plus dans ce dispositif de caméra subjective », indique Copping. « Car ça permet au spectateur de se mettre à la place de la Bête et ça lui rappelle qui elle est vraiment. Ce dispositif embarqué a donné aux plans un côté naturel, comme s'ils étaient tournés caméra à l'épaule. La frange orange est animée au fur et à mesure que la caméra, pilotée par le système de motion-control, se déplace dans la scène et que les éclairages épousent les mouvements de la frange et de la caméra. Le résultat est extrêmement convaincant et très gratifiant. »



LE « SHAUNIVERS » PLUS VASTE QUE JAMAIS

Dans le film, le lieu où la Bête commence à se transformer est entièrement nouveau. Un espace, d'ailleurs, associé à un personnage, lui aussi nouveau : la Vétérinaire. Enrichissant le « *Shaunivers* », ce personnage est un véritable motif de fierté pour les réalisateurs et l'équipe artistique.

« *La Vétérinaire adore son boulot, ce qu'on comprend rapidement* », note la directrice artistique Sarah Cox. « *Elle adore les animaux mais elle sait ce qu'elle doit faire si bien qu'il lui arrive d'être assez brusque. Les bêtes de la ferme se méfient autant d'elle que le Fermier l'apprécie.* »

Fervente défenseuse de la cause animale et authentique « *force de la nature* », d'après le producteur Richard Beek, la Vétérinaire peut se révéler, tout comme le Fermier, un peu mal à l'aise en société. Mais quand il s'agit de Shaun et de ses compagnons, même s'ils se méfient d'elle et de sa détermination à leur faire avaler un médicament, elle sait qu'elle le fait pour leur bien et elle se montre donc enthousiaste. Son arrivée, où elle dégaine un pistolet à vaccination façon Clint Eastwood, restera gravée dans toutes les mémoires de cinéphiles !

« *C'est un personnage qui va de l'avant, plein d'énergie, et très compétent. Elle se distingue surtout quand elle est auprès des animaux car elle prend très bien soin d'eux et qu'elle sait exactement comment s'en occuper* », explique Steve Cox. « *Il nous a fallu pas mal de temps pour mettre au point le personnage parce qu'on voulait que la Vétérinaire soit dotée d'une véritable personnalité.* » « *On a le sentiment qu'elle pourrait être l'héroïne à part entière d'un film* », ajoute Matthew Walker en souriant.

Quand on fait la connaissance de la Vétérinaire, on sent une complicité immédiate entre elle et le Fermier. « *C'est pour ça qu'il fallait absolument que ces deux personnages s'harmonisent visuellement* », complète Sarah Cox. Mais à mesure qu'avance le récit, on comprend qu'elle n'a pas qu'une simple fonction d'amoureuse du Fermier, loin s'en faut.

« *Je l'adore parce qu'on peut vraiment se sentir en empathie avec elle* », affirme la cheffe du département Marionnettes Kate Anderson. « *C'est chouette d'avoir un personnage féminin aussi attachant. Quand elle prend conscience de la véritable nature de cette grosse bête à fourrure, elle veut lui venir en aide.* »

C'est parce qu'elle est animée par cette volonté que la Vétérinaire se rend dans l'un des nouveaux lieux de LA BÊÊÊTE D'HALLOWEEN: les Docks de Mossingham.

Totalement inédits dans l'univers de Shaun le mouton, ces docks et l'énorme cargo qui y est amarré, s'inscrivent parfaitement dans l'atmosphère gothique du film. En effet, ils sont noyés dans la brume et la fumée et servent de décor à l'une des séquences les plus impressionnantes du film.

« *Ce cargo est sans doute le plus vaste décor qu'on ait jamais confectionné* », explique Perry. « *D'ailleurs, il était tellement grand qu'on avait un peu peur de ne pas pouvoir l'acheminer dans le studio.* » Pour s'en assurer, Perry et son équipe se sont servi du quadrillage des dalles du plafond de leur bureau comme unité de mesure approximative afin de savoir si le bateau pouvait en effet être déplacé. Au bout du compte, le navire mesurait, en longueur, pas moins de 15 dalles de plafond. « *Du coup, ça passait, tout juste* », s'amuse Perry. « *C'était un vrai coup de bol car Steve, l'un des deux réalisateurs, voulait même qu'il soit plus grand au départ.* »



En réalité, à l'origine, il devait s'agir d'un chalutier mais lorsque le récit a gagné en ampleur, le navire a, lui aussi, changé d'échelle. Pour le construire, Perry a d'abord réuni une vaste documentation, puis il a conçu les modèles en 3D et collaboré avec les réalisateurs à partir des paramètres précis requis, à l'image de la cale destinée à accueillir la Bête et du puissant treuil permettant d'y acheminer le conteneur dans lequel elle se trouve. Une fois la coque construite, il a fallu plusieurs semaines de travail sur les textures et de peinture avant d'obtenir cet aspect authentique qu'on découvrira dans le film.

« On remarquera à quel point le bateau est sale et abîmé car il parcourt les océans depuis des années », poursuit Perry. « Il y a donc de la rouille au niveau des hublots et le long de la coque. Pour nous, c'est une manière très concrète de restituer le sentiment de gravité. On a aussi le sentiment qu'il s'agit d'un univers très réaliste, ce qui est toujours essentiel dans une production Aardman. »

« Quand on a construit le bateau, à l'état brut, il était déjà spectaculaire », dit-il encore. « Mais ensuite, on s'attache aux plus infimes détails du cargo. Ce sont ces petits détails qui, à nos yeux, sont déterminants pour obtenir la crédibilité qu'on recherche. » Et si Perry n'est pas certain que son bateau puisse réellement flotter – « On a une marre à proximité du studio », plaisante-t-il, « alors on devrait le mettre à l'eau et voir s'il ne coule pas » -, il y a en revanche une chose dont il est sûr.

« Ce bateau et ces docks font partie des réalisations dont je suis le plus fier », confie Perry. « La première fois que j'ai vu le navire à l'écran dans la salle de projection d'Aardman, je me suis dit que c'était franchement exceptionnel. Sur l'écran, dans toute sa splendeur, il me faisait penser à un tableau de [Joseph Mallord William] Turner. »

Sur les docks, le spectateur sera enchanté de retrouver Timmy et sa bande, dans un déguisement de fortune dont la saga SHAUN a le secret. En effet, nos moutons préférés cherchent à créer une diversion pour que Shaun puisse se glisser à bord du navire. Vêtus de cirés jaunes et de chapeaux de pluie et entourés de pêcheurs au tempérament chahuteur, ils sont sur le point d'être démasqués – à moins qu'ils ne trouvent un plan B... et le plus vite possible.

« C'est à ce moment-là qu'intervient le chant de marins », s'amuse Kate Anderson. « Pour faire croire qu'eux aussi sont

de vrais pêcheurs, les moutons font ce que feraient, selon eux, d'authentiques pêcheurs : ils se mettent à chanter. Bien entendu, comme on est dans l'univers de Shaun, ils n'ont pas de véritables instruments de musique. Du coup, ils réussissent rapidement à improviser une contrebasse avec une caisse et quelques lignes de cannes à pêche, tandis que l'un d'entre eux se met à souffler dans un coquillage. »

Pour que la séquence soit vivante, les animateurs ont trouvé le moyen le plus concret de reproduire les mouvements des moutons : ils se sont filmés en train de danser, puis ils ont utilisé les images comme référence pour élaborer la chorégraphie endiablée des moutons.

« Il faut bien reconnaître que nous ne sommes pas des danseurs nés », s'amuse Charles Copping. « Mais la scène du chant de marins est vraiment épatante dans ce qu'elle raconte des personnages. Pour la filmer, nous avons opté pour des éclairages aux gélamines d'aspect industriel mais avec des couleurs vives. L'atmosphère du port que nous avons créée était vraiment riche puis nous y avons introduit des couches de brouillard en arrière-plan pour lui donner une allure encore plus marquée. Tout est une question d'ambiance, au fond. »

SHAUN, UN HÉROS QUI NOUS RESSEMBLE

Si, dans LA BÊÊÊTE D'HALLOWEEN, l'univers de Shaun est joyeusement chamboulé, les réalisateurs soulignent que notre petit héros auquel le spectateur est si attaché depuis longtemps n'a pas vraiment changé.

« Je crois que si les gens s'identifient autant à Shaun, c'est parce qu'il commet beaucoup d'erreurs, comme la plupart d'entre nous », analyse Steve Cox. « Il fait vraiment de son mieux, il est très enthousiaste, il se jette à l'eau, parfois sans réfléchir, et il s'attire souvent des ennuis mais il est toujours bien intentionné. »

C'est précisément pourquoi, d'après Sarah Cox, productrice exécutive et directrice artistique senior du projet, le personnage suscite un tel engouement de génération en génération. « Ce qui le caractérise, c'est, à mon sens, qu'il est faillible. Il veut bien se comporter mais il se laisse facilement distraire. Il a envie de s'amuser dans la vie et je crois que cela trouve un écho chez beaucoup de spectateurs, jeunes ou moins jeunes », dit-elle.

« Aucun d'entre nous n'est parfait mais agir en étant bien intentionné est important. C'est essentiel pour nous, en tant qu'auteurs et créateurs, que lorsqu'on voit l'un des films de la saga, on ressent que le personnage est guidé par de solides valeurs morales. On ne cherche jamais à souligner ces valeurs – on tient à ce que le spectateur les ressente. »

« Si ce petit mouton a pu traverser les époques et toucher un aussi large public », explique Matthew Walker, « c'est grâce à toutes ses qualités, déjà évoquées, et au fait qu'on peut tous comprendre ce qu'il traverse à chaque instant, rien qu'en le regardant. »

« La beauté des films de la saga SHAUN, c'est qu'il n'y a pas de dialogues », reprend Walker. « Autrement dit, on se repose beaucoup sur les gags visuels et c'est un univers jubilatoire dans lequel se déployer. Pour élaborer tous ces gags visuels sophistiqués et ces intrigues palpitantes et émouvantes, sans pouvoir recourir aux dialogues pour expliquer les situations, il faut s'appuyer sur le jeu des personnages et le langage visuel de la mise en scène. C'est l'aspect de la saga que je préfère. »

Dans LA BÊÊÊTE D'HALLOWEEN, le personnage de Shaun est plus central que jamais. Sauf qu'un nouvel élément vient changer la donne. Un élément que les réalisateurs ont hâte de faire découvrir au public qui, lui, pourrait ressentir plus de tendresse encore à l'égard du petit mouton.

« Voilà le postulat de départ : Shaun est notre héros. Tous les films doivent être centrés sur lui. On travaille énormément le scénario mais quand on se pose une question, la réponse consiste souvent à ramener l'histoire à Shaun et à adopter son point de vue car, au fond, c'est son nom qui est sur l'affiche », relève le producteur Richard Beek.

« Il s'agit d'un film autour de Shaun, et il est donc crucial qu'il soit le protagoniste de notre histoire. Mais, en raison de certaines de ses décisions, il devient pratiquement une sorte d'antihéros, au moins jusqu'au moment où il prend conscience de ses erreurs. Au début du film, Shaun estime qu'il peut agir seul, sans l'aide de ses amis du troupeau. C'est pour ça qu'il commet des erreurs. Il lui faudra attendre le dénouement du récit pour prendre conscience de ce qui compte le plus. »



Dans un film de la saga SHAUN, le plus important a toujours été les personnages. Un principe qui, d'après tous les auteurs et réalisateurs, est immuable mais il y a une autre dimension que les longs métrages ont cherché à développer et à amplifier au fil du temps : l'ambition et l'envergure spectaculaire des séquences d'action. À cet égard, LA BÊTE D'HALLOWEEN se surpasse.

C'est en partie lié au contexte de l'histoire et à la période à laquelle le film se déroule. « On découvre le monde de Shaun à travers un prisme légèrement différent, entouré de fantômes, de spectres et de monstres, dans une aventure déjantée autour d'Halloween », indique Beek. C'est aussi en partie parce que cet univers a offert aux auteurs une toute nouvelle toile sur laquelle projeter leur imaginaire.

« Comme toujours dans les productions Aardman, il y en a pour tous les goûts. Mais dans ce nouvel opus, on s'aventure sur un nouveau territoire, un peu plus audacieux, un peu plus exaltant. Il y a quelques événements surnaturels qui se produisent dans le film, ce qui n'avait jamais été exploré auparavant. » précise Sarah Cox.

Le tournage s'est déroulé sur les 47 plateaux abritant les décors remarquablement détaillés mais c'est celui accueillant le moulin délabré – sur le toit duquel Shaun est perché, armé d'un flacon rempli d'antidote vert fluo et prêt à sauter sur la tête d'un gigantesque monstre coiffé d'une tête en citrouille pour mettre fin au chaos – qui pouvait couper le souffle à quiconque osait en franchir la porte.

« La séquence finale me rend très heureux. On a une foule d'habitants de la petite ville prêts à s'emparer de la Bête. On a la Bête suspendue à l'une des ailes du moulin qui, au passage, sont toutes animées et tournent tout au long de la scène. Et on a les moutons qui interviennent avec une gigantesque citrouille fixée sur le toit d'un tracteur, entièrement enveloppé de tissu. Il y a donc beaucoup, beaucoup d'événements qui se déroulent », s'amuse le chef-opérateur Charles Copping, impatient que le public découvre le film dans une salle obscure.

« Le résultat est extraordinaire », poursuit-il. « La tête en citrouille s'illumine de l'intérieur, sur fond de ciel orageux aux volutes violettes, au-dessus du moulin. C'est comme l'aboutissement de tout ce qu'on a fait dans ce film et dans les précédents. C'est un bonheur absolu. »

Mais, sans rien révéler de l'intrigue, on éprouve sans doute une très grande joie lorsque, une fois l'affrontement final résolu, le film opère un retour à la normale qui se traduit visuellement. Une pause après tout ce déferlement d'images en stop-motion qui nous rappelle où nous aimons tous nous trouver – et où nous aimerons toujours nous trouver : chez nous.

« Après la séquence finale, je tenais à ce qu'on débouche sur une scène nocturne dans la grande tradition de la saga. L'orage est passé et on retrouve enfin les éclairages traditionnels de l'univers de Shaun auxquels nous sommes habitués », sourit Copping.

Car, en dépit de toutes les nouveautés de cet opus, malgré des séquences spectaculaires développées par l'équipe pour le chapitre le plus ambitieux de la saga, il y a un élément que les réalisateurs ont fait en sorte de ne pas oublier.

« Cet élément essentiel, c'est que, au-delà du reste, il s'agit d'un film de la saga SHAUN », conclut Copping. « Et c'est très bien ainsi. »

LE SAVIEZ-VOUS ?

Pendant le tournage, 30 animateurs ont travaillé sur 47 plateaux pour réaliser les 1261 plans du film. En moyenne, chaque animateur a réalisé 2,26 plans par semaine, soit près de 8 secondes de temps utile de film. Au total, cela représente près de 556 semaines de travail d'animation réparties sur les 38 semaines de temps de tournage.

Les objets en verre, disposés dans le laboratoire de Shaun, ont été fabriqués spécialement pour les besoins du film. Ils ont été soufflés à la main par une experte en verrerie de l'Université d'Oxford.

Une partie du goudron utilisé sur les décors a été confectionnée à partir de noix concassées afin d'obtenir la texture recherchée.

Il s'agit du tournage d'un long métrage le plus court de l'histoire d'Aardman : 36 semaines au total.

Environ 40 à 50 citrouilles ont été utilisées pour les besoins du tournage.

L'équipe s'est servi de la grange d'origine construite pour la toute première saison de la série Shaun le mouton. Elle avait déjà été utilisée pour deux courts métrages, sept saisons de la série et, désormais, trois longs métrages.

Les assistants réalisateurs ont parcouru en moyenne 10 000 à 15 000 pas par jour pendant le tournage.

Au plus fort de la production, environ 170 membres de l'équipe technique travaillaient dans le studio sur le film.

Au total, environ 500 noms figurent au générique de fin.

Il s'agit du projet le plus ambitieux de la saga SHAUN LE MOUTON pour Aardman : il a mobilisé deux fois plus d'équipes que sur les précédents long métrages, mais moins de réalisateurs.

Au cours de la semaine qui s'est achevée le 8 février, un

record de 68 plans ont été réalisés en une seule semaine. Ce tour de force a été accompli par 27 animateurs, dépassant l'objectif hebdomadaire de sept plans.

QUELQUES SECRETS DE FABRICATION

Pour créer la matière orange visqueuse qui coule des citrouilles, Aardman a mélangé un pigment orange à du « gel de musée », gel de silice adhésif et transparent conçu pour protéger les œuvres.

Pour donner l'impression que les poils poussent sur le torse du Fermier, l'équipe a utilisé une série de pièces intégrant des poils de plus en plus longs, jusqu'à ce que le Fermier soit totalement recouvert de sa toison.

Aardman a créé 75 jeux de bouches pour les personnages principaux, et 47 pour les personnages secondaires, soit 122 jeux au total. Étant donné que chaque jeu comprend une dizaine de bouches, 1220 bouches ont été sculptées à la main avec le plus grand soin possible.

L'équipe a utilisé de la gelée lubrifiante KY pour donner un aspect brillant et humide à certaines surfaces, mais aussi pour simuler les larmes, la sueur et les gouttes de pluie.

Une autre technique a été utilisée pour créer l'effet de pousse des poils : il s'agissait de partir de poils très longs, puis de les raccourcir progressivement, d'une image à l'autre, avant de projeter le plan à l'envers pour donner le sentiment que les poils poussaient.

Le manuel scientifique comportait des calculs et des formules scientifiquement exacts, inspirés de véritables procédés utilisés pour créer certaines substances chimiques.



TOUT SAVOIR SUR LES MARIONNETTES

La production a utilisé, au total, 283 marionnettes, dont 70 entièrement nouvelles et 213 remises à neuf.

47 marionnettes représentant des personnages de foule ou d'arrière-plan ont été fabriquées intégralement ou remises à neuf pour les besoins du film.

90 costumes de marionnettes ont été créés ou remis à neuf pour les besoins du tournage.

42 marionnettes représentant des animaux ont été créés ou remis à neuf pour les besoins du tournage.

Environ 26 marionnettes de Shaun et 10 de la Bête ont été utilisées pendant le tournage : chacune a été conçue pour des mouvements et des expressions spécifiques.

Shaun est la marionnette la plus utilisée du film.

Pendant la phase de développement, le sculpteur s'est inspiré d'une éponge métallique en acier inoxydable pour créer les cheveux de la Vétérinaire. Les réalisateurs ont tellement aimé le résultat que sa texture a été numérisée et utilisée comme base de travail pour la conception définitive du personnage.

Le film introduit un nouveau personnage, la Vétérinaire, qui se déplace dans une camionnette électrique.

Les lunettes de la Vétérinaire ont été fabriquées sans les verres pendant la quasi-totalité du film. Les verres n'ont été ajoutés que pour un seul plan, car leur absence facilitait l'animation en permettant aux animateurs d'accéder aux tiges utilisées pour diriger les yeux.

La plus grande marionnette du film est la Bête, tandis que la plus petite est un minuscule ver de terre, d'environ 1cm de haut.



DERRIÈRE LA CAMÉRA

STEVE COX RÉALISATEUR

Steve Cox est scénariste, réalisateur et animateur chez Aardman, à Bristol.

Il a entamé sa carrière chez Hot Animation, à Manchester, où il a travaillé comme animateur sur Bob le bricoleur, et écrit, réalisé et animé des épisodes de Pingu. Après s'être installé plus au sud, dans la capitale de l'animation en pâte à modeler, Steve Cox a participé, en tant qu'animateur, responsable de l'animation ou chargé du développement de l'animation, à plusieurs longs métrages d'Aardman, de LES PIRATES ! BONS À RIEN, MAUVAIS EN TOUT (2012) à CHICKEN RUN : LA MENACE NUGGETS (2023).

Plus récemment, il a été directeur de l'animation du premier projet STAR WARS d'Aardman, I Am Your Mother (2023), réalisé des épisodes de Shaun le mouton, et réalisé le dernier épisode spécial de Noël d'Aardman, Shaun le mouton : L'Échappée de Noël (2021).



MATTHEW WALKER RÉALISATEUR

Installé à Bristol, Matthew Walker est scénariste, réalisateur et storyboarder.

Il a créé et développé la série Bienvenue chez les Mouche (2022) pour Aardman, dont il a également écrit et réalisé plusieurs épisodes.

Matthew Walker travaille dans le secteur de l'animation depuis 2005. Au fil des années, il a participé à de nombreux projets, de la publicité à la série et au long métrage, et réalisé les courts métrages primés Astronauts, John and Karen et Operator.

Pour Aardman, il a écrit et réalisé des épisodes de Shaun le mouton : Les aventures à la ferme (2020), réalisé les storyboards de Shaun le mouton : L'Échappée de Noël (2021) et de CHICKEN RUN : LA MENACE NUGGETS (2023), et écrit la septième saison de Shaun le mouton (2025) dont il a également assuré la création du storyboard.



RICHARD BEEK **PRODUCTEUR**

Richard Beek a intégré Aardman en 1999 dans le cadre d'un stage de quatre semaines sur **CHICKEN RUN** (2000). Après cette première expérience, il a gravi progressivement les échelons du département de production jusqu'à son poste actuel de producteur senior. Sa carrière l'a amené à travailler sur plusieurs sagas très populaires, comme **Wallace et Gromit** et **Shaun le mouton**, et il a contribué à certains des films d'animation les plus appréciés de ces dernières années.

Il a produit son premier long métrage avec **CRO MAN** (2018) réalisé par Nick Park. Il a ensuite coproduit **SHAUN LE MOUTON, LE FILM : LA FERME CONTRE-ATTAQUE** (2019), nommé à l'Oscar du meilleur film d'animation. Après ce succès, il a enchaîné avec le court métrage **Shaun le mouton : L'Échappée de Noël** (2021), récompensé par un International Emmy Award.

En 2024, Richard a produit **WALLACE ET GROMIT : LA PALME DE LA VENGEANCE**, marquant le retour très attendu du célèbre duo en pâte à modeler. Le film a été salué par la critique et a remporté les **BAFTA Awards 2025** du meilleur film d'animation et du meilleur film pour enfants et familles. Il a également été nommé à l'Oscar du meilleur film d'animation lors de la 97^e cérémonie des Oscars. Richard Beek a par ailleurs été nommé au prix du meilleur producteur de film d'animation par la Producers Guild of America en 2025.



SARAH COX

DIRECTRICE ARTISTIQUE SENIOR

Sarah Cox siège au conseil d'administration d'Aardman et dirige le pôle Développement et Création. En tant que directrice de la création, elle est chargée de définir la stratégie artistique du studio et son catalogue de projets en développement. Elle a enrichi le catalogue d'Aardman de nombreux nouveaux projets, comme le film musical en stop-motion nommé aux Oscars **RUBY TOMBÉE DU NID** (2021), la première série en images de synthèse du studio, **Bienvenue chez les Mouche** (2022), et le développement des **Toutes Petites Créatures** (2021), série pour les plus petits, dérivée de **Morph**, qui en est aujourd'hui à sa troisième saison. Elle a également été productrice exécutive de deux productions de **Shaun le mouton** récompensées par un Emmy, et de **WALLACE ET GROMIT : LA PALME DE LA VENGEANCE** (2024), nommé à l'Oscar et récompensé par un BAFTA Award.

Chez Aardman, elle a initié plusieurs collaborations autour de propriétés intellectuelles dans le domaine de l'animation, comprenant notamment des productions pour Lucasfilm et Pokémon, ainsi qu'un projet en développement avec Mattel autour de Pingu.

Avant d'intégrer Aardman, Sarah Cox était copropriétaire et directrice d'ArthurCox, société de production de films et d'animation, qu'elle avait fondée en 2002. C'est là qu'elle a créé et réalisé la série d'animation nommée aux BAFTA Awards **Nina au Petit Coin** ! pour Disney Junior, et

la série en ligne nommée aux BAFTA Awards **Search It Up** pour Azoomie. Elle a produit la comédie en prises de vues réelles **8 MINUTES IDLE**, développée dans le cadre du programme iFeatures et réalisée par Mark Hewis, et le court métrage d'animation plusieurs fois récompensé **John and Karen**, réalisé par Matthew Walker.

À cette époque, elle a continué à travailler étroitement avec Aardman, notamment en collaborant avec le studio en tant que réalisatrice sur **The Itch of the Golden Nit** en 2011, créé dans le cadre du projet novateur et récompensé par un BAFTA Tate Movie Project Award, auquel ont participé 34 000 enfants à travers le Royaume-Uni.

Son court métrage en stop-motion **Don't Let It All Unravel** faisait partie des 60 films consacrés à l'environnement commandés pour les concerts **Live Earth** en 2007. Il a depuis remporté 11 prix internationaux et été présenté dans de nombreux festivals, remportant notamment le **Grand Prix de Tricky Women** à Vienne en 2008.

Ses autres courts métrages indépendants ont été souvent présentés dans des festivals internationaux. Ils lui ont notamment valu deux **British Animation Awards**, ainsi qu'un **Silver Dove** au festival de Leipzig pour **Plain Pleasures** en 2002. **Heavy Pockets** a également été nommé aux BAFTA Awards en 2004.

JAY GRACE

DIRECTEUR DE L'ANIMATION

Jay Grace est un réalisateur et animateur récompensé par un BAFTA Award et un International Emmy Award, qui compte plus de 30 ans d'expérience dans le secteur. Fidèle collaborateur d'Aardman, il a entamé sa carrière comme animateur de personnages, notamment sur CHICKEN RUN, Creature Comforts et WALLACE ET GROMIT : LE MYSTÈRE DU LAPIN-GAROU, avant de passer à la réalisation sur la première saison de Shaun le mouton.

Il a ensuite été directeur de l'animation sur LES PIRATES ! BONS À RIEN, MAUVAIS EN TOUT, avant de retrouver Shaun le mouton pour réaliser des épisodes de sa quatrième saison, récompensée par un BAFTA, ainsi que l'épisode spécial de 30 minutes Shaun le mouton : Les lamas du fermier, récompensé par un International Emmy Award.

De 2018 à 2023, Jay a réalisé des épisodes de La Vallée des Moomin, série très remarquée de Sky, avant de revenir chez Aardman comme animateur principal des personnages sur WALLACE ET GROMIT : LA PALME DE LA VENGEANCE.

Il a ensuite réalisé les contenus promotionnels de la BBC pour le film, notamment les habillages de Noël de BBC One. Plus récemment, il a travaillé comme directeur du développement sur la nouvelle version de Pingu, produite par Aardman et Mattel.

CLAIRE ROLLS

DIRECTRICE DE L'ANIMATION

Claire Rolls est animatrice de personnages en stop-motion et directrice de l'animation, avec plus de 25 ans d'expérience dans le secteur à son actif.

Diplômée de l'université de Kingston et lauréate en 1998 du Student Award for Animation de la Royal Television Society, elle a intégré Aardman Animations à l'occasion de leur premier long métrage, CHICKEN RUN. Elle a depuis travaillé comme animatrice sur l'ensemble des longs métrages d'Aardman réalisés en stop-motion, et sur de nombreux courts métrages, séries et publicités.

Claire Rolls a été animatrice principale des personnages sur de nombreux films et a remporté en 2005 l'Annie Award de la meilleure animation de personnages.

En 2026, elle a été directrice de l'animation de la septième saison de Shaun le mouton.





CHARLES COPPING

DIRECTEUR DE LA PHOTOGRAPHIE

Charles Copping travaille depuis plus de trois décennies dans le domaine de l'animation en stop-motion de haut niveau. Surtout connu pour son travail considérable au sein d'Aardman, il a gravi les échelons, de régisseur de studio à directeur de la photographie sur des longs métrages majeurs d'envergure internationale.

Charles Copping a fait ses débuts dans le secteur comme régisseur de studio sur le célèbre court métrage d'Aardman **WALLACE ET GROMIT : RASÉ DE PRÈS**. Il s'oriente ensuite vers le travail de prise de vues et devient assistant caméra sur le premier long métrage d'Aardman, **CHICKEN RUN** (2000).

Charles Copping se forge une solide réputation de chef éclairagiste et directeur de la photographie sur des séries télévisées et des courts métrages de premier plan. Côté petit écran, il a éclairé deux saisons de *Creature Comforts* et les sept saisons de la série *Shaun le mouton*, populaire dans le monde entier. Il a également été chef éclairagiste sur le court métrage très remarqué **WALLACE ET GROMIT : SACRÉ PÉTRIN** (2008).

Depuis 2010, Charles Copping a collaboré à plusieurs longs métrages majeurs, notamment comme chef éclairagiste sur **LES PIRATES ! BONS À RIEN, MAUVAIS EN TOUT** (2012), **CRO MAN** (2018) et **WALLACE ET GROMIT : LA PALME DE LA VENGEANCE** (2024). Fort de cette longue expérience, il a été promu directeur de la photographie sur plusieurs longs métrages au succès mondial, comme **SHAUN LE MOUTON, LE FILM** (2015), **SHAUN LE MOUTON, LE FILM : LA FERME CONTRE-ATTAQUE** (2019) et **CHICKEN RUN : LA MENACE NUGGET** (2023).

MATT PERRY

DIRECTEUR ARTISTIQUE SENIOR

Matt Perry a étudié l'architecture pendant cinq ans à la Leicester Polytechnic, avant d'acquérir une expérience professionnelle dans ce domaine à Hong Kong. Après y avoir passé un an, il change d'orientation et se tourne vers une carrière dans la fabrication de maquettes et la sculpture. En 1996, il s'installe à Bristol afin d'acquérir une expérience professionnelle chez Aardman.

Après avoir travaillé sur plusieurs campagnes publicitaires pour le studio, il participe à la fabrication des premiers décors et accessoires des séquences de test de **CHICKEN RUN** (2000). Il évolue rapidement vers un poste de concepteur, notamment chargé de concevoir deux accessoires majeurs : la « machine à pâtés » et la « machine volante ».

Sur les productions suivantes, Matt Perry devient directeur artistique chez Aardman. Il travaille en particulier sur le long métrage **WALLACE ET GROMIT : LE MYSTÈRE DU LAPIN-GAROU** (2005), récompensé par un BAFTA Award, et sur le court métrage **WALLACE ET GROMIT : SACRÉ PÉTRIN** (2008).

Matt Perry est ensuite directeur artistique senior sur le long métrage en 3D **LES PIRATES ! BONS À RIEN, MAUVAIS EN TOUT** (2012), avant de devenir chef décorateur sur **SHAUN LE MOUTON, LE FILM** (2015), **CRO MAN** (2018), réalisé par Nick Park, et **SHAUN LE MOUTON, LE FILM : LA FERME CONTRE-ATTAQUE** (2019).

Plus récemment, il a été directeur artistique senior sur le court métrage d'animation nommé aux Oscars **Robin Robin** (2021), et sur **CHICKEN RUN : LA MENACE NUGGET** (2023), avant de retrouver Nick Park pour assurer la direction artistique de **WALLACE ET GROMIT : LA PALME DE LA VENGEANCE** (2024), récompensé par deux BAFTA Awards et nommé à l'Oscar du meilleur film d'animation. Dernièrement, Matt a travaillé comme directeur artistique senior sur **Pokémon – The Misadventures of Sir Fetchd and Pichu** (2027).

KATE ANDERSON

CRÉATRICE DE MARIONNETTES

Bien qu'elle se soit passionnée dès son enfance pour l'animation en stop-motion, Kate Anderson ne s'est spécialisée dans la fabrication de marionnettes qu'après avoir travaillé pendant dix ans comme maquettiste polyvalente sur des publicités en prises de vues réelles. Après avoir intégré Aardman au milieu des années 1990, Kate Anderson a fabriqué des marionnettes et dirigé des équipes sur la majorité des productions du studio depuis cette époque, notamment les deux films **CHICKEN RUN**, **WALLACE ET GROMIT : LE MYSTÈRE DU LAPIN-GAROU** (2005) et **LES PIRATES ! BONS À RIEN, MAUVAIS EN TOUT** (2012).

Si elle a supervisé la fabrication des marionnettes de deux saisons de *Creature Comforts* et de quatre saisons de *Shaun le mouton*, elle a récemment été créatrice de marionnettes et responsable artistique sur **SHAUN LE MOUTON, LE FILM** (2015), **SHAUN LE MOUTON, LE FILM : LA FERME CONTRE-ATTAQUE** (2019) et **CRO MAN** (2018), réalisé par Nick Park.

KITTY CLAY

DIRECTRICE ARTISTIQUE

Kitty Clay a étudié le graphisme à la Bath Academy of Art, où elle s'est spécialisée dans l'illustration et la gravure. Elle entame sa carrière dans l'animation aux studios Elm Road de Bristol, où elle acquiert une précieuse expérience comme accessoiriste et constructrice de décors sur diverses publicités télévisées.

En 1998, elle intègre Aardman comme décoratrice de plateau sur son premier long métrage, **CHICKEN RUN** (2000). Elle devient ensuite directrice artistique de deux saisons de *Creature Comforts*, avant de revenir comme décoratrice de plateau sur **WALLACE ET GROMIT : LE MYSTÈRE DU LAPIN-GAROU** (2005).

En 2007, Kitty Clay devient chef décoratrice de la première saison de *Shaun le mouton*. Ses créations originales constituent alors la base visuelle de la saga et continuent d'être utilisées dans les sept saisons de la série, deux épisodes spéciaux d'une demi-heure et trois longs métrages.

Elle devient ensuite assistante directrice artistique sur **LES PIRATES ! BONS À RIEN, MAUVAIS EN TOUT** (2012), avant de consacrer quatre années à la direction artistique de publicités chez Aardman, tout en contribuant à des projets tels que *Angry Kid* et *Morph*.

Kitty Clay a depuis travaillé sur plusieurs productions saluées par la critique, comme **CRO MAN** (2018), **SHAUN LE MOUTON, LE FILM : LA FERME CONTRE-ATTAQUE** (2019), *Robin Robin* (2021) et **WALLACE ET GROMIT : LA PALME DE LA VENGEANCE** (2024). Elle a été assistante directrice artistique sur **CHICKEN RUN : LA MENACE NUGGET** (2023), avant de participer, au même poste, au pilote d'une nouvelle série *Pokémon*.

Kitty Clay est actuellement chef décoratrice de la nouvelle série *Let's Go Timmy*, poursuivant ainsi sa collaboration de longue date avec Aardman et sa contribution à certaines des productions d'animation en stop-motion les plus célèbres au monde.



ANDY BROWN

DIRECTEUR ARTISTIQUE

Andy Brown s'installe à Bristol en 1993, à la recherche d'opportunités dans le domaine artistique après avoir obtenu un diplôme en sculpture à l'université de Coventry. Il établit son atelier au Bristol Sculpture Shed, où il rencontre de nombreux artistes et créateurs, puis présente sa première exposition personnelle à la galerie King Street, intitulée The Handyman.

Il fait ses premiers pas dans l'industrie du cinéma grâce à un colocataire qui travaille comme assistant opérateur pour Elm Road Studios. C'est à cette époque qu'Andy Brown rencontre le créateur d'accessoires et animateur Martin Davies. L'année suivante, ils travaillent ensemble à l'écriture d'un scénario de court métrage d'animation en stop-motion intitulé **KEEP IN A DRY PLACE AND AWAY FROM CHILDREN**, pour lequel ils obtiennent des financements de South West Arts et de Kodak. Le film circule dans les festivals en 1998, puis il est présenté au Festival de Sundance et remporte plusieurs prix, notamment à l'Aspen Shortsfest, au Festival international du film de Berlin et au Festival international du film de San Francisco.

Grâce à la reconnaissance acquise par **KEEP IN A DRY PLACE AND AWAY FROM CHILDREN** Andy Brown est engagé sur le premier film **CHICKEN RUN** comme constructeur de décors, puis comme superviseur des mécanismes des marionnettes.

À partir de 2003, il travaille exclusivement pour Aardman, d'abord comme accessoiriste de plateau, puis comme chef accessoiriste, assistant directeur artistique et directeur artistique sur de nombreuses séries télévisées, séquences interstitielles, courts et longs métrages.

Devenu directeur artistique en 2016, à l'occasion de la cinquième saison de Shaun le mouton, il enchaîne ensuite avec la sixième saison de Shaun le mouton (2020), l'épisode spécial de Noël Shaun le mouton : L'échappée de Noël (2021), puis la septième saison de Shaun le mouton (2025).

Outre l'univers de Shaun le mouton, Andy Brown est directeur artistique de **I Am Your Mother**, épisode de **Star Wars: Visions – Volume 2** (2023), réalisé par Magdalena Osinska puis rejoint l'équipe de **WALLACE ET GROMIT : LA PALME DE LA VENGEANCE** (2024) en tant qu'assistant directeur artistique.



RÉALISÉ PAR
STEVE COX & MATTHEW WALKER

SCÉNARIO
MARK BURTON & GILES PILBROW

PRODUIT PAR
RICHARD BEEK & MARK BURTON

PRODUCTEURS EXÉCUTIFS
**SARAH COX
PETER LORD
NICK PARK
CARLA SHELLEY**

PRODUCTEURS EXÉCUTIFS
**SEAN CLARKE
GILES PILBROW**

PRODUCTEURS EXÉCUTIFS
**ANNA MARSH
RON HALPERN
DAN MACRAE**

PRODUCTEURS EXÉCUTIFS
**ANDREW ORR
JULIA STUART
JANAY CARROTT**

DIRECTEURS DE L'ANIMATION
**JAY GRACE
CLAIRE ROLLS**

MONTAGE
DAN HEMBERY, ACE BFE

IMAGE
CHARLES COPPING

DIRECTEUR ARTISTIQUE SENIOR
MATT PERRY

MUSIQUE
NATALIE HOLT

SUPERVISEUR MUSICAL
NICK ANGEL

CRÉATRICE DE MARIONNETTES
KATE ANDERSON

MONTEUR SON
ADRIAN RHODES

SUPERVISEUR EFFETS VISUELS
JON BIGGINS

DIRECTEURS ARTISTIQUES
**ANDY BROWN
KITTY CLAY**

DIRECTEURS DE PRODUCTION
**BEN BARROWMAN
KELLY LAPPIN**

'LIFE'S A TREAT' (HALLOWEN MIX) INTERPRÉTÉ PAR
MARK THOMAS, VIC REEVES & RIZZLE KICKS

'WINNING FORMULA' INTERPRÉTÉ PAR
ARTHUR HILL

