



Génériques

Les génériques sont présentés dans l'ordre du programme de courts métrages d'animation. La bande originale proposée avec cette sélection a été composée en 2016 par l'Orchestre de chambre d'hôtes sous la direction artistique de Jean-Paul Raffit. Une voix off d'enfant (Robinson Ithurralde), lisant notamment les textes des cartons, fait également partie de la bande sonore de cette version proposée par Malavida. Dans les génériques suivants, seules les informations relatives aux œuvres originales ont été retenues.

- *Le Peste de Far West (Alice's Wild West Show, 1924).*

12 minutes, États-Unis, noir et blanc. Format 1,33.

Réalisation : Walt Disney

Animation : Walt Disney et Rollin Hamilton

Encrage : Lillian Bounds et Kathleen Dollard

Image : Roy Oliver Disney

Montage : Margaret J. Winkler

Interprétation : Virginia Davis (Alice), Tommy Hicks, Leon Holmes (Tubby O'Brien), Spec O'Donnell

Date de production : février 1924

Date de sortie américaine : 1^{er} mai 1924

- *La Maison hantée (Alice's Spooky Adventure, 1924)*

9 minutes, États-Unis, noir et blanc. Format 1,33.

Réalisation : Walt Disney

Animation : Walt Disney et Rollin Hamilton

Encrage : Lillian Bounds, Kathleen Dollard et Ann Loomis

Image : Roy Oliver Disney

Montage : Margaret J. Winkler

Interprétation : Virginia Davis (Alice), Leon Holmes, Spec O'Donnell

Date de sortie américaine : 1^{er} avril 1924

- *Alice chef des pompiers (Alice the Fire Fighter, 1926)*

8 minutes, États-Unis, noir et blanc. Format 1,33.

Réalisation : Walt Disney

Animation : Rollin Hamilton, Ub Iwerks, Hugh Harman et Rudolph Ising

Encrage : Irene Hamilton et Walker Harman.

Image : Rudolph Ising

Interprétation : Margie Gay (Alice)

Dates de production : avril-mai 1926

Date de sortie américaine : 18 octobre 1926

- *Une journée à la mer (Alice's Day at Sea, 1924)*

11 minutes, États-Unis, noir et blanc. Format 1,33.

Réalisation : Walt Disney

Animation : Walt Disney, Rollin Hamilton, Thurston Harper et Ub Iwerks

Encrage : Kathleen Dollard Smith et Ann Loomis

Image : Roy Oliver Disney

Interprétation : Virginia Davis (Alice), Spec O'Donnell et Peggy le chien

Date de sortie américaine : 1^{er} mars 1924

Résumés :

Ce programme d'une durée de 42 minutes est formé d'une sélection de quatre courts métrages d'animation prélevés au sein de la série créée par Walt Disney intitulée *Alice Comedies*. Dans chacun de ces films, une jeune fille nommée Alice se retrouve régulièrement dans l'univers de Cartoonland, monde graphique habité par des animaux. Sélectionnés et restaurés par Malavida et la Cinémathèque des Pays-Bas, ces quatre *cartoons* sont les suivants :

- *Le Peste de Far West (Alice's Wild West Show, 1924)*

Un groupe d'enfants, composé d'Alice et ses amis, réalise un spectacle sur le Far West. Passé le premier acte, un enfant d'une bande rivale, le terrible Tubby O'Brien, s'installe avec son gang parmi les spectateurs. Effrayée, la troupe décide d'abandonner la représentation, à l'exception d'Alice qui ne prend pas peur face à cette intrusion. La jeune fille poursuit seule le spectacle en narrant ses exploits imaginaires dans l'Ouest américain, affrontant tout d'abord des Indiens attaquant une diligence puis un bandit tentant de voler un coffre-fort. À la fin de son récit, alors qu'on lui jette des légumes pourris, elle contre-attaque et parvient à faire fuir les perturbateurs, allant jusqu'à infliger une raclée à Tubby.

- *La Maison hantée (Alice's Spooky Adventure, 1924)*

Lors d'une partie de baseball, la balle lancée par Alice brise la fenêtre d'une maison délabrée. Loin d'être effrayée par cette demeure que ses amis prétendent hantée, Alice y pénètre seule pour récupérer la balle perdue. Au cours de cette recherche, elle fait preuve de maladresse autant que de malchance et finit assommée par des morceaux de plâtre se détachant du plafond. Endormie, elle se retrouve alors dans une ville de cartoon peuplée de fantômes qu'elle affronte courageusement avec l'aide d'un chat qui finit par lui déclarer son amour. Ayant repris connaissance, elle retrouve la balle de baseball mais se fait arrêter par un policier surveillant les alentours, qui l'envoie en prison.

- *Alice chef des pompiers (Alice the Fire Fighter, 1926)*

Dans Cartoonland, un hôtel bondé prend feu. Alertés, les pompiers dirigés par Alice se ruent vers le lieu de l'incendie. Après une série de sauvetages assez catastrophiques, un pompier parvient, avec l'aide d'Alice, à secourir une habitante dont il tombe amoureux. Lorsqu'elle reprend connaissance, elle embrasse son sauveur tandis qu'Alice, habitants et pompiers regardent cette effusion d'amour avec émotion.

- *Une journée à la mer (Alice's Day at Sea, 1924)*

Alice est conduite par son chien à la plage. Après qu'un marin leur a raconté ses mésaventures maritimes, elle s'endort dans une barque en rêvant de ces histoires fantastiques. Elle se retrouve parmi les poissons dans l'univers sous-marin de Cartoonland. Elle est avalée par l'une des créatures qui la pourchassent mais parvient à s'évader. Alors qu'Alice se cache de l'énorme poisson, elle est attaquée par une pieuvre qui l'enveloppe dans ses tentacules. De retour dans le monde réel, le marin vient la sortir du filet de pêche dans lequel elle était empêtrée et qui lui inspirait son cauchemar. Réveillée et délivrée, la jeune fille raconte au marin avoir rêvé faire naufrage, ce qui déclenche chez eux un formidable fou rire.

Autour du film

Le cinéma d'animation ne commence pas avec Mickey Mouse. L'œuvre enchantée de Walt Disney non plus, comme en témoigne ce programme de quatre courts métrages prélevés dans la série des *Alice Comedies*. Réalisée de 1923 à 1927, cette série de films d'animation muets en noir et blanc transforme Walt Disney, alors débutant ambitieux, en un producteur expérimenté et lui offre ses premiers succès critiques et publics. Véritable laboratoire d'expérimentation, cette étape importante dans la carrière de Disney est marquée à la fois par l'élaboration et la recherche de reconnaissance d'un savoir-faire technique, par une volonté d'innovation technologique, par une stratégie d'imitation des productions animées et burlesques à succès de l'époque, mais aussi par la construction d'une personnalité artistique.

Pour le spectateur contemporain familier des longs métrages Disney, les épisodes issus de cette toute première série du célèbre créateur apparaissent fort singuliers et, au premier abord, éloignés de la « signature » Disney telle qu'elle a pu se construire au cours de son premier âge d'or, entre 1937 et 1942 (période de réalisation de *Blanche-Neige et les Sept Nains*, de *Pinocchio*, de *Fantasia* et surtout de *Bambi*). En effet, au cours des années 1920, Disney est avant tout dans une logique où, avant même de construire une esthétique reconnaissable, il doit investir une industrie très concurrentielle et faire la preuve d'un savoir-faire qu'il lui reste à acquérir. Les *Alice Comedies* forment une série de dessins animés d'imitation reprenant de nombreuses formules de l'époque, tant dans le cinéma d'animation que dans le cinéma en prises de vues réelles. L'œuvre est ainsi au croisement des dessins animés des frères Fleischer (*Out of the Inkwell*) mais aussi de ceux d'Otto Messmer et Pat Sullivan (*Félix le chat*). Si les premiers Disney doivent pour beaucoup à Sullivan dans le trait

et les aplats noirs en ce qui concerne le graphisme, ainsi que dans la mise en scène d'historiettes animalières, la série se construit également sur l'influence fortement marquée du cinéma burlesque, et notamment des films de Charlie Chaplin, Buster Keaton, Hal Roach ou Mack Sennett.

Des débuts infructueux sous le signe du film hybride et du conte

Intéressé par le dessin et le cinéma depuis l'enfance, Disney a commencé à travailler très jeune. En 1920, il anime d'abord quelques dessins animés publicitaires avec son ami Ub Iwerks, qui deviendra l'un de ses plus proches collaborateurs. Il se lance ensuite, armé d'un manuel élémentaire sur cet art nouveau qu'est encore l'animation, dans la réalisation de courtes séquences qui, sous le titre de *Newman Laugh-O-Grams*, seront insérées dans un programme local d'actualités filmées. Disney y mêle déjà prises de vues réelles et animation. Au début des années 1920, la mode est en effet au film hybride, mêlant « *live-action* » et scènes d'animation. Une série connaît notamment un grand succès : *Out of the Inkwell*. Cette œuvre des frères Fleischer, produite de 1919 à 1929, met en scène le conflit perpétuel entre un dessinateur et un clown de sa création – Koko –, personnage issu d'un encrier qui cherche sans cesse à s'échapper de sa toile pour dialoguer avec son créateur et se risquer dans le monde réel qui entoure la table de l'animateur.

Du printemps à l'été 1923, Disney, en grande difficulté financière avec sa première société de production, travaille à la réalisation d'un nouveau projet : un film intitulé *Alice's Wonderland*, pensé comme une réponse innovante à la proposition esthétique des Fleischer. Si, chez les frères Fleischer, les *toons* faisaient irruption dans le monde réel, Disney propose un voyage inverse : ce sont les acteurs en chair et en os qui s'incrustent dans le monde des *cartoons* pour y vivre de folles aventures. Le film met en scène les aventures d'une petite fille, Alice, qui commence par visiter un studio d'animation. Frappant à la porte, elle découvre un dessinateur assis à sa table de travail qui l'invite à entrer pour lui permettre d'assister au processus d'animation de ses personnages. Fascinée par les dessins animés et sa visite du studio Disney, Alice investit en rêve le pays de Cartoonland, monde graphique issu de son imaginaire formaté par les productions animées de l'époque. Pour incarner Alice, Disney engage une très jeune actrice d'à peine cinq ans, Virginia Davis, déjà excellente

artiste burlesque étudiant le théâtre et la danse. L'épisode reste cependant temporairement inachevé et non diffusé car le studio Laugh-O-Grams monté par Disney fait faillite en juillet 1923.

Toujours décidé à faire des films, Disney part pour Los Angeles¹ avec la bobine de ce film en guise de carte de visite pour essayer de trouver un emploi à Hollywood. En septembre 1923, Margaret Winkler, importante productrice et distributrice de films d'animation² lui propose un contrat pour terminer *Alice's Wonderland* et réaliser de nouveaux épisodes dans le même univers et avec le même personnage phare. Winkler exige par ailleurs qu'Alice soit à nouveau incarnée par Virginia Davis, convaincue du potentiel de l'actrice dont le jeu et les facéties contribuent de façon indéniable au charme de ces premiers épisodes.

De 1923 à 1927, toute la production du studio Disney est consacrée à la réalisation de 56 nouveaux épisodes des *Alice Comedies*, le personnage d'Alice étant interprété successivement par Virginia Davis, pendant deux ans, puis par Dawn Evelyn Paris (pour un seul film en 1925), par Margie Gay (de 1925 à 1927) et enfin par Lois Hardwick pour les derniers courts métrages. Le programme *Alice Comedies* distribué par Malavida en 2016 reprend, pour une très grande partie, les tout premiers épisodes réalisés entre l'automne 1923 et le printemps 1924 de cette série joviale, exubérante et animale. Dans l'ordre de leur diffusion initiale, il s'agit d'*Une journée à la mer (Alice's Day at Sea)*, *La Maison hantée (Alice's Spooky Adventure)* et *Le Pesteacle de Far West (Alice's Wild West Show)*. Ces épisodes partagent un canevas commun : le film commence par montrer les aventures d'Alice en prises de vues réelles jusqu'à ce qu'un événement insolite la propulse dans l'univers graphique du *cartoon* où de nouvelles aventures l'attendent avant un retour final à la réalité.

Cette formule évolue au fil des années, comme en témoigne le troisième film du programme intitulé *Alice chef des pompiers (Alice the Fire Fighter)*, qui appartient quant à lui à la troisième saison des *Alice Comedies*, réalisée en 1926 avec un nouveau studio d'animation, de nouveaux procédés et une nouvelle actrice (Margie Gay). La disparition de la comédie enfantine en prises de vues réelles dans cet épisode est emblématique de l'évolution de la série qui marque rapidement la préférence de Disney pour l'animation. Alice sera reléguée

¹ Il choisit Los Angeles plutôt que New York qui est pourtant, à l'époque, le centre de l'industrie du *cartoon*.

² Elle distribue notamment depuis 1922 la série des frères Fleischer *Out of the Inkwell*, mais également la série de Pat Sullivan et Otto Messmer *Felix the Cat*, personnage de *cartoon* le plus célèbre au monde durant les années 1920.

rapidement au statut de personnage secondaire dans des histoires où elle n'a plus guère d'importance et délègue la conduite de l'action au chat Julius, premier personnage animé récurrent dans l'œuvre de Disney avant Oswald le lapin chanceux et Mickey Mouse.

Cherchant à s'imposer dans le champ artistique et, ainsi que le remarque Dick Tomasovic, à « *faire reconnaître ses œuvres comme des dessins animés extraordinaires, au sens où ils devaient s'imposer comme des films de référence, connus et admirés de tous* »³, Disney va travailler à améliorer l'hybridation de l'animation et de la prise de vue réelle d'épisode en épisode. Si on ne connaît pas précisément les différentes techniques utilisées par Disney pour arriver à ces impressionnants trucages, on suppose qu'il devait s'agir d'un procédé de double exposition de la pellicule : réalisées en premier, les parties en animation étaient projetées sur un écran blanc situé derrière les acteurs et impressionnées une seconde fois lors du tournage de la partie en prises de vues réelles.

Une veine cartoonesque sous influences

L'influence notable du cinéma burlesque donne aux *Alice Comedies* une tonalité bien différente des films Disney de l'âge d'or qui reposent sur l'esthétique la plus réaliste possible, la plus proche de la vie, sur des personnages dotés d'une psychologie par l'entremise de la narration. Dans cette optique, le personnage disneyien possède trois caractéristiques principales : l'anthropomorphisation des animaux ou des objets, une caractérisation très typée et une capacité à créer l'empathie ou le rejet par sa personnalité. Influencée par le burlesque, la forme du dessin animé Disney dans les années 1920 est au contraire celle du *cartoon*, qui suppose une relation différente au personnage. Dans les *Alice Comedies*, le scénario, la caractérisation des personnages ou encore la progression dramatique importent moins que l'enchaînement des situations suivant une succession rapide de gags visuels. Cette forme comique se veut avant tout l'expression d'une vitalité et d'une mécanique ambulatoire portées par un personnage central (en l'occurrence Alice pour les premiers épisodes, puis Julius le chat) qui cristallise les gags autour de lui.

L'exigence pour Disney, *cartoonist* parmi tant d'autres pendant la période du muet, est de parvenir à faire rire le public le plus possible. Sa première société ne s'appelle pas par hasard

³ Dick Tomasovic, « Stratégie d'auto-canonisation : le cas Disney », dans P. Bianchi, G. Bursi, S. Venturini (ed.), *Il canone cinematografico - The Film Canon*, Udine, Forum, 2011, p. 109.

« Laugh-O-Gram », qu'on pourrait traduire en français par « Rire-O-Gramme » ou « Rire-O-Graphe ». Après la réalisation de l'épisode pilote *Alice's Wonderland* en décembre 1923, Margaret Winkler, distributrice d'une grande partie des *cartoons* new-yorkais de l'époque, invite Disney pour les prochains épisodes de la série à « *injecter autant d'humour que possible* »⁴. Les attentes du public étant sévères en matière de rythme et de gag, injonction est faite de supprimer tout temps mort pour augmenter l'attractivité des films. Le contexte est celui du grand succès d'un certain cinéma burlesque, que les Anglo-Saxons appellent *slapstick comedy*, qui va contaminer le dessin animé à partir des années 1910 et donner la forme *cartoon*.

Disney commence ainsi sa carrière au sein d'un genre américain, le *cartoon*, dont l'esprit repose sur la caricature, l'incongruité, le non-sens, le délire ravageur et violent d'esprits non normés ou encore la répétition des running gags. Ce nouveau genre de dessin animé se définit comme un mélange entre la représentation de personnages animés pourvus d'une personnalité – comme Félix le chat ou Betty Boop – et l'humour du *slapstick*. Les *Alice Comedies* s'inscrivent ainsi dans la lignée des burlesques et autres *slapsticks* des années 1920. La bande d'enfants aperçue aussi bien dans *Le Peste de Far West* que dans *La Maison hantée* évoque la série burlesque *Les Petites Canailles (Our Gang)*, créée par Hal Roach en 1922, centrée sur les aventures d'un groupe d'enfants qui se chamaillent sans cesse avec leurs voisins, d'autres enfants aussi teigneux qu'eux. Un chien, Pete the Pup (un gros bouledogue avec un curieux anneau noir autour de l'œil), complète la bande. Si peu de chats ont laissé un nom dans le cinéma burlesque, les chiens ont souvent été des vedettes incontestées dans les films de Hal Roach ou Mack Sennett. L'utilisation d'un chien réel comme compagnon des aventures d'Alice dans le premier épisode de la série *Alice Comedies (Une Journée à la mer)* révèle cette filiation avec le cinéma burlesque en prises de vues réelles.

Employant les motifs du coup, de la chute, de la poursuite, du choc, de la glissade ou encore de la collision, *slapstick* (signifiant littéralement « bâton pour frapper ») et *cartoon* se construisent autour d'un comique du corps violenté et malmené. Dénué de logique

⁴ Télégramme envoyé par Margaret Winkler à Walt Disney le 26 décembre 1923. Cité par Russell Merritt et J.B. Kaufman dans *Walt in Wonderland – The Silent Films of Walt Disney*, Baltimore & London, The Johns Hopkins University Press, 1993, p. 57.

psychologique, le gag repose sur un comique physique et violent où les corps, comme les objets, sont brutalisés et sujets à catastrophes : il s'agit d'innombrables et répétitives histoires de fesses bottées, piquées ou brûlées, d'oreilles tirées ou encore de nez tordus. Les cartoons sont également riches en histoires de queues, notamment les queues de chats en forme de gourdin, gros trait noir hérité du Félix dessiné par Otto Messmer ressemblant au *big stick* des *cops* du *slapstick*. Dans *La Maison hantée*, Alice transforme un point d'interrogation au-dessus d'elle en cette matraque policière noire pour en finir avec les fantômes qui la poursuivent, tandis que Julius le chat use de sa queue noire pour les assommer.

L'épisode *La Maison hantée* use de la figure de la maison hantée (à l'instar de Buster Keaton dans *Malec chez les fantômes* en 1921) pour justifier les multiples accidents survenant à Alice dès son entrée. Les gags reposent ainsi sur la trajectoire d'un corps physiquement attaqué par la maison : après la découverte d'un chat noir porteur de malheur, elle traverse une cloison la tête la première, fessée par une planche instable puis, propulsée contre un autre mur, elle renverse le fatras d'objets se trouvant sur une étagère qui ne manque pas de lui tomber sur la tête. Après s'être cognée contre l'escalier, un court répit survient au cours duquel elle pense en avoir fini avec les coups lancés à son encontre par la maison, mais le plafond lui tombe littéralement sur la tête, entraînant son évanouissement. Dans l'épisode *Alice chef des pompiers*, ce sont les corps des chats, personnages animés, qui sont malmenés. Prisonniers d'un immeuble en feu, ce n'est pas le décor qui les agresse cette fois mais, par un effet d'ironie, les chats pompiers censés les sauver des flammes qui les évacuent des étages en les jetant au sol.

Parmi les effets récurrents de la forme *cartoon*, la course-poursuite occupe une place centrale. Dans une logique de cour d'école, la principale préoccupation des personnages du *cartoon* classique semble être de marcher, courir, jouer à se poursuivre et se battre. Les courses-poursuites, cascades et chutes en tous genres ne connaissent plus de limites grâce au dessin qui autorise toutes les exagérations possibles. Les deux parties du *Pestacle de Far West* prenant place dans l'univers de Cartoonland mettent ainsi en scène des situations classiques de course-poursuite. La première est une attaque de diligence par un Indien auquel Alice tente d'échapper, la seconde montre Alice cherchant à appréhender un bandit ayant volé un coffre-fort. Le film joue ainsi des deux seules possibilités pour la jeune fille,

tantôt poursuivie, tantôt poursuivante. Dans *La Maison hantée*, alors qu'Alice et Julius dansent, elle propulse le chat noir dans les airs qui atterrit sur une table où deux fantômes jouent au mah-jong, ce qui provoque leur colère. Pas de logique narrative ni de justification autre que celle de générer des situations de corps en mouvement, les hordes de fantômes aux trousses de Julius rappelant la masse des *cops* des films burlesques.

Si la course-poursuite en courant ou en nageant est possible, la situation justifie par ailleurs la présence de multiples véhicules, mécaniques ou animaliers, jouant un rôle important dans cette dynamique. Issue du cinéma burlesque (notamment chez Sennett), qui accorde aux véhicules motorisés une place prépondérante procurant une déstabilisation des corps ainsi qu'un mélange de frissons et de rire, l'animation reprend ce principe en l'amplifiant par la création de véhicules inédits telle cette échelle prenant soudain vie et transportant le chat pompier vers l'hôtel en flammes dans *Alice chef des pompiers*. Le problème des *gagmen* de Sennett se retrouve ici démultiplié : comment, à partir d'un objet donné (une échelle, par exemple), obtenir par le biais des potentialités de l'animation un maximum de situations inédites impliquant le mouvement ?

On observe par ailleurs la présence importante dans ces épisodes d'*Alice Comedies* des codes visuels de la bande dessinée (les *comic strips* ou *funnies* américains). De nombreuses onomatopées animées surviennent par exemple dans *Le Peste de Far West* pour signifier la violence d'un combat qui reste hors champ entre Alice et l'Indien qui la poursuit. Au début d'*Une journée à la mer*, une bulle contenant une bûche sciée en animation vient signifier le sommeil profond du chien. Ces quelques exemples marquent le rapprochement entre *cartoon* et bande dessinée, qui aura tendance à s'effacer ensuite dans les dessins animés Disney, mais qui témoigne bien de la filiation entre ces deux pratiques artistiques.

Historiquement, le *cartoon* désigne en effet un dessin à valeur humoristique ou caricaturale, avant d'être « sérialisé » dans le cadre de petites histoires en plusieurs cases, nommées *cartoon strips* en Angleterre et, plus tard, bandes dessinées en France. Il est plus aisé de déceler les premières bases institutionnelles du dessin animé dans la presse illustrée que dans le cinéma à la fin des années 1900. L'émergence de l'*animated cartoon* repose ainsi sur une autre forme médiatique, le *comic strip*, c'est-à-dire sur une pratique graphique singulière qui sera, dans le courant du XX^e siècle en France, rattachée à la notion, beaucoup plus large, de bande dessinée.

Cette veine cartoonesque présente dans les *Alice Comedies* sera progressivement abandonnée par Disney mais perpétuée dans les années 30 par Max Fleischer, notamment avec le personnage de Betty Boop. L'âge d'or du *cartoon*, dans les années 1940 et 1950, développe la structure burlesque des gags, des poursuites, de la répétition à travers une multitude de personnages (Woody Woodpecker, Tom et Jerry, Bugs Bunny, Daffy Duck, Speedy Gonzales...). Le dessin animé Disney, lui, quittera la forme *cartoon* dans ses longs métrages qui instituent la perte du lien parental en obsession, à travers un grand voyage émotionnel où le pathos l'emporte sur le gag absurde. Avec le succès de ces films, l'univers disneyen évoque désormais la diffusion d'un imaginaire formatant les contes de fées sur le modèle d'un *American Way of Life* utopique valorisant d'une part la notion de travail et de mérite, et d'autre part la complémentarité entre un homme dominant et une femme dévouée.

Le point de vue de Damien Keller

Alice au pays des *toons* ou l'enfance vue par Disney

Sois belle et tais-toi ?

Les longs métrages de Walt Disney creusent la représentation d'une figure de féminité idéalisée, passive, éthérée, « pure », à travers des jeunes filles belles, rêveuses et ménagères parfaites attendant l'arrivée du prince charmant. Ce fantasme de la grâce se concrétise notamment dans le corps de la ballerine, canon de beauté de référence européenne et classique, féminité qui ne pourra longtemps exister que sous les traits d'une jeune princesse mutine et danseuse, schéma figé et obsolète mais assurance pour Disney d'une reconnaissance culturelle bourgeoise.

Au premier abord, il est assez surprenant de constater combien Alice, première héroïne Disney, se distingue de cette représentation stéréotypée. Espiègle, un brin délurée, fumant le cigare et allant jusqu'au bras d'honneur, elle n'a rien de la princesse passive. C'est une jeune fille au caractère bien trempé qui n'hésite pas à se battre contre ses ennemis, qu'ils soient réels ou imaginaires. Dans les premiers épisodes, personne ne vient à son secours. Personnage actif et combatif, moteur de l'aventure, elle n'a besoin d'aucune aide pour l'emporter sur les Indiens ou les bandits dans *Le Peste de Far West* ou pour échapper à une baleine qui menace de la dévorer dans *Une journée à la mer*. Dans *La Maison hantée*, courageuse et téméraire, elle est la seule de la bande à oser pénétrer dans la maison supposément hantée afin d'y récupérer la balle égarée. L'épisode s'achève sur une tonalité romantique avec Julius lui baisant la main, ce geste servant avant tout à justifier le retour au monde réel où l'on découvre le chat noir léchant la main d'Alice, source du réveil.

Cependant, au fil des épisodes, Alice tend à n'être plus qu'une simple spectatrice des aventures animées, réagissant aux actions de Julius devenu centre de l'action par des gestes exagérés, comme on peut le voir dans *Alice chef des pompiers*, qui date de 1926, où son rôle se limite à l'encourager dans ses actions. Dès le dixième épisode de la série, intitulé *Alice et les Trois Ours* (*Alice and the Three Bears*, 1924), elle incarne la demoiselle en détresse attendant d'être sauvée, rôle stéréotypé qui sera ensuite celui de Minnie et autres princesses Disney.

Cette évolution se retrouve également dans le choix des interprètes féminines, qui montre bien l'adaptation de Disney aux goûts du public. Dans les premiers épisodes, Alice est

incarnée par Virginia Davis, actrice au visage poupin encadré de blondes anglaises, vêtue de culottes enfantines et de sages sarraus quadrillés. L'épisode *Alice chef des pompiers* montre une Alice au physique bien différent : Margie Gay, avec ses cheveux bruns coupés court sous son chapeau cloche, ressemble dans ses robes plus sophistiquées aux *flappers* des Années folles, jeunes femmes adoptant la mode garçonne. Ce changement d'actrice révèle à fois une transformation des modèles de féminité dans la société américaine et également une autre perception de l'enfance. Virginia Davis incarne le modèle d'innocence courageuse, comme Mary Pickford au cinéma, actrice populaire du début des années 1920 célèbre pour ses personnages de femme-enfant à travers l'innocence à tout rompre d'adolescentes courageuses aux traits et actions similaires à ceux traditionnellement attribués aux garçons.

Le personnage d'Alice s'inscrit dans un mouvement d'apparition de films questionnant ou redistribuant les traditionnels rôles sociaux des sexes. Dans ces films immensément populaires, les vedettes féminines sont des actrices sportives dont le rôle au sein de la fiction est central. Définissant un nouveau type de féminité, ces *serial queens* se comportent héroïquement face à toutes sortes de dangers, accidentels ou criminels. Ce modèle de la femme en péril qui parvient souvent à se tirer toute seule du danger avant l'arrivée du mâle sauveteur est celui de plusieurs séries de feuilletons américains pendant la période allant de la Première Guerre mondiale aux années 1920. Virginia Davis se rapproche ainsi de Pearl White, héroïne des *serials* *Les Périls de Pauline* et *Les Mystères de New York* en 1914, qui incarne une femme moderne pleine d'initiatives, sachant conduire, à qui aucun « méchant » ne peut nuire. Elle évoque également l'héroïne de *The Hazards of Helen* (1914-1917), courageuse télégraphiste du chemin de fer qui évite chaque semaine *in extremis* de terribles catastrophes ferroviaires, ainsi que les multiples personnages incarnés par la très populaire Ruth Stonehouse qui déploie une panoplie de prouesses physiques, monte à cheval et joue du revolver dans un *serial western* intitulé *The Masked Rider* (1919).

Le personnage d'Alice témoigne par ailleurs d'une époque où l'enfance est perçue comme un âge de la vie de genre neutre, où les activités entre filles et garçons sont indifférenciées jusqu'à l'âge adulte. La théorie du développement de l'enfant ne marque alors aucune différence entre les sexes. C'est ainsi qu'Alice peut s'essayer à un éventail de professions diversifiées sur le plan genré (pompière, torera, commandante d'armée...). Dans *Le Pestacle*

de *Far West*, elle endosse successivement les rôles sociaux de cheffe d'orchestre, metteuse en scène, actrice, cow-girl puis policière à travers la fonction de shérif.

Margie Gay apparaît de son côté emblématique d'une nouvelle image de la féminité qui entre en compétition avec ce modèle dans la seconde moitié des années 1920. Avec sa coupe au carré brune, elle rappelle la *flapper* incarnée au cinéma par Colleen Moore. Ce récent modèle normatif de féminité devenu référence valorise une nouvelle esthétique du corps féminin : la *flapper girl* des *Roaring Twenties* porte la robe et les cheveux courts, les yeux cernés de noir, agrandis par l'épilation des sourcils, le rouge à lèvres et le vernis à ongles (la coupe garçonnette de Colleen Moore, qui inspirera Louise Brooks, se retrouve en version blonde chez Marion Davies, ondulée chez Clara Bow et Beatrice Lillie). La visée initialement féministe de ce look androgyne est rapidement récupérée par une société bourgeoise et patriarcale mettant en avant une dimension commerciale de la féminité à travers l'essor de la *beauty culture*. Issue de la classe moyenne et bourgeoise, la *flapper*, dans sa représentation cinématographique, désigne une femme mince et jeune qui aime séduire et s'amuser tout en s'occupant de sa maison et de son ménage. À travers ce modèle, le cinéma valorise une représentation de femme passive attachée à un rôle traditionnel allant de la vierge à la vamp. Par la suite, il est à noter combien Disney a su, avec ses différentes princesses, coller aux stéréotypes de féminité véhiculés à chaque époque, notamment par le cinéma, tout en restant dans une vision globalement aliénante des assignations de genre.

Aux sources du style Disney

À côté de ces surprises pour le spectateur familial des productions Disney, la série des *Alice Comedies* est également l'occasion de retrouver les motifs personnels de l'univers Disney en germe. Walt Disney va tout d'abord travailler à répéter les situations et univers explorés dans les *Alice Comedies* dans ses autres séries, notamment les Mickey Mouse des années 1930. Le film *Combattants du feu* (*The Fire Fighters*, 1930), dans lequel Mickey fait partie de l'équipe des pompiers, est clairement conçu comme un remake d'*Alice chef des pompiers*, la structure et certains gags restant inchangés. La situation de la maison hantée sera reprise en 1929 dans *The Haunted House*. Quant à l'univers du western, il constitue un élément central

de l'imaginaire Disney, que l'on retrouvera dans un autre épisode intitulé *Alice's Spanish Guitar* (1926) et qui connaîtra un remake avec Mickey sous le titre *Mickey gaucho* (*The Galloppin' Gaucho*) en 1928. Enfin, le personnage de la pieuvre comme méchant de l'univers marin d'*Une journée à la mer* réapparaîtra à l'identique dans *Frolicking Fish*, Silly Symphonie de 1930.

Par ailleurs, l'imaginaire Disney se structure depuis ses débuts par l'importance accordée aux écrits d'auteurs européens (Charles Perrault, les frères Grimm, Lewis Carroll...) transposés dans un univers américain. Disney évoque en ces termes sa fascination pour l'œuvre de Carroll : « *Aucune histoire de la littérature anglaise ne m'a plus intrigué qu'Alice au pays des merveilles de Lewis Carroll. Elle me fascine depuis que je l'ai lue écolier et dès que j'ai pu me le permettre après avoir commencé à fabriquer des cartoons, j'en ai immédiatement acquis les droits d'adaptation.* »⁵ Alors que la plupart des spectateurs sont familiers de la version Disney de 1951 d'*Alice au pays des merveilles*, peu savent que les aventures Disney avec Alice commencent dès les années 1920, le titre du pilote *Alice's Wonderland* ne laissant guère de doute quant à l'inspiration carrollienne de la série. Ce premier épisode raconte comment, en pénétrant en rêve dans l'espace fantasmagorique des toiles qu'elle a contemplées dans le studio de *cartoon*, la petite Alice opère à sa manière une traversée du miroir, même si ce passage de seuil n'est jamais concrètement représenté à l'écran, Disney ne la filmant pas littéralement en train d'intégrer une toile. Il n'est pas inutile de rappeler, par ailleurs, que l'adaptation en long métrage sortie en 1951 devait à l'origine être tournée sur le modèle hybride de la série disneyenne originelle. Dès 1933, en effet, Disney envisageait un long métrage *Alice aux pays des merveilles* avec Mary Pickford dans le rôle principal puis, en 1945, reprend le projet en pensant à Ginger Rogers avant d'envisager l'actrice Luana Patten dans le rôle-titre. Ce n'est que l'année suivante que Disney aurait finalement opté pour un film intégralement animé. Inspiration centrale pour plusieurs attractions des parcs Disney, le récit d'*Alice au pays des merveilles* par Lewis Carroll constitue bien un texte fondateur pour la Walt Disney Company. On le retrouve dans cette première série des *Alice Comedies*, dans un *cartoon* de 1936 avec Mickey Mouse intitulé *De l'autre côté du miroir* (*Thru the Mirror*), dans l'adaptation en dessin animé de 1951, ainsi que dans le film de Tim Burton réalisé en 2010.

⁵ Entretien avec Walt Disney, *The American Weekly Magazine*, 11 août 1946.

Les épisodes d'*Alice Comedies* accordent une place importante à la danse, à la musique et au mouvement chorégraphique, éléments centraux de l'imaginaire Disney où le dessin animé est pensé comme un art second du mouvement dont le premier référent reste la danse. On sait l'importance des moments de danse dans les films Disney, les moments chorégraphiques étant souvent de petits climax célébrant une étape importante du parcours initiatique du personnage principal dans ses films narratifs ultérieurs. Ce cinéma témoigne en effet d'un goût certain pour les séquences dansées qui appellent la musique. Disney est fasciné par le rythme, la pulsation, la musique, même dans des courts d'animation muets sur lesquels il n'a aucune maîtrise de l'accompagnement musical qui sera fait par un joueur de violon local ou un gérant de salle de spectacle. Les *cartoons* disneyiens muets appellent voire implorent le son. Les films accumulent les chorégraphies d'animaux et de choses, les éjections de notes et de musiques, l'agitation fébrile des personnages débouchant sur la danse. Dès le troisième épisode de la série des Mickey Mouse, *Steamboat Willie* (1928), il mise tout sur la synchronisation sonore, nouveauté faisant figure d'attraction au même titre que l'hybridation animation/prises de vues réelles au début de la décennie. Par la suite, de nombreux *cartoons* Disney sont presque intégralement dansés et chantés : dans les premiers épisodes de la série *Mickey Mouse*, *Mickey's Follies* (1929), *Le Fou de jazz* (*The Jazz Fool*, 1929), *Les Rythmes de la jungle* (*Jungle Rhythm*, 1929), *Just Mickey* (1930) ou encore *Concert rustique* (*The Barnyard Concert*, 1930) sont particulièrement emblématiques de cette recherche d'allégresse jouissive apportée par la musique et le mouvement des corps.

Cet imaginaire musical prend forme avec la série des *Alice Comedies*, où musique et danse servent souvent de point de départ dans chaque univers visité. Si *Le Peste de Far West* débute par un court concert d'Alice et sa bande, l'impératif de la danse se fait rapidement sentir dans *La Maison hantée* dès la rencontre avec le chat Julius à Fantômeville. Des notes de musique dessinées virevoltent autour des deux comparses. La queue du chat se met à trembler et transmet ses mouvements oscillants au reste du corps. Non loin de là a lieu un concert en plein air : un fantôme est au piano et fait danser ses collègues d'effroi. Alice et Julius se prêtent aussi à la danse, ils ne peuvent y résister. Dans *Une journée à la mer*, c'est après avoir chaviré qu'Alice tombe sur des poissons et autres animaux marins en train de jouer de la musique et de danser, invitant Alice à faire de même.

Dans ces exemples, la danse remplit plusieurs fonctions. Elle permet tout d'abord de produire un spectacle amusant dans la tradition de l'*entertainment* américain. Elle offre ensuite la possibilité d'un rapprochement entre personnages animés et personnages en prises de vues réelles, entre Julius et Alice, de faire accepter des régimes visuels hétérogènes dans un univers harmonieux et cohérent. Julius est un « vrai » personnage pour le spectateur car il danse avec une « vraie » petite fille et Alice est bien intégrée au monde animé car elle danse avec Julius comme les fantômes dessinés. Cette pratique suppose leur rapprochement, leur articulation, leur unisson et renforce leur crédibilité. Enfin, la danse donne, selon une expression chère à la firme, l'illusion de la vie aux personnages animés. Elle permet en effet de créer des mouvements reconnus par le spectateur comme réalistes et de donner à l'imaginaire l'aspect de la vie. Grâce à elle, Disney compose un réalisme plausible avec des corps qui obéissent au poids de la physique, de la gravité, du déplacement. La danse lui permet ainsi de quitter le côté caricatural du *cartoon* pour entrer dans une forme de réalisme magique.

Pour conclure sur l'importance des *Alice Comedies* dans la construction du canon Disney, le film hybride entre animation et prises de vues réelles va constituer un modèle à succès qui marquera l'histoire du studio, du *Dragon récalcitrant* (1941) à *Saludos Amigos* (1942), des *Trois Caballeros* (1944) à *Mary Poppins* (1964), de *L'Apprentie sorcière* (1972) à *Peter et Elliott le Dragon* (1978), de *Qui veut la peau de Roger Rabbit* (1988) à *Il était une fois* (2007) en passant par le récent *Le Retour de Mary Poppins* (2018) qui joue une fois encore sur cette hybridation. La série des *Alice Comedies* raconte les voyages imaginaires d'Alice, personnage en prise de vues réelles, dans l'univers de Cartoonland suite à la visite matricielle du studio d'animation tenu par Walt Disney. Les épisodes semblent donc, à première vue, opposer un monde irrationnel et magique, Cartoonland, et un monde rationnel, celui de l'Amérique des années 1920. La petite Alice se voit ainsi projetée dans un univers auquel son corps concret ne peut appartenir, en dépit de l'indéniable appartenance de ce monde à son imaginaire. En choisissant de nommer son épisode pilote *Alice's Wonderland*, Disney place d'emblée l'univers du *cartoon* sur le plan du rêve et du virtuel, là où la prise de vues réelles renvoie, pour sa part, à la réalité. La première incursion d'Alice au sein de son univers dessiné s'opère à la faveur d'un rêve. Le carton du film précédant le voyage précise en effet que « *ce que vit Alice aurait fait battre le cœur de n'importe quelle petite fille... Alors cette nuit, lorsque vint le*

marchand de sable... » La distinction clairement admise par Disney ne concerne non pas seulement deux régimes de représentation bien différents, mais plus encore deux mondes, deux univers compartimentés : la réalité d'un côté, symbolisée par la prise de vues réelles, et le rêve de l'autre, que métaphorise le dessin animé. Dans les épisodes suivants, elle investit le monde imaginaire de Cartoonland, soit une fois de plus par le biais du rêve (*Une journée à la mer* et *La Maison hantée*), soit par le fait de raconter une histoire à un auditoire à deux reprises dans *Le Peste de Far West*.

La structure binaire de chaque épisode au début de la série, introduction et conclusion en prises de vues réelles s'opposant au développement des péripéties en animation, paraît indéniablement tracer une frontière – au moins en termes de structure narrative – entre deux univers qui tendent à s'exclure. C'est bien souvent la confrontation à un réel décevant qui amène Alice à s'évader vers le royaume onirique qu'ont tissé pour elle les animateurs de *cartoon* du premier épisode. Sa place à Cartoonland apparaît d'ailleurs bien fragile, souvent conditionnée par un élément du monde réel qui la rappelle à lui – réveil naturel, chat qui lui lèche la main dans *La Maison hantée*, ou corps de la rêveuse emprisonné dans un filet de pêche dans *Une journée à la mer*. Or, ce rappel du monde réel est rarement dénué de sens : il advient en général lorsqu'Alice, corps étranger à Cartoonland, tend à y affirmer l'impossibilité ou l'illégitimité de sa présence physique en dépit de l'appartenance de cet univers à son imaginaire.

Alors que le monde réel est peuplé d'humains, principalement des enfants, Cartoonland constitue un monde imaginaire avec ses villes (Fantômeville), ses fonds marins, ses grands espaces habités par des animaux anthropomorphisés et animés, les fameux *toons*. Ces *toons* se caractérisent d'une part par un jeu très expressif poussé vers l'exagération et la caricature, d'autre part par l'exploitation des possibilités de l'animation dans le métamorphisme polymorphique initié par Émile Cohl. Tout peut se transformer en autre chose au gré des situations et des idées. Le corps des *toons* est élastique et sujet à métamorphoses et transformations. Ainsi, les bras des chats pompiers dans *Alice chef des pompiers* peuvent s'allonger afin d'attraper une échelle et ne pas tomber. Le corps du *toon* n'est cependant pas toujours élastique à la demande : le chat pompier ne peut pas allonger ses bras pour secourir l'habitant dans l'hôtel en flammes. Le *toon* appartient en effet au domaine de l'absence de logique et de l'absurde. Le *toon* peut sortir des objets de l'intérieur

de son corps, comme Julius allant chercher un rouleau à pâtisserie. Outre les animaux, Cartoonland est un monde où n'importe quel objet peut prendre vie, où ils peuvent s'émanciper de l'ordre des choses inertes pour prendre leur autonomie. Les échelles se mettent ainsi à courir et le réveil au début d'*Une journée à la mer* s'anime et apparaît doté d'une volonté propre : s'assurer que le chien endormi se lève coûte que coûte au petit matin.

Par ailleurs, Cartoonland constitue un monde doté de sa propre logique et d'une physique différente du monde réel : les voitures peuvent rouler sur l'eau ou gravir des montagnes à la verticale, les *toons* ont la capacité de marcher dans le vide, les notes de musique ou encore la fumée du véhicule à charbon possèdent une consistance physique permettant le sauvetage des habitants de l'hôtel. Disney semble donc bien s'inscrire dans la grande tradition romanesque qui efface l'instance créatrice au profit d'un médiateur – narrateur ou personnage – qui accompagne le lecteur/spectateur dans le monde enchanté. La grande forme archétypale de ce nouvel ordre est le roman carrollien dont le personnage, Alice, après avoir suivi un lapin dans son terrier, chute dans un monde merveilleux aux lois physiques propres. Disney reprend ainsi à de très nombreuses reprises une configuration narrative particulièrement populaire au XIX^e siècle et au début du XX^e siècle : une jeune fille, avec ou sans aide, part voyager dans un pays imaginaire. Alice a son Wonderland, Dorothy son Oz, et Wendy son Neverland.

Une vision subjective du monde à hauteur d'enfant

Cependant, ce qui passe dans *Alice Comedies* pour le monde réel n'est-il pas également de l'ordre de l'imaginaire ou, pour le moins, du monde réel vu et interprété par le prisme de l'imaginaire enfantin ? On observe en effet une forme de cartoonisation du monde réel dans la série ou, pour le dire autrement, de débordement du dessin sur la prise de vues réelles servant à représenter une vision subjective du monde. Aussi indexée au réel qu'elle enregistre, la prise de vues réelles se voit ainsi parfois attribuer des caractéristiques cartooniques qui mettent à mal son lien avec son référent photographique – ce qui pourrait passer, d'un certain point de vue, pour un parasitage ou une contagion. Ainsi, *Une journée à la mer* débute par une séquence consacrée au chien de la petite fille. Alors qu'il

dort dans un lit à la manière d'un être humain, l'animal se voit dans un premier temps affublé d'un phylactère contenant le dessin d'une bûche en train d'être sciée – symbole graphique du sommeil –, puis dans un second temps tiré de son repos par un réveil soudainement doté de pieds, de mains et d'un visage. Le chien va par la suite jusqu'à conduire la voiture emmenant Alice à la mer, comme un personnage anthropomorphique issu d'une bande dessinée. L'excès caractérisant le monde du *cartoon* se retrouve également dans le monde réel à la fin de l'épisode *La Maison hantée* lorsqu'Alice, pour être entrée dans une maison abandonnée afin de chercher une balle égarée, finit en prison avec un énorme boulet au pied. Sans aucune justification, la réalité se trouve donc transfigurée, comme un écho de l'imaginaire de la petite fille hantée par son amour des *cartoons*.

Cette cartoonisation du monde réel s'explique donc par le fait qu'Alice est considérée par Disney comme emblématique de l'innocence enfantine et du pouvoir de l'imagination associé aux enfants. Les prises de vues réelles comme l'animation travaillent à rendre la perception subjective du monde par le biais de l'enfance et de sa capacité à investir par l'imaginaire le quotidien, le monde des adultes et de la modernité industrielle. Convaincu que l'âge de l'enfance est un âge magique où l'on peut être sensible à des aspects de l'existence voués à disparaître, Disney en reprend une vision idéalisée où chaque enfant semble pouvoir s'évader de la réalité pour pénétrer dans l'espace irrationnel et magique de l'imagination.

La mise en scène d'animaux anthropomorphisés depuis les *Alice Comedies* est constitutive de l'utopie Disney cherchant à créer un monde meilleur dans lequel humains et animaux peuvent converser, entretenir des relations d'entraide et d'amitié. Pour Disney, il y a connexion entre le monde de l'enfance et celui de l'animalité. Le chien d'Alice conduisant sa voiture construit ainsi la représentation d'une harmonie réconciliée entre la nature, l'humain et la technologie.

En recherche de fusion dans un univers visuel singulier entre l'imaginaire et la prise de vues réelles, Disney va travailler à la recherche d'un cinéma d'animation le plus réaliste possible, qui se rapproche de ce que fait le cinéma en prises de vues réelles. Le développement de cette esthétique s'effectue en adoptant l'évolution générale des codes cinématographiques des années 1920 : découpage des plans, angles variés, travellings, montages parallèles, gros plans... On sait par ailleurs que Disney installera par la suite une salle de projection dans ses

studios, où il montrait des films en prises de vues réelles à ses animateurs afin de pouvoir étudier leur mise en scène et essayer de s'en rapprocher le plus possible dans ses longs métrages. Les *toons* disparaîtront progressivement de son univers, préférant des personnages qui ne sont pas immortels mais proches de nous dans leur fonctionnement, tant physiologique que mental.

Disney cherche à poétiser le réel et à concrétiser l'imaginaire dans un même mouvement. Il ne s'agit pas donc pas de fuir le réel mais de l'approcher par l'imaginaire. Frank Thomas et Ollie Johnston, deux animateurs des studios Disney, ont exposé ce qui fonde le dogme Disney : « *Au-delà du mouvement et du timing, dont la gestion parfaite est nécessaire à toute animation accomplie, il faut de surcroît que chaque dessin soit pénétré de vie.* »⁶ Cette idée de vie au cœur du dessin est au centre du projet du cinéaste, qui aura le désir de créer quelque chose qui dépasserait le monde fictif du dessin animé pour entrer dans la vraie vie. Ce projet se concrétisera durant toute la dernière période de sa vie avec le concept de Disneyland, proposant de permettre la cohabitation entre personnages de fiction et humains.

Déroulant

Séquence 1. *Le Peste de Far West*

[00.16 – 00.22] Carton titre.

⁶ Frank Thomas et Ollie Johnston, *Disney Animation: The Illusion of Life*, New York, Abbeville Press, 1984.

1.1. [00.23 – 01.42] Dans un terrain vague, Alice, jeune fille vêtue à la façon des cow-boys de western, propose à d'autres enfants des places pour un spectacle annoncé comme un « Big Wild West Show » en échange de babioles. Habillé en Indien, un garçon sert une limonade à un enfant demandant un double whisky. Les enfants s'assoient sur des gradins de fortune pour assister au spectacle.

[01.43 – 02.48] Acte I - Ouverture. Devant un rideau blanc tendu, Alice se comporte en chef d'orchestre et dirige un rapide concert. Tout un attirail de cuisine sert de batterie à un enfant déguisé en Indien. Satisfaits, les spectateurs applaudissent avec entrain. Alice et les musiciens quittent la scène.

[02.49 – 03.48] En coulisses, Alice donne des ordres à sa troupe d'acteurs. Le spectacle théâtral commence lorsque le rideau blanc s'ouvre sur un décor de saloon. Au bar, une rixe éclate conduisant Alice à ouvrir le feu en as de la gâchette éliminant facilement ses ennemis. Le rideau blanc se referme et une seconde vague d'applaudissements retentit.

1.2. [03.49 – 05.20] Un nouveau groupe d'enfants s'incruste au sein du public au premier rang. En coulisses, Alice reconnaît Tubby O'Brien et sa bande. Effrayée par cette arrivée, la troupe souhaite abandonner le spectacle et quitte la scène. Alice choisit de poursuivre seule le spectacle et va au-devant du public pour lui signifier que le prochain numéro du spectacle sera autobiographique. Avec dédain, Tubby lui tire la langue mais Alice poursuit et annonce le récit de ses aventures dans l'Ouest sauvage.

[05.21 – 06.10] La technique de l'animation succède à la prise de vues réelles. Attaquée par des Indiens à cheval, une diligence tente de s'échapper. Atteint d'une flèche, le cocher s'effondre au sol tandis que les chevaux de la diligence poursuivent leur course. On découvre alors Alice, en prises de vues réelles, cachée sur le toit de la diligence dessinée. Ripostant à l'attaque à l'aide de son revolver, elle tue un premier Indien puis se lève et jette des projectiles sur les assaillants, ce qui lui permet d'en éliminer un deuxième.

[06.11 – 06.36] Tandis que la diligence pénètre dans un tunnel, Alice se cogne contre la falaise, ce qui l'éjecte du véhicule. Elle poursuit sa fuite à pied et entre dans la caverne, poursuivie par un Indien. Un combat s'engage alors hors-champ, révélé d'une part par la présence de nombreuses onomatopées et d'autre part par la fuite hors de la grotte de

multiples animaux effrayés. Sérieusement blessé et s'aidant de béquilles, l'Indien sort alors de cette cavité mais la poursuite s'est désormais inversée et c'est Alice qui le chasse hors-champ.

[06.37 – 07.09] Une fermeture puis une ouverture au noir marquent le retour à la scène du spectacle. Tandis qu'une partie des spectateurs applaudit l'histoire, Tubby O'Brien et sa bande huent Alice qui révèle alors que l'histoire est loin d'être terminée et les appelle au calme.

1.3. [07.10 – 09.34] Un nouveau fondu au noir marque le retour à Cartoonland dans un décor de saloon en animation. Trois personnages sont isolés par la mise en scène : Alice, toujours en prises de vues réelles, arborant une énorme étoile de shérif et faisant des ronds de fumée avec un cigare ; un bandit à l'allure patibulaire lorgnant un coffre-fort ; et un chien n'hésitant pas à tuer ses puces à coups de revolver.

Tandis qu'un trio de cow-boys accompagné d'un pianiste interprète un standard du jazz, *Sweet Adeline*, Alice se bouche les oreilles et demande aux chanteurs de cesser ce vacarme. À sa suite, une foule de personnages exprime son mécontentement en jetant des bouteilles sur les musiciens. Profitant du chahut, le bandit tente de forcer le coffre-fort mais Alice l'interrompt à l'aide de son revolver. Lors des tirs échangés, une balle perdue casse une lampe, plongeant subitement le saloon dans l'obscurité la plus totale. Lorsque la lumière revient, Alice et le chien sont les seuls rescapés tandis que le bandit a pris la fuite avec le coffre-fort.

[09.35 – 10.33] Alice et le chien poursuivent en voiture le bandit qui tente de prendre la fuite à cheval avec le coffre-fort sous le bras. Un lac puis une falaise n'arrêtent pas cette course-poursuite qui se prolonge. Arrivés presque au sommet, le bandit et son cheval, rattrapés par la pesanteur, chutent avec fracas à la verticale tandis qu'Alice remorque le coffre-fort sur la montagne.

1.4. [10.34 – 12.12] Retour à la scène avec Alice racontant cette fin héroïque. Côté spectateurs, un enfant apporte à la bande de Tubby une cagette de légumes pourris qu'ils

s'empresment de jeter sur Alice. En retour, elle s'attaque à eux et les fait fuir, allant jusqu'à infliger une raclée à Tubby, qui finit par prendre ses jambes à son cou. Victorieuse, Alice fait un énorme sourire, dévoilant deux dents de devant manquantes.

[12.13 – 12.20] Carton « fin ».

Séquence 2. *La Maison hantée*

[12.21 – 12.28] Carton titre.

2.1. [12.29 – 14.02] Alice joue au base-ball avec ses amis dans un terrain vague. La scène est en prises de vues réelles, mais la balle lancée par Alice est en animation. Renvoyée hors champ par le batteur, elle n'est pas réceptionnée et brise la vitre d'une maison délabrée. Alice exige que le batteur aille récupérer cette balle mais celui-ci refuse net par peur des fantômes supposés hanter cette demeure. Tandis que les enfants se chamaillent pour savoir qui ira dans la maison hantée, Alice les interrompt en annonçant qu'elle s'y rendra.

[14.03 – 15.40] Alice entre alors dans la demeure et commence à chercher la balle. Un premier événement inquiétant survient alors : un carton semble se déplacer tout seul sur le sol. Mais un chat noir en sort, expliquant le phénomène. De nouveau toute à sa recherche, Alice pose le pied sur une planche branlante qui la propulse la tête la première à travers la cloison. Parvenue à se libérer, elle titube et trébuche à nouveau, faisant tomber un drap blanc sur elle. Marchant à l'aveugle dans la maison, elle se libère près des escaliers mais finit à nouveau assommée par un morceau de plafond qui se délite et lui tombe dessus. Alice s'endort.

2.2. [15.41 – 16.58] Alice se réveille dans une ville en animation appelée « Fantômeville » où de nombreux fantômes jaillissent des ouvertures des maisons, lesquelles finissent par disparaître. Alice est alors interpellée par l'appel au secours d'un fantôme. Elle s'exécute, tire sur le drap blanc et libère ainsi un chat qui la remercie.

[16.59 – 18.14] Des notes de musique envahissent l'écran, révélant un concert en plein air donné par les fantômes de « Fantômeville ». Transportés par le rythme entraînant, Alice et

le chat se mettent à danser tant et si bien qu'Alice propulse malencontreusement le chat dans les airs, qui tombe sur une table où deux fantômes jouent au mah-jong, renversant complètement le plateau. En représailles, une foule de fantômes part à la poursuite du chat qui s'enfuit à toutes jambes.

[18.15 – 20.04] Inspirée par le chat qui a utilisé sa queue comme d'un gourdin pour assommer ses poursuivants, Alice transforme un point d'interrogation en bâton pour frapper les fantômes un par un. Mettant un genou à terre, le chat déclare son amour à Alice, émue, avant de lui baiser la main.

Fondu et ouverture au noir.

2.3. [20.05 – 20.58] De retour dans le monde réel, Alice, est réveillée par un chat noir qui lui lèche la main. Après l'avoir fait déguerpir, elle retrouve la balle dissimulée sous une chaise, s'en empare promptement et sort de la maison en courant tandis qu'un policier à l'affût inspecte les alentours, interpellé par la fenêtre brisée. Inconsciente de la présence de l'agent derrière elle, Alice ne comprend pas pourquoi tous ses copains prennent la poudre d'escampette alors qu'elle leur montre la balle retrouvée.

[20.59 – 21.16] Après une ellipse, on retrouve Alice, vêtue d'un habit de prisonnier et boulet au pied, derrière les barreaux d'une cellule.

[21.17 – 21.21] Carton « fin ».

Séquence 3. *Alice chef des pompiers*

[21.22 – 21.30] Carton titre.

3.1. [21.31 – 22.49] Dans Cartoonland, un hôtel est en feu et ses habitants, prisonniers des flammes, appellent à l'aide. Une souris actionne alors une cloche émettant un son retransmis dans la caserne, avertissant de l'incendie les pompiers endormis. Dans la caserne, tout le monde s'active soudainement et s'habille pour sortir affronter le danger.

[22.50 – 24.00] Tandis que les pompiers se dirigent vers le lieu de l'incendie à bord de leurs véhicules, les habitants de l'hôtel fuient en emportant une partie du mobilier, tel ce petit

chien déplaçant tant bien que mal un énorme piano hors du bâtiment en flammes. Bloquées au troisième étage, des souris parviennent à s'échapper en prenant appui sur les notes de musique produites par l'instrument.

3.2. [24.01 – 25.24] Arborant un casque de pompier, Alice se trouve à l'arrière d'un véhicule et, en qualité de chef des pompiers, s'époumone en pressant son équipe qui arrive tant bien que mal sur les lieux de l'incendie. Juché sur une échelle, un premier pompier tente en vain d'attraper un occupant mais ce dernier est bien trop loin. Un collègue vient alors l'aider en poussant l'hôtel vers l'échelle, permettant ainsi à ce pompier de sortir de l'immeuble en flammes un premier habitant qu'il jette ensuite violemment au sol, action répétée à plusieurs reprises.

[25.25 – 26.23] À bord d'un camion, Alice actionne la pompe à eau nécessaire aux pompiers armés d'une lance à incendie mais seules de minuscules gouttes sortent une à une du tuyau. Un pompier presse le tuyau tandis que son collègue réceptionne le jet d'eau ainsi produit, monte l'échelle et jette l'eau sur l'immeuble. Cependant, épuisé par ses efforts, le pompier décide après plusieurs allers-retours de boire l'eau du seau.

[26.24 – 27.00] À la fenêtre de l'hôtel, un habitant bloqué appelle au secours, tente à plusieurs reprises de sauter sur un trampoline porté par les pompiers mais ces derniers bougent trop. Lorsqu'il finit par s'exécuter, il atterrit la tête la première sur le sol, rebondit pour finalement atterrir sur le trampoline.

3.3. [27.01 – 29.42] L'appel au secours d'une autre habitante crachotant de la fumée parvient à Alice, laquelle interpelle un de ses pompiers pour qu'il vienne l'aider. Ce dernier escalade l'immeuble à l'aide de la gouttière mais celle-ci finit par se plier et le pompier chute. Il déplace alors un véhicule à charbon non loin de la fenêtre et parvient à sauter sur la vapeur produite ; s'élevant ainsi dans les airs, il attrape la prisonnière. Alice inverse alors la machine, ce qui a pour effet de faire descendre la vapeur produite et ses occupants. Revenu sur la terre ferme, le pompier use de divers stratagèmes pour faire revenir à elle celle qu'il a sauvée, opération couronnée de succès. Reconnaisante, cette dernière offre un baiser à son sauveur. Alice et l'ensemble des habitants de Cartoonland entourent le couple et fêtent cet heureux dénouement.

[29.43 – 29.49] Carton « fin ».

Séquence 4. *Une journée à la mer*

[29.50 – 29.58] [Carton titre]

4.1. [29.59 – 31.13] Dans une niche ressemblant à une maison miniature, un chien dort paisiblement dans un lit correctement bordé. Soudain, le réveil sonne puis lui saute dessus pour le faire se lever. Attrapant l'objet dans sa gueule, le chien sort dans le jardin pour le déposer dans une poubelle. Puis, il s'équipe de son harnais et vient aboyer sous la fenêtre d'Alice qui se réveille à son tour.

[31.14 – 32.08] Le chien apparaît à nouveau mais cette fois à bord d'une petite voiture dont il tient le volant. Tandis qu'il aboie à nouveau, Alice s'échappe discrètement de sa maison par la fenêtre et le rejoint dans le véhicule en qualité de passagère, lui demandant de les conduire à la plage. Le chien s'exécute.

4.2. [32.09 – 33.15] Parvenus à la plage, Alice et son chien font la rencontre d'un marin qui, suite à une question de la fillette, leur raconte, à grand renfort de mimes, comment il a fait naufrage par le passé.

Fondu au noir.

[33.16 – 33.29] En animation, un navire est entraîné sous l'eau par une pieuvre gigantesque.

Ouverture au noir.

[33.30 – 34.48] En prises de vues réelles, retour sur le marin qui termine son histoire à une Alice fascinée avant de la quitter, appelé par un collègue. Observant une barque sur le rivage de la plage, Alice et son chien y montent et s'endorment après que la jeune fille a évoqué son souhait de devenir marin elle aussi.

Fondu au noir.

4.3. [34.49 – 35.15] Retour à l'animation. Un bateau affronte une mer déchaînée tandis que des éclairs zèbrent le ciel. Face à ce déchaînement des éléments, l'embarcation finit par couler. Alice s'en extirpe en nageant et pose le pied sur le fond marin.

[35.16 – 37.17] Elle voit alors un groupe d'animaux marins, certains jouant d'un instrument, d'autres écoutant la musique tandis qu'au centre de ce concert, un poisson danse à l'aide de ses nageoires. Entraînée par le rythme, Alice danse à son tour. Elle découvre alors tout un microcosme : ici, un zoo exposant des chimères marines mélangeant poissons et animaux de la savane ou de la ferme ; un peu plus loin, un poisson vêtu comme un policier s'occupant de régler la circulation des autres poissons ; ailleurs, une pieuvre sortant d'une grotte obscure pour s'attaquer à un poisson qu'elle mange ensuite à l'aide de couverts après l'avoir correctement salé.

[37.18 – 39.33] Hilare, Alice ne voit pas venir l'énorme poisson qui s'approche d'elle. S'ensuit une course-poursuite au cours de laquelle la jeune fille fuit le poisson cherchant à la dévorer, tout d'abord en nageant, puis à bord d'une voiture qu'elle a trouvée. Le poisson finit par avaler Alice ainsi qu'une sorte de poisson-scie. Cependant, à cause de ce dernier, le poisson est pris de malaises et se retrouve contraint de libérer son repas. Si le poisson-scie et la voiture sortent de sa bouche particulièrement mal en point et s'aidant de béquilles, Alice est indemne. Poursuivie à nouveau, elle se cache derrière un rocher qui se révèle être une pieuvre menaçante. Terrorisée, elle ne peut plus bouger et lutte en vain contre les tentacules.

4.4. [39.34 – 40.24] Retour à la réalité en prises de vues réelles. Endormie, Alice se débat dans l'embarcation avec un filet de pêche dans lequel elle s'est empêtrée. Son chien tente de l'aider mais, n'y parvenant pas, court chercher de l'aide auprès des marins. Parvenu auprès d'Alice, le marin qui lui avait raconté une histoire la libère du filet tandis qu'elle se réveille avec un grand sourire et lui révèle avoir rêvé faire naufrage. Alice et le marin partent alors d'un grand éclat de rire.

[40.25 - fin] Carton « fin » puis crédits

Analyse de séquence

D'un monde à l'autre

Située à la fin du premier court métrage du programme (*Le Peste de Far West*), de 08.08 à 12.13, la séquence retenue pour cette analyse dure 4 minutes 5 secondes. Sur un total de 46 plans, ce bloc narratif montre une partie du récit que fait Alice de ses aventures imaginaires au Far West pour apaiser son auditoire, puis la réaction négative du public face à ce spectacle et la bagarre qui s'ensuit entre Alice et Tubby O'Brien, lequel finit par prendre la fuite face à l'héroïne victorieuse et souriante. L'extrait est donc structuré en deux parties clairement identifiables. Située dans un décor de western, la première partie (plans 1 à 31) mêle prises de vues réelles et animation tandis que la seconde partie (plans 32 à 46), entièrement en prises de vues réelles, montre une scène de spectacle bricolée par des enfants au sein d'un environnement urbain contemporain de la fabrication du film. Il y a donc entre les deux parties des différences en termes de spatialité, de temporalité et de technique artistique, marquant la présence de deux niveaux de réalité successifs.

Le passage d'une partie à l'autre s'opère entre les plans 31 et 32 par l'entremise d'un fondu au noir. Aux antipodes l'une de l'autre, les compositions de ces deux plans renforcent l'opposition entre les parties : tandis que le plan 31 révèle un plan large et des personnages de profil en mouvement de la droite vers la gauche pendant qu'un travelling d'accompagnement, parallèle à eux, les maintient au centre du cadre ; le plan 32 se compose d'un plan rapproché américain centré sur le personnage d'Alice, immobile et face caméra. Remarquons d'emblée que, malgré toutes ces différences, une présence circule d'une partie à l'autre et fait lien : Alice, toujours représentée dans les deux cas en prises de vues réelles. Si la première partie forme une sorte de projection mentale de son imagination et nous donne à voir ce qu'elle raconte, la seconde partie nous la montre en tant que narratrice à la fin de son récit. Il se produit dans cette séquence un phénomène étrange : alors que l'on s'attendrait, en accord avec le sens commun, à ce que ce soit la réalité qui influe sur l'imaginaire, c'est ici l'inverse qui semble se produire. En effet, un jeu de correspondances et d'échos donne la sensation que la seconde partie reproduit, dans le monde réel, les

événements de l'histoire d'Alice jusqu'à en conserver la construction en trois étapes identiques.

Le premier temps commun aux deux segments se construit autour d'un spectacle partageant l'espace en deux : aux plans sur les trois chanteurs et les deux musiciens (plans 1 et 2 puis 5) répondent ceux montrant les clients et auditeurs du saloon (plans 3 et 4) pour la première partie ; la seconde partie, quant à elle, articule à la faveur d'un montage alterné les plans d'Alice sur scène (plans 32, 33, 35, 37 et 39) et les plans des spectateurs assis sur les bancs (plans 34, 36 et 38). La mise en scène est fort voisine puisque, dans les deux cas, le montage sépare les espaces et groupes de personnages dans des plans différents sans qu'ils ne coexistent dans le même plan à un seul moment. Par ailleurs, les deux performances sont jugées tellement mauvaises que le public se met à huer et à jeter des objets sur scène (des bouteilles dans le plan 4, des légumes dans les plans 36 et 38). Dans un deuxième temps, après ce double désastre, une bataille s'engage hors champ, dont seules les conséquences seront visibles par le spectateur. Dans la première partie, il s'agit du *gunfight* entre Alice et le bandit commencé dans les plans 10 à 13 et se concluant dans le noir au plan 14, donc dans un hors-champ interne au cadre. On le devine toutefois toujours par la présence d'effets visuels sous forme de nuages apparaissant et disparaissant puis, rétrospectivement, par la présence au plan 15 des corps gisant des clients, victimes collatérales de l'affrontement. Dans la seconde partie, une bagarre a lieu derrière le décor des draps et planches de bois, donc une nouvelle fois dans un hors-champ interne, entre Alice et le reste des enfants (plan 40). Le spectateur devine l'action hors-champ par les mouvements du décor et la fuite d'enfants vers le premier plan. Enfin, le troisième et dernier temps amorce une nouvelle étape marquée par l'affrontement entre Alice et un autre personnage, affrontement prenant la forme d'une poursuite avec le bandit dans la première partie (plans 18 à 30) et d'une bagarre avec Tubby O'Brien dans la seconde (plans 41 à 45). Dans les deux cas, Alice l'emporte sur son adversaire (plans 31 et 46).

Si la mise en récit construit ainsi des liens entre le virtuel et le réel, la seconde partie semblant reconduire à l'identique la dynamique de la première, la mise en scène œuvre de son côté à opposer ces deux segments pour marquer la différence de nature entre les deux mondes. La première différence concerne le rythme : la première partie, davantage découpée, compte le double de plans de la seconde (31 contre 15) alors qu'elle n'est pas

deux fois plus longue en durée (2 minutes 25 secondes contre 1 minute 40 secondes). Par ailleurs, le troisième temps de l'affrontement ne joue pas sur les mêmes figures de montage et de récit. Dans le monde imaginaire du Far West, la lutte entre Alice et le bandit joue sur une course-poursuite dilatée dans le temps : du plan 18 au plan 31, elle dure environ une minute, soit le quart de la séquence retenue. Suivant un mode de filmage classique pour ce type d'événement narratif, un montage alterné fait se succéder de façon répétitive et selon un principe d'alternance plan sur le poursuivant (Alice et le chien) et plan sur le poursuivi (le bandit et son coffre-fort). Le point de vue perpendiculaire à la direction prise par les véhicules construit des raccords de direction permettant la lisibilité de la séquence perçue comme une poursuite et non comme une rencontre (d'un plan à l'autre, les personnages, centrés dans le cadre, sont orientés de droite à gauche). Dans la seconde partie, l'affrontement ne s'incarne pas à travers une course-poursuite : Alice rejoint celui qu'elle poursuit en deux plans (40 et 41) pour une durée d'un peu moins de dix secondes. Pas de montage alterné ici mais l'enchaînement de ces deux plans n'en est pas moins lisible : le déplacement d'Alice dans l'espace est rendu parfaitement clair pour le spectateur par un raccord qui est à la fois mouvement (Alice poursuit dans le plan 41 la course amorcée dans le plan 40), direction (dans les deux plans, l'action d'Alice se fait de l'arrière-plan vers le spectateur), et dans l'axe (d'un plan large à un plan de demi-ensemble élargissant le cadre, même si le décor n'est pas exactement le même entre les deux plans). Loin d'être au cœur de l'affrontement, la poursuite n'est ici qu'une étape rapidement réalisée débouchant sur la volée de coups infligés par Alice à Tubby, puis par la fuite de celui-ci (plans 42 à 46).

Cette différence entre les deux affrontements s'explique par la tonalité des deux moments correspondant à deux niveaux de réalité différents. La course-poursuite prend place dans le monde imaginé par Alice et fait donc référence à un type de fiction, le western cinématographique, tout en jouant à détourner ce genre par les possibilités du *cartoon*. Le passage reprend un motif classique du western, la course-poursuite entre le shérif et le bandit en montage alterné, dans un monde imaginaire aux lois physiques différentes du nôtre, celui du *cartoon* dans lequel il est possible pour une voiture de rouler sur l'eau (plan 21) ou d'avancer le plus normalement du monde sur une surface verticale (plans 25 ou 27). La seconde partie, quant à elle, prend place dans le monde réel à travers une bagarre qui ancre l'action à la fois dans l'univers des enfants et dans celui du cinéma burlesque.

Le traitement de l'espace dans les deux parties de la séquence travaille ainsi à distinguer ces deux niveaux de réalité interconnectés à travers le personnage d'Alice. En effet, dans le monde issu de l'imagination d'Alice, la mise en scène construit un espace qui semble plan, c'est-à-dire bidimensionnel comme une feuille de papier. Minimaliste et strictement fonctionnel, le décor dessiné pour la course-poursuite ne travaille aucunement à reproduire une quelconque impression de profondeur. Les vagues montagnes présentes à l'arrière-plan et les maigres cactus au premier plan fonctionnent comme autant de signes graphiques présents exclusivement pour ancrer l'action, dans l'esprit du spectateur, dans l'espace du western et ses grandes étendues désertiques. Par ailleurs, les mouvements des personnages par rapport au décor construisent un monde sans profondeur. En effet, dans le saloon, les personnages ne se déplacent à aucun moment dans l'espace ; ils apparaissent en mouvement par le biais de l'animation du corps tout en restant immobiles puisqu'ils sont ancrés en un point du décor à l'exception du plan 17 où le déplacement physique d'Alice lance le mouvement de la course-poursuite. Lors de cette dernière, les personnages ne se meuvent que dans la dimension plane de l'image (de façon horizontale ou verticale), jamais dans sa profondeur. Le monde de cette projection psychique d'Alice apparaît ainsi comme une image en deux dimensions tandis que ce qui est présenté comme le monde réel dans la seconde partie de la séquence offre une illusion d'espace en trois dimensions qui se rapproche davantage de notre expérience ordinaire.

Plus largement, c'est l'ensemble des éléments de la mise en scène qui œuvre à opposer ces deux mondes. La première partie construit ainsi un monde le plus éloigné possible de notre expérience du monde réel. L'espace est celui d'une page de bande dessinée combinant dessins et images photographiques, au sein duquel un chien se comporte comme un personnage anthropomorphe et où les lois de la physique ne semblent pas s'appliquer. Outre le passage de la course-poursuite déjà évoqué, le plan 16 montre le chien se cacher dans un crachoir sans que cela ne réponde à des lois physiques réalistes puisque son volume intérieur semble plus important que ne le laisse supposer son apparence. Le traitement des paroles présentes dans cette séquence travaille enfin à différencier le virtuel du réel. Si l'on fait abstraction des voix ajoutées en 2016 pour les besoins de ce programme mais n'existant bien sûr pas dans la version du film datant de 1924, les paroles sont précisées de façon différente entre les deux parties de cette séquence. La partie imaginaire use d'inscriptions

visuelles présentes dans l'image à la façon d'une bande dessinée mêlant texte et dessin dans une même case (au plan 2, il s'agit des paroles de la ballade *Sweet Adeline* ; au plan 9, l'inscription « *Curses* », signifiant « *Malédiction* » et traduite par « *Scrogneugneu* », apparaît près de la tête du bandit lorsque ce dernier ne parvient pas à ouvrir le coffre-fort) tandis que la seconde partie inscrite dans le monde réel utilise des cartons pour indiquer les paroles prononcées par Alice (entre les plans 32 et 33, puis entre les plans 42 et 43) comme il est d'usage dans les films en prises de vues réelles de cette période.

La mise en scène construit ainsi deux univers hétérogènes connectés par une mise en abyme, les enfants de cette Amérique des années 1920 étant spectateurs du monde imaginaire dans lequel les clients du saloon sont eux-mêmes spectateurs d'une performance musicale. Cependant, le plan final complexifie encore un peu cette stratification en ouvrant sur un troisième monde, le nôtre, spectateurs du film que nous sommes. En effet, la séquence se termine sur un regard caméra⁷ ostensible d'Alice, au plan 46, qui crée un nouveau pont entre deux mondes. Alice apparaît ainsi, à travers cet extrait, comme un personnage capable de générer des passerelles entre plusieurs niveaux de réalité ; d'une part entre le monde physique et le monde mental, et d'autre part entre son statut de personnage fictif et le nôtre de spectateur réel.

Pour finir, il est à noter combien il peut être intéressant de montrer aux élèves la séquence sans la bande-son originale afin de parvenir à illustrer de quelle façon cette séquence continue d'être « sonore » malgré cette absence et comment elle parvient à combler son « silence » de manière visuelle et évocatrice. Les sons dans le cinéma d'animation muet existent de manière double. D'une part, en relation avec les conditions de projection formées autour du film, et d'autre part en relation directe avec le contenu et l'image du *cartoon*, c'est-à-dire avec et dans le film. La bande-son originale créée en 2016 travaille à reproduire certains des sons proposés et interprétés lors des séances (les musiques du musicien, les bruits du bruiteur, les commentaires du bonimenteur, mais aussi les voix du public). Mais tout un environnement sonore était également suggéré et évoqué par la seule image, ce qu'illustre assez bien cette séquence. Ainsi, le début de la première partie fonctionne, sur le plan narratif, autour d'un événement sonore mettant en scène la

⁷ Il est à noter que le regard caméra dans le cinéma des premiers temps constitue une figure tout à fait banale et fréquente.

production et la réception de sons par les personnages : la performance musicale des musiciens et chanteurs est tellement exécrationnelle qu'elle oblige Alice et le chien à se boucher ostensiblement les oreilles pour signifier visuellement cet événement sonore que le spectateur déduit uniquement par l'image. La musique originale redouble cette dimension afin de la rendre plus lisible, mais elle peut très bien être retirée sans que cela n'affecte le sens produit.

Dans la séquence étudiée, de très nombreux éléments visuels signifient le son. Les voix sont suggérées par le biais de texte ainsi que nous l'avons vu mais, plus largement encore, à travers toutes ces bouches ouvertes et ces lèvres en mouvement qui trahissent la présence de paroles comme lorsqu'Alice découvre que le bandit s'est échappé du saloon. Les bruits du monde sont également rendus par des onomatopées comme « clank »⁸ au plan 7, « bunk »⁹, répété à deux reprises dans le plan 4 lorsque les personnes du saloon jettent des bouteilles sur les chanteurs, ou encore par le biais d'éléments purement graphiques issus des codes de la bande dessinée comme les ronds de fumée à côté des revolvers signifiant les coups de feu aux plans 10 à 12. Pour évoquer la période de l'histoire du cinéma que l'on a coutume d'appeler par les termes de « cinéma muet », Michel Chion (spécialiste de la question du son au cinéma) préfère employer l'expression de « cinéma sourd ». En effet, en termes diégétiques, les personnages de ces films ne sont pas muets puisqu'on les aperçoit à l'écran en entendre d'autres et réagir face à ces voix que nous, spectateurs, n'entendons pas : « *Ce n'est [...] pas le personnage de cinéma qui était muet, c'est le cinéma qui lui était sourd, [...] qui donnait au spectateur [...] le regard du sourd* »¹⁰. Le spectateur est mis dans un état de surdité que les images et les cartons ne cessent de lui rappeler en faisant résonner les voix et sous-entendre le son des choses.

⁸ En anglais, cette onomatopée signifie un bruit sec et métallique.

⁹ En anglais, cette onomatopée traduit un choc dû à un objet lourd et dur.

¹⁰ Michel Chion, *La Voix au cinéma*, Paris, Cahiers du cinéma, 1982, p. 18.

Image-ricochet

La Gloire du cirque (George Stevens, 1935)

Barbara Stanwyck dans le rôle d'Annie Oakley

L'épisode du *Pestacle de Far West* met en scène plusieurs personnages détournant des personnalités mythiques de la conquête de l'Ouest américain. Ainsi, un carton, absent de cette version éditée par Malavida mais visible sur d'autres versions du film, identifie le fameux bandit comme « Wild Bill Hiccup »¹¹, version détournée de Wild Bill Hickok, figure légendaire impliquée dans de très nombreux *gunfights* et immortalisée à travers de multiples récits littéraires ou cinématographiques. L'image-ricochet retenue évoque quant à elle l'association possible entre Alice et Annie Oakley, une des femmes célèbres de l'Ouest américain, notamment pour sa redoutable précision au tir (l'un de ses tirs les plus célèbres

¹¹ La transformation de « Hickok » en « Hiccup » relève du jeu de mot, « Hiccup » signifiant « Hoquet » en anglais.

est celui où elle enlevait les cendres d'une cigarette dans la bouche de son mari). Actrice de sa propre légende, elle a rejoint en 1885 avec son mari le Wild West Show où elle est surnommée « la petite femme au tir sûr » et fut invitée par Thomas Edison à faire la démonstration de son talent dans l'un des premiers films du cinéma (*Annie Oakley tirant à la Winchester*, William Kennedy Laurie Dickson, 1894). Figure populaire, elle apparaît dans de très nombreuses fictions dont celle dont est tirée l'image-ricochet, à savoir le film *La Gloire du cirque* (George Stevens, 1935), lequel raconte son entrée et ses exploits dans la troupe de théâtre portée par Buffalo Bill.

Promenades pédagogiques

Histoire du film hybride américain

La rencontre générée par Walt Disney entre personnages de *cartoons* et acteurs réels s'inscrit dans un contexte de prolifération de films hybrides mêlant dessin animé et prise de vues réelles, entre les années 1900 et 1930. Durant les trente premières années d'existence du cinématographe, on en compte plus de trois cents (contre une soixantaine seulement de 1930 aux années 2000). Conçus comme des tours de magie filmés, les premiers films hybrides se situent dans la tradition des films à truc de Méliès mais aussi de la pratique scénique des *lightning sketches* ou « dessins éclair » (également connus sous le nom de

chalk talks). En vogue dans la seconde moitié du XIX^e siècle, cette attraction de music-hall consistait en un spectacle dans lequel un dessinateur effectuait des dessins en direct. James Stuart Blackton, qui exerça aux États-Unis vers 1896 le métier de « dessinateur-éclair », réalise ainsi *The Enchanted Drawing* en 1900. Dans ce film, le réalisateur se met en scène debout face à une toile, en pleine création graphique d'un visage caricatural. Interagissant avec le portrait qui change d'expression selon les situations, Blackton jongle entre réalité (objets matériels) et illusion (objets représentés).

Ce modèle du film hybride mettant en scène l'artiste au travail se perpétue au cours des années 1910, notamment dans l'œuvre de Winsor McCay, auteur américain renommé de bandes dessinées. En 1911, il réalise un premier film intitulé *Little Nemo* dans lequel il détaille les étapes de fabrication d'un dessin animé. Perpétuant la tradition du *lightning sketcher*, il se présente devant son chevalet, sa main traçant ses personnages sur une feuille de papier blanc face à un public composé de ses amis. La figure du prestidigitateur est toutefois remplacée par celle du cartooniste au travail, avec toutes les caractéristiques afférentes à son métier, et son rôle s'étoffe, le créateur devenant personnage à part entière. En 1918, Earl Hurd, créateur de la série de dessins animés mettant en scène le personnage de Bobby Bumps, réalise un épisode intitulé *Bobby Bumps Puts a Beanery on The Bum*. Le spectateur y découvre la main du dessinateur qui commence par tracer les personnages, le petit garçon et son chien Fido, puis un décor de restaurant dans lequel Bobby provoque quelques catastrophes. Earl Hurd a une certaine importance dans l'histoire du dessin animé puisqu'il aurait été à l'origine des vocations des frères Fleischer et de Walt Disney, qui vont poursuivre cette mode du film hybride dans les années 1920 avec les séries *Out of the Inkwell* (1919-1929) et *Alice Comedies* (1923-1927), l'innovation majeure de ces deux séries tenant dans la recherche d'interactions entre personnages réels et dessinés.

À l'orée des années 1930, cette forme du film hybride devient beaucoup moins fréquente, les producteurs de *cartoons* se désintéressant de cette attraction technique au profit d'une autre, le dessin animé sonore et parlant. Là où la prise de vues réelles et le dessin animé cohabitaient régulièrement auparavant, les films offrant cette rencontre se font désormais beaucoup plus occasionnels mais proposent un nouveau mode de représentation en montrant les personnages de *cartoon* comme des acteurs réels du *studio system* hollywoodien. Le modèle de la main créatrice et de la table à dessin est ainsi abandonné

pour laisser place à une nouvelle ère où les personnages animés évoluent dans les coulisses de l'industrie hollywoodienne. Cette représentation faisant des *toons* des acteurs sous contrat se retrouve par exemple dans un épisode de la série des *Looney Tunes* intitulé *Vous devriez faire du cinéma* (*You Ought to Be in Pictures*, Friz Freleng, 1940). Ce court métrage montre Porky Pig cherchant, sur les conseils de Daffy Duck, à se faire engager comme acteur sur des tournages de films en prises de vues réelles. Porky interagit ici avec les membres du studio hollywoodien comme s'il était lui aussi une personne et non un personnage animé. Durant les années 1950, plusieurs épisodes de l'émission *Le Monde merveilleux de Disney* prolongent ce principe. C'est ainsi qu'*Une journée dans la vie de Donald Duck* (*A Day in the Life of Donald Duck*, Jack Hannah, 1956) montre le célèbre canard devant se rendre aux studios Disney pour y travailler comme n'importe quelle star réelle. Cette façon singulière de confronter créateur et créature par l'entremise des studios de cinéma sera entretenue plusieurs décennies plus tard par Robert Zemeckis dans *Qui veut la peau de Roger Rabbit* (*Who Framed Roger Rabbit*, 1988) et Joe Dante dans *Les Looney Tunes passent à l'action* (*Looney Tunes : Back in Action*, 2003).

À compter des années 1940, plusieurs longs métrages, dans une large majorité produits par les studios Disney, adoptent cette logique hybride à l'échelle d'une séquence comme du film entier. Ces productions ont deux atouts : un temps de création beaucoup moins long que pour les longs métrages animés ainsi qu'un fort potentiel attractif lié à la mise en avant d'une prouesse technologique aisément affichable. Ces séquences hybrides introduisent souvent un univers onirique lié à l'enfance et sont marquées par la présence récurrente de chansons et de numéros dansés. Elles accomplissent ainsi le mariage de la comédie musicale et du dessin animé rendu populaire grâce aux premiers longs métrages Disney conçus comme des récits entrecoupés de passages chantés. De telles occasions de faire danser ensemble acteur réel et personnage de *cartoon* se retrouvent dans des films tels que *Les Trois Caballeros* (*The Three Caballeros*, Norman Ferguson, 1944) où Donald Duck découvre les musiques et danses d'Amérique latine, *Escale à Hollywood* (*Anchor Aweigh*, George Sidney, 1945) où Gene Kelly raconte à des enfants émerveillés comment il a appris à danser à Jerry la souris, *Mary Poppins* (Robert Stevenson, 1964) à travers la célèbre séquence où l'acteur Dick Van Dyke partage un numéro de claquettes avec des manchots garçons de café et *L'Apprentie Sorcière* (*Bedknobs and Broomsticks*, Robert Stevenson, 1971) où une

séquence de night-club sous-marin marque l'arrivée sur une île magique peuplée d'animaux anthropomorphes.

Tout au long du XX^e siècle, la rencontre entre ces deux régimes de représentation que sont le dessin animé et la prise de vues réelles prolonge donc l'expérience des *Alice Comedies*, à savoir la construction de mondes hétérogènes tout en rendant le passage de l'un à l'autre possible, offrant la possibilité d'une évasion hors du quotidien et/ou un enchantement du monde réel. À partir du début des années 2000, le développement de nouvelles formes d'hybridations (avec la *performance capture* ou l'image de synthèse en trois dimensions) va travailler au contraire à rendre indiscernables personnages animés et acteurs réels, à fusionner image graphique et image photographique de telle sorte que le spectateur ne perçoive plus d'écart, marquant ainsi la fin de cette forme qui s'est épanouie pendant un siècle. L'introduction de personnages animés à l'aspect photoréaliste dans un film en prises de vues réelles est devenue pratique ordinaire dans une industrie hollywoodienne tendant de plus en plus vers une forme de « cinéma dessiné »¹², pour reprendre l'analyse du spécialiste Hervé Joubert-Laurencin. Par ailleurs, l'ambition disneyenne d'approcher l'illusion de la vie s'incarne désormais davantage dans cette recherche esthétique à travers les adaptations en prises de vues réelles de dessins animés produits par la firme (pour ne prendre que quelques exemples emblématiques de cette dynamique : *Le Livre de la jungle*, 1994 ; *Les 101 Dalmatiens*, 1996 ; *Alice au pays des merveilles*, 2010 ; *Cendrillon*, 2015 ; *Dumbo*, 2019 ; *Mulan*, 2020).

L'enfant-vedette dans le cinéma hollywoodien

Depuis le début du XX^e siècle, les cinéastes américains emploient des enfants de façon régulière. Âgée de huit ans, Gladys Egan commence ainsi sa carrière cinématographique en 1908 sous la direction de Griffith (dans des films comme *La Vocation théâtrale*, *Le Roman d'une juive* ou encore *Enoch Arden*) et poursuit ce travail sous contrat à la Biograph jusqu'en 1914, interprétant des rôles majoritairement dramatiques dans plus d'une centaine de films. En 1917, le studio Fox cherche quant à lui à imposer sur le marché une série de films (les *Fox*

¹² Hervé Joubert-Laurencin, « Le cinéma d'animation n'existe plus », *Acmé – Revue de cinéma numérique*, n° 1, octobre 2008, p. 110.

Kiddies), dirigés par les frères Franklin et adaptant des contes classiques avec un casting exclusivement composé d'enfants (parmi lesquels Francis Carpenter, Virginia Lee Corbin ou Violet Radcliffe). Ni le générique des films ni la publicité ne révèlent le nom des acteurs avant 1913. Avec le développement du star-system hollywoodien dans les années 1910, de nombreux rôles d'enfants vont désormais être interprétés par des stars adultes, toujours dans des rôles dramatiques. Mary Pickford, une des grandes stars de l'ère du muet, devient célèbre en interprétant des rôles d'enfants dans des adaptations littéraires comme *Pauvre petite fille riche* (*The Poor Little Rich Girl*, Maurice Tourneur, 1917) où, âgée de 24 ans, elle joue le rôle d'une fillette de dix ans. En 1919, c'est Lilian Gish qui, à 23 ans, joue le rôle d'une jeune enfant martyrisée par son père raciste dans *Le Lys brisé* (*Broken Blossoms*, D.W. Griffith).

Par ailleurs, l'utilisation d'enfants acteurs dans la série des *Alice Comedies* s'inscrit dans la filiation d'un ensemble de comédies jouées par des enfants apparues dès le milieu des années 1910 et constituant un sous-genre en expansion au sein du cinéma burlesque naissant. Dès 1914, avec *Little Billy's Triumph*, Mack Sennett¹³ lance une série de films burlesques dont le héros est un jeune garçon baptisé Little Billy, interprété par Paul Jacobs alors âgé de quatre ans. Dans ce film, des enfants cherchent à monter un spectacle de marionnettes et volent l'argent donné à Little Billy pour qu'il s'achète une glace. L'enfant aux longs cheveux bouclés se vengera en emportant la recette du spectacle pour pouvoir enfin s'empiffrer de glaces. Un des principaux producteurs de films burlesques de l'époque, Hal Roach, se lance en 1922, à la suite de son rival Mack Sennett, dans la production d'une série devenue célèbre dont le casting est presque entièrement composé d'enfants : *Les Petites Canailles* (*Hal Roach's Rascals* ou *Our Gang*). Comprenant 221 titres de 1922 à 1944, cette série raconte les aventures d'une bande d'enfants indisciplinés, comme l'indique leur nom (*rascal* signifiant vaurien). Dans le plus pur esprit *slapstick*, leurs actions irréfléchies aboutissent à une destruction en règle des espaces investis, qu'il s'agisse d'une maison, d'un

¹³ Mack Sennett a débuté comme acteur pour la Biograph, a joué de nombreux rôles sous la direction de Griffith aux côtés de jeunes acteurs comme Gladys Egan ou Adele DeGarde avant de se voir confier la réalisation de comédies au sein de la compagnie. Engagé en 1912 par la Keystone, il lance les carrières de plusieurs légendes du cinéma burlesques (Chaplin, Arbuckle ou Langdon). Surnommé « King of comedy », il est un des plus importants réalisateurs du cinéma des premiers temps, et plus particulièrement du *slapstick*.

hôpital ou d'un grand magasin. Bien que souvent tempéré par une fin moralisatrice, l'esprit de la série est aux antipodes des productions de l'époque idéalisant la figure enfantine.

Suite au succès fulgurant des *Petites Canailles*, de nombreuses maisons de production cherchent à répliquer cette formule en créant des séries de courts métrages comiques centrés sur les aventures d'une bande d'enfants espiègles avec un casting composé exclusivement d'enfants. Citons également comme exemples de ce filon les *Hey Fella's* (1925), *Juvenile Comedies* (1924) ou *Big Boy Comedies* (1926-1927). La série concurrente des *Petites Canailles* qui eut cependant le plus de succès reste *Mickey McGuire* (1927-1934), qui a lancé les carrières de Mickey Rooney et Billy Barty. Inspirée d'une bande dessinée populaire (*Toonerville Folks*, Fontaine Fox, 1908-1955), la série comique raconte les aventures d'une bande d'enfants dans la ville fictive de Toonerville.

Les sociétés spécialisées dans l'animation n'échappent pas à cette véritable mode et se lancent également dans la fabrication de films burlesques en prises de vues réelles centrés sur des bandes d'enfants. En 1924, en même temps qu'elle commence à produire les *Alice Comedies*, Margaret J. Winkler produit une nouvelle série, les *Reg'lar Kids*, imitant le travail de Hal Roach. En 1926, c'est au tour du producteur de *Out of the Inkwell*, John Randolph Bray, de tenter une incursion dans la série avec enfants en lançant les *McDougall Alley Kids*, qui n'attirent cependant pas le public. Les acteurs enfants visibles dans les *Alice Comedies* circulent entre ces différentes œuvres : Spec O'Donnell joue ainsi dans les *Reg'lar Kids* tandis que Tommy Hicks intervient régulièrement dans les *Juvenile Comedies*.

C'est au cours de cette période des années 1920 que le phénomène des enfants vedettes à Hollywood prend de l'ampleur. En 1921, pour interpréter l'enfant orphelin adopté par Charlot dans *Le Kid*, Chaplin retient Jackie Coogan, âgé de sept ans. L'interprétation remarquée du jeune interprète lui assura rapidement de nouveaux rôles dans des films comme *Oliver Twist* (Frank Lloyd, 1922), *L'Enfant des Flandres* (*A Boy of Flanders*, Victor Schertzinger, 1924) ou *Tom Sawyer* (John Cromwell, 1930). Sa carrière s'interrompt temporairement au début des années 1930 lorsque, arrivé à l'adolescence, l'enfant semble avoir perdu de sa grâce mutine, mais son succès fut tel qu'il parvint à gagner au cours des années 1920 plusieurs millions de dollars, dont une grande partie fut malheureusement dilapidée par ses parents. Durant les années 1930, il mena contre eux un combat juridique qui aboutit en 1939 à la création d'une loi californienne visant à protéger les revenus des

acteurs mineurs, la *California Child Actor's Bill*. Révisée à plusieurs reprises, cette loi, également appelée *Coogan Bill*, stipule aujourd'hui que la totalité des gains acquis par un enfant acteur lui revient légalement ; elle codifie également les conditions d'exercice du métier d'acteur pour un mineur.

Dans le sillage du succès de Jackie Coogan, de nombreuses familles américaines voient leurs enfants comme une source potentielle de fortune et de gloire, entraînant ainsi l'émergence de nombreuses carrières d'enfants acteurs très jeunes dans les années 1920 puis 1930. Sous le nom de « Baby Peggy », Diana Serra Cary fut une des plus jeunes et prolifiques actrices de cette période avec Marie Osborne, surnommée quant à elle « Baby Marie ». Actrice prolifique, Diana Serra Cary tourna entre 1921 et 1924 dans plus de 150 courts métrages pour la *Century Film Corporation*. Une décennie plus tard, la série des *Baby Burlesks* (1932-1933) met en scène des enfants âgés de trois à cinq ans, vêtus à la façon d'adultes dans des parodies cinématographiques tout en reproduisant les stéréotypes racistes et la sexualité implicite de ces films. Shirley Temple y effectue sa première apparition à l'écran dans une reprise du film *The Front Page* (Lewis Milestone, 1931). Dans cette série à destination d'un public adulte, l'enfant acteur est exploité comme une attraction, un singe savant destiné à impressionner les spectateurs.

Pendant les années 1930, le studio MGM emploie une dizaine d'enfants comme acteurs. Les studios fonctionnent alors comme une ville en miniature avec un hôpital, un poste de police, un restaurant, de nombreux ateliers, mais aussi une école où la scolarité des enfants est réduite à trois heures par jour. La plus célèbre des actrices de cette époque reste Shirley Temple, dont le succès (elle fut la première actrice du box-office de 1935 à 1938 devant des stars comme Clark Gable ou Gary Cooper) encouragea l'industrie hollywoodienne à recourir encore davantage aux enfants comme acteurs. Enfant modèle aux anglaises blondes et au regard pétillant, surnommée la petite fée d'Hollywood dans l'Amérique de la Grande Dépression, Shirley Temple incarne le New Deal, une nouvelle donne, un espoir et un antidote à la crise. Dans un discours de 1934 (possiblement apocryphe), le président Roosevelt aurait évoqué l'actrice en ces termes : « *Il est une chose splendide, pour seulement quinze cents, un Américain peut aller au cinéma, regarder le visage souriant d'un bébé et oublier ses problèmes.* » Les personnages angéliques qu'elle incarne avec entrain, offrant souvent dans ses films une possibilité de rédemption aux adultes, restent emblématiques

des archétypes romantiques associés à l'enfance durant cette décennie, comme l'innocence, la pureté et la vertu morale. Elle interprétait le plus souvent le rôle du petit ange qui encourage d'un sourire les gens hésitants et réconcilie d'un seul geste les pires ennemis.

L'industrie hollywoodienne cherchant à développer un cinéma familial à partir du milieu des années 1930, de nouvelles actrices au seuil de l'adolescence, telles Judy Garland et Deanna Durbin, vont être recrutées par les studios pour des comédies musicales. Avec sa voix étincelante de soprano, Deanna Durbin atteint rapidement les sommets du box-office dès son premier film, *Trois Jeunes Filles à la page* (*Three Smart Girls*, Henry Koster, 1936), lequel connut une suite quelques années plus tard (*Les Trois Jeunes Filles ont grandi*, Henry Koster, 1939). Judy Garland connaît également un succès important dans des comédies musicales comme *Thoroughbreds Don't Cry* (Alfred E. Green, 1937), ou *L'Amour frappe André Hardy* (*Love Finds Andy Hardy*, George B. Seitz, 1938) où elle joue le rôle de la petite sœur aux côtés de Mickey Rooney. Dans ces films aux scénarios voisins, on suit un groupe d'adolescents impliqués dans la fabrication d'un spectacle. Durant cette période, de nombreux films vont mettre en avant des personnages d'adolescents dans des genres variés, notamment dans des films sociaux traitant des problèmes de délinquance dans le contexte de la Grande Dépression puis, à partir de la Seconde Guerre mondiale, dans des comédies familiales. La décennie s'achève ainsi par le déclin rapide et brutal des films centrés sur des personnages d'enfants tandis que les films centrés sur des adolescents vont se développer à la faveur de leur émergence en tant que groupe social dans le contexte de l'après-guerre. L'emploi de très jeunes acteurs ne fut toutefois jamais totalement abandonné par l'industrie hollywoodienne, même si l'impact sur le public n'atteignit plus les proportions phénoménales des années 1930. Bien d'autres enfants vedettes connurent leurs heures de gloire et, pour certains, poursuivent à l'âge adulte une carrière exemplaire comme Jodie Foster, Drew Barrymore ou Daniel Radcliffe.

Réimaginer *Alice au pays des merveilles* au cinéma

Évoquant avec passion et éloquence la nécessité vitale d'étendre notre imaginaire au-delà des limites familiales, le fameux pays des merveilles décrit dans *Les Aventures d'Alice au pays des merveilles* (*Alice's Adventures in Wonderland*, 1865) et sa suite, *De l'autre côté du*

miroir (*Through the Looking-Glass, and What Alice Found There*, 1871), évoque celui de la psyché enfantine : Alice rêve et les tableaux se succèdent, sans guère de transition, où figurent les personnages tirés des histoires qu'elle imagine. Ces récits constituent un corpus d'œuvres séminales et « adaptogéniques »¹⁴ ayant connu de très nombreuses reprises et réinterprétations traversant les époques, les pays et les pratiques artistiques (littérature, cinéma, bande dessinée, musique, séries TV...). Classiques de la littérature enfantine, ces romans puisent dans la tradition britannique du *nonsense*, qui s'incarne aussi bien dans les œuvres littéraires de Jonathan Swift (et son *Gulliver*) que dans les films des Monty Python.

Dès sa publication, *Les Aventures d'Alice au pays des merveilles* a généré une iconographie particulièrement riche, contrôlée dans un premier temps par Carroll (soucieux de ce qu'il convenait de laisser à l'imagination du lecteur). À partir du XX^e siècle, le cinéma puis la télévision apportent leur contribution en générant à leur tour de multiples imageries. On compte plus d'une soixantaine d'adaptations dans des formes allant du film en prises de vues réelles au dessin animé en passant par toutes les formes hybrides combinant ou alternant ces deux techniques. Il peut donc être intéressant de comparer les différents choix esthétiques (le surréalisme de Svankmajer, l'expressionnisme de Burton, etc.), les procédés cinématographiques combinés à la prise de vue réelle pour restituer l'univers carrollien (animation traditionnelle pour Disney, stop-motion pour Svankmajer, image de synthèse en 3D pour Burton), mais aussi les choix narratifs, certains films faisant le choix de fusionner des éléments appartenant aux deux romans (*Les Aventures d'Alice au pays des merveilles* et *De l'autre côté du miroir*), d'abandonner certains personnages et épisodes canoniques pour en développer d'autres, ou encore de proposer une actualisation contemporaine ou une suite aux aventures d'Alice.

Dès la période du cinéma des premiers temps, trois adaptations en prise de vues réelles sont réalisées, la première britannique (*Alice in Wonderland*, Cecil Hepworth et Percy Stow, 1903) et les deux autres américaines (*Alice's Adventures in Wonderland*, Edwin Stanton Porter, 1910 ; *Alice au pays des merveilles*, W. W. Young, 1915). Pour Cecil Hepworth et Percy Stow, ce récit permet d'expérimenter de nombreux effets spéciaux élaborés (la double exposition par exemple), dans la lignée des films à truc de George Méliès adaptant des contes de fées,

¹⁴ Pour reprendre le néologisme introduit par Thierry Groensteen dans *La Transécriture*, l'« adaptogénie » désigne la propension de certaines œuvres à susciter des adaptations en grand nombre.

pour représenter la chute dans le terrier du lapin, les changements de taille d'Alice ou la transformation d'un bébé en cochon. Avec l'arrivée du cinéma parlant mais aussi du centenaire de la naissance de Lewis Carroll¹⁵, l'industrie hollywoodienne met en chantier deux nouvelles adaptations en 1931 et 1933, la première en prises de vues réelles et la seconde, produite par la Paramount, comprenant une séquence animée et réunissant toutes les stars du studio (Gary Cooper, Cary Grant ou W.C. Fields) dans une adaptation d'une grande fidélité dont s'inspirera grandement Walt Disney dans son dessin animé de 1951. Cette première adaptation en Technicolor apparaît comme la cristallisation étincelante de l'influence structurante des romans de Lewis Carroll sur les productions Disney des années 1920 à aujourd'hui (voir *Point de vue*). Le rêve s'y déploie essentiellement comme un joyeux divertissement, prétexte aux multiples rencontres et péripéties de la protagoniste. Graphiquement éloigné des illustrations qu'avait dessinées John Tenniel pour Lewis Carroll, le dessin animé porte l'empreinte des esquisses préparatoires de Mary Blair, illustratrice et directrice artistique de la plupart des longs métrages d'animation Disney de la période 1943-1953, caractérisées par des formes franches et des couleurs vives et claires. Afin d'aider les animateurs, il est à noter que le film fut entièrement tourné en prises de vues réelles au sein des studios Disney avec l'actrice Kathryn Beaumont, qui prêtera également sa voix au personnage d'Alice. Malgré l'énorme campagne de promotion organisée à travers le pays, l'œuvre ne fut pas un succès immédiat mais gagna en popularité au fil des années, notamment grâce à sa circulation à la fin des années 1960 dans un circuit universitaire qui trouve le film en phase avec la culture hippie, puis grâce à sa ressortie au cinéma en 1974 en pleine période psychédélique, et enfin grâce à ses différentes ressorties vidéo.

Des années 1930 aux années 1990, la télévision britannique (mais également américaine, française, italienne ou australienne) réalise de multiples versions du roman sous forme de films et de captations de ballets ou d'opéras. Les années 1980 voient naître plusieurs adaptations issues d'Europe de l'Est dont la plus célèbre reste celle combinant prises de vues réelles et animation réalisée par le réalisateur tchèque Jan Svankmajer. En 1988, son premier long métrage intitulé *Alice* (au catalogue d'École et cinéma) propose une lecture tout aussi fantastique que surréaliste, s'éloigne du conte de fées moralisateur pour révéler la

¹⁵ En 1932, l'événement anniversaire du centenaire de la naissance de Lewis Carroll a produit des deux côtés de l'Atlantique une vague d'œuvres (pièces de théâtres, films, chansons, spectacles de marionnettes...) inspirés d'*Alice au pays des merveilles*.

nature cauchemardesque de ce pays des merveilles et explorer les recoins les plus sombres de l'Inconscient, traversés par des pulsions et des désirs violents. Enfin, les années 2010 sont marquées par deux nouvelles œuvres cinématographiques produites par Disney et inspirées par cet univers avec *Alice au pays des merveilles* (Tim Burton, 2010) puis *Alice de l'autre côté du miroir* (James Tobin, 2016), dans lesquels Alice, devenue une jeune femme, ayant oublié son premier passage au pays des merveilles (appelé ici *Underland*, dans un retour à la toute première version manuscrite du récit, *Alice's Adventures Under Ground*) est amenée à y retourner, traverser une série d'épreuves émancipatrices. Ces derniers films développent ainsi la dimension de quête initiatique en « ré-imaginant »¹⁶ *Les Aventures d'Alice au pays des merveilles* dans l'esprit des nombreuses adaptations d'*heroic fantasy* ayant vu le jour depuis le début des années 2000 (comme *Le Seigneur des anneaux*, *Narnia* ou *Les Animaux fantastiques*). Par ailleurs, Burton rend hommage aux premières illustrations de John Tenniel et Arthur Rackham, mais aussi aux différentes adaptations d'Alice au cinéma ainsi qu'à son souvenir des parcs d'attractions Disney visités dans son enfance. Affirmant ne pas relire les textes dont il s'inspire mais partir de ses souvenirs, son adaptation s'éloigne notamment de l'idée originale d'un voyage onirique entre rêve et réalité, occultant l'endormissement d'Alice pour concrétiser l'histoire d'un voyage réel entre deux mondes, son corps révélant de nouvelles cicatrices à son retour final à la garden party. S'il ne retient pas la dimension onirique qui se retrouvait dans la série des *Alice Comedies*, il reprend le fait d'intégrer le personnage d'Alice dans un univers de dessin animé, à cela près qu'il n'est, cette fois-ci, pas fait de celluloïds mais d'imagerie informatique, conservant ainsi l'impression de distance entre Alice et son environnement tout en les rapprochant. Burton effectue ainsi une synthèse visuelle et narrative de l'ensemble de ces œuvres comme si son film devait être une adaptation somme.

Outre ces adaptations revendiquées, de très nombreux films et séries télévisuelles intègrent dans leur narration et leur imagerie des éléments empruntés à l'univers d'Alice (comme c'est le cas pour la série des *Alice Comedies*). La figure du lapin blanc ayant la capacité de faire passer d'un monde à l'autre se retrouve par exemple de façon explicite au début de *Matrix* (sœurs Wachowski, 1999), où le tatouage d'un lapin blanc permet de guider Néo hors de la

¹⁶ Pour qualifier son travail depuis les années 1980, Tim Burton parle de « re-imaginings », terme inexistant en langue française défini par le cinéaste comme le souvenir révisé des œuvres d'origines.

matrice. Certains films cherchant à convoquer l'univers du conte font également référence à *Alice au pays des merveilles* comme *La Nuit du chasseur* (Charles Laughton, 1955 - au catalogue d'École et cinéma). La séquence de la dérive sur la rivière conduit ainsi les deux enfants, Pearl et John, dans un autre univers peuplé d'animaux tantôt rassurants (les lapins) tantôt inquiétants (le renard, la chouette), et où la logique des dimensions est bouleversée : grâce à un trucage, les proportions s'inversent et les enfants semblent plus petits que les deux lapins présents au premier plan sur la berge.

Pour conclure, l'influence d'*Alice aux pays des merveilles* ne se réduit pas aux pays occidentaux. Depuis la sortie de l'adaptation Disney, le récit est devenu extrêmement populaire au Japon où il est considéré comme un classique et peut se trouver dans des recueils d'histoires pour enfants entre deux contes japonais traditionnels. Le personnage d'Alice, perçu comme un mélange d'autonomie, de force intérieure mais également d'innocence et de fragilité, cristallise les caractéristiques de la jeune fille modèle dans l'imaginaire japonais. Outre les multiples adaptations du récit de Carroll, les mangas et dessins animés jouent à décaler l'intrigue pour placer par exemple le personnage au centre d'un jeu romantique dans les séries *Alice au royaume de cœur*, *Alice au royaume de trèfle* et *Alice au royaume de Joker*. *Alice au pays des merveilles* constitue également un canevas central dans l'œuvre du réalisateur Hayao Miyazaki, qui aime mélanger les références issues du folklore japonais à d'autres plus occidentales afin de rendre son œuvre la plus universelle possible. Dans plusieurs de ses films, les aventures conduisent les héroïnes, partageant le même profil qu'Alice, dans un monde fantastique où elles sont transformées, sortent de l'enfance et s'affirment. Dans *Le Voyage de Chihiro* (au catalogue d'École et cinéma), souvent décrit comme une adaptation d'*Alice au pays des merveilles* transposée dans le décor du Japon médiéval (bien que son auteur s'en défende), Miyazaki use de symboles carrolliens (tunnel, rivière, pont) pour marquer un franchissement mais aussi dire la difficulté à retourner dans son propre monde. D'un côté du tunnel, il y a la réalité morne du déménagement et de la rentrée ; de l'autre, un royaume fantastique où tout peut arriver. À travers cet usage, Miyazaki rejoint les multiples relectures contemporaines d'*Alice au pays des merveilles* (notamment celle de Burton troquant l'innocence d'une fillette anglaise trop sage contre l'énergie d'une jeune femme cherchant émancipation sociale et réussite

économique), travaillant à actualiser les personnages féminins du récit pour mettre en avant des héroïnes ingénieuses et indépendantes.

Petite bibliographie

Autour du cinéma d'animation

Sébastien Denis, *Le Cinéma d'animation : techniques, esthétiques, imaginaires*, Paris, Armand Colin, 2017.

Bernard Génin, *Le Cinéma d'animation*, Paris, Cahiers du cinéma, 2003.

Hervé Joubert-Laurencin, *La Lettre volante - Quatre essais sur le cinéma d'animation*, Paris, Presses de la Sorbonne nouvelle, 1997.

Jean-Baptiste Massuet, *Le Dessin animé au pays du film. Quand l'animation graphique rencontre le cinéma en prises de vues réelles*, Rennes, Presses universitaires de Rennes, 2017.

Dick Tomasovic, *Le Corps en abîme. Sur la figurine et le cinéma d'animation*, Pertuis, Rouge profond, 2006.

Dominique Willoughby, *Le Cinéma graphique – Une histoire des dessins animés : des jouets optiques au cinéma numérique*, Paris, Textuel, 2009.

Ouvrages et articles consacrés à l'œuvre de Walt Disney

Jean-Pierre Berthomé, « Disney avant Mickey », *Positif*, n° 388, juin 1993.

Nicolas Tellop (dir.), « Disney Vintage », *La Septième Obsession*, hors-série n° 4, décembre 2020.

Jay P. Telotte, *The Mouse Machine – Disney and Technology*, Chicago, University of Illinois Press, 2008.

Dick Tomasovic, « Disney, Danse, Dessin. Une conception chorégraphique de l'animation », *Cahiers robinson*, n° 35, 2014.

Articles consacrés à la série des *Alice Comedies*

Cary Elza, « Alice in Cartoonland : Childhood, Gender, and Imaginary Space in Early Disney Animation », *Animation*, mars 2014.

Dick Tomasovic, « “Alice Comedies” de Walt Disney. Au pays des merveilles dessinées », *La Septième Obsession*, Hors-série n° 4, décembre 2020.

Jay P. Telotte, « Disney's Alice Comedies : A Life of Illusion and the Illusion of Life », *Animation*, novembre 2010.

Carte postale

Génériques

- *Le Peste de Far West (Alice's Wild West Show, 1924).*

12 minutes, États-Unis, noir et blanc. Format 1,33.

Réalisation : Walt Disney

Animation : Walt Disney et Rollin Hamilton

Encrage : Lillian Bounds et Kathleen Dollard

Image : Roy Oliver Disney

Montage : Margaret J. Winkler

Interprétation : Virginia Davis (Alice), Tommy Hicks, Leon Holmes (Tubby O'Brien), Spec O'Donnell

Date de production : février 1924

Date de sortie américaine : 1^{er} mai 1924

- *La Maison hantée (Alice's Spooky Adventure, 1924)*

9 minutes, États-Unis, noir et blanc. Format 1,33.

Réalisation : Walt Disney

Animation : Walt Disney et Rollin Hamilton

Encrage : Lillian Bounds, Kathleen Dollard et Ann Loomis

Image : Roy Oliver Disney

Montage : Margaret J. Winkler

Interprétation : Virginia Davis (Alice), Leon Holmes, Spec O'Donnell

Date de sortie américaine : 1^{er} avril 1924

- *Alice chef des pompiers (Alice the Fire Fighter, 1926)*

8 minutes, États-Unis, noir et blanc. Format 1,33.

Réalisation : Walt Disney

Animation : Rollin Hamilton, Ub Iwerks, Hugh Harman et Rudolph Ising

Encrage : Irene Hamilton et Walker Harman.

Image : Rudolph Ising

Interprétation : Margie Gay (Alice)

Dates de production : avril-mai 1926

Date de sortie américaine : 18 octobre 1926

- *Une journée à la mer (Alice's Day at Sea, 1924)*

11 minutes, États-Unis, noir et blanc. Format 1,33.

Réalisation : Walt Disney

Animation : Walt Disney, Rollin Hamilton, Thurston Harper et Ub Iwerks

Encrage : Kathleen Dollard Smith et Ann Loomis

Image : Roy Oliver Disney

Interprétation : Virginia Davis (Alice), Spec O'Donnell et Peggy le chien

Date de sortie américaine : 1^{er} mars 1924

Résumés :

Ce programme d'une durée de 42 minutes compte quatre courts métrages d'animation dans la série créée par Walt Disney intitulée *Alice Comedies*. Dans chaque épisode, une jeune fille nommée Alice se retrouve dans un monde de dessin animé habité par des animaux.

- *Le Peste de Far West (Alice's Wild West Show, 1924)*

Un groupe d'enfants, composé d'Alice et ses amis, réalise un spectacle sur le Far West. Passé le premier acte, un enfant d'une bande rivale, le terrible Tubby O'Brien, s'installe avec son gang parmi les spectateurs. Effrayée, la troupe décide d'abandonner à l'exception d'Alice qui ne prend pas peur. La jeune fille poursuit seule le spectacle en racontant ses exploits imaginaires dans l'Ouest américain, affrontant tout d'abord des Indiens puis un bandit. À la fin de son histoire, alors qu'on lui jette des légumes pourris, elle contre-attaque et parvient à faire fuir les perturbateurs, allant jusqu'à infliger une raclée à Tubby.

- *La Maison hantée (Alice's Spooky Adventure, 1924)*

Lors d'une partie de baseball, la balle lancée par Alice brise la fenêtre d'une maison que ses amis prétendent hantée. Loin d'être effrayée, Alice y entre pour retrouver la balle perdue. Au cours de cette recherche, à cause de maladresse et de malchance, elle finit assommée par des morceaux de plâtre se détachant du plafond. Endormie, elle se retrouve alors dans une ville de *cartoon* peuplée de fantômes qu'elle affronte à l'aide d'un chat qui finit par lui déclarer son amour. Ayant repris connaissance, elle retrouve la balle perdue mais se fait arrêter par un policier surveillant les alentours, qui l'envoie en prison.

- *Alice chef des pompiers (Alice the Fire Fighter, 1926)*

Dans un décor de dessin animé, un hôtel prend feu. Alertés, les pompiers dirigés par Alice se dirigent vers le lieu de l'incendie. Après une série de sauvetages assez catastrophiques, un pompier parvient, avec l'aide d'Alice, à secourir une habitante dont il tombe amoureux. Lorsqu'elle reprend connaissance, elle embrasse son sauveur tandis qu'Alice, habitants et pompiers regardent le couple avec émotion.

- *Une journée à la mer (Alice's Day at Sea, 1924)*

Alice est conduite par son chien à la plage. Après qu'un marin leur a raconté ses aventures maritimes, Alice s'endort dans une barque en rêvant de ces histoires fantastiques. Elle se retrouve alors parmi les poissons dans un univers sous-marin de dessin animé. Pourchassée par l'un d'entre eux, elle est avalée par la créature mais parvient à s'évader. Alors qu'elle se cache de l'énorme poisson, elle est attaquée par une pieuvre. De retour dans le monde réel, le marin vient la sortir du filet de pêche qui lui inspirait son cauchemar. Réveillée, elle raconte au marin avoir rêvé faire naufrage, ce qui déclenche chez eux un formidable fou rire.