

malavida
PRÉSENTE

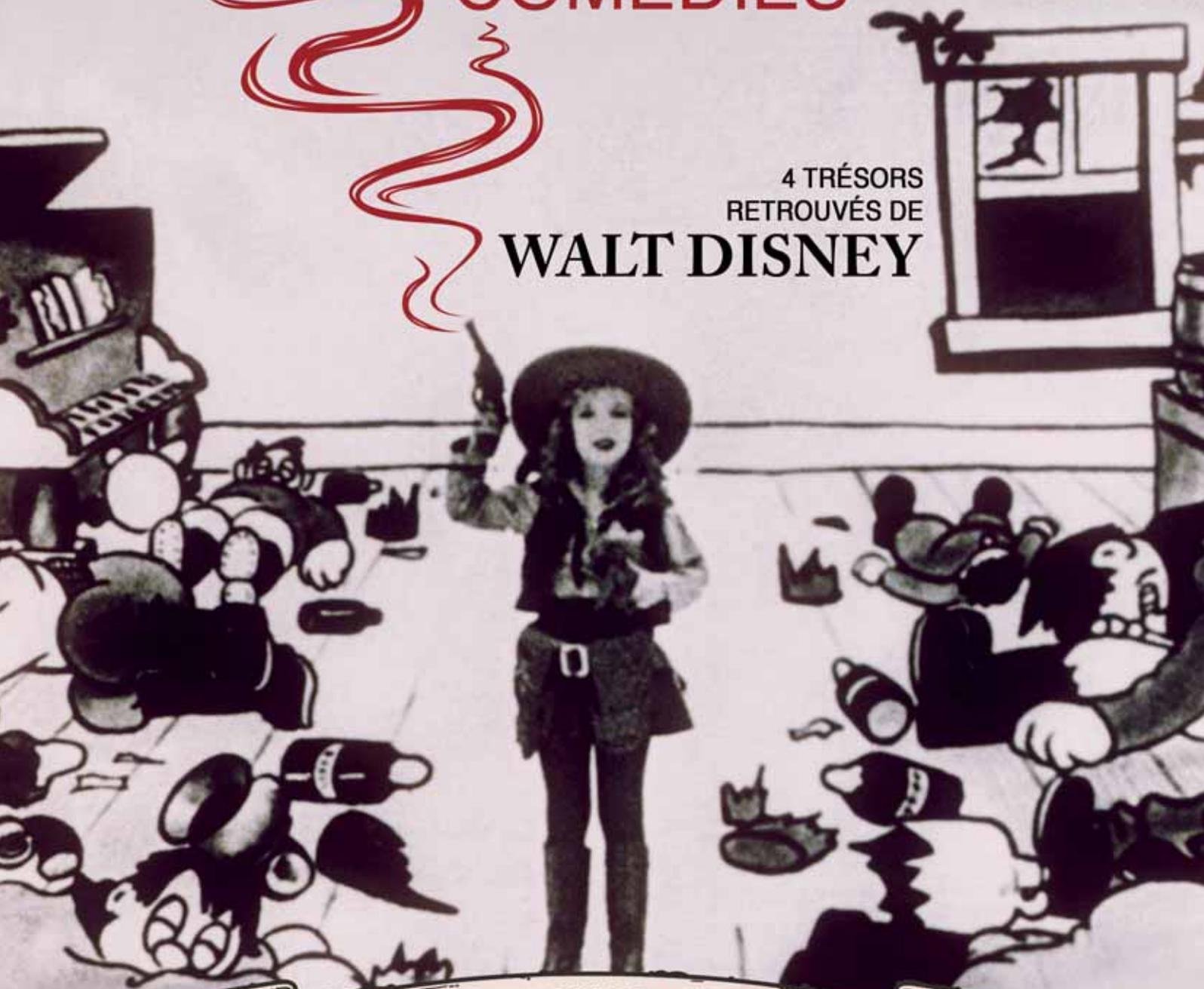
DÈS
3 ANS

Alice

COMEDIES

4 TRÉSORS
RETROUVÉS DE

WALT DISNEY



LE "PESTACLE" DE FAR WEST • LA MAISON HANTÉE
ALICE CHEF DES POMPIERS • UNE JOURNÉE À LA MER

VERSION RESTAURÉE ET SONORISÉE
BANDE-ORIGINALE 2016



Sommaire

*Alice au pays des cartoons,
Comment ça marche ?*

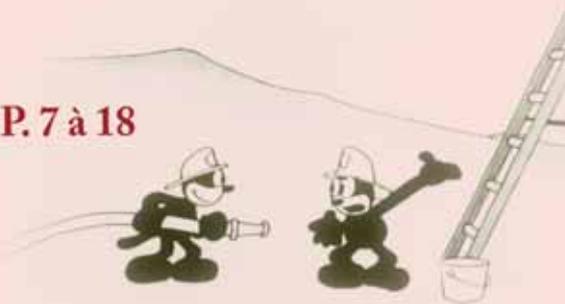
P. 5

*Virginia Davis,
premier symbole des studios Disney*

P. 6

Le Pestacle de Far West

P. 7 à 18



La Maison hantée

P. 19 à 24



Alice chef des pompiers

P. 25 à 29



Une journée à la mer

P. 30 à 32



- P. 7 :** **ACTIVITÉ N°1 : Découpage séquentiel du film**
- Boîte à outils
 - Te souviens-tu bien du film ?
 - Solution
- P. 8 :** **ACTIVITÉ N°2 : Chercher les erreurs**
 Séquence A : Des préparatifs surprenants
- La billetterie d'Alice
 - Le bar des cowboys
 - Pistes d'analyse
- P. 9-10 :** **ACTIVITÉ N°3 : Alice et son orchestre**
 Séquence B : L'orchestre symphonique d'Alice
- Alice, la chef d'orchestre
 - Qu'y a-t-il de drôle et surprenant dans l'orchestre symphonique d'Alice ?
- P. 11 :** **Séquence C : Le bar des cowboys**
- Le genre du western revisité
 - Arrêt sur image : le public du « spectacle »
- P. 12 :** **Séquence D : L'arrivée de Tubby O'Brien**
P. 12 : **Séquence E : la Diligence**
- Transitions, de la prise de vue réelle à l'animation
- P. 13 :** **Séquence F : le Saloon**
- Alice le shérif
- P. 14 :** **ATELIER N°1 : Analyse d'une séquence**
 Séquence G : une course-poursuite renversante
- Pistes d'analyse
- P. 14 :** **Séquence H : La revanche d'Alice**
- P. 15 :** **Focus sur le western**
- Littérature & spectacle vivant
 - Les premiers westerns
 - Retour sur la conquête de l'Ouest
- P. 16 à 18 :** **ACTIVITÉ SUPPLÉMENTAIRE : A ton tour de recréer ton propre « spectacle » de Far West !**
- Fiches : Buffalo Bill, Sitting Bull, Billy the kid
 - Dessins
- P. 19 :** **ACTIVITÉ N°4 : Jeu des différences**
- Une drôle de partie de baseball
 - Pistes d'analyse
- P. 20 à 22 :** **ACTIVITÉ N°5 : Caractériser les raccords et les transitions du court-métrage**
- Boîte à outils : les raccords, les transitions
 - La balle de baseball
 - Le marchand de sable
 - Le bisou
- P. 23 :** **ACTIVITÉ N°6 : Alice, aux antipodes de la représentation stéréotypée de la petite fille**
- Caractériser Alice et les garçons
- P. 24 :** **ACTIVITÉ N°2 : Analyse d'une scène**
- L'arrivée d'Alice à Fantômeville
 - Pistes d'analyse

P. 25 : ATELIER N°3 : Analyse d'une séquence

- La caserne des pompiers en pleine effervescence
- Pistes d'analyse

P. 26 à 27 : ACTIVITÉ N°7 : Décryptage : quelle solution pour quel problème ?

- Les souris sont coincées au 3^{ème} étage de l'hôtel en flammes
- Les chiens sont bloqués au 4^{ème} étage
- A quoi va servir la lance à incendie dès qu'elle sera réparée ?
- Comment Julius va-t-il sauver sa future bien-aimée ?

P. 28 à 29 : ACTIVITÉ N°8 : Un court-métrage très visuel

- Focus sur le cinéma muet
- Des sons à l'image
- L'expressivité de l'image

P. 30 : ACTIVITÉ N°9 : Peggy, un chien drôlement humain

P. 31 : ATELIER N°4 : Analyse d'une scène

- Un réveil pas ordinaire

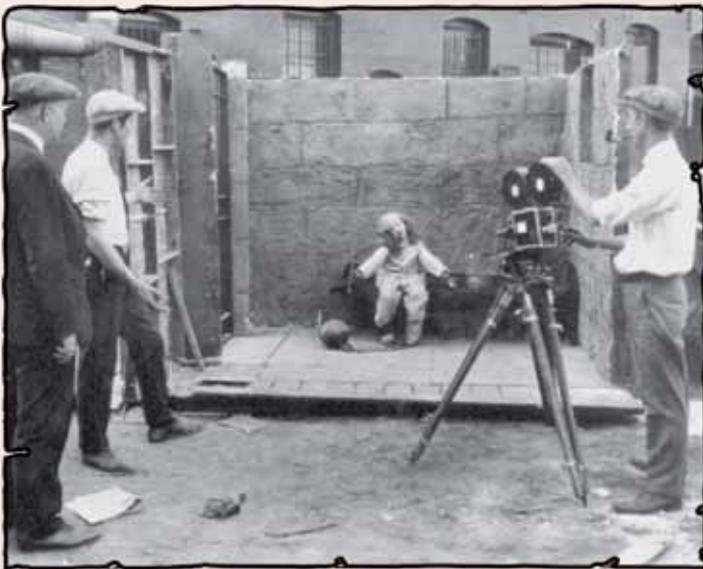
P. 32 : ACTIVITÉ N°10 : Un peu d'anglais

- A la découverte des animaux d'*Une Journée à la mer*



Alice au pays des cartoons, Comment ça marche ?

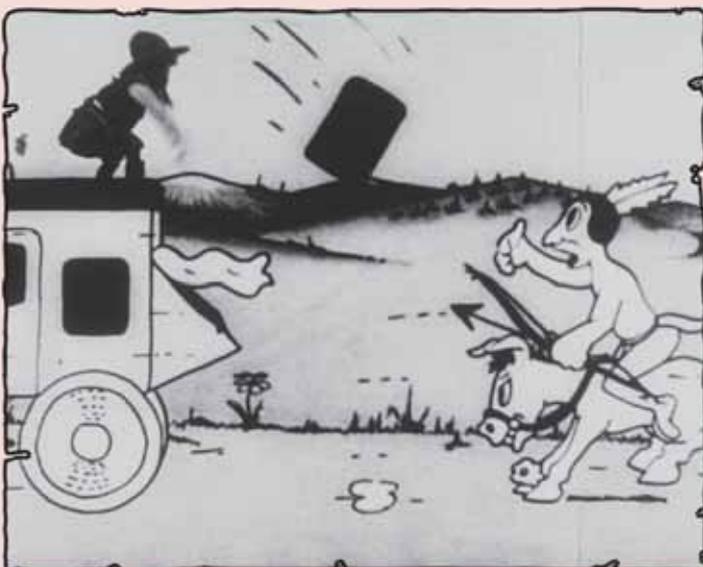
Walt Disney a eu l'idée géniale de combiner des images animées avec des prises de vues réelles. Révolutionnaires, les techniques d'animation qu'il a utilisées dès les années 20 dans les **Alice comedies** demeurent encore un peu mystérieuses. Néanmoins, nous savons qu'Alice et les autres acteurs, souvent des enfants du quartier, étaient filmés les premiers.



**Dans un décor de cinéma
pour les parties
en prises de vues réelles**



**Devant un fond blanc,
faisant office de page blanche,
pour les scènes qui seront ensuite
intégrées à l'animation**



Les images captées sont ensuite projetées sur la table de l'animateur qui va pouvoir tracer précisément - image par image - les contours d'Alice. Il dessinera ensuite les parties animées autour d'elle.

L'illusion de voir Alice se déplacer dans un univers de dessin animé est obtenue par un système de surimpression entre les images filmées en prises de vues réelles et les images animées.

Virginia Davis dans le rôle d'Alice, premier symbole des studios Disney



Née le 31 décembre 1918 à Kansas City, Virginia Davis commence très tôt à étudier le théâtre et la danse à l'École d'art dramatique Georgia Brown. La légende voudrait que Walt Disney l'ait repérée, alors qu'elle jouait dans une publicité pour le pain Warneker. Il voit en elle l'actrice idéale pour sa future série, les **Alice comedies**, et signe un contrat le 13 avril 1923 avec les parents de la petite fille. Le tournage du pilote s'est déroulé en partie au studio **Laugh-O-Grams** et en partie chez les Davis, la sœur de Virginia Davis a même interprété le rôle de la mère d'Alice dans **Le Monde merveilleux d'Alice**.

Après la faillite du studio **Laugh-O-Grams**, Walt Disney quitte Kansas City pour la Californie. Séduite par le projet de Walt Disney, Margaret Winkler accepte d'y distribuer la série naissante à condition que ce soit Virginia Davis qui interprète le rôle d'Alice. Il doit alors convaincre les Davis de quitter Kansas City pour Los Angeles. Les parents de Virginia Davis y voient l'opportunité de lancer la carrière de leur fille, qui apparaîtra dans les 14 premiers épisodes de la série, et pensent que le climat sec et chaud californien aidera à soigner celle-ci, atteinte d'une tuberculose. Contraint de réduire ses coûts de production en 1925, Walt Disney doit mettre fin au contrat de Virginia Davis à défaut d'avoir trouvé un terrain d'entente avec ses parents.

Virginia Davis va poursuivre sa carrière d'actrice dans les années 20 mais Alice restera son plus grand rôle. Suite aux **Alice comedies**, elle n'abandonne pourtant pas Walt Disney puisqu'elle travaille quelque temps au sein du département encre et peintures des studios Disney avant de passer une audition en 1937 pour faire la voix de Blanche Neige. Une fois de plus les contraintes budgétaires auront raison de cette collaboration. Elle devient ensuite éditrice pour le magazine **Living for Young Homemakers** dans les années 50. Premier symbole des studios Disney, elle se verra décerner le titre de Disney Legends, spécialité animation, en 1988. Elle décède le 15 août 2009 à l'âge de 90 ans.



Le Pestacle de Far West

ACTIVITÉ N°1 : DÉCOUPAGE SÉQUENTIEL DU FILM

Alice's Wild West Show / 1924
 Sans paroles
 Réalisation : Walt Disney/animation :
 Walt Disney et Rollin Hamilton
 avec Virginia Davis et Tommy Hicks

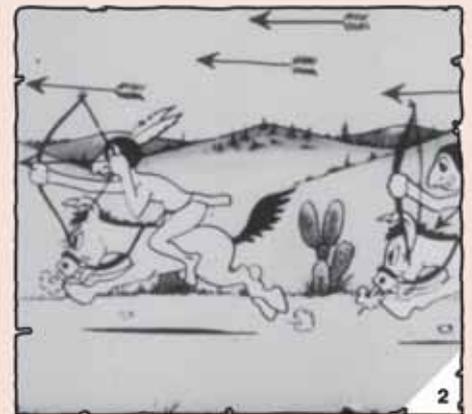
BOÎTE À OUTILS

Le découpage séquentiel permet de découper le film en plusieurs séquences et de comprendre comment le scénario fonctionne. Une séquence c'est un ensemble de plans dont l'unité de temps ou de lieu est assurée. Constituant une unité dramatique, chaque séquence permet de faire progresser l'intrigue.

Te souviens-tu bien du film ?

Que se passe-t-il dans chaque séquence ? Quelle image correspond à chaque séquence ?

- a) Le saloon
- b) L'orchestre symphonique d'Alice
- c) Des préparatifs surprenants
- d) La diligence
- e) L'arrivée de Tubby O'Brien
- f) La revanche d'Alice
- g) Le bar des cowboys
- h) Une course poursuite renversante



Solution : a8/b7/c6/d2/e3/f4/g1/h5

Le Pestacle de Far West

ACTIVITÉ N°2 : CHERCHER LES ERREURS

Séquence A : Des préparatifs surprenants (00:00-01:32)

Avant que le « pestacle » ne commence, Alice et sa troupe sont en pleins préparatifs. Celle-ci s'occupe de la billetterie alors que l'un des acteurs tient le bar des cowboys.

La billetterie d'Alice



Le bar des cowboys



Panneaux : Hot-dog/Limonade

Effet comique :
le garçon boit un double whisky

Pistes d'analyse

Le comique de ces deux scènes réside dans le télescopage entre la sphère enfantine et celle des adultes, entre le sérieux avec lequel les enfants organisent leur « pestacle » et son côté bricolé. Ils font tout comme les adultes, mais sans en avoir les moyens, ils doivent donc se débrouiller avec ce qu'ils ont sous la main.

A la **billetterie**, les enfants font du troc, mais les objets qu'ils échangent sont particulièrement insolites et renforcent le côté comique de la scène, notamment lorsque qu'Alice accepte de vendre un billet contre un dentier.

Au **bar des cowboys**, l'effet comique repose sur un double effet de décalage. D'une part entre ce que l'on voit à l'image et ce qu'il s'y passe : le bar propose des limonades et des hot-dog alors que le garçon commande un double whisky. D'autre part, Walt Disney prend le contrepied de nos attentes en faisant commander, et boire à toute vitesse, non seulement de l'alcool mais un double whisky, une vraie boisson de cowboy, à un petit garçon.

Le Pestacle de Far West

ACTIVITÉ N°3 : ALICE ET SON ORCHESTRE

Séquence B : L'orchestre symphonique d'Alice (01:33-02:27)

Le Pestacle de Far West commence par un prélude musical. L'orchestre d'Alice a toutes les caractéristiques d'un véritable orchestre symphonique mais de façon très détournée, pourquoi ?

Alice, La chef d'orchestre



Le chef d'orchestre

Il se tient devant les musiciens et dos au public. Son rôle est primordial, car c'est grâce à lui que l'orchestre peut jouer de façon harmonieuse. Le chef d'orchestre dirige et donne ses instructions aux musiciens en leur faisant des gestes. De sa main droite il donne le tempo, la mesure et les dynamiques. De la gauche, l'émotion et les couleurs.

Avant d'aller à l'encontre du stéréotype du cowboy, Walt Disney s'attaque à la représentation, elle aussi très genrée, du chef d'orchestre dans l'imaginaire collectif. C'est aujourd'hui encore un métier essentiellement masculin. Le fait de faire interpréter ce rôle à une petite fille peut être perçu comme un geste résolument féministe, et ce a fortiori en 1924. Walt Disney semble, une fois de plus, en avance sur son temps.

POUR EN SAVOIR PLUS :

En 2016 on compte seulement 21 femmes chef d'orchestre contre 586 hommes selon la SACD, la société des auteurs et compositeurs dramatiques.

L'orchestre symphonique d'Alice

Un orchestre symphonique typique est composé de quatre familles d'instruments : les cordes, les bois, les cuivres et les percussions. Toute la rigueur et le sérieux d'un véritable orchestre symphonique figure dans la composition de l'orchestre d'Alice, mais les instruments qui le composent ont tout ce qu'il faut d'atypique ! Walt Disney joue à nouveau sur des effets de décalages en donnant à son orchestre symphonique des allures d'orchestre de blues.



Le Pestacle de Far West

ACTIVITÉ N°3 : ALICE ET SON ORCHESTRE

Qu'y a-t-il de drôle et surprenant dans l'orchestre symphonique d'Alice ?



Les percussions

Ce sont des instruments qui émettent des sons en frappant dessus. L'instrument du petit Indien représente cette famille.

Comment a-t-il fabriqué son instrument ?

Quels sont les objets que tu arrives à reconnaître ?

Cet instrument ressemble beaucoup à un autre instrument, qui ne fait pas partie d'un orchestre symphonique, lequel ?

Les cordes

Ce sont des instruments à cordes qui émettent des sons par vibration. La façon dont les cordes vibrent va déterminer la famille de l'instrument. Les instruments à cordes pincées émettent des sons par pincement de cordes.

D'ordinaire c'est une harpe qui représente cette famille dans les orchestres symphoniques, pourquoi les enfants utilisent-ils une guitare ? Quel effet cela produit-il ?



Les cordes frappées

Ce sont des instruments qui émettent du bruit en frappant manuellement ou mécaniquement la corde.

Le piano miniature du garçon situé à la droite d'Alice représente cette famille.

Pourquoi la présence de cet instrument miniature est-elle drôle ?



Les bois et les cuivres

Il n'y a pas de bois ni de cuivres à proprement parler dans l'orchestre d'Alice mais les enfants ont choisi de représenter ces deux catégories en utilisant un harmonica. En effet, que ce soit les bois (par exemple la flûte) ou les cuivres (par exemple la trompette) ce sont des instruments à vent, c'est-à-dire qu'il faut souffler dans l'instrument pour qu'il émette un son. L'harmonica est l'instrument le plus détourné de l'orchestre, pourquoi nous invite-t-il à penser qu'Alice est plutôt à la tête d'un groupe de blues ?



Le Pestacle de Far West

SÉQUENCE C : LE BAR DES COWBOYS

(02:28-03:37)

Le premier acte permet de caractériser en action le personnage d'Alice. Elle fait une entrée tonitruante dans le saloon où deux cowboys sont accoudés au bar. Elle les provoque avant de dégainer son revolver et de tirer plus vite que son ombre, si bien que ses adversaires ont à peine eu le temps de réagir qu'ils sont déjà à terre.

Le genre du western revisité

Dans *Le Pestacle de Far West*, Walt Disney reprend et détourne les codes du western, un genre très masculin qui met en scène des hommes forts et courageux dans un milieu hostile. A l'époque, les grandes personnalités du western sont des hommes. Première star du genre, Broncho Billy Anderson, commence à développer dès 1908 l'imaginaire du cowboy au cinéma en tant qu'hors-la-loi réformé. Walt Disney prend le contre-pied de la production cinématographique du début du siècle en faisant interpréter à Alice ce rôle de cowboy dans un esprit très féministe. C'est Alice qui mène la danse dans cet univers très masculin.

Arrêt sur image : le public du « pestacle »

Situés au début du « pestacle », ces deux plans se succèdent, pourtant le public n'est pas du tout constitué des mêmes enfants !



Ces deux plans permettent de montrer la façon dont on fait du cinéma. Le tournage ne se déroule pas forcément dans l'ordre chronologique du film, c'est le montage qui permet de le construire à partir des différentes prises de vues. Il va également permettre de créer de la simultanéité entre différents plans, tournés à des moments différents comme nous pouvons le constater sur l'image. Virginia Davis précise d'ailleurs dans un entretien qu'à cause des coûts de production, les scènes étaient souvent tournées en une seule prise.

Le Pestacle de Far West

Séquence D : L'arrivée de Tubby O'Brien (03:38-04:39)

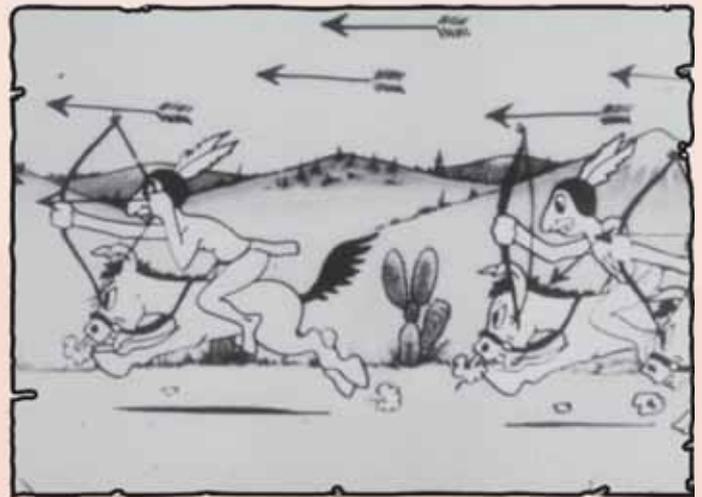
L'arrivée de Tubby O'Brien va perturber le cours des événements et constitue la première épreuve qu'Alice va devoir affronter. C'est la panique en coulisses, la troupe de théâtre prend peur, et l'abandonne à son triste sort. Elle reste un instant perplexe mais trouve rapidement une solution. Elle ne baisse pas les bras et décide de poursuivre seule son « pestacle ».



Transitions, de la prise de vue réelle à l'animation

Séquence E : La diligence (04:40-06:38)

Seule face au public, Alice revisite un des passages incontournables du genre du western : l'attaque d'une diligence. L'alliage entre les parties filmées en prises de vues réelles et celles qui sont animées a une double fonction. Sur le plan scénaristique, cela permet d'imbriquer les deux intrigues du film. A partir de cette séquence, Alice doit maintenant tenir tête à la fois à Tubby O'Brien et aux bandits du Far West. Sur le plan artistique, le passage de la prise de vue réelle à l'animation est très poétique puisque c'est par ses gestes et par ses mots qu'Alice va faire naître le dessin animé. Elle mime d'abord les Indiens en train de tirer des flèches avant de les retrouver en action dans l'animation. Après s'être battue avec l'Indien dans le dessin animé, Alice imite les coups qu'elle lui a donnés et celui-ci en train de boiter comme c'était le cas dans les scènes animées.



Le Pestacle de Far West

SÉQUENCE F : LE SALOON
(06:51-09:24)

Après avoir déjoué les flèches des Indiens et les huées des garçons turbulents, de nouvelles difficultés s'annoncent pour Alice. Elle commence une nouvelle pantomime : des musiciens en train de jouer, que l'on retrouve aussitôt dans le cartoon en train de jouer dans un des lieux névralgiques du western : le saloon. Le premier aperçu que l'on a de ce lieu est très masculin : des musiciens, un crachoir à leurs pieds, et un voleur lorgnant sur le coffre-fort. Mais tout cela est vite désamorcé lorsque l'on découvre Alice, sous les traits d'un shérif, en train de fumer un cigare. La musique sonne faux et casse les oreilles de tout le monde. Alice se plaint et le public se met à jeter des bouteilles sur les musiciens.



Alice le shérif

La façon dont Alice agit est aux antipodes de la représentation stéréotypée de la femme que l'on peut trouver d'ordinaire dans les westerns. Loin d'interpréter le rôle de la femme pure tombant amoureuse de son héros ou de celui de l'entraîneuse du saloon, Alice incarne le rôle du shérif. Fière et virile, elle arbore son insigne et fume son cigare à pleines bouffées au vu et au su de tous. A peine amorcée, cette vision stéréotypée est aussitôt tournée en ridicule lorsqu'Alice se rend compte que son cigare sent très mauvais et qu'elle le jette dans un crachoir, tellement plein qu'il recouvre de crachat le petit chien qui se trouvait là.

Le Pestacle de Far West

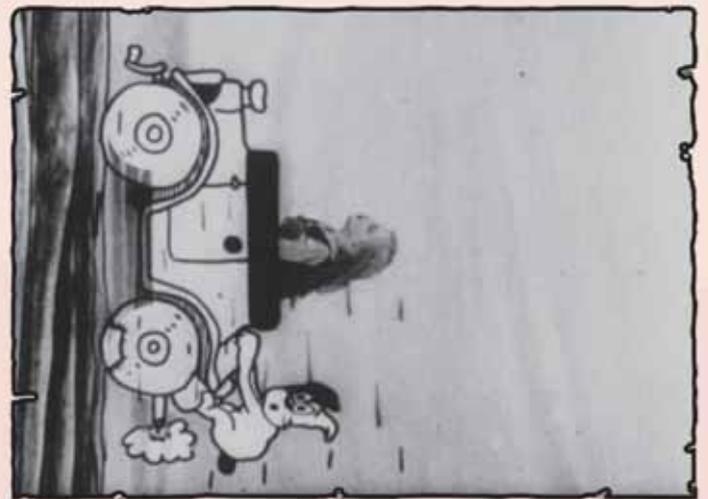
ATELIER N°1 : ANALYSE D'UNE SÉQUENCE

Séquence G : Une course-poursuite renversante (9:25-10:42)

Un voleur mal avisé tente de profiter de l'agitation qui règne dans le saloon pour s'emparer du coffre-fort mais il n'arrive pas à tromper la vigilance d'Alice le shérif. Elle rétablit le calme dans le saloon et se lance dans une course-poursuite vertigineuse et burlesque avec le voleur.

Pistes d'analyse

Walt Disney profite pleinement de la liberté de création que lui offre le dessin animé en donnant un caractère surréaliste à cette séquence qui défie les lois de la gravitation. Walt Disney revisite le motif de la chevauchée et de la course-poursuite en enchaînant gag sur gag. Ce sont des effets visuels comiques qui reposent sur un effet de surprise et de décalage. Le gag se caractérise par sa rapidité et son efficacité. Le comique de cette course-poursuite réside dans la liberté avec laquelle les personnages se déplacent et évoluent dans l'espace. Les mouvements du cheval défient les lois de la logique lorsque celui-ci se met à avancer en volant. Dans le passage sur l'eau, c'est le déplacement de la voiture, flottant à la surface de l'eau, qui nous surprend. L'effet comique de la scène augmente lorsque nos deux protagonistes se mettent non plus à se courir après à l'horizontale, mais sur la pente verticale de la falaise. Il faut également souligner le rôle du petit chien qui accompagne Alice. Interagissant avec le spectateur à chaque gag, il accentue le côté comique de la scène en étant surpris par les prouesses de nos deux protagonistes. Moins habile qu'Alice sur des pentes verticales, le voleur finit par tomber et Alice récupère son butin.



Séquence H :

La revanche d'Alice (10:43-12:04)

Une partie du public est en liesse mais Tubby O'Brien et les garçons de sa bande ont décidé de donner du fil à retordre à Alice. Par un effet d'écho avec la scène du saloon, les garçons se mettent à lui jeter des objets. Après avoir restauré l'ordre au Far West, Alice va se charger de ces agitateurs. Elle ne se laisse pas impressionner, chasse les garçons du public et règle le compte de Tubby O'Brien qui est contraint d'avouer sa défaite.



Focus sur le western

Littérature & spectacle vivant

Avant de nourrir la production cinématographique, le Far West était déjà très présent dans la littérature de la seconde moitié du XIX^{ème} siècle et à partir des années 1880 dans le spectacle vivant, et ce en particulier avec le fameux Show du Far West (*Wild West Show*) de Buffalo Bill.

Les premiers westerns

Les premiers cowboys et Indiens qui apparaissent à l'écran, dans des films pour kinéscope de 1894, sont les acteurs du spectacle de Buffalo Bill. S'il faut attendre les années 1920 pour que le western se constitue en tant que genre cinématographique à part entière, il apparaît dès 1895 avec la création du cinématographe. Il connaîtra son apogée au milieu du XX^{ème} siècle avec l'âge d'or des studios hollywoodiens et sera ensuite réinventé par les cinéastes européens des années 1960. *Le Vol du grand rapide* (1903) d'Edwin Stanton Porter et de Wallace McCutcheron, dans lequel quatre hors-la-loi attaquent un train pour tenter de voler le coffre-fort et de dévaliser ses voyageurs, est considéré comme le premier western.

Retour sur la conquête de l'Ouest

Le western est intimement lié à l'histoire des Etats-Unis puisqu'il revient sur un épisode clé dans la fondation du pays : la conquête sanglante des territoires indiens situés dans l'Ouest américain par les pionniers au XIX^{ème} siècle. Le western incarne cet idéal conquérant, la quête individuelle et collective d'un peuple. Dans les années 1850, les débats et les divisions sur la question de l'esclavage au sein du gouvernement américain aboutissent sur la guerre de Sécession (1861-1865), une guerre civile qui oppose les Etats pro-esclavagistes et les anti-esclavagistes. A la fin de la guerre, la colonisation reprend de plus belle, notamment dans les Grandes Plaines où le chemin de fer s'étend. Des villes sortent littéralement de terre, si bien que la criminalité s'y installe avant que la Loi ne s'y établisse peu à peu. A la fin du siècle, la Conquête de l'Ouest est terminée, les Indiens sont retranchés dans des réserves.



Le Pesteacle de Far West

ACTIVITÉ SUPPLÉMENTAIRE : A TON TOUR DE RECRÉER
TON PROPRE « PESTACLE » DE FAR WEST !

En t'inspirant des gags du film de Walt Disney et de la figure d'Alice, c'est à ton tour d'inventer ton propre scénario en racontant et dessinant tes propres aventures au Far West. Tu peux t'aider des fiches suivantes, qui décrivent quelques-unes des grandes figures du western qui pourront apparaître dans ton histoire, et des deux dessins.



Buffalo Bill

Principales caractéristiques

- figure mythique de la Conquête de l'Ouest
- chasseur de bisons
- se bat contre les Indiens
- fondateur de la ville de Cody dans le Wyoming

Pour en savoir plus

La légende voudrait qu'il doive son surnom aux livraisons de viande de bison (buffalo en anglais) qu'il faisait aux employés des chemins de fer de Kansas Pacific Railway et à un duel qu'il aurait remporté face à Bill Comstock en tuant plus de bisons que celui-ci en une journée, 69 contre 48.

Buffalo Bill & le show du Far West

Buffalo Bill a contribué pour beaucoup à nourrir l'imaginaire du Far West notamment avec sa troupe de théâtre populaire. Il dirige de 1882 à 1912 Le Show du Far West de Buffalo Bill (Buffalo Bill's Wild West) et partira notamment en tournée en Europe. Recréant l'univers du Far West, avec la chasse au bison, le Pony Express, les attaques de diligence et les attaques des Indiens ce spectacle a alimenté le grand mythe du Far West.

Buffalo Bill a modifié l'allure du cow-boy, remplacé le sombrero par le chapeau stetson et popularisé l'usage du bandana et de la chemise. Il a également influencé la représentation des Indiens dans l'imaginaire collectif en leur faisant porter systématiquement dans ses spectacles des grandes coiffes de plumes, qu'ils ne portaient que pour certaines occasions. Grande figure de la résistance indienne face à la colonisation, Sitting Bull a également participé à ce spectacle.

Le Pesticide de Far West

ACTIVITÉ SUPPLÉMENTAIRE : A TON TOUR DE RECRÉER
TON PROPRE « PESTACLE » DE FAR WEST !

Sitting Bull



Principales caractéristiques

- chef d'une tribu Sioux
- se bat contre les cowboys
- s'enfuit au Canada après une victoire écrasante des Indiens sur les troupes du gouvernement américain
- passe deux années en prison

Pour en savoir plus

En décembre 1890, les Américains remettent à Buffalo Bill un message proclamant l'arrestation de Sitting Bull. Encerclé, il est contraint de se rendre mais a eu le temps de dissimuler un revolver sous ses vêtements. L'opération se finit dans un bain de sang, Sitting Bull, son fils et douze autres personnes y perdent la vie.

Billy the kid

Principales caractéristiques

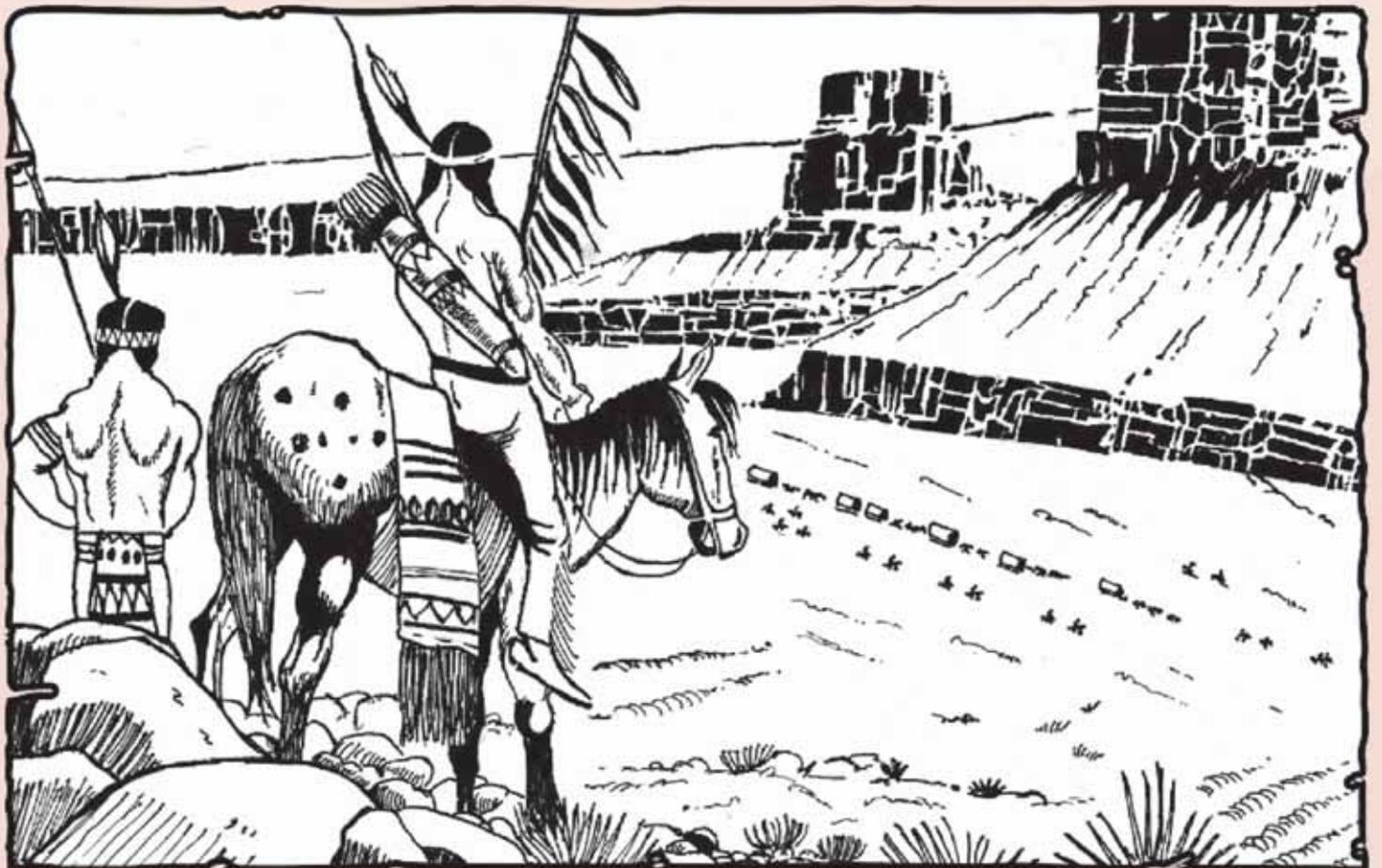
- célèbre hors-la-loi
- un des tueurs les plus légendaires du Far West
- devient orphelin dans sa jeunesse
- vit avec les moyens du bord (petits boulots et petits larcins)
- emprisonné à de multiples reprises, il réussit toujours à s'évader

Pour en savoir plus

Billy the kid est un hors-la-loi du XIXème siècle qui a fait l'objet de multiples mystifications. Selon la légende, il aurait tué 21 hommes, un pour chaque année de sa vie. Il en a vraisemblablement tué moins. Les circonstances de sa mort restent floues et font l'objet de controverses.



Dessins



La Maison hantée

ACTIVITÉ N°4 : JEU DES DIFFÉRENCES

Alice's Spooky Adventure / 1924
sans paroles

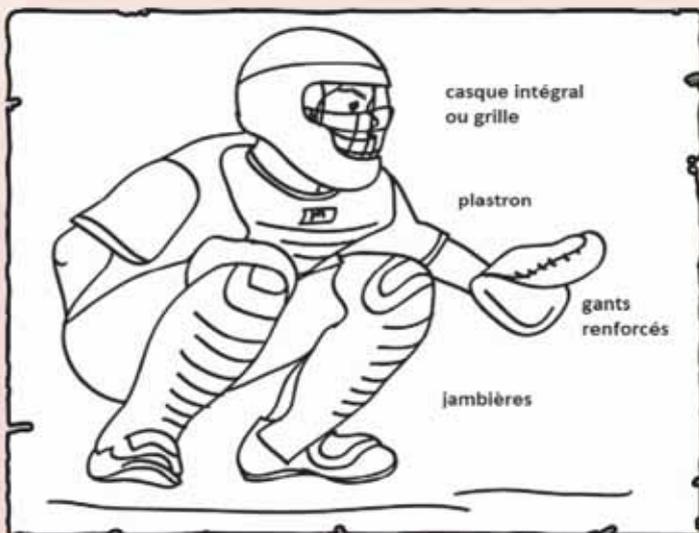
Réalisation : Walt Disney/animation :
Walt Disney et Rollin Hamilton/image :
Roy Disney avec Virginia Davis, Leon
Holmes, Spec O'Donnell

Une drôle de partie de baseball

La Maison hantée s'ouvre sur une partie de baseball des plus inventives dont le comique repose sur le détournement des objets. Très enfantine par sa liberté de ton et ses idées farfelues, cette scène reste pourtant très responsable et professionnelle notamment en ce qui concerne les équipements.

Mais à l'image du *Pestacle de Far West*, les tenues des enfants ont été faites avec les moyens du bord. Le joueur qui joue en position de receveur a un équipement très particulier car il est directement exposé aux balles que lui envoie le lanceur. Il doit donc bien être protégé.

Quelles sont les différences entre un équipement de baseball classique et celui que les enfants ont fabriqué dans ce film ?



Équipement d'un receveur de baseball

Équipement du receveur fabriqué par les enfants

Pistes d'analyse

L'accoutrement du receveur est composé d'éléments disparates qui ont été détournés de leur usage habituel. Un oreiller remplace le plastron et protège le ventre du joueur. Le receveur n'a pas un casque sur la tête, mais une cage à oiseau reliée à un plat en métal. Le comique de la scène est d'autant plus fort que le détournement des objets ne s'arrête pas là, puisque l'ouverture de la cage ne sert plus à faire entrer ou sortir un oiseau mais elle permet au garçon de se gratter la tête !

La Maison hantée

ACTIVITÉ N°5 : CARACTÉRISER LES RACCORDS ET LES TRANSITIONS DU FILM

A cheval entre les prises de vues réelles et les images animées, les raccords des **Alice comedies** sont d'autant plus déterminants. Comment Walt Disney s'y prend-t-il pour assurer de telles transitions sans perturber le spectateur ? Quelle est la fonction de ces raccords ?

BOÎTE À OUTILS

Les raccords

Un film est une sorte de découpage, c'est une suite de plans assemblés les uns aux autres lors du montage. L'un des enjeux du raccord est de faire oublier les coupures et de créer un semblant de continuité entre les différents plans. La majorité des raccords sont dits « cut », c'est-à-dire que l'on passe tout d'un coup d'un plan à un autre.

L'un des moyens de masquer ces coupures est de faire des raccords en fonction des gestes de l'acteur. **Le raccord regard** permet de retrouver une forme de continuité. L'acteur est filmé dans un premier plan, dans le suivant, la caméra montre ce qu'il voit. **Le raccord dans le mouvement** est une façon de suivre les mouvements de l'acteur d'un plan à un autre. **Le raccord dans l'axe** est un plan filmé depuis le même endroit mais avec un cadrage ou une échelle différente qui va permettre de porter un autre regard sur la même scène. **Le raccord de forme** consiste à reprendre la même forme pour passer d'un plan à l'autre.

Toutefois, en particulier dans le cinéma moderne, le montage peut aussi aller à l'encontre de cette idée de continuité et provoquer des effets de ruptures ou de décalages délibérés.

Les transitions

La technique des fondus permet de faire des transitions, de passer d'un plan à un autre mais surtout d'une séquence à une autre. Cette technique fait figure de respiration dans la mesure où la transition est progressive. **Le fondu-enchaîné** permet de passer d'un plan à un autre en mêlant deux plans, la première image disparaît à mesure que la seconde apparaît. **Le fondu au noir**, c'est-à-dire le passage de l'image à l'obscurité permet notamment de changer de lieu en douceur. **L'ouverture ou la fermeture à l'iris** était un procédé très répandu à l'époque, notamment dans les **Alice comedies**, où les iris peuvent servir à se focaliser sur un personnage (voir ci-dessous la première image) ou à faire des transitions, comme marquer la fin du film (voir ci-dessous les deux captures d'**Une journée à la mer**). Ce procédé n'est plus utilisé aujourd'hui car les caméras ne sont plus équipées d'un iris.



La Maison hantée

ACTIVITÉ N°5 : CARACTÉRISER LES RACCORDS ET LES TRANSITIONS DU FILM

La balle de baseball

On est au début du film, la partie de baseball bat son plein. Walt Disney profite du changement de plan entre Alice lançant la balle et Tubby O'Brien la réceptionnant pour incruster un peu d'animation dans les scènes tournées en prises de vues réelles.



Type de raccord :

Comment fonctionne la transition entre le plan A et le plan B ?

Le marchand de sable

Après une série de gags dans la maison, qui se révèle de prime abord plutôt piégée qu'hantée, le burlesque laisse place à l'onirisme. Walt Disney semble vouloir revisiter la légende du marchand de sable en faisant tomber, non pas des grains, mais le plafond sur la tête d'Alice qui s'endort aussitôt. Les scènes animées à Fantômeville permettent de matérialiser ses rêves.



Type de raccord :

Comment fonctionne la transition entre le plan A et le plan B ?

La Maison hantée

ACTIVITÉ N°5 : CARACTÉRISER LES RACCORDS ET LES TRANSITIONS DU FILM

Le bisou

Alice vit intensément son rêve, comment va-t-elle en sortir ?



Type de raccord :

Comment fonctionne la transition entre le plan A et le plan B ?



La Maison hantée

ACTIVITÉ N°6 : ALICE, AUX ANTIPODES DE LA REPRÉSENTATION STÉRÉOTYPÉE DE LA PETITE FILLE

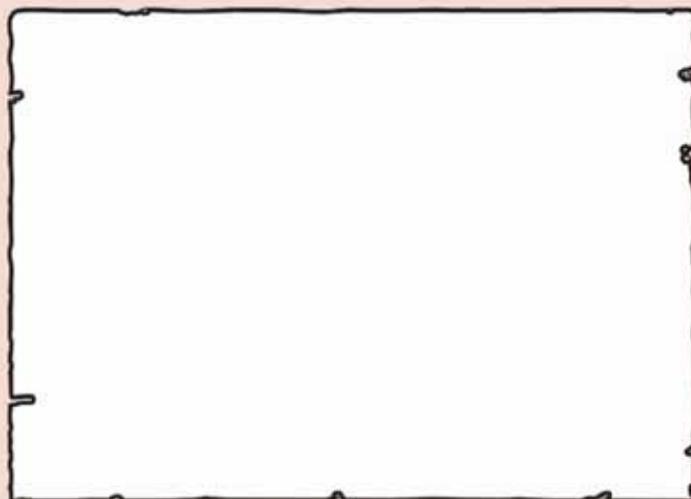
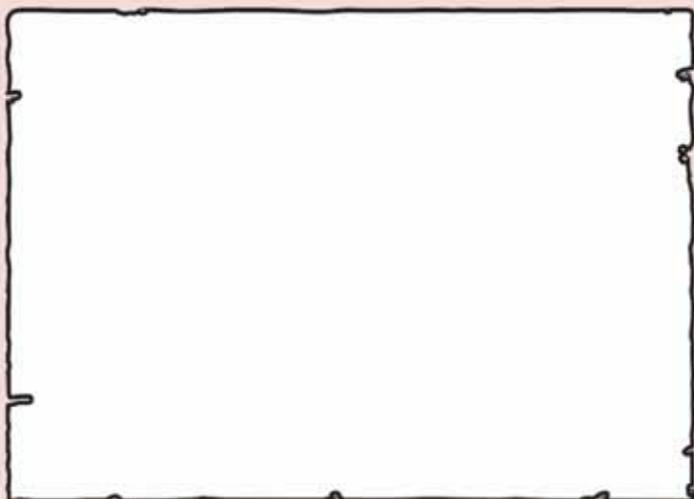
Dans la lignée du *Pestacle de Far West*, Walt Disney continue à casser les frontières entre les genres. Une nouvelle fois, Alice ne se conforme pas du tout au stéréotype de la petite fille. Walt Disney lui donne des attributs qui sont généralement associés dans nos représentations collectives aux garçons. Mais il ne s'arrête pas là, Alice se révèle être plus téméraire que les garçons. En effet, c'est Alice qui va se risquer à aller seule dans la maison hantée et non pas les garçons.

Caractériser Alice et les garçons

Découpe les étiquettes et place-les dans la bonne colonne

Alice

Les garçons



Courage

Énervement

Lâcheté

Action

Immobilisme

Bravoure

Peur

Admiration

La Maison hantée

ATELIER N°2 : ANALYSE D'UNE SCÈNE

L'arrivée d'Alice à Fantômeville (15:22-15:54)

A l'aide des questions suivantes et des captures d'écran, commentez la façon par laquelle Walt Disney utilise le dessin animé comme terrain d'expérimentation artistique à des fins scénaristiques.

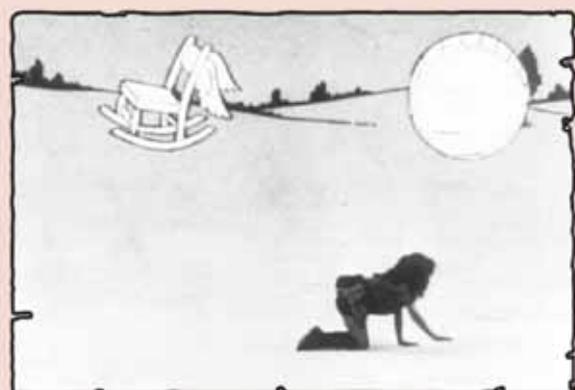
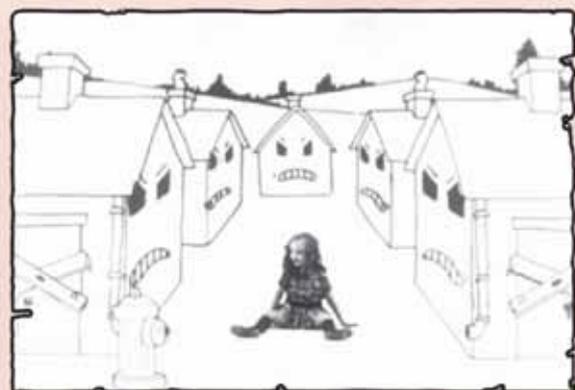
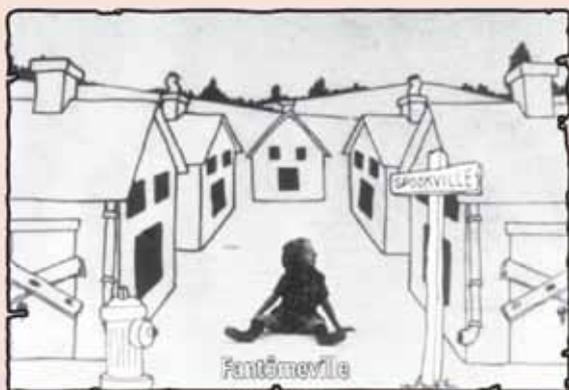
Pistes d'analyse

Comment joue-t-il avec les formes ? Avec l'immatérialité du corps des fantômes ?
Comment parvient-il à donner l'impression que la ville est littéralement envahie par les fantômes ?

Par quels procédés le côté inquiétant de la scène est-il accentué ?

Comment la présence des objets volants traversant la ville renforce-t-il cette atmosphère ?

Nous pourrions y voir une allusion cinématographique, de quel type de films s'agit-il ?



Alice chef des pompiers

ATELIER N°3 : ANALYSE D'UNE SÉQUENCE

Alice the Fire Fighter /1926 / sans paroles
 Réalisation : Walt Disney/animation : Ub Iwerks, Rollin Hamilton, Rudolph Ising,
 Hugh Harman/image : Rudolph Ising avec Margie Gay

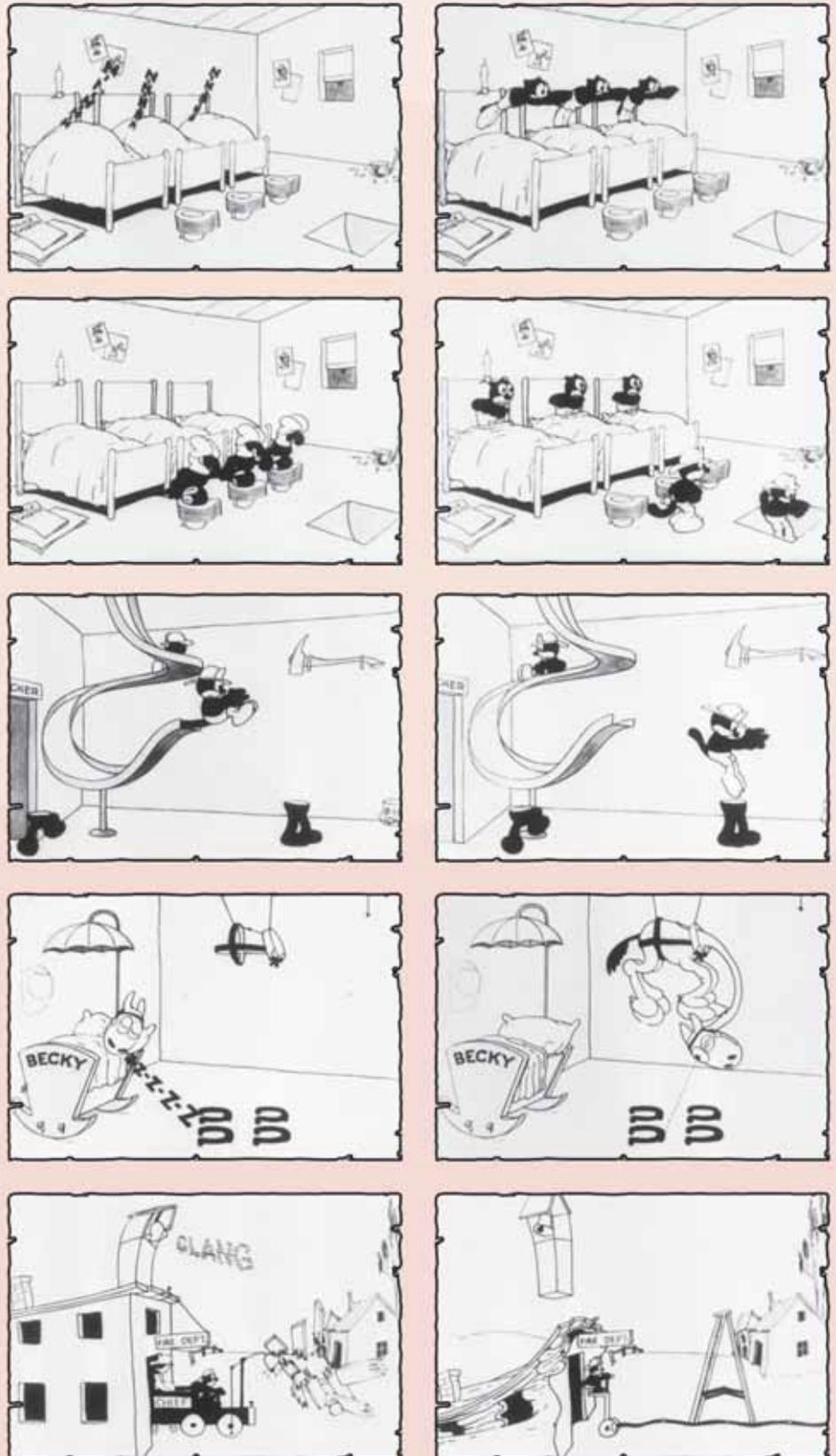
La caserne des pompiers en pleine effervescence

(21:38-22:51)

A l'aide des captures d'image et des pistes d'analyse suivantes, commenter l'articulation entre les effets visuels, les gags et la dramaturgie. En quoi cette séquence très rythmée donne le ton au reste du film ?

Pistes d'analyse

L'un des points forts de ce court-métrage réside dans ses nombreux effets visuels. Comment la caserne des pompiers devient-elle un véritable terrain de jeu créatif pour les animateurs du film ? En quoi est-ce drôle ? Comment les objets sont-ils détournés de leurs usages premiers ? Par quels effets a-t-on l'impression que la caserne est littéralement en effervescence ?

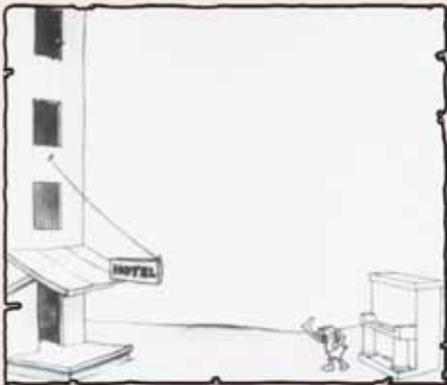


Alice chef des pompiers

ACTIVITÉ N°7 : DÉCRYPTAGE
QUELLE SOLUTION POUR QUEL PROBLÈME ?

Les personnages du film doivent surmonter de nombreuses difficultés. Les solutions qu'ils ont trouvées sont drôles et surprenantes ! Retrouve-les et dessine-les. Puis explique en quelques lignes pourquoi elles sont rigolotes.

1) Les souris sont coincées au 3^{ème} étage de l'hôtel en flammes



Qu'est-ce qui est drôle dans cette scène ?

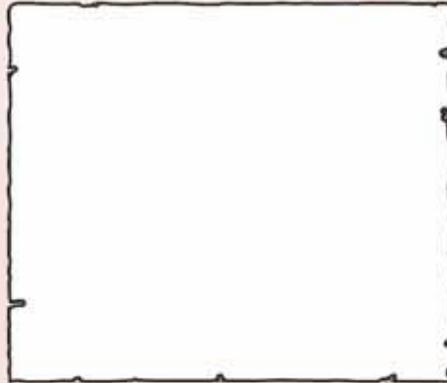
2) Les chiens sont bloqués au 4^{ème} étage



Qu'est-ce qui est drôle dans cette scène ?

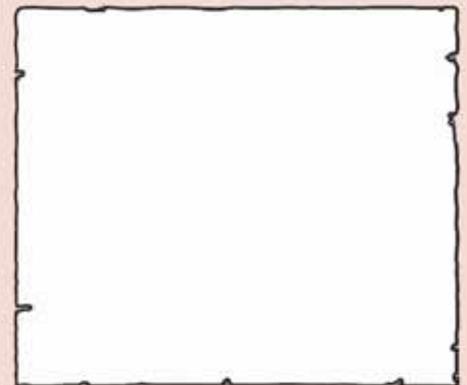
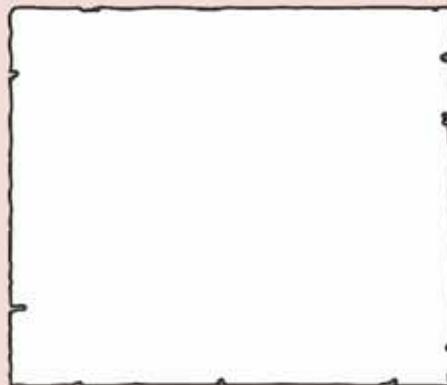
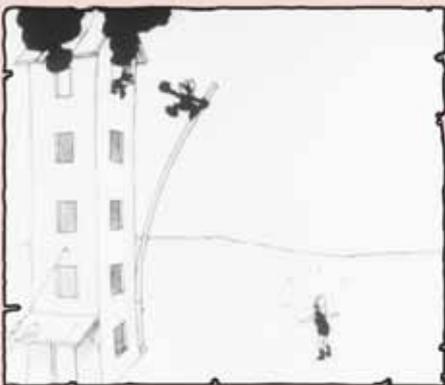
Alice chef des pompiers
ACTIVITÉ N°7 : DÉCRYPTAGE
QUELLE SOLUTION POUR QUEL PROBLÈME ?

3) A quoi va servir la lance à incendie dès qu'elle sera réparée ?



Qu'est-ce qui est drôle dans cette scène ?

4) Comment Julius va-t-il sauver sa future bien-aimée ?



Qu'est-ce qui est drôle dans cette scène ?

Alice chef des pompiers

ACTIVITÉ N°8 : UN COURT-MÉTRAGE TRÈS VISUEL

Focus sur le cinéma muet

Dans les débuts de l'industrie cinématographique, les moyens techniques ne permettaient pas encore de tourner des films et d'enregistrer des sons de façon simultanée. Qualifiés de films muets dans les années 1930 avec l'essor du cinéma sonore, ils étaient très théâtraux et reposaient beaucoup sur la performance et l'expressivité des acteurs. Lorsque les réalisateurs voulaient apporter des informations supplémentaires à ce qui se déroulait déjà à l'image, notamment les dialogues ou des informations spatio-temporelles, ils introduisaient au montage des intertitres. Ces textes filmés sont aussi appelés des « cartons » en référence à leur support.

Des sons à l'image

Les sons du film *Alice chef des pompiers* ont été exprimés d'une façon détournée. A partir des pistes suivantes, déterminer la façon dont les animateurs de ce film ont profité du potentiel visuel du dessin animé pour exprimer tous ces sons d'une façon bien différente que dans les films tournés en prises de vues réelles ?

**Quels sont les différentes astuces trouvées pour exprimer les sons autrement que par des bruits ?
Comment apparaissent-ils à l'écran ?
Comment Walt Disney joue-t-il avec ces éléments ?**

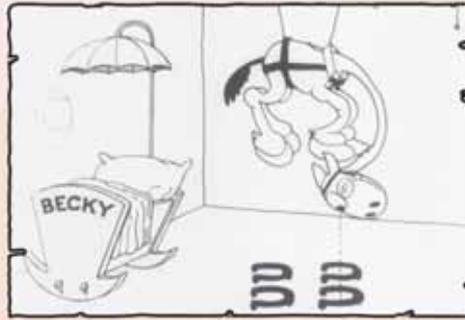
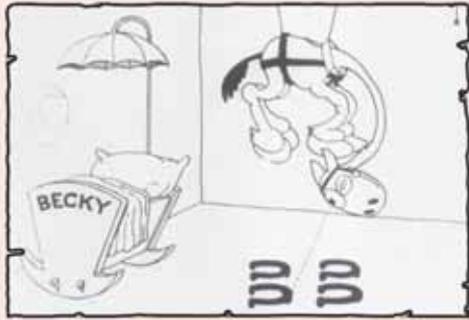


Alice chef des pompiers

ACTIVITÉ N°8 : UN COURT-MÉTRAGE TRÈS VISUEL

L'expressivité de l'image

Les sons ne sont pas les seuls éléments immatériels à être montrés à l'image :



Sens matérialisé :

De quelle façon apparaît-il ?

Quel effet cela produit-il ?



Sens matérialisés :

.....et.....

De quelle façon apparaissent-ils ?

Quel effet cela produit-il ?



Sentiment matérialisé :

De quelle façon apparaît-il ?

Quel effet cela produit-il ?



Emotion de Julius le chat :

Emotion d'Alice :

Ces deux émotions sont très différentes, pourtant elles sont montrées de la même façon, qu'est-ce qui nous permet de faire la différence ?

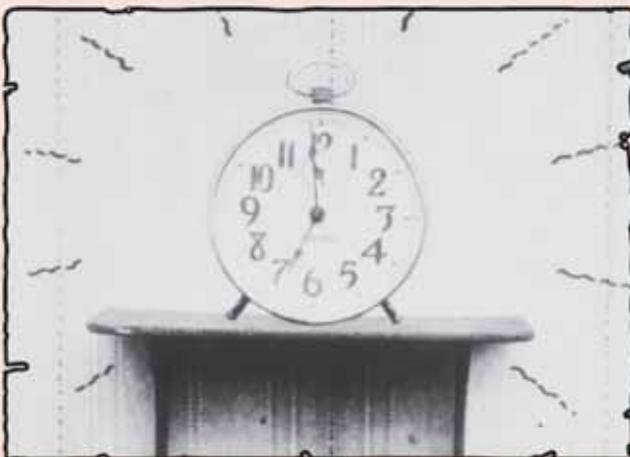
Une journée à la mer

ACTIVITÉ N°9 : PEGGY, UN CHIEN DRÔLEMENT HUMAIN

Alice the Fire Fighter /1926
sans paroles

Réalisation : Walt Disney/image :
Roy Disney avec Virginia Davis,
Spec O'Donnell et Peggy le chien

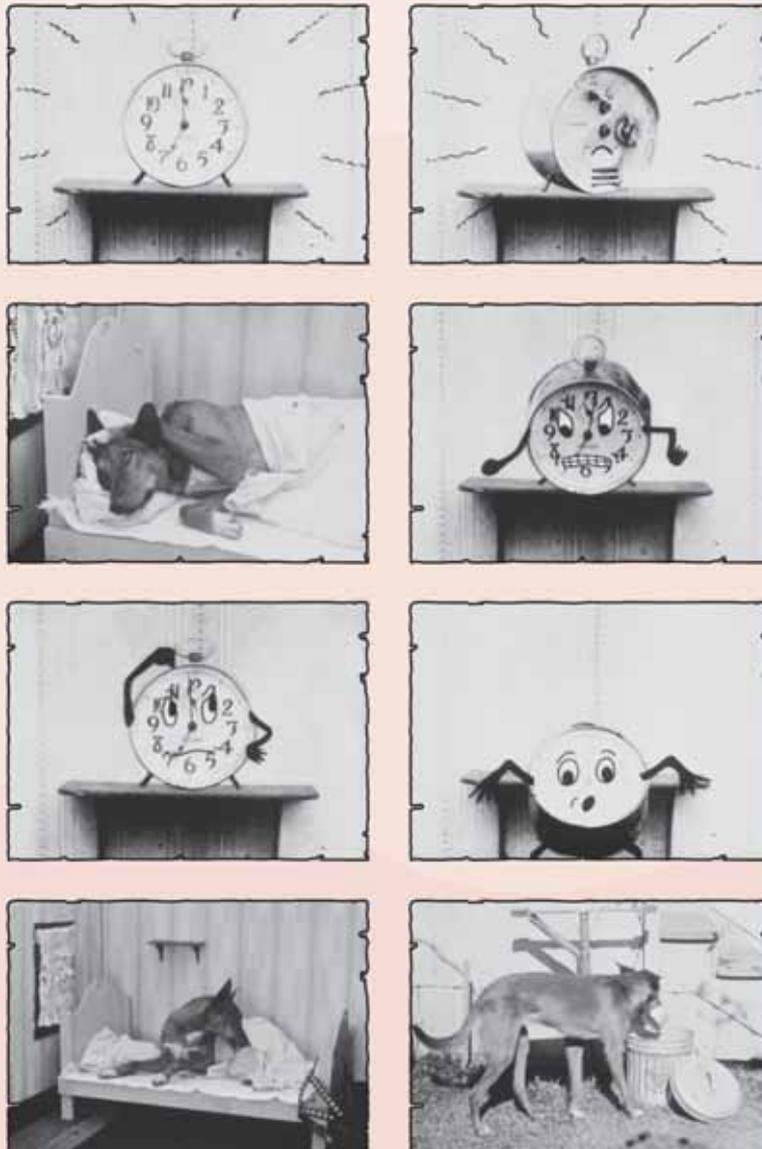
Dans les captures suivantes, quels sont les éléments qui permettent de dire que Peggy, le chien de l'oncle de Walt Disney, est humanisé, qu'il se comporte comme un homme dans ce court métrage ?



Une journée à la mer

ATELIER N°4 : ANALYSE D'UNE SCÈNE

Un réveil pas ordinaire (29:37-30:36)



Pistes d'analyse

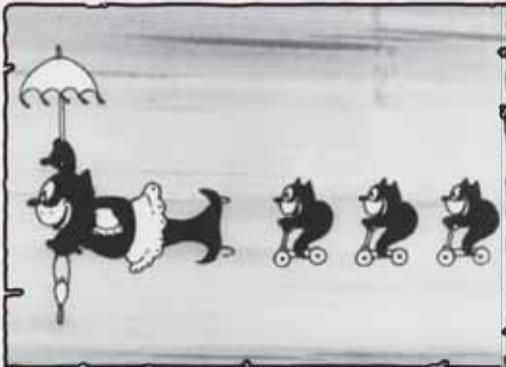
Cette scène repose sur un effet de gradation renforcé par l'interaction entre les images réelles et l'animation. Incapable de sortir Peggy de son lit en ne faisant que sonner, le réveil va s'animer peu à peu jusqu'à devenir un vrai personnage. Les images animées vont non seulement montrer les sons comme précédemment mais littéralement donner vie à ce réveil. En plus de ressembler à un bonhomme, il va se comporter comme un humain, il s'énerve devant l'immobilisme du chien avant de finir par trouver une solution plus efficace en lui sautant dessus. Reposant sur une suite d'effets gaguesques, le comique de cette scène culmine quand Peggy décide de se débarrasser de cet élément perturbateur en le jetant à la poubelle !

Une journée à la mer

ACTIVITÉ N°10 : UN PEU D'ANGLAIS

À la découverte des animaux d'Une journée à la mer

Les fonds marins d'Une journée à la mer et le zoo du roi Neptune sont peuplés d'animaux merveilleux, qu'ont-ils de spécial et de drôle ?



Nom de l'animal : en français
 en anglais

En dessinant ainsi cet animal, l'animateur a pris les choses au pied de la lettre, pourquoi ?

En quoi la représentation de cet animal va servir de principe structurant au dessin de tous les animaux du film ?



Nom de l'animal : en français
 en anglais

Quels sont les vrais animaux marins qui ont pu inspirer une telle représentation ?

Pourquoi la pancarte « Do not disturb animules » est-elle drôle ?



Nom de l'animal : 1/ en françaisen anglais
 2/ en françaisen anglais
 3/ en françaisen anglais

Quels sont les vrais animaux marins qui ont pu inspirer une telle représentation ?

Pourquoi la pancarte « Do not disturb animules » est-elle drôle ?



Nom de l'animal : en françaisen anglais

Il y a des jeux de mots sur la pancarte qui sèment le doute sur le sens de la phrase. A ton avis, quelle est la bonne phrase et pourquoi ?

- 1) Lait de vache frais pour voguer
- 2) Lait de vache frais à vendre
- 3) Lait de vache frais pour les marins