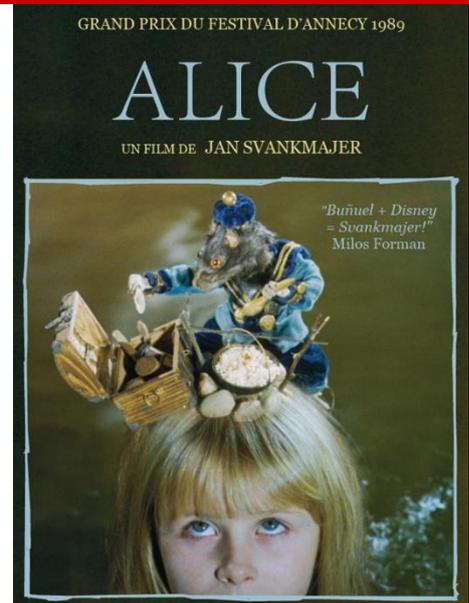


ALICE

de Jan SVANKMAJER

FICHE TECHNIQUE

Titre original : Neco Z Alenky
 Pays : Tchécoslovaquie / Suisse
 Durée : 1h24
 Année : 1988
 Genre : Animation
 Scénario et réalisation : Jan SVANKMAJER d'après *Alice aux Pays des Merveilles* de Lewis CARROLL
 Animation : Bedrich GASER, Svaatoplut MALY
 Décors : Eva & Jan SVANKMAJER
 Son : Ivo SPALI, Robert JANSÁ
 Montage : Marie ZEMANOVA
 Coproduction : Condor Features, Film Four International – Hessicher RUNDfunk
 Distribution : K Films
 Interprète (voix) : Kristina KOHOUTOVA (Alice)
 Bouche et voix originale : Camilla BALANCA
 Voix : Marion BALANCA
 Tournage : 1987
 Sortie : Novembre 1989



Prix du long métrage des Journées Internationales du Cinéma d'Animation d'Annecy 1989

SYNOPSIS

Inspiré du récit de Carroll, une histoire aux pays des rêves qui se teinte parfois de cauchemars. Alice vit dans son imagination, ce qui l'entraîne loin de sa chambre... Son lapin n'est-il pas un agité ? Alice se lance à sa poursuite, c'est alors qu'elle est emportée par un « tourbillon » et se retrouve face aux interdits. Puis successivement elle va découvrir : la mer de larmes, la maison du lapin blanc, un ver à soie, le chapelier, le lièvre de Mars, le terrain de croquet de la reine et la salle de procès où elle sera jugée. Ce rêve – cauchemar – va-t-il devenir réalité ?...

PISTES PÉDAGOGIQUES

1 – Le rêve au cinéma

Ce film peut fasciner des enfants qui ressentiront le rapport au rêve. Rien ne s'explique, tout est « magique ».

Au lieu de trouver des explications techniques qui seront incomplètes, mieux vaut laisser s'exprimer l'enfant : raconter le film avec ses moyens (écriture, dessins, collages, enregistrement...). A priori, cela tournera autour de la fascination pour tout ce qui fonctionne seul (la poupée, les jouets...).

Peut-être est-il possible d'envisager à partir d'une telle approche, des petits jeux dessinés à partir des rêves...

2 – Le décor comme un personnage

Le décor qui renvoie à un espace fermé mais souvent ludique – celui de la maison de poupée, du jardin du Lapin Blanc ou de l'appartement de la Reine, envisagés comme des décors de théâtre ou à un jeu avec des objets – peut susciter une réflexion et des exercices autour des notions d'espace et de décors.

Cette idée, déjà réalisée par des instituteurs et animateurs, débouche sur des « ré-crétions » de décors avec des matériaux de récupération.

3 – Objets et couleurs

Les détails de la mise en scène sont remarqués par les enfants (objets, personnages...). Le rêve d'Alice réintègre tous les objets de la chambre d'Alice. Chacun est repérable par sa forme, sa couleur. Par exemple : le bleu de la marmite revient souvent.

Un exercice d'association, de composition est possible. Il peut aboutir à des tentatives d'appréhension de la notion de symbole.

4 – Le casting

Comment un enfant est-il choisi pour jouer un tel rôle dans un film ?

Jan SVANKMAJER a choisi « Alice » dans une école car les enfants professionnels ne convenaient pas. Deux actrices jouent le rôle d'Alice : Kristina jouera la fillette et les yeux, tandis que Camilla sera prise pour la bouche.

Une telle question permet d'approcher la notion de casting et du rapport avec « un personnage cinématographique ».

5 – Le son

Avec leur mémoire, les enfants peuvent ressusciter le son. Le réalisme du son et sa reproduction sont à prendre en compte. Des exercices d'enregistrements sonores autour de bruits réalistes pour écouter l'effet produit et la possibilité de découvrir ce que c'est qu'un son réverbéré.

6 – Montage et collage

Toujours avec la mémoire des enfants, il est possible de travailler le montage et le collage sous des angles différents. Avec *Alice*, une réflexion sur la vitesse de succession des images et, surtout une approche comparative d'autres collages, en papier ceux-là, peut permettre de découvrir certains jeux surréalistes...

7- Truquages

Comment Jan SVANKMAJER arrive-t-il à faire grandir et rapetisser Alice et ses jouets ?

- Expliquer la différence entre prise réelle et cinéma d'animation
- Naissance du truquage dans l'histoire du cinéma (cf. Méliès)
- Détailler le principe d'animation (Image/Image) et évoquer le travail de la superposition de deux films

BIBLIOGRAPHIE

- ▶ *Cahier de notes sur...*, Ecole et cinéma, Les enfants du deuxième siècle.

[Voir toutes nos fiches pédagogiques de films](#)