

# STUDIOS FLEISCHER

**PATANIMATION**

↑  
Koko le clown, Koko  
en fantôme, Betty  
Boop, Pudgy, Popeye  
et Bimbo.

Les studios Fleischer comptèrent parmi les firmes les plus créatives et productives du cartoon américain. Toujours à la recherche d'innovations techniques et esthétiques, ils tentèrent d'intégrer la plasticine au dessin animé, non sans produire quelques curiosités.

PAR DICK TOMASOVIC





**DANS LA LONGUE HISTOIRE** du cinéma d'animation, parsemée de visionnaires créatifs, Max Fleischer se distingue comme un ingénieux technicien doublé d'un prodige artistique. Fils cadet d'une famille de juifs autrichiens qui avait émigré vers les rivages américains en 1887, Max, dès son plus jeune âge, montra un intérêt égal pour le dessin et les petites inventions, une combinaison de talents qui allait définir sa carrière. Il mit au point, en 1915, un appareil révolutionnaire, le rotoscope, qui permettait de transposer, image par image, l'action filmée en prise de vues réelles en un dessin animé plus fluide et réaliste. Chef-d'œuvre d'ingéniosité, le rotoscope bouleversa l'industrie de l'animation et donna à Max, entouré de ses frères Joe et Dave, la possibilité de lancer une entreprise florissante, l'une des industries phares du dessin animé américain, avec des personnages aussi populaires que Betty Boop ou Popeye le marin. Les premiers succès de la firme reposaient cependant sur un petit clown animé, un certain Koko, dont la popularité allait marquer les années 1920. Héros facétieux de la série *OUT OF THE INKWELL*<sup>1918-1929</sup> (« Hors de l'encrier »), dont le titre résumait parfaitement le dispositif narratif (à chaque épisode, Koko émergeait d'un encrier pour vivre quelques drolatiques péripéties sur une feuille de papier avant de partir mettre la pagaille dans le monde réel), le clown était un personnage extraordinaire. D'abord en raison de la fluidité de ses mouvements, souvent rotoscopés, qui tranchait avec les mouvements saccadés de ses rivaux développés par d'autres studios. Ensuite, parce que la dramaturgie de la série lui offrait une vitalité peu commune : il entrait volontiers en rébellion avec son créateur-animateur, Max Fleischer, lequel jouait son propre rôle à l'écran. Cette interaction lui attribuait une saisissante autonomie. Enfin, car Koko, créature dessinée, s'échappait de son monde en deux dimensions

pour évoluer dans le monde « réel » (jusqu'à ce que Max ou d'autres animateurs du studio parviennent à le remettre de force dans l'encrier). Le dispositif hybride de la série, mêlant *live action* et dessins animés de manière très habile pour l'époque, permit aux studios Fleischer de développer des scénarios loufoques, mais aussi d'exploiter, à travers d'audacieuses expérimentations, les possibilités d'interaction entre les univers 2D et 3D pour toujours mieux sidérer le regard des spectateurs. C'est ainsi que, par deux fois au moins, les studios vont oser intégrer des séquences d'animation de pâte à modeler dans la série.

#### HORS DE L'ENCRIER

*MODELING*, en 1921, est le premier des deux épisodes de la série *OUT OF THE INKWELL* à recourir à la technique du stop motion. Il conjugue deux techniques d'animation, qui elles-mêmes entretiennent de savantes relations avec les images en prise de vues réelles, et se donne à voir comme une œuvre étonnamment hybride. Le film s'ouvre sur la création de Koko, agrégat de taches d'encre. Le clown commence à s'animer, salue le public, mais se plaint de n'être dessiné qu'à partir d'encre recyclée et, par conséquent, de manquer de dynamisme. Il se met d'ailleurs à bâiller. Max Fleischer apparaît, saisit Koko entre ses doigts et le secoue pour le réveiller. Le plan suivant montre l'atelier en plan plus large. Un gentleman fait son entrée. Il porte un élégant haut-de-forme, mais arbore un physique pour le moins cocasse (son menton et son nez sont tout bonnement gigantesques). Un autre animateur, vêtu d'un tablier blanc (il s'agit de Roland Crandall, complice habituel de la série), le reçoit. Les deux hommes s'installent à table et Crandall découvre un buste représentant le gentleman qu'il va continuer de sculpter face à son modèle. Mais ce dernier se plaint de la

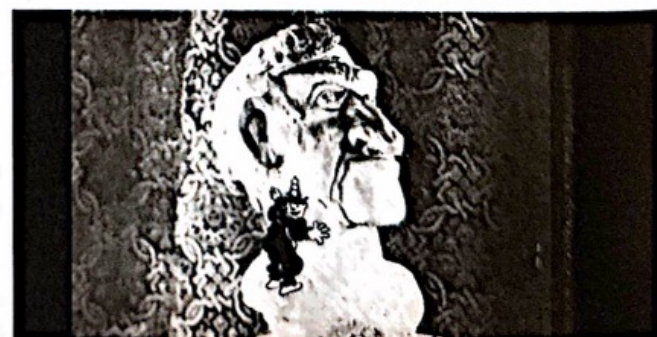
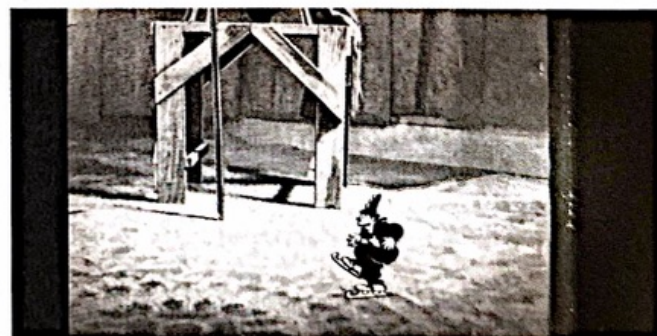
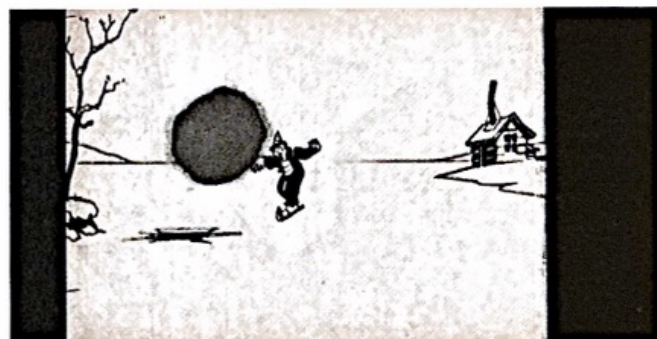
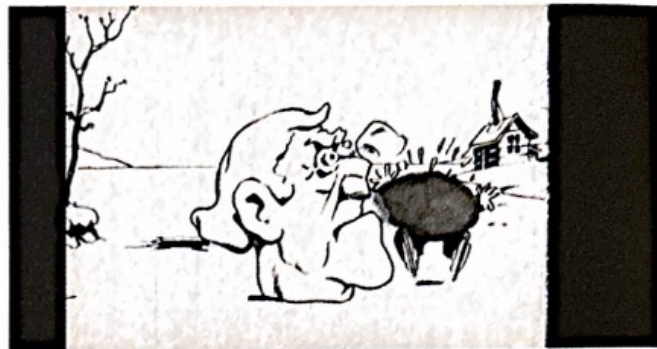
→



trop grande ressemblance entre son visage et son portrait (la taille du nez crochu, peu flatteuse, pose problème). Pendant ce temps, Fleischer dessine des patins à glace à Koko et le place au centre d'un décor hivernal avant de rejoindre le débat qui oppose les deux hommes. Koko s'agite dans tous les sens pour rester debout sur ses patins, affronte un ours taquin, puis, à la suite d'une série d'événements absurdes, entreprend de se moquer du physique disgracieux du modèle. Pour le faire taire, Fleischer saisit un morceau de glaise hors du buste et le lance vers le dessin. Koko est touché à la tête. Il est emprisonné dans cette boule de pâte à modeler, tantôt habilement dessinée, tantôt en réelle plasticine. Mais le clown se venge aussitôt et lance à son tour la boule de glaise qui touche le gentleman en plein visage. Il s'enfuit ensuite de la feuille de papier pour se dissimuler dans le monde «réel». Soudain, le visage du buste s'anime de lui-même, puis le nez de la sculpture commence à s'agiter en tous sens, comme un serpent ondulant. Les hommes prennent peur avant de comprendre que Koko s'est infiltré dans la glaise. Le nez, mollusque tortillant, quitte le visage pour ramper au sol et se dandiner joyeusement. Les trois hommes montent une embuscade pour capturer le petit morceau de pâte gigotant. Mais Koko s'en est échappé. La situation dégénère jusqu'à ce que le clown retourne vers sa feuille de dessin avant de s'abriter dans son encrier pour éviter les représailles. Le dernier plan montre la main de Fleischer renversant le liquide de l'encrier et le laissant se répandre en une longue tache désolante et désormais dépourvue de toute magie.

### TROUBLES ET GIGOTEMENTS

Le film repose ainsi sur un montage alterné entre, d'une part, les facéties de Koko sur sa feuille de dessin, et, d'autre part, l'altercation entre les deux animateurs et le gentleman, personnages bien réels. Mais les deux espaces sont amenés à se rencontrer en plusieurs points de contact. Le moment le plus fantastique est celui de la transformation du monde réel en monde animé lorsque Koko fuit sa planche à dessin et traverse l'espace photographique de l'atelier pour se dissimuler dans le buste de glaise du gentleman. Véritable créature mutante, Koko fuit un dessin rotoscopé sur papier pour parcourir des images photographiques, devient ensuite une figurine de glaise, et retourne enfin à une tache d'encre inanimée. La démarcation rassurante des espaces n'existe dès lors plus et provoque une situation chaotique, déstabilisant les perceptions de chacun. Le second film, *CLAY TOWN*, en 1924, utilisant avec une maîtrise remarquable l'animation de pâte à modeler, osera encore aller plus loin en mettant en image un monde de plasticine cauchemardesque dans lequel le petit clown devra se risquer. Il sera confronté à une série de décors mouvants et hallucinatoires, et sera lui-même gagné par la texture de la pâte à modeler. À nouveau, les Fleischer y multiplient et y entremêlent les techniques d'animation pour brouiller les repères au profit d'un nouveau formidable régime visuel, aussi incertain que sidérant. Dommage que les studios n'aient pas poursuivi leurs recherches sur l'animation en volume. ●



↑

Passages de l'épisode *Modeling* (1921) utilisant la technique de stop motion pour animer de l'argile.