

Les Fleischer, les frères qui ont donné des tunes aux toons

Ain't she sweet

Dave Fleischer

1933

○ Les frères Fleischer : des novateurs de l'animation.

De la réussite technique de la fluidité en animation à la fondation des studios Fleischer, filiale de la Paramount.



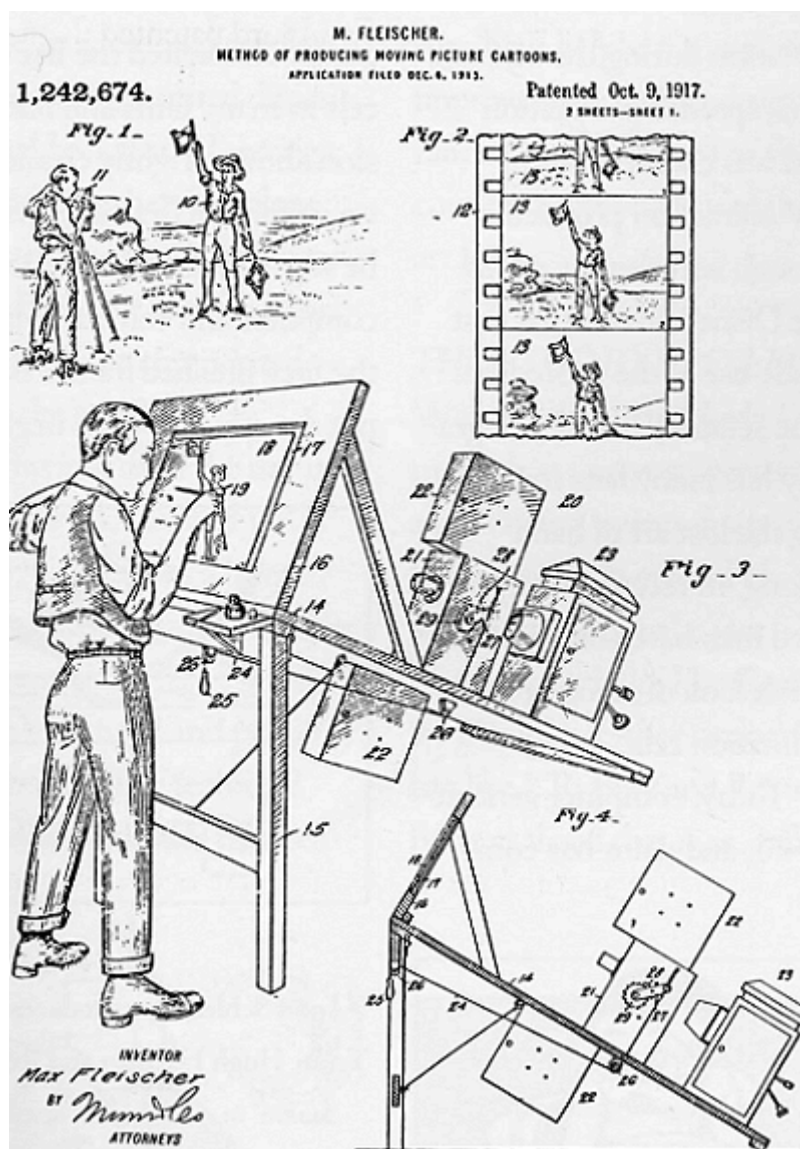
Max est l'aîné des frères Fleischer, le seul de la fratrie à être né en Europe à Vienne, en 1883, avant que la famille n'émigre aux Etats-Unis pour fuir les persécutions dont sont victimes les Juifs.

Installé désormais à New York, Max a désormais 3 frères et une sœur. Tous pratiquent la musique dès l'enfance (Max, la mandoline, Dave écrivait des chansons : les Mills Brothers ont d'ailleurs chanté un de ses airs dans un de ses *Screen Songs* ...)

La famille connaît des difficultés financières et enchainent les déménagements. Dave doit même arrêter de prendre des cours aux Beaux Arts, faute de moyens.

Les frères s'intéressent de très près à l'animation. Alors que Winsor Mc Cay réalise en 1910 son premier dessin animé *Little Nemo* qu'il met 2 ans à animer en procédant calque par calque - 4000 dessins pour 2min - (*Gertie le Dinosaur*e n'est pas sa 1^{ère} œuvre mais son 1^{er} succès commercial en 1914), les frères Fleischer mettent à profit leur connaissance de la mécanique pour parvenir à mieux créer l'illusion du mouvement en évitant les saccades et les mouvements maladroits.

C'est Max qui met au point le procédé permettant d'éliminer le problème du chronométrage : il s'agit de décalquer image par image la séquence d'une action réelle pour ensuite réaliser une animation beaucoup plus fluide... Alors que le jour, Dave travaille chez Pathé comme monteur, il rejoint ses frères Max et Joe pour contribuer à la construction de l'appareil inventé par Max : le **Rotoscope**, dont le brevet est déposé en octobre 1917.



Il s'agit d'un écran de verre dépoli derrière lequel était monté un projecteur assurant le défilement image par image d'un film quelconque. Chaque image du film est projetée et agrandie sur le dépoli. Il suffit ensuite de la décalquer.

C'est Dave qui est devant la caméra, le plus souvent vêtu d'un costume noir de clown et qui réalise les pirouettes. Une fois terminé, chaque dessin est photographié un à un avec une simple caméra et la pellicule avance ainsi image par image.

La technique s'apparente au bricolage car la caméra est placée sur une chaise et pointée horizontalement sur les dessins, eux-mêmes fixés sur une autre chaise. Mais cette installation n'est pas totalement fiable et crée de légers sursauts ou décalages au moment de l'animation par le mouvement des chaises d'où l'idée de fixer une planche entre les deux chaises pour qu'elles restent équidistantes !

Les tâches sont réparties entre les 3 frères : Max passe les dessins à Dave qui les fixe sur la chaise puis Joe tourne la manivelle et ainsi de suite, jusqu'à ce que les 2400 dessins soient photographiés.

Cela ne permet cependant pas aux frères d'être immédiatement embauchés chez Pathé. Cette technique demande un an de travail alors que Pathé réclame 1 dessin animé par semaine.

Ils ont alors l'idée de conserver certains éléments des dessins qui ne changeaient pas à chaque image et réalisent des gains de temps. Ils signent alors avec Pathé et travaillent dans un studio avec 3 rotoscopes... pour peu de temps : Max insiste pour faire un dessin animé politique sur Teddy Roosevelt mais Otto Messmer (le père de *Felix le Chat*) a la même idée avec un plus grand succès que celui des Fleischer... ils sont licenciés.

Après une 1^{ère} expérience avant guerre à la Paramount, ils fondent leur 1^{er} studio en 1921 : la *Out of Inkwell film Incorporated* (monté seulement avec 600 \$ dans un sous-sol piteux)

Max en devient le patron, et ne donne plus un coup de crayon après 1920.

L'importance de Max est visible à l'écran : chaque dessin animé commençait par une séquence montrant Max à sa planche à dessin, trempant sa plume dans l'encrier et dessinant rapidement *Koko le Clown* et à la fin, Koko retournait dans l'encrier.

Ils produisent de nombreux sujets scientifiques et les films sont déjà composés par moitié de personnages en chair et en os et de personnages dessinés, cela permettant aux Fleischer d'économiser de l'argent et du temps consacrées à l'animation.

Déjà Max met son nom en avant au détriment de ses frères, ce qui était source de tensions...

La société connaît des difficultés financières à la fin des années 20 mais Alfred Weiss vient les aider en épongeant leurs dettes et en devenant président de la *Ink* par la même occasion. Mais ce dernier ayant des pratiques financières peu recommandables, les frères mettent la *Ink* en liquidation pour se débarrasser de Weiss et fondent une nouvelle société en 1929 dans laquelle Max et Dave deviennent associés à parts égales (ce qui ne se voit toujours pas à l'écran par contre) : la *Fleischer Studios Incorporated*.



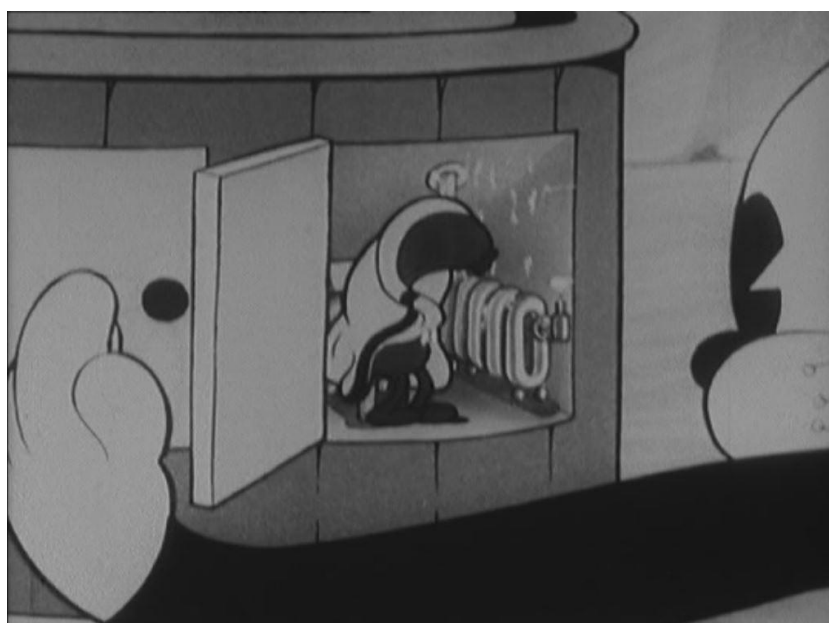
Le contrat se poursuit avec la Paramount qui distribuait les films des Fleischer déjà depuis 1927 mais les clauses se renouvellent : les Fleischer renoncent à tous leurs droits

sur leurs dessins animés au bénéfice de la Paramount et ne conservent que les *copyrights* des personnages créés par eux.

Les Fleischer sont perdants et deviennent une filiale de la Paramount.



Dave est avant tout un « gag-man »



A cette époque, l'animation est un cercle fermé à New York d'environ 30 hommes. Dans les années 20, l'animateur était son propre scénariste. L'intrigue est souvent bâclée et l'animateur ajoute des gags au fur et à mesure de l'avance de son travail. Il n'a pas encore d'assistants. Cela change dans les années 30. Le studio se dote d'un véritable département scénario avec des scénaristes à part entière. Et Dave a plutôt la réputation de ne pas faire grand-chose, à part se promener au volant de sa Packard et de s'amuser avec ses 6 klaxons... ! Il participe cependant pleinement à la réalisation de chaque film...

- Les 1ers « *Song Car Tunes* » (qui deviendront « *Screen Songs* » ensuite), la « *bouncing ball* » et le défi relevé du synchronisme



Le 1^{er} *Song Car Tunes* des Fleischer est *Oh Mabel* de Gus Kahn et Ted Fiorito. La première a lieu en 1924 et c'est un véritable succès : l'auditoire est conquis et enthousiaste. Les spectateurs jouent le jeu, chantent avec entrain et une fois le dessin animé terminé, les applaudissements durent jusqu'au début du générique du grand film.

Le succès est tel que le directeur du cinéma a même demandé que l'on rembobine le dessin animé pour le repasser. On mesure déjà l'effet que le son va produire par la suite dans l'industrie du dessin animé.

Les Fleischer réalisent d'autres *Song Car Tunes* entre 1924 et 1926, notamment avec des chansons tombés dans le domaine public.

Liste de Song (ou Sound) Car-Tunes : http://fr.wikipedia.org/wiki/Sound_Car-Tunes

Par la suite, avec la création des studios Fleischer, ils créent la série des *Screen Songs*.

Ain't she sweet en fait partie. Et là, encore, la liste est longue : http://fr.wikipedia.org/wiki/Screen_Songs

Ils ne sont cependant pas les seuls à s'aventurer sur ce terrain, d'autres les suivent : Disney avec *Steamboat Willie* dote pour la 1^{ère} fois son Mickey d'un son synchronisé suite à une 1^{ère} version muette en novembre 1928. Puis Disney crée la série des *Silly Symphonies*.

Les studios Warner lancent la série des *Merry Melodies* mais plus tard, à partir de 1931 et la MGM, les *Happy Harmonies* dès 1934.

screen songs WITH THE FAMOUS BOUNCING BALL

Mais les Fleischer ont leur marque de fabrique : la « fameuse *bouncing ball* » fait son apparition alors que les frères Fleischer reçoivent la visite dans leur studio de la *Ink* de Charles K. Harris, célèbre auteur de chanson. Il leur demande s'il y aurait un public pour chanter avec un dessin animé. C'est suite à cette visite que Dave aurait eu l'idée de la *bouncing ball* (Max prétend que l'idée vient de lui et que la *bouncing ball* serait un dérivé des flèches qu'il insérait dans les dessins animés éducatifs sur le maniement du mortier par exemple, élaborés pendant la 1^{ère} guerre mondiale...)

Ils l'utilisent pour la 1^{ère} fois en septembre 1925 dans *My Bonnie lies over the ocean*.

Dans les années 20, à l'époque du muet, toutes les salles de cinéma disposent d'un orgue et d'un organiste qui a pour charge de fournir un fond sonore au film projeté. L'équipement est donc déjà présent. Mais le travail de l'organiste pouvait être compliqué par la mauvaise qualité de la bobine : la petite balle sautait les images manquantes et les mots correspondants...



La petite balle animée rebondit sur les paroles d'une chanson bien connue, frappant les mots qui doivent être chantés et ralentissant un peu sur les mots qui doivent être soutenus.

Ainsi, un spectateur qui ignorait les paroles ou ne connaissait même pas la chanson pouvait tout aussi bien participer.

Mais la chanson *Ain't she sweet* est bien connue du public lorsque le film sort en février 1933. Elle a été écrite en 1927 par Milton Ager pour la musique (qu'il a composée en l'honneur de sa fille) et Jack Yellen pour les paroles. Elle a donné lieu à plusieurs versions dont celle de Gene Austin avant la reprise de Lillian Roth en 1933. (dans les 60's, ce seront même Sinatra et les Beatles qui en proposeront leur propre version)

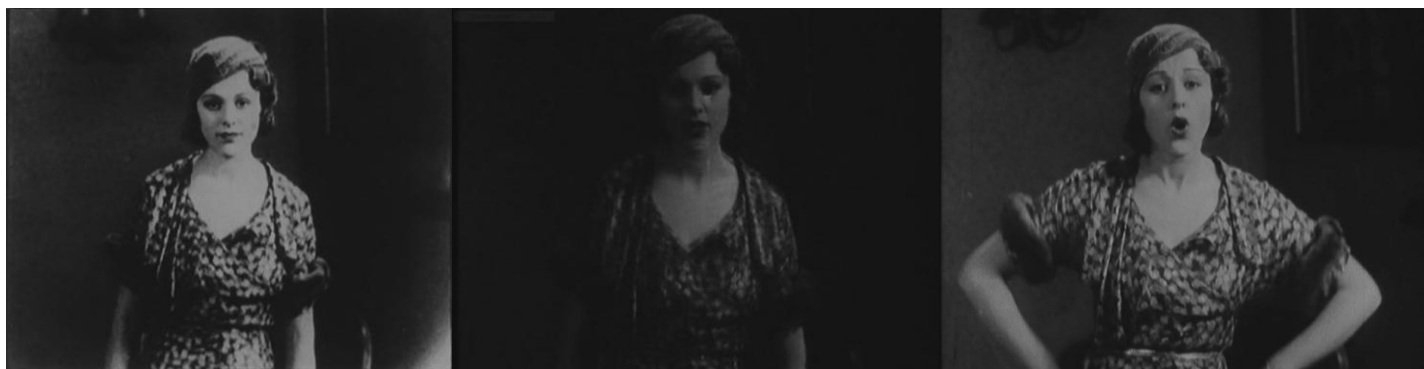


Lillian Roth, elle-même, est célèbre lorsque le film sort. Elle est une comédienne de théâtre et une actrice de renom. Elle a tourné avec E. Lubitsch et Cecil B. DeMille notamment avant de travailler avec les Fleischer. Elle a participé à plusieurs courts-métrages musicaux.

Ce film, comme d'autres à l'époque, met en scène des *toons* et des hommes. Nous voyons ici Lillian apparaître dans l'encadrement de la fenêtre d'une maison dessinée par un zoom avant.



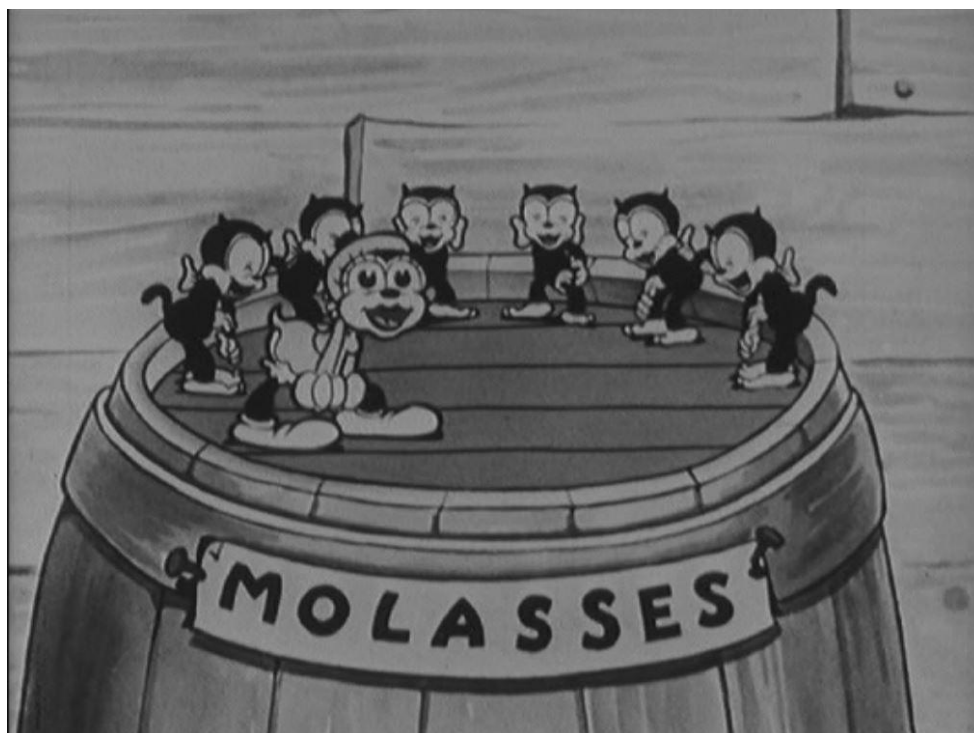
Par facilité, les Fleischer ont utilisé une photographie de Lillian... on remarque d'ailleurs le passage de l'image fixe au film :



Grâce à un nouveau procédé mis au point dans les années 20, les Fleischer obtiennent une plus grande souplesse avec le *rotograph* mais ils peuvent aussi combiner personnages réels et animation.

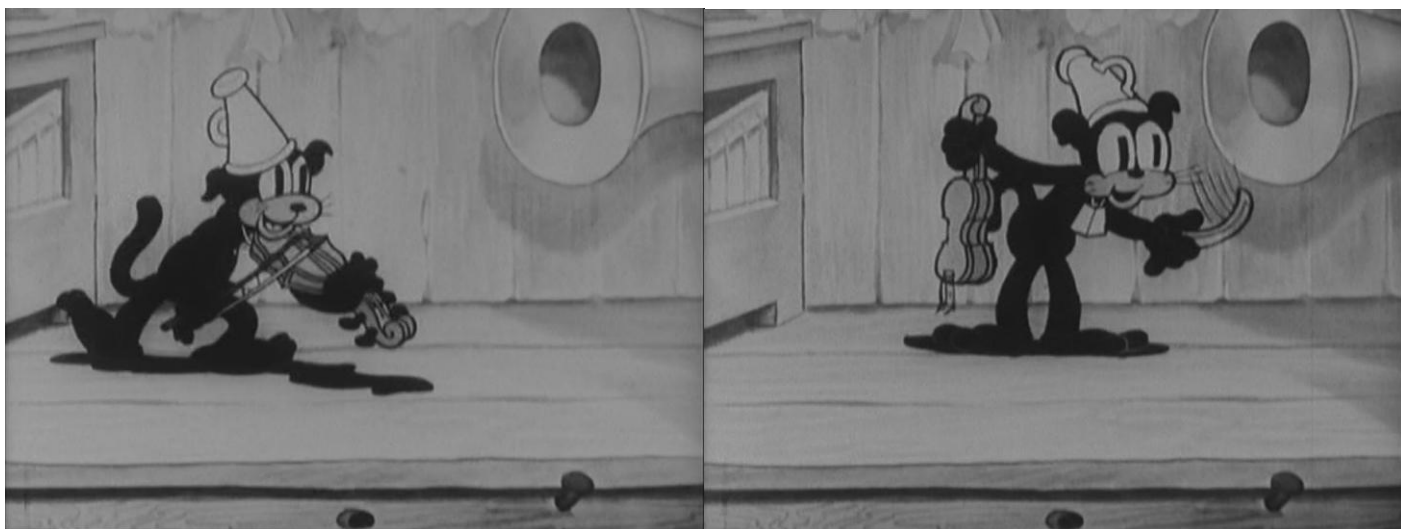
Un projecteur placé sur un écran de verre dépoli, projette contre celui-ci un film montrant des personnages réels. Au dessus du dépoli, une caméra est pointée vers le bas. Le film projeté est arrêté à chaque image pendant que le dessin sur cellulo est posé sur le dépoli et photographié en même temps que l'image projetée par en-dessous.

Dans *Ain't she sweet*, Lillian Roth perd sa morphologie humaine pour se transformer en petite chienne animée qui poursuit sa chorégraphie sur un tonneau de mélasse.



Sa tenue vestimentaire permet de la reconnaître.

Les Fleischer utilisent un autre personnage animé récurrent dans leurs films musicaux : il s'agit de Bimbo, petit chien créé par l'animateur Dick Huemer que l'on retrouve tour à tour en noir ou en blanc (les Fleischer auraient voulu en faire leur Mickey, mais il n'égala jamais la notoriété du précédent), souvent utilisé pour diriger l'orchestre du cinéma... et ici, il endosse à nouveau ce rôle :



La balle animée nécessite beaucoup de temps à être réalisée. Ils la font donc rebondir manuellement et la photographie. Pour rendre cela possible, les paroles des chansons sont écrites en lettres blanches sur une pancarte noire, flexible, enroulée sur le tambour d'une vieille machine à laver. En le faisant tourner, chaque ligne apparaît derrière un cache ne laissant voir que deux lignes à la fois.



Un des frères portait un gant noir et tenait une baguette noire au bout de laquelle était fixé un disque blanc ou une balle de ping-pong : il battait la mesure sur le texte qui défilait.

Cela était photographié sur un négatif vierge, pour plus de clarté, pendant que la chanson passait sur un phonographe. Il fallait tourner le tambour en rythme, régulièrement et sans à-coups.

Cette opération étant chronophage, la *bouncing ball* n'intervenait généralement que sur le refrain. Lorsque le texte de la chanson et la *bouncing ball* défilait sur une animation (ce

qui n'est pas le cas ici), il fallait que les animateurs « inversent » les dessins : un petit bonhomme devait avoir le visage noir pour apparaître blanc sur le positif !

Réaliser des dessins animés sonores est une des priorités des Fleischer et ce, dès les années 20. Ils seront d'ailleurs en relation avec le Dr. Lee DeForest, inventeur du son au cinéma dès 1919 donc bien avant le *Chanteur de jazz*, simple phono-film.

La question de la synchronisation du son et de l'action est cruciale.

Suite à *Hot Dog* (1930) avec Bimbo, ils intègrent dans leurs studios, un autre de leur frère, Lou, qui a l'intérêt d'avoir suivi des études de musique et de mathématiques... Il va donc être chargé des rebonds de la *bouncing ball*, du minutage des dialogues et de la musique pour laquelle il établissait une partition et du choix des chansons.

Les studios Fleischer étant devenus une filiale de la Paramount, ils ont donc à leur disposition les studios d'enregistrement de la Major ainsi que les techniciens et les musiciens y travaillant.

Le département musical faisait le choix d'un morceau de musique et fournissait un « tempo » aux animateurs, tempo généralement multiple de 3 ou 4, divisible en 24 parties (cf. 24 images/sec). L'action des personnages étaient donc rythmée par le « tempo » de la musique.

Lors de l'enregistrement sonore, les musiciens faisaient face au chef d'orchestre, tourné, lui, devant l'écran projetant l'animation. On fit même porter des écouteurs aux percussionnistes et autres musiciens donnant le rythme, dans lesquels des « tops » sonores préenregistrés leur donnaient le « tempo » du film.

Un autre perfectionnement fut mis au point par la suite : le « batteur », sorte de *bouncing ball* présente sur le côté du film où serait ensuite ajoutée la piste sonore. Les podiums des musiciens étaient placés de telle façon que la balle apparaissait sous leur partition. La synchronisation fut meilleure que jamais !

Mais la réalisation d'une piste sonore était très délicate : si un problème survenait pendant l'enregistrement, c'est toute la prise qu'il fallait refaire. Face à cette contrainte, les Fleischer utilisèrent parfois des disques achetés dans le commerce comme bande son... ils eurent très vite affaire avec le syndicat des musiciens et durent renoncer à ce genre de pratique ! Selon le syndicat, l'artiste qui avait fait le disque devait refaire un enregistrement en studio pour qu'il soit utilisable.

Ainsi Lillian Roth a vraisemblablement dû passer par les studios de la Paramount puis sa prestation a été filmée alors que la bande son défilait en même temps pour que le rythme initial soit conservé.

Alors que *Aint' she sweet* sort en février 1933, les Fleischer ont déjà créé des personnages singuliers dans l'histoire du dessin animé : par exemple, Betty Boop, figure féminine à la sexualité très assumée (jusqu'à ce que le code Hays l'oblige à regagner quelques centimètres supplémentaires dans ses tenues vestimentaires...)

Et quelques mois plus tard, en juillet, Popeye, fait sa première apparition.

Céline ROCHON