

LES DOSSIERS DE LA CINEMATHEQUE

8

Louise Beudet Raymond Borde

CHARLES R. BOWERS

OU

le mariage du slapstick et de l'animation



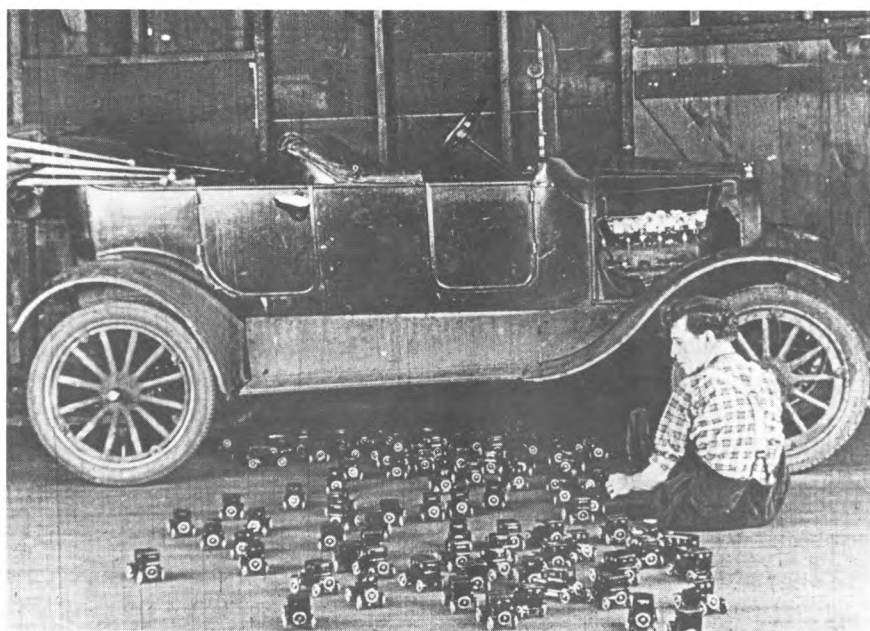
LA CINEMATHEQUE DE TOULOUSE
LA CINEMATHEQUE QUEBÉCOISE/MUSEE DU CINEMA

Louise Beaudet

Raymond Borde

CHARLES R. BOWERS

OU LE MARIAGE
DU SLAPSTICK ET DE
L'ANIMATION



EGGED ON

Photo de couverture: Couverture d'un scénario publicitaire des *Bowers Comedies*

Photos: **La Cinémathèque québécoise**
Cinémathèque de Toulouse
Library of Congress

Nous souhaitons remercier les personnes et les organismes qui nous ont apporté leur collaboration:

Cinémathèque royale de Belgique

Isidore Klein

The Library of Congress, particulièrement Barbara J. Humphrys et

Patrick J. Sheehan

Walter Lantz

Jean Tena

Copyright **La Cinémathèque québécoise**
Cinémathèque de Toulouse, 1980

Dépôt légal: **Bibliothèque nationale du Québec**, troisième trimestre 1980

CINÉMATHÈQUE DE TOULOUSE

Membre de la Fédération Internationale des Archives du Film

3, rue Roquelaine - Toulouse — C.C.P. : 171-06 — Tél. : 48.90.75



LA CINÉMATHÈQUE
QUÉBÉCOISE

MUSÉE DU CINÉMA

MEMBRE DE LA FÉDÉRATION INTERNATIONALE DES ARCHIVES DU FILM (F.I.A.F.)

335, BOUL. DE MAISONNEUVE EST, MONTREAL, QUEBEC H2X 1K1, CANADA

TEL. (514) 845-8118 CABLE: CINEMATEK

Raymond Borde

UNE DÉCOUVERTE

La révélation publique de Charley Bowers a eu lieu aux *Rencontres internationales du cinéma d'animation* à Annecy en 1976. Cette année-là, dans la section rétrospective, la **Cinémathèque de Toulouse** avait apporté trois courts métrages d'un comique inconnu de la fin du muet, surnommé en France Bricolo. Les films s'appelaient POUR ÉPATER LES POULES, UN ORIGINAL LOCATAIRE et NON, TU EXAGÈRES et s'ils étaient proposés dans une rencontre du cinéma d'animation, c'est que certaines séquences avaient été faites image par image.

Ce fut une surprise. Effectivement, les spécialistes découvrirent une technique très élaborée de l'animation des objets, où les trucages avaient atteint une perfection artisanale assez inattendue. Mais il y eut autre chose: la révélation d'un surréalisme inconscient, involontaire, qui dépassait ce que le cinéma comique américain, pourtant si riche d'inventions, avait l'habitude de fournir. On se trouvait dans un autre monde, dominé par la naïveté, et d'autant plus ouvert à des dérives poétiques qu'il était moins prémédité.

Il fallait donc en savoir davantage, et les informations de la **Cinémathèque de Toulouse** restaient rudimentaires. Elle avait découvert chez de vieux exploitants forains — généralement des gitans — des boîtes de films marquées "Bricolo". Visiblement, Bricolo était un surnom donné par les distributeurs français de l'époque comme "Beaucitron" pour Snub Pollard ou "Malec" pour Keaton. Pourtant un hasard heureux avait permis d'identifier ce personnage énigmatique: il s'appelait Charley Bowers, il avait dessiné des cartoons et il était, avant même de tourner des films de fiction, un spécialiste de la prise de vue image par image.

Dans un premier temps, on fit donc une comparaison des copies d'époque, afin de reconstituer pour chacun de ces trois films une continuité aussi complète que possible. On confia cette matrice à la **Cinémathèque royale de Belgique** qui établit des négatifs. Bowers était sauvé.

Mais l'Europe avait livré tout ce qu'elle avait pu. La parole était désormais, au Nouveau Monde. La **Cinémathèque québécoise** entreprit une recherche sur Bowers, son passé de pionnier du dessin animé, ses travaux parfois tumultueux dans la série des *Mutt and Jeff*, son association avec le mystérieux H.L. Muller (un prête-nom fiscal?) et ses créations beaucoup plus fragmentaires, au début du parlant.



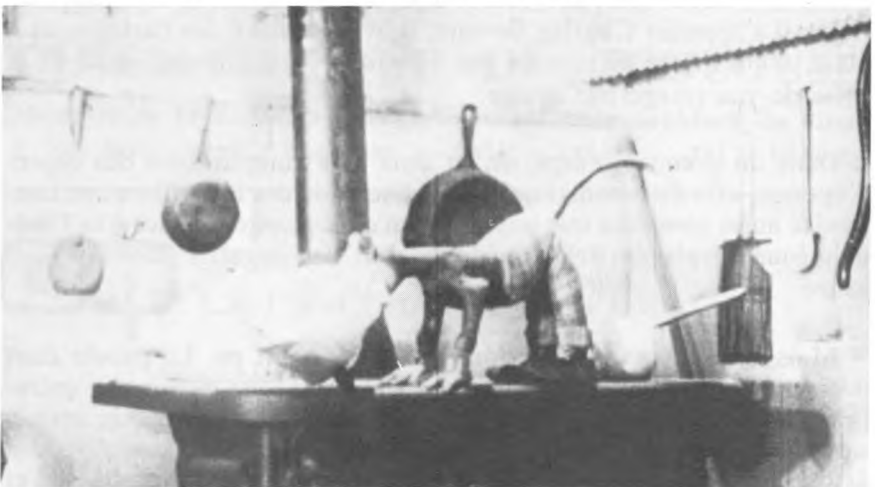
A.W.O.L.

Elle retrouva trois films, IT'S A BIRD, A.W.O.L., WILD OYSTERS. Ils étaient moins satisfaisants que ceux de l'époque muette, mais ils attestaient la permanence d'une imagination. Bowers, si contesté par ses propres amis, si vulnérable à l'arrivée du cinéma sonore, avait néanmoins poursuivi une démarche d'artisan têtue et de poète naïf qui était tout à son honneur.

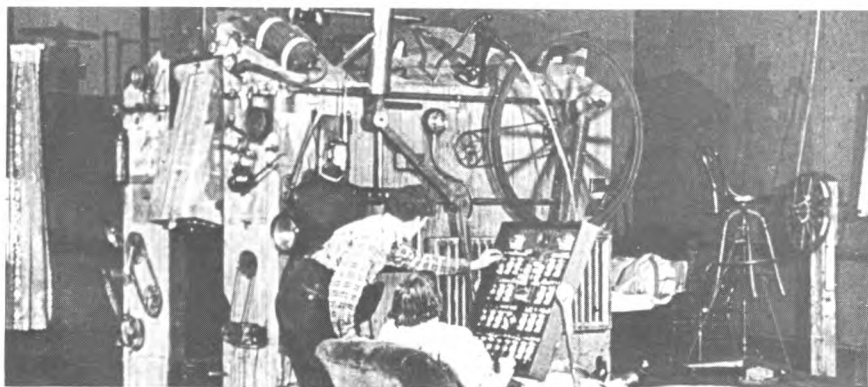
* * *

Bowers, qui est-ce? D'abord un inventeur. Bricolo, le bricoleur impénitent, c'est le portrait de Bowers lui-même travaillant à ses Bricolos. Il intervient à une époque où la machine fascine l'humanité. Dans l'inconscient collectif, les pistons, les leviers, l'acier qui coule des hauts fourneaux et les postes à galène dessinent la même image d'un avenir radieux. De toutes parts, de la LIGNE GÉNÉRALE à L'ÂGE DES MACHINES et de la subversion Dada au lyrisme de Walter Ruttmann, une utopie joue à plein. Communiste ou capitaliste, russe ou américaine, la technique est mobilisante et dynamisante. Nous sommes à ce carrefour des années 20 et 30 où la mécanique était devenue un immense alibi.

Or Charley Bowers invente. Il est à la fois le bouffon dérisoire et le chanteur modeste de cette épopée. Il participe et il rigole. Une des énigmes est donc de savoir ce qu'il pensait réellement de l'assemblage des boulons, des rivets, du métal. Y croyait-il?



WILD OYSTERS



A WILD ROOMER

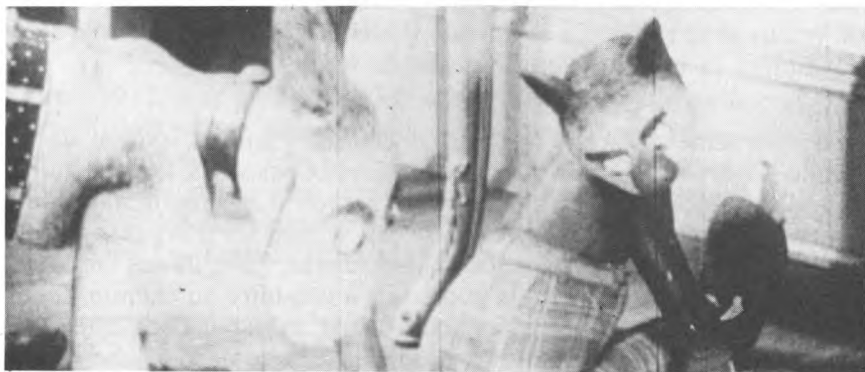
André Martin conclut, avec la prudence de l'historien: "Bricolo nous ramène à l'enthousiasme de la mécanique qui s'est emparé de l'Amérique, avec l'entrée en force des machines destinées au grand public, que ce soit l'automobile en 1922 ou le grille-pain électrique en 1926. Le clavecin nerveux du "slapstick" nous a proposé à ce moment une superbe parodie de cette nouvelle révolution industrielle et de ses arts ménagers, que ce soit avec les remises en question des grands systèmes ferroviaires ou météorologiques de Buster Keaton, les plus modestes installations domestiques de Snub Pollard ou les chantiers ingénieux des jeunes héros de la série *Our gang*". (BANC-TITRE n° 1/2, 1978)

* * *

Enfin le surréalisme. Nous avons présenté ces trois Bricolos à *Confrontation XV*, le festival de Perpignan qui était consacré au "Cinéma des surréalistes" (avril 1979). Assez indifférents à l'image par image, en tant que procédé de création artistique, c'est-à-dire narrative, les participants découvrirent autre chose: la plante à chats, la voiture engendrant de petites voitures et devenant mère poule, le végétal poussant dans les vêtements d'un péquenot, l'arbre de Noël surgi d'une charrue...

Apparemment, Bowers avait réalisé cette identification des choses qui sont dans les choses et ce transfert d'identité qui ouvre, dans le champ de l'irrationnel, le sillon d'une autre logique.

On aimerait en savoir davantage. Quinze films, répertoriés dans le Copyright pour la période 26-28, au titre de **R.C. Pictures Corporation** ou de **Bowers Comedy Corporation**, semblent aujourd'hui perdus. Allaient-ils dans le même sens? Trois films sur 18 nous donnent-ils le droit de conclure? Evidemment non. Mais tout de même...



WILD OYSTERS

Louise Beudet

UNE VIE

Charles R. Bowers, pionnier de l'animation américaine, est né en 1889 à Cresco (Iowa). Il mourra à l'âge de 57 ans dans le New Jersey le 25 novembre 1946, après une longue maladie.

Une biographie parue en 1928, recoupée avec les quelques rarissimes documents accessibles, fournissent les seuls éléments conducteurs à une tentative de reconstitution de la vie et de la carrière hors série de ce personnage insolite. Prémûment dictée par Bowers et supposée digne de foi, cette biographie prend l'allure d'un véritable roman. Elle est en tout cas à son image.

Fils d'une comtesse française et d'un médecin irlandais, Bowers acquit la somme de ses connaissances au jardin d'enfants et à l'école de la vie dont il fit très tôt l'expérience. Dès l'âge le plus tendre, il commencera une carrière précoce d'amuseur public. Sa rencontre fortuite, à l'âge de cinq ans, avec un ancien artiste du chapiteau de qui il apprend un numéro de funambule, sera déterminante. Dès lors tout devenait possible, tout pouvait arriver et tout arriva. L'année suivante, un directeur de cirque passant dans les parages, au hasard de ses pérégrinations, vit l'enfant s'exécuter. Frappé par son habileté, il persuade sans vergogne le jeune Charley de joindre le cirque et l'enlève tout bonnement. Pour brouiller les pistes, le gamin est dissimulé et on se garde bien de l'exhiber avant d'avoir atteint des régions éloignées de la maison paternelle. Soustrait provisoirement aux inquisitions parentales, il prend l'affiche, annoncé à grand renfort de tambours et trompettes comme l'enfant prodige de la corde raide. Deux ans durant, il suivra le cirque et continuera de se produire comme funambule. Après recherches, un oncle de Charley retrouve sa trace, négocie son retour et le ramène à la maison. Le choc causé par sa disparition provoquera la mort de son père peu de temps après.

Avant même d'avoir neuf ans, il devient l'unique soutien de sa famille. Pour subvenir à ses besoins et à ceux des siens, il est réduit à courir les petits emplois. Tout à tour garçon d'ascenseur, jardinier, commis de magasin général, il s'astreint à tous les travaux, souvent pénibles. Assez incroyable mais peut-être vrai, l'une de ses besognes pour le compte de ce magasin consistait à conduire au chemin de fer de Ord dans le Nebraska, un fourgon de marchandises attelé de quatre chevaux, voyage qui durait un jour et une nuit. Tâche stupéfiante pour un garçon aussi jeune.

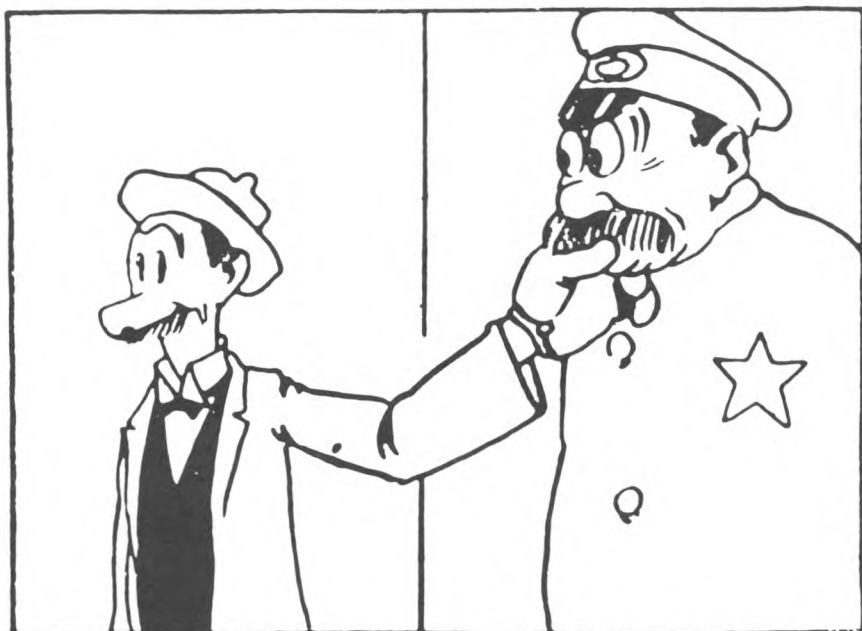
Avant même qu'il n'ait atteint son dixième anniversaire, la famille déménage à Pueblo dans le Colorado. Pour continuer d'assurer le pain quotidien, il se voit forcé de nouveau à recourir à toutes sortes d'expédients. Il livre les journaux, accomplit diverses corvées chez un architecte, s'occupe de l'impression de menus pour un café. Toutes ces occupations sont insuffisantes pour boucler le budget et les fins de mois sont difficiles. Pour arrondir sa bourse plate, il est placeur dans un théâtre le soir. Parfois, la distribution d'une pièce exige un rôle d'enfant. Il remplit l'emploi. Ses journées ne se terminent jamais avant minuit. Même le dimanche il ne chôme pas. Il se produit comme funambule dans les foires, les expositions, les parcs d'attractions. L'un de ces dimanches, prêtant main forte à la préparation d'une ascension en ballon, une maladresse faillit lui être fatale et il se retrouve à l'hôpital pour plusieurs semaines.

Pendant son séjour à l'hôpital, Charley fait la connaissance d'un jockey qui l'incite à se rendre à Denver où, lui dit-il, il pourrait monter un bon cheval. Il y parvient et est engagé comme jockey permanent. Entre deux courses, il remonte sur la corde raide. De l'hippodrome, il passe à l'arène de cowboys. Il dresse au-delà de cinq cents chevaux sauvages jusqu'au jour où, désarçonné, il se fracture le crâne. Il s'en remet, trouve le moyen de se rendre à Chicago et s'engage dans un cirque d'hiver. Pour annoncer son numéro de façon spectaculaire il devait, par un mouvement de va-et-vient, escalader les sept étages de deux immeubles. Pratiquant un jour ce dangereux exercice, il glisse et réussit à se raccrocher de justesse. Cet incident lui fera renoncer pour toujours à danser sur la corde. Un dernier petit emploi d'embaquetteur mettra fin à ses trente-six métiers, trente-six misères. Le premier chapitre de son existence a touché son terme. C'est le tournant décisif.

Pourquoi Bowers décide-t-il à ce moment précis de s'orienter vers le théâtre? On sait seulement que l'art avait commencé à exercer son attrait sur lui depuis déjà quelque temps. Il débute comme comédien dans une troupe de répertoire, puis agit comme régisseur. Par la suite, il se consacre entièrement aux costumes et à la conception de décors scéniques. L'un de ces décors attire l'attention et lui vaut une situation dans une agence de publicité. Il travaillera avec deux autres firmes similaires avant de passer à l'**American Lithograph Company** pour réaliser l'illustration historique de Jersey City. Une commande de la Chambre de Commerce de cette ville pour l'exécution de peintures murales vient confirmer sa notoriété naissante. Au cours d'un banquet donné en son honneur, il caricature plusieurs célébrités de l'heure, publiées par la suite dans le **Jersey City Journal**. Très remarqués, ces portraits lui serviront de rampe de lancement et il se verra confier par ce journal le titre de caricaturiste officiel¹. Plus tard, le **Chicago Star**, le **Chicago Tribune** et le **Newark Evening News** se l'attacheront dans la même fonction.

Vers 1912, il se prend d'un vif intérêt pour le dessin animé. Désormais, il consacra presque tout son temps et ses énergies à cette forme d'expression. Très vite, il travaillera pour plusieurs studios. Il débute dans son nouveau métier en transposant à l'écran les bandes dessinées des **Katzenjämmer Kids**, **Happy Hooligan**, **Jerry on the Job** et **Bringing Up Father**. Il en réalisera environ une centaine.

1. Il conservera ce poste pendant huit ans.



Mutt et policier

En 1916, **Mutt & Jeff, Inc.**, premier studio de Bowers, entreprend une série de films avec les personnages du même nom. Il fusionne bientôt avec le studio de Raoul Barré pour une production accrue. Peu de temps après, Bud Fisher, créateur de la bande dessinée *Mutt & Jeff* devient l'acquéreur de ce studio sans rompre l'association avec les deux autres. C'est maintenant le studio **Barré-Bowers-Fisher**. Barré assurait la gérance et la direction. Bowers était chargé de la rédaction des scénarios et de la répartition du travail. C'est lui aussi qui brossait sommairement les arrières-plans (backgrounds) et dessinait les phases-clé. Dick Friel, chef animateur et bras droit de Bowers, était secondé notamment par Burt Gillette, Ted Sears, Frank Sherman, Isidore Klein, Vet Anderson, Albert Hurter, Carl Lederer. Fisher, le grand patron, mettait rarement les pieds au studio. Il n'avait aucun contact avec le personnel ni avec la production. Seule la distribution des films l'intéressait au plus haut point. Il en surveillait très étroitement la bonne marche. Klein, alors jeune débutant, prétend que le mot le plus fréquemment utilisé dans les scénarios de Bowers était "ad-lib". Au mieux, les lignes schématiques d'un thème général étaient établies et le reste abandonné à l'imagination des animateurs². Ces scénarios étaient très souvent soutenus par la même trame: Jeff, victime ingénue des machinations de Mutt, triomphait de son bourreau dont les manigances se retournaient infailliblement contre son auteur. A l'époque, on ne s'embarrassait pas de grandes considérations socio-philosophiques et les angoisses existentielles n'étaient pas encore à la mode. L'animation était une nouvelle forme d'expression encore dans l'enfance de l'art. Nonobstant cet état de fait, ses règles furent enfermées très tôt dans des formules rigides. L'usage était déjà installé. On se bornait généralement à transposer à l'écran les personnages, les situations et les méthodes de présentation des bandes dessinées. Les animateurs du studio **Barré-Bowers-Fisher** se plaignaient d'ailleurs que leur travail ne reçoive pas toute l'attention voulue. Mais le système de "mass production" était exigeant et chacun devait s'y conformer. Les artistes n'avaient pas non plus nécessairement toute la formation requise et les aptitudes se développaient à la mesure du talent de l'individu.

2. Klein, I. *Pioneer Animated Cartoon Producer Charles R. Bowers*

A ce propos, Joe Adamson porte un jugement tranchant quand il écrit: "Jeter un coup d'oeil sur la production des années 10 et 20 est révélateur. Fabriqués hebdomadairement par une équipe de joyeux drilles dessinant selon leur gré d'après un scénario squelettique (ex. Cette semaine, Mutt & Jeff sont peintres en bâtiment), ces cartoons étaient constitués d'une avalanche de plaisanteries idiotes, sans rythme ni cohésion dépourvus de toute structure logique du comique. Chacun griffonnait par devers soi comme s'il s'agissait de son propre dessin animé. A la fin de la semaine, on recueillait les dessins photographiés ensuite image par image, suivant les instructions gribouillées sur un coin des feuilles de pose. Une fois le film terminé, il était jugé



Jeff

très drôle par ceux qui avaient passé la semaine à le concocter. Et par personne d'autre. Dans ce sens, les premiers dessins animés de ce calibre constituaient une forme très coûteuse de divertissement puisqu'ils n'avaient pour but principal que d'amuser leurs auteurs. Ce type de loisirs n'aura d'égal plus tard que les films de famille et le cinéma "underground".³ Cette condamnation massive, péremptoire et sans appel, même si elle se justifie partiellement, souffre de larges exceptions. Si l'oreille était épargnée, il n'en était pas toujours ainsi de la rétine, il est vrai. Une production à la chaîne entraîne fatalement pêle-mêle un flot de scories et d'oeuvres précieuses.

Il faut se rappeler, en outre, qu'à cette époque le découpage dessiné

3. Adamson, Joe, *Tex Avery: King of Cartoons*, New York, Popular Library, 1975.

(storyboard) n'existait pas, les sketches (model-sheets) non plus, la planification était ultra-sommaire et le son inconnu. Il faudra attendre Disney pour voir apparaître l'analyse et l'évaluation minutieuse du mouvement, le traitement et l'étude véritable de l'espace, de la forme et du rythme. Dès 1905, Winsor McCay avait commencé à s'intéresser à la perspective et aux métamorphoses visuelles et son appréhension des principes de l'animation moderne était évidente. Toutefois, les limites implicites à une oeuvre pionnière sont présentes dans la sienne aussi. Les animateurs des débuts étaient conscients du vaste terrain à défricher et n'étaient pas fermés aux initiatives expéri-



Mutt

mentales. Dick Huemer rapporte ⁴ qu'un jour, c'était vers 1918, Albert Herter, l'un des rares artistes du **Studio Barré-Bowers** doté d'une solide formation acquise en Allemagne, son pays d'origine, et en Suisse, eût à animer un drapeau. Il observa attentivement celui qui flottait sur l'immeuble d'en face, étudia le mouvement des replis et transposa fidèlement l'ondoiement de l'emblème national devant les regards admiratifs de ses collègues. "Jamais personne avant lui au studio n'avait pensé à cela" dit Huemer. Il cite aussi le cas de Carl Lederer, un ancien du **Mutt & Jeff Studio**, qui en 1919 avait eu l'idée d'un long métrage animé intitulé CINDERELLA. Lederer avait éga-

4. Adamson, Joe. *Recollections of Richard Huemer in An Oral History of the Motion Picture in America.*

lement imaginé un procédé apparenté au multiplane. Par des opérations laborieuses, il avait réussi à obtenir une profondeur de champ tout à fait extraordinaire. "Nous étions émerveillés. Nous avons utilisé cette méthode pour quelques films de la série *Mutt & Jeff*. C'était incroyablement efficace, mais nul n'a semblé l'avoir remarqué. De toute façon, ces films n'ont jamais connu un grand succès contrairement à l'extrême popularité dont jouissait la bande dessinée", de dire encore Huemer. La faveur accordée par le public dès le lancement des premières bandes n'est pas étrangère à l'astuce inventée par Fisher. Chaque jour, la prédiction, souvent juste, du gagnant des courses de chevaux était indiquée dans le dernier phylactère. Ce truc faisait florès. Quant aux films, ils étaient donnés en prime aux exploitants de salles avec les longs métrages. L'attrait de la nouveauté s'étant vite émoussé, les spectateurs devenaient de plus en plus indifférents, sinon hostiles. Les propriétaires de cinéma continuaient de les présenter puisqu'une certaine durée des séances était la règle. Les commanditaires considéraient ces films comme des subsidiaires destinés à la promotion des bandes dessinées. Pour sa part, Bowers signera à un titre ou à un autre plus de deux cent cinquante *Mutt & Jeff* au cours de sa carrière.

En 1918, Raoul Barré, cible d'un sombre complot, est éliminé. Bowers prend la direction du studio. Après une courte période, accusé de fraude, c'est à son tour d'être écarté, remplacé par Dick Friel. Seul le nom de Bud Fisher restait dorénavant inscrit sur la plaque de la porte d'entrée. Bowers n'était pas enterré pour autant et n'allait pas tarder à refaire surface. Après de mystérieuses tractations, il resurgissait un mois plus tard, annonçant triomphalement qu'il apportait un scénario pour un *Mutt & Jeff* et que désormais il continuerait de produire directement pour Fisher des films de cette série dans son propre studio à Mount Vernon dans l'état de New York. Effectivement, en 1919-20, il s'installe d'abord avec Isidore Klein, suivi après quelques mois de Carl Meyer, F.M. Follett et Ted Sears bientôt rejoints par Leighton Budd et Louis Glackens. A peine un an plus tard, Bowers annonce brusquement à son personnel qu'il retourne à New York.

Le nouveau studio situé dans Fordham comportait deux étages. L'étage supérieur était destiné à la production des *Mutt & Jeff*, le rez-de-chaussée étant réservé à une autre fin. En effet, Bowers songeait déjà à un projet de réalisation de films avec des marionnettes en plastique intégrées à des prises de vues réelles. Cet endroit était prévu pour amorcer ses premières expériences. Dans un studio plus spacieux, Bowers était doublement actif. Il continuait d'écrire les scénarios des *Mutt & Jeff* et poursuivait son travail de recherche avec les marionnettes, entouré d'une équipe assez imposante. En cours d'année, il ferme le studio des cartoons pour se consacrer entièrement à ses expérimentations. Il y travaillera durant un certain laps de temps avant d'entrer dans la phase de production proprement dite.

En 1924, on le retrouve dans son studio d'Astoria à Long Island, en pleine préparation pour la mise en chantier de ses premières comédies filmées combinant personnages vivants et objets animés. Dans le même temps, il rouvre un studio de dessins animés avenue Jackson à l'angle de Queens Plaza à Long Island City près d'Astoria. Burt Gillette, Isidore Klein, Mannie Gould et George Ruffle formaient l'équipe assistés de jeunes garçons affectés au traçage, nommément Sid Marcus. Bowers avait établi son quartier général à Astoria d'où il

écrivait les scénarios des *Mutt & Jeff*. Il apportat lui-même le premier, **ACCIDENTS WON'T HAPPEN**, avenue Jackson. C'est encore le machiavélisme de Mutt qui s'exerce aux dépens de Jeff. Bénéficiaire d'une prime d'assurance protégeant Jeff contre les accidents, Mutt n'hésite devant rien pour en provoquer un. Il fait culbutter son malheureux compère du haut de falaises, d'immeubles, le pousse sous les roues d'une voiture, rien n'y fait. Chaque fois, Jeff s'en tire par miracle. En désespoir de cause, Mutt assomme Jeff carrément et le traîne jusqu'au bureau de la compagnie d'assurance pour découvrir que la maison vient de fermer ses portes. Ce scénario peut sembler usé à la corde aujourd'hui, mais à l'époque c'était une primeur. Utilisé subséquemment des quantités de fois par d'autres animateurs et même des cinéastes de fiction, il se produit un curieux phénomène de renversement. Ce scénario et bien d'autres donnent l'impression d'un plagiat que l'on pourrait qualifier de rétroactif.

Les visites de Bowers au studio de l'avenue Jackson étaient sporadiques. Trop sans doute puisque six mois après l'ouverture, il est évincé par Harrison, Gould et Gillette. C'est maintenant **The Associated Animators Studio**. Cet événement mettra un point final à la carrière de Bowers comme producteur de cartoons.

BOWERS COMEDIES

Charley Bowers

in



GOOFY BIRDS

Directed by

H. L. Muller

Dans les années 26 et 27, il dirige et écrit avec H.L. Muller et Ted Sears une douzaine de courts métrages d'une quinzaine de minutes où il apparaît comme comédien entouré d'autres acteurs vivants. Des séquences de marionnettes et objets animés sont insérées dans ces comédies "nouveau genre" dont il est fait mention plus haut (EGGED ON, A WILD ROOMER, NOW YOU TELL ONE, etc.), résultat du travail expérimental auquel il s'était livré antérieurement.

La dichotomie entre les cartoons de la série *Mutt & Jeff* et les comédies dites 'novelty type' de Bowers est saisissante. Les motifs de cette orientation demeurent énigmatiques, aucune piste n'étant accessible à ce jour pour étayer la thèse de son cheminement dans cette direction. Mis à part l'aspect surréaliste (terme souvent appliqué aux premiers dessins animés, même si cette expression appartient à un mouvement qui s'est défini seulement en 1924) des deux genres, l'instrumentation, le mode d'expression, l'esprit et la lettre des deux styles ne convergent en aucune façon.⁵ Cette polyvalence ne laisse pas d'être intrigante.

BOWERS COMEDIES

CHARLEY BOWERS



in "SAY AH-H!"

Directed by

H. L. Muller

5. On trouvera plus loin une étude descriptive et analytique de trois de ces comédies.

Devenu principal actionnaire de **Bowers Comedies** en 1928, il poursuit la production de ce type de films pour lesquels il avait inventé le "Bowers Process", procédé photographique permettant d'obtenir des trucages et des effets étonnants. Réalisée par H.L. Muller, Bowers cumule les fonctions de scénariste, caméraman, interprète et producteur pour cette deuxième série (GOOFY BIRDS, YOU'LL BE SORRY, SAY AH-H!, WHOOZIT, THERE IT IS, HOP OFF).⁶

Les documents disponibles ne fournissent aucun indice quant aux activités de Bowers entre 1930 et 1935 et nous perdons sa trace momentanément.

En 1935-36, il fait un bref séjour à **Universal** comme réalisateur de films d'animation sous la direction de Walter Lantz. Il crée un personnage prénommé Dumb Cluck.

Impossible à situer dans le temps, on sait seulement qu'il réalisa une série de publicitaires extraordinairement brillants pour la bière **P.O.N. (Pride of Newark)**. On ignore jusqu'à quel point Newark pouvait être fier de cette marque, mais sa publicité animée et dessinée par Bowers était tout à son honneur. En 1940, la Foire Universelle de New York présentait un film publicitaire remarquable sur l'usage de la cire Johnson réalisé avec des marionnettes et personnages vivants, signé Bowers. Toutes ces copies sont malheureusement introuvables aujourd'hui.

Travailleur prodigieux, Bowers a aussi illustré des livres pour enfants dont il écrivait lui-même les textes. Inventeur, il a mis au point le **Bowers' Movie Books**, un appareil de projection sans pellicule, une enseigne lumineuse mobile et divers dispositifs publicitaires.

La grave maladie qui devait l'emporter prématurément, le força à abandonner toutes ses activités en 1941.

Tel fut, évoqué en substance et le plus précisément possible, le destin rocambolesque de Bowers. Mais qu'en était-il de l'homme? Mince, petit de taille, physiquement il était le contraire du malabar. Son visage à la peau un peu grêlée était encadré d'une abondante chevelure brune ondulée séparée par une raie sur le côté. Le nez, chevauché d'un pince-nez, était fin, les narines légèrement évasées. Ses yeux plutôt grands s'abritaient derrière de lourdes paupières. Personnage complexe, haut en couleurs, doué d'une imagination débridée et d'un sens aigu, voire excessif, du dramatique, il entretenait un véritable culte de la fabulation relevant presque de la mythomanie. Avec lui, la plus banale anecdote, le moindre incident se transformaient séance tenante en histoires fantastiques. Toujours mêlé, selon ses dires, à des aventures toutes plus extravagantes les unes que les autres, il les narrait volontiers en les mimant à son entourage médusé. Hâbleur, impulsif, généreux, baroque, fascinant, il ne pouvait résister à étaler par le menu ses prouesses fictives ou réelles devant le premier auditoire à portée d'écoute. Jamais à court de fanfaronnades et de chi-

6. Soit dit en passant, le mystère qui entoure la personne de Harold L. Muller reste entier. D'aucuns susceptibles de l'avoir connu n'ont souvenance de ce personnage. Son nom semble entré dans l'oubli le plus total si tant est qu'il ait existé. Isidore Klein n'en souffle mot dans ses articles, les scénarios publicitaires (press sheets) le citent comme réalisateur, mais jamais la moindre allusion à son sujet. Les spéculations sont ouvertes.

mères, il se plaisait à mystifier les naïfs. Aimant jouer les Grands-Ducs, il invitait fréquemment son personnel dans des restaurants chers sinon excellents, pour le plaisir de s'entendre et aussi pour celui de ses auditeurs gavés de récits mirobolants à défaut de fine cuisine. Conteur inénarrable, il soutenait hautement l'intérêt.

Il se prétendait aussi mystique. Il pouvait, affirmait-il imperturbable, s'allonger sur un divan, entrer en transe et dissocier de son enveloppe charnelle son corps astral. Répandu dans le milieu ambiant, son être désincarné pouvait contempler sa forme corporelle en état de sommeil. Cette scission s'opérait bien entendu dans la plus opaque invisibilité. Il précisait, cependant, que ce pouvoir surnaturel ne s'était manifesté qu'au cours de sa carrière d'acteur. Les pensées et les agissements les plus impénétrables de ses camarades de scène devenus transparents par la magie de cette faculté charismatique ne pouvaient plus échapper à cet extra-lucide du dimanche. Les comédiens entendaient ensuite, stupéfaits, des révélations sur eux-mêmes que Bowers le visionnaire avait su percer.

La personnalité multiforme de Bowers n'excluait pas une certaine roublardise qui a pu ternir son image de marque. On lui a prêté des menées déloyales vis-à-vis ses associés et une probité parfois défaillante a fait quelques victimes dans les rangs de ses subordonnés. Les

BOWERS COMEDIES

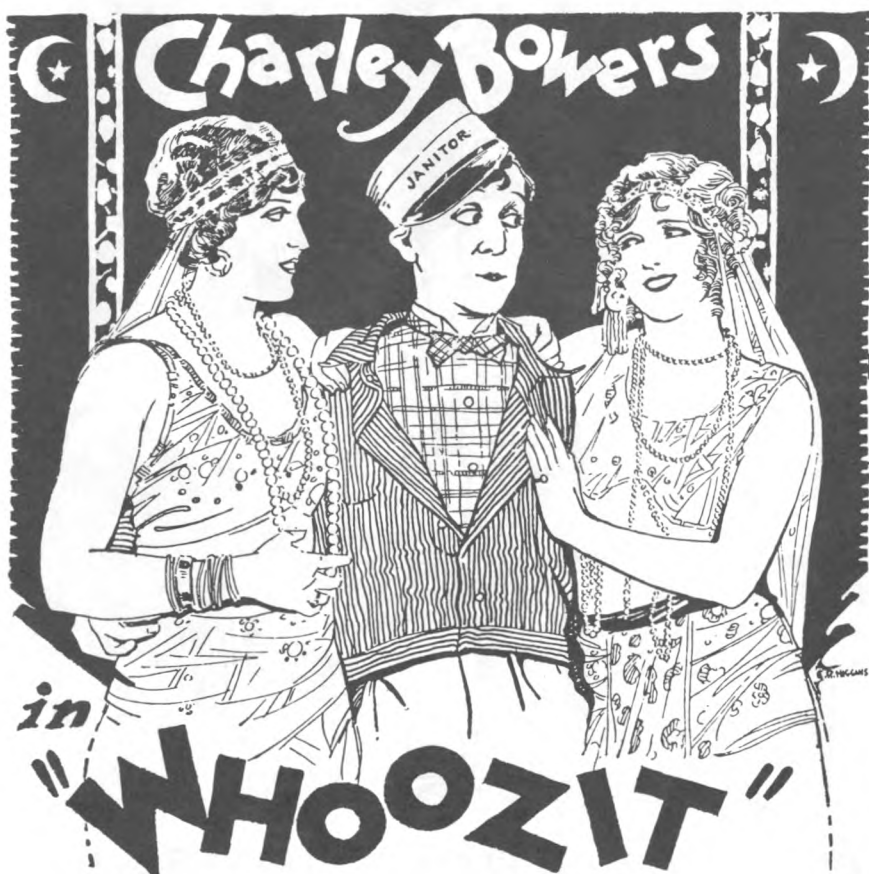


EDUCATIONAL FILM EXCHANGES, Inc.

fourberies de Mutt seraient-elles le miroir déformant de celles de Bowers? Par contre, les faiblesses de l'individu ne portent pas ombrage à l'artiste et l'unanimité est totale quant à son talent de dessinateur et d'animateur. Dick Huemer, pionnier de l'animation américaine, a fait ses premières armes au **Studio Mutt & Jeff** de Bowers. A la fin de sa vie, il rendait un hommage probant à son ancien patron en déclarant: "Je pâlis d'envie quand, pour la première fois, j'eus sous les yeux la collection des caricatures de Bowers parues dans le **Newark News**. Quelles merveilles accomplies avec pour tout instrument une plume et de l'encre." Et il ajoute: "Sa contibution dans le domaine de l'animation à l'époque pionnière a été marquante. Bowers savait animer, écrire des scénarios, inventer des gags et tous nous pensions que ses cartoons étaient les meilleurs. Figure notoire en son temps, il était aussi considéré comme l'un des caricaturistes les plus doués de sa génération." Dans la série d'articles déjà citée, Isidore Klein note: "Il dessinait suprêmement bien et animait d'une façon déliée, fluide, sans heurt."

L'éditorialiste du magazine **Photoplay**, James R. Quirk, livrait ses impressions sur Bowers dans un article paru en 1928 et s'exprimait en ses termes: "Certains critiques, intellectuels snobinards, dans des discours pleins de fioritures polysyllabiques, s'extasiaient sur l'ingéniosité et le sens artistique des cinéastes allemands, ne jurant que par eux."

BOWERS COMEDIES



S'ils condescendaient à se pencher sur l'absurdité géniale d'une comédie de Charley Bowers, ils cesseraient d'ergoter et rengaineraient leurs balivernes. Dans cette industrie la plus individualiste du monde, Bowers et sa caméra c'est Aladin et sa lampe magique. Ce touche-à-tout est passé maître dans un domaine. Acteur, réalisateur, scénariste, il peut concevoir de flamboyantes loufoqueries. C'est le grand sorcier de la caméra. Chaque film signé par lui prouve que la caméra est une menteuse monumentale. Avec lui, l'éclosion d'œufs durs engendrent de petites voitures Ford, le temps se décale, chavire dans tous les sens et déclenche un rire libérateur. Dans l'une de ses comédies, il mène un troupeau d'éléphants et de singes jusqu'au Capitole à Washington. Les savants législateurs en furent si émus qu'ils exigèrent une enquête. Ils s'étaient laissés berner par un trucage photographique. Charley et ses éléphants ne s'étaient jamais approchés, ni de près ni de loin, du District de Coolidge." Après avoir brièvement évoqué les péripéties de son existence, il écrit: "Je soupçonne Charley d'avoir ourdi une conspiration contre le système scolaire. Il est la preuve vivante de la félicité dans laquelle baignent ceux qui ont échappé aux connaissances livresques. Regardez-le aujourd'hui. Dans l'une de ses récentes comédies, j'ai remarqué un ancien réalisateur de l'**American Biograph** jouant un rôle d'utilité." Et il concluait: "Pour Bowers, impossible n'est pas un mot anglais. Sa vie aura été aussi invraisemblable que son génie. Ouvrez l'oeil et le bon sur ce petit grand homme."

BOWERS COMEDIES



VUE DE PRÈS, QUELQUES FILMS

EGGED ON (POUR ÉPATER LES POULES)

Description des séquences

1- "Une fois par mois, Bricolo se faisait cirer. Un de ces jours-là...". Une rue. Ouverture à l'iris sur Charley Bowers qui fait cirer ses chaussures. Habillé avec élégance (feutre clair, veston noir), calé dans son fauteuil, il lit un journal. Un chat joue sur le rebord d'une fenêtre et fait tomber des oeufs qui maculent le journal: "Voyez-vous mon ami, dit Bowers au cireur, la nature ne s'est pas doutée de l'intérêt qu'il y aurait à ce que les oeufs soient moins fragiles (...) Celui qui inventerait un procédé pour rendre les oeufs incassables aurait sa fortune faite". Saisi d'une inspiration soudaine, il se lève brusquement et laisse là le cireur.

2- Dans sa chambre. Il travaille sur une planche à dessin. Toujours élégant (veston clair, pantalon rayé, noeud papillon) il dessine le "plan d'une machine pour rendre les oeufs élastiques et incassables". Sans cesse, il tire de nouvelles feuilles d'un rouleau de papier qui est fixé sur la planche à dessin. Il griffonne, il esquisse et il jette les plans.



3- "A la fin du mois". Il baigne dans un océan de papiers froissés. Mais il a enfin obtenu un plan définitif. Il disparaît sous les papiers qui ont envahi la chambre. La logeuse lui apporte sa note. Elle ouvre la porte et disparaît à son tour, dans des mètres cubes de paperasses qui se déversent sur le palier. Elle émerge, lui tend la note et il brandit son dessin.

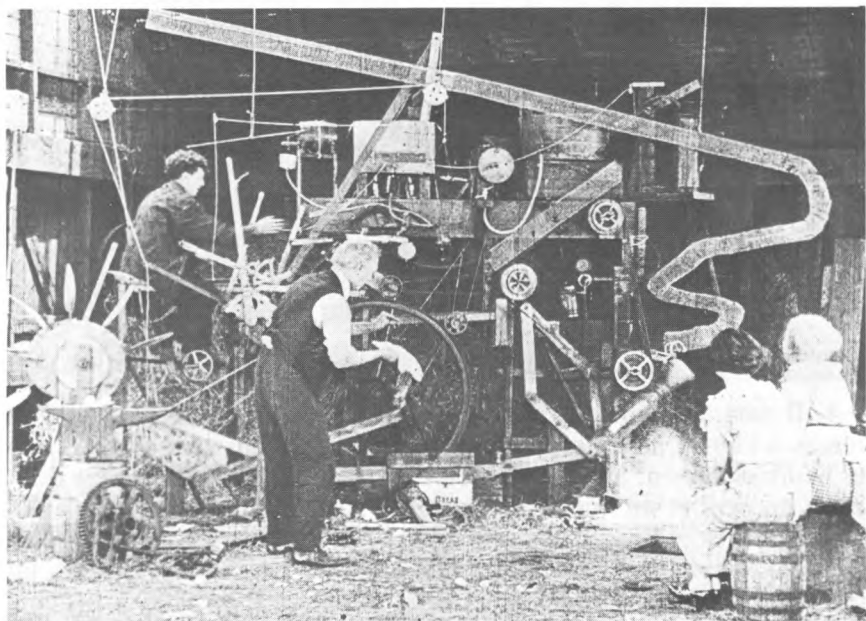


4- Il part, le plan sous le bras, se rend dans un building et va d'un bureau à l'autre. Premier bureau: "Monsieur, je vais vous prouver que les oeufs se cassent avec une ridicule facilité". Il tend à l'homme d'affaires un oeuf et un maillet. L'autre prend l'oeuf, le casse, reçoit des éclaboussures et flanque Bowers à la porte. Deuxième bureau: l'occupant contemple une carte des Etats-Unis. Il est de dos. Bowers lui envoie un oeuf sur le crane et présente son plan. Il est viré. Troisième bureau, plus sophistiqué, puisqu'il y a une secrétaire: Bowers traverse l'antichambre, pénètre en force, jette un oeuf sur la table du businessman. L'autre l'attrape par le pantalon et le propulse dans le couloir. Quatrième tentative. Toujours le même scénario: un homme d'affaires, un bureau et un oeuf. Bowers écrase l'oeuf avec un registre. Il est viré. Cinquième, sixième essai: à peine entré, il est jeté dehors. Mais quelqu'un lui indique une porte vitrée: "International Egg Shippers Association". La secrétaire du syndicat des expéditeurs d'oeufs l'accueille chaleureusement: "Mon ami, depuis que la première poule a pondu le premier oeuf, nous attendions votre visite".

5- Mais une jeune femme passe dans le couloir: "Ma cousine!". Et il se lance à sa poursuite. Elle ne l'a pas vu. Elle part en voiture. Au plan suivant, elle est dans un train. Il court derrière les wagons, toujours avec le dessin. Le train s'arrête. Il grimpe dans le wagon de queue. Le train repart, mais la jeune femme est descendue. Il la retrouve sur le quai: "Si je peux construire ma machine, c'est la fortune et nous pourrons enfin nous épouser — Venez jusqu'à la ferme. Mon père vous autorisera à la construire dans la grange". Fondu au noir.

6- A la ferme. Le père s'apprête à partir en carriole. La voiture démarre, s'effondre: une des roues avait été remplacée par une caisse. C'est Bowers qui l'a prise et qui la hisse dans son grenier à foin. D'ailleurs dans toutes les scènes qui suivent, on verra chaque fois Bowers manipuler l'objet qu'il a récupéré et le monter sur sa machine. Un facteur enfourche son vélo: plus de pédalier. La jeune femme donne à manger à son canari. Elle va chercher du grain. Quand elle revient, la cage a été remplacée par une nasse. Deux paysans discutent le long d'une clôture. L'un d'eux a une barbe. Dissimulé derrière la palissade, Bowers la coupe et en fait un petit balai qui sera l'une des pièces de l'engin. Le père ouvre une porte. Elle tombe. Les gonds ont été enlevés. La cave est inondée: c'est le robinet du tonneau qui a disparu.

7- "Au bout de trois semaines de labeur", la machine fonctionne. Bowers appelle les habitants de la ferme et leur montre les roues, les tuyaux, les leviers qui vont et viennent dans tous les sens. Il prend un oeuf qui poursuit un chemin assez compliqué avant d'être aspergé de différents liquides et de devenir élastique. Il rebondit comme une balle, s'étire entre les rouleaux d'un appareil à calandrer les draps, retrouve sa forme primitive et Bowers le découpe avec des ciseaux.



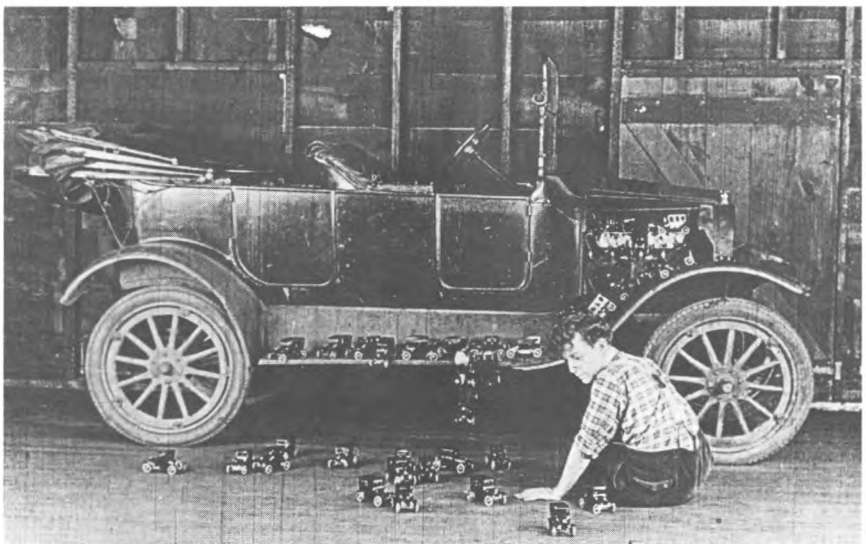
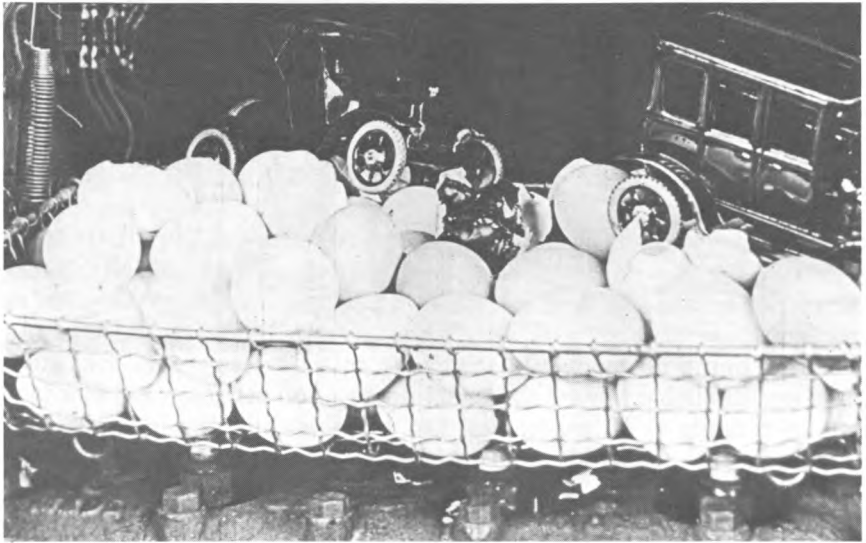
8- Il téléphone au Syndicat. "Nous viendrons à deux heures, assister à votre démonstration". Il trépigne de joie et se met en quête d'un panier d'oeufs.

9- Il attrape une poule, lui caresse le cou et elle produit des dizaines d'oeufs, avant de tituber et de s'écrouler sur le sol. Il emporte les oeufs dans ses bras. Il tombe, les oeufs se cassent. Il faut en trouver d'autres. Bowers s'empare d'une voiture découverte, laissant sur la chaussée son légitime propriétaire qui réparait une roue. Il se glisse dans une grange et, avec un tuyau, remplit d'oeufs l'arrière de la voiture. Revenu à la ferme, il ouvre la portière. Les oeufs cassés se déversent. Il repart en voiture avec un panier.



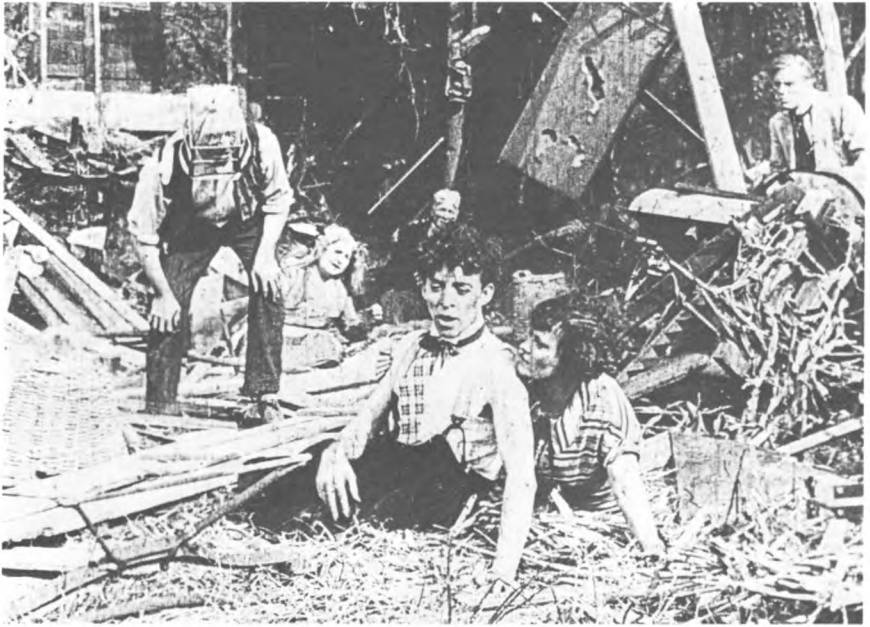
10- Les dirigeants du Syndicat sont arrivés. Bowers cherche toujours des oeufs. Il s'est glissé dans un poulailler, il a rempli son panier, l'a caché entre le moteur et le capot de la voiture et il rentre à la ferme.

11- Il soulève le capot. Un oeuf bouge, se fend et donne naissance à une petite voiture noire, une limousine qui descend le long des ailes, bientôt suivie d'une dizaine d'autres. D'un oeuf, sortent deux bras noirs qui s'accrochent à une tringle et deviennent une voiture. Plan d'ensemble: Bowers est assis par terre, devant la voiture-mère, et des dizaines de petites limousines dévalent du moteur, coulent le long de son dos. Puis la dernière arrive, une retardataire. La voiture-mère se met à bouger, glousse ("Puii, Puii...") et les voitures-enfants se réfugient sous son châssis. Les roues se renversent et la voiture descend pour les couvrir comme une poule avec ses poussins. La retardataire se glisse à son tour sous le châssis.



12- Bowers vérifie le contenu du panier. Tous les oeufs ont été crevés. Il aperçoit une poule qui vient de faire un oeuf dans une caisse emplies de cartouches de dynamite qu'elle a, dit un sous-titre, l'habitude de picorer. Bowers la prend, s'élance, rejoint le groupe des officiels, met la machine en marche. L'oeuf en sort. Il est élastique. On le met sur une enclume et le secrétaire du Syndicat donne un coup de marteau.

13- C'est l'explosion. Panoramique de haut en bas sur la grange en ruines. Le fermier se relève, sans veston, la tête emprisonnée dans une cage. Il ranime sa femme. Bowers, barbouillé de noir, a perdu les manches de sa chemise. Le père s'approche (sans doute pour le jeter dehors?).



* * *

EGGED ON est le premier film de la série. Il a été inscrit au Copyright le 30 mai 1925.

La copie étudiée est d'origine française et il manque un bref passage à la fin.

La séquence no 11 a été tournée image par image. Elle est étonnante. L'identification de la voiture et de la poule relève de l'esprit surréaliste le moins contestable. Le gag des roues qui se renversent, de la voiture qui protège ses petits comme un oiseau au nid, réalise l'idée de "l'un dans l'autre" qui était au cœur même de la poésie d'André Breton: l'un devient l'autre, l'un **est** l'autre, la voiture **est** une poule.

Sur le plan technique, l'animation est superbe. On se demande par quels trucages Charley Bowers a pu obtenir que la matière noire qui sort des oeufs se transforme en d'impeccables modèles réduits. Et, dans certaines prises, Bowers lui-même figure aux côtés des voitures-enfants.

Quant au film, il est encore très marqué par le comique traditionnel: les démêlés avec les hommes d'affaires, la poursuite du train, le vol des oeufs... Mais il inaugure le thème de la machine qu'on retrouve dans A WILD ROOMER et qui doit sans doute revenir dans d'autres films, hélas perdus.

A WILD ROOMER
(UN ORIGINAL LOCATAIRE OU
UN INVENTEUR ACHARNÉ)

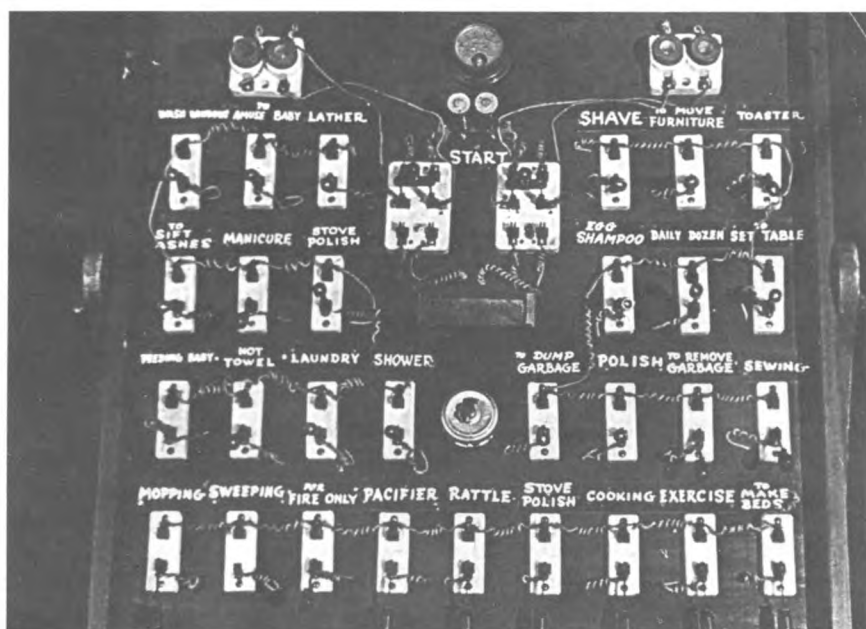
Description des séquences

1- “Depuis quelques jours, une série de faits anormaux alarmait les locataires de la pension Hozau”. Dans la cuisine, la logeuse pose une bouilloire sur le fourneau qui disparaît à l’instant même. Dans sa chambre, une femme fait sa toilette. Elle verse de l’eau dans une cuvette qui se volatilise et le pot à eau disparaît à son tour: il ne lui reste, dans la main, que l’anse de la cruche. Dans la salle de bains, un locataire en maillot noir entre dans la baignoire qui est littéralement gommée. Un sans-filiste, écouteurs aux oreilles, voit s’effacer son poste. Au pied de son lit, un autre locataire fait de la gymnastique avec des extenseurs fixés au mur, qui cessent d’exister. Il s’affale.

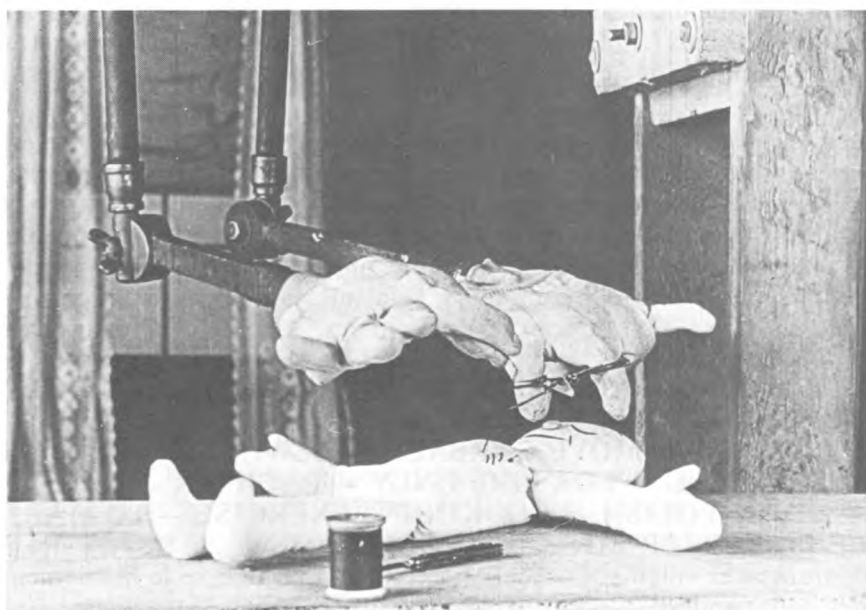
2- Les victimes discutent dans le vestibule. Au premier étage, quelqu’un tape à coups de marteau: c’est Bowers. La logeuse frappe à la porte. Il arrive, juché sur un tabouret à roulettes et ouvre une sorte de judas. “Si vous ne montrez pas tout de suite ce que vous manigancez, je vous fais expulser”. En effet, “il achève en grand secret la mise au point d’une machine merveilleuse”. Il lit le télégramme: “Venez d’urgence chez oncle assister ouverture testament de grand père”. Il accroche les manches de sa combinaison de travail à deux pitons de la muraille et il sort du vêtement par les jambes. Il se glisse dans une ouverture qu’il a ménagée dans le bas de la porte, passe sous sa logeuse et s’esquive.

3- Chez l’oncle. Les héritiers: l’oncle lui-même, une jeune fille et sa mère. Le notaire porte de grands favoris blancs. Bowers arrive (chemise à carreaux, noeud papillon, pantalon large) et prend sa cousine dans ses bras. Lecture du testament du grand-père: “Je lègue ma fortune entière à mon petit-fils Bricolo (...). Mais, dans les quarante-huit heures qui suivront l’ouverture du testament, il devra faire une démonstration convaincante de la machine dont il m’avait soumis les plans (...) Dans le cas contraire, toute ma fortune reviendra à son oncle”. L’oncle, un instant figé de stupeur et de haine, respire.

4- A la pension de famille. Bowers monte chez lui. La logeuse est toujours en faction, devant sa porte. Il essaie de se glisser derrière elle. Elle le saisit par les épaules. Il proteste: “Vous pouvez mettre ma chambre à louer. Je suis riche. Je vais habiter un palace”. Il entre dans sa chambre et on découvre sa machine, une sorte de batteuse, avec des volants, des leviers, des compteurs. Il installe la logeuse sur un canapé très bas, muni d’un tableau de commandes. A côté des interrupteurs figurent des mentions multiples: “START — SHAVE — TO MOVE FURNITURE — TOASTER — EGG SHAMPOO — DAILY DOZEN — TO SET TABLE — TO DUMP GARBAGE — POLISH TO REMOVE GARBAGE — SEWING — MOPPING — SWEEPING — FOR FIRE ONLY — PACIFIER — RATTLE — STOVE POLISH — COOKING — EXERCISE — TO MAKE BEDS — EXTERMINATOR — BIG GAME, etc...”. Bowers met le courant. Les volants tournent. Il explique à la logeuse le maniement des commandes.



5- D'une paroi de la machine sortent deux bras faits de tiges de métal. Les avant-bras se terminent par des gants qui vont jouer le rôle de mains. Ils tirent une planche et manipulent un entonnoir d'où sortent les éléments d'une poupée qu'ils ajustent. Ils replacent l'entonnoir dans la machine, prennent un pot de peinture et peignent le visage de la poupée. Ils apportent un canif, une bobine de fil, une aiguille et font une couture au niveau du coeur. Ils coupent le fil. La poupée remue, respire, lève la tête, roule des yeux, se met debout, contemple ses mains et s'aperçoit qu'elle est nue. Les bras métalliques cachent sa nudité avec un paravent et lui tendent un sous-vêtement. Puis ils lui mettent un tablier, le nouent, lui donnent des chaussures, épluchent une banane et l'enfourment dans sa bouche. La poupée fait rouler une noix qui déclenche l'apparition d'un écureuil. Celui-ci, d'un très petit sac de dame, sort un casse-noix, une cigarette, du fil, des ciseaux, un peigne, etc... Il remet tous ces objets dans le sac. La poupée monte sur son dos. Ils s'en vont. Les bras métalliques repoussent la planche dans le corps de la machine.



6- Bowers ouvre la porte de sa chambre, qui était obturée par un mécanisme compliqué et téléphone à l'oncle: "La machine est au point — Tu n'as qu'à venir chez moi. Je ne me dérange pas". Revenu dans sa pièce, il se demande comment il va en faire sortir l'engin.

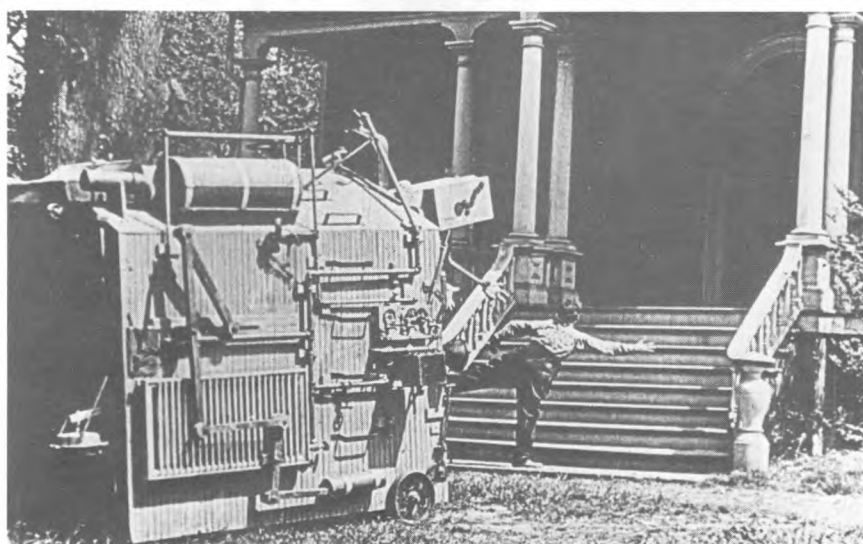
7- Dans un galetas, l'oncle achète des grenades à un anarchiste.

8- Bowers découpe à l'égoïne la cloison autour de la porte. C'est insuffisant. Il découpe le plancher. La machine tombe au rez-de-chaussée. Il la met en marche. Il sort de la pension de famille en fracassant le mur et il part dans la rue, au volant de l'engin.

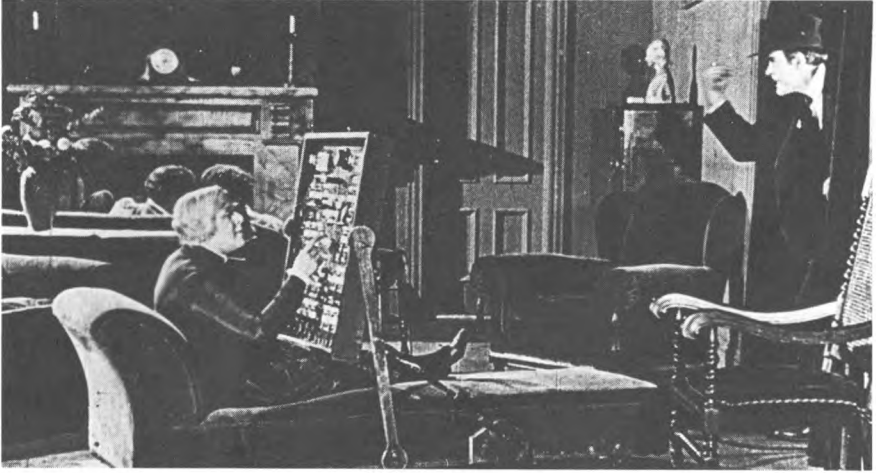
9- La logeuse contemple les dégâts.

10- La machine roule. L'oncle, dissimulé derrière des arbres ou des maisons, lance une grenade, puis deux, puis trois. Elles explosent, mais la machine poursuit sa route.

11- Bowers arrive dans un jardin, devant la maison de l'oncle. Avec un câble et en s'aidant de la machine, il extrait du vestibule un escalier de bois qui eût été gênant. L'engin gravit les marches du perron.



12- A l'intérieur. La jeune cousine et sa mère. Bowers leur montre son invention et installe la vieille dame sur le canapé à roulettes, devant le tableau des commandes. Mais l'oncle est arrivé et s'apprête à démolir la machine. Et tandis que Bowers et sa cousine flirtent dans le salon, la mère appuie sur les boutons. Elle ne regarde d'ailleurs pas ce qui se passe, car l'engin est dans une autre pièce.



13 - D'abord des cercles de fer sortent de la machine et emprisonnent l'oncle dans un carcan. La vieille dame appuie sur la manette STOVE POLISH. Un bras métallique lui enduit le visage d'un cirage liquide. Manette LATHER: il étale du savon à barbe. Manette SHAVE: il le rase avec un Gillette. FOR FIRE ONLY: il le vaporise. HOT TOWEL: il le frotte avec une serviette chaude. EGG SHAMPOO: il lui casse un oeuf dans les cheveux. PACIFIER: il le rejette en arrière et l'autre tombe sur le plancher. TO REMOVE GARBAGE: il le relève et le tient suspendu par le cou.



14 - Tandis que les jeunes gens bavardent dans le salon, la vieille dame met, sans le savoir, la machine en route. L'engin quitte la maison, avec l'oncle suspendu à l'avant, suivi du canapé.

15 - On arrive sur un quai, au bord de la mer. La machine laisse tomber l'oncle dans l'eau.

16 - Dans le salon. Bowers et sa cousine continuent à flirter. L'oncle revient, ruisselant, une langouste dans le dos et donne à Bowers un coup sur la tête, avec un gros poisson.

A WILD ROOMER est le troisième film de la série. Il a été inscrit au Copyright le 20 octobre 1925.

La copie étudiée est d'origine française. Le générique a disparu et il n'est pas sûr que la fin soit complète. Les sous-titres français, qui ont été résumés, comportent des plaisanteries faciles (l'oncle "Hincarney", le notaire "Picaillon"), mais rien ne permet de savoir si les textes originaux prêtaient à rire.

Les trucages de la séquence 1 (disparition des objets) ont été obtenus très simplement: arrêt de la prise de vues, enlèvement de l'objet, reprise avec l'acteur dans la même position.

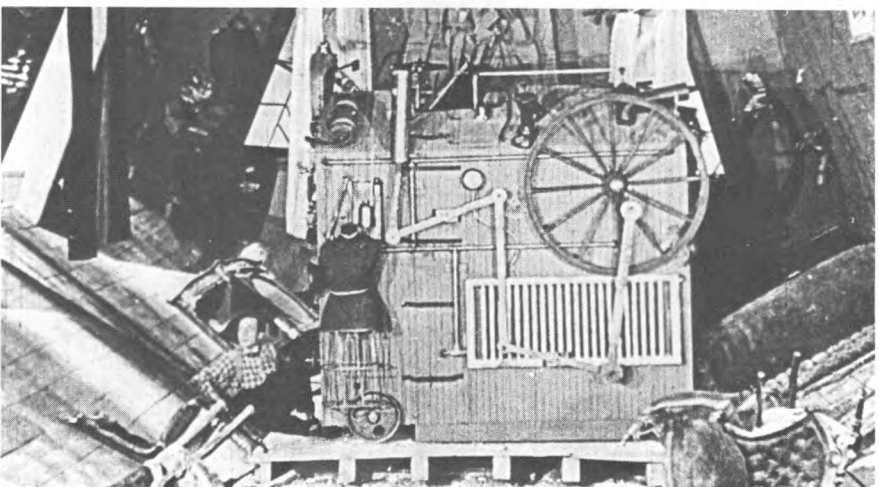
Les trucages de la séquence 13 (l'oncle livré à la machine, enduit de cirage et de savon, vaporisé, séché, etc...) ont été sans doute assez simples: un opérateur, camouflé derrière l'engin, devait manier le bras métallique comme un balai.

Mais cette idée prélude, avec dix ans d'avance, à la machine à manger de MODERN TIMES, lorsque Charles Chaplin était lui aussi livré à un engin domestique. Connaissait-il A WILD ROOMER?

La seule séquence tournée image par image semble donc être la 5. Mais elle est d'une virtuosité prodigieuse. Des bras métalliques (qui annoncent étrangement ceux que l'on utilise aujourd'hui, dans les usines nucléaires, pour manier des matières dangereuses, derrière une paroi de plomb) manipulent une poupée, un pinceau, du fil, des aiguilles... Il y a donc artifice à un double degré: d'abord l'animation des bras eux-mêmes, ensuite celle des objets que ces bras font bouger.

Cette séquence, qui est étrangère au récit, constitue un des morceaux de bravoure les plus étonnants de l'histoire du film image par image, à l'époque du muet.

Quant à la machine de Bowers, elle rejoint, sans que ni l'un ni l'autre ne l'aient sû, certains tableaux de mécaniques aberrantes que Max Ernst peignait vers la même époque. Elle est le symbole de l'invention délirante et naïve.



NOW YOU TELL ONE

(NON, TU EXAGÈRES)

Description des séquences

1- “La vérité étant, dit-on, toute nue, les habitants de Tumbluff pour lutter contre cette indécence, avaient fondé le “Club des menteurs”.

- Ouverture à l’iris sur le banquet du club: une dizaine d’hommes en smoking.
- “Chaque année, on désignait le champion des menteurs, qui recevait une grande médaille d’or à l’effigie de George Washington”.
- Gros plan de la médaille. Le Président du Club donne la parole à un menteur (du type businessman).

2- “... le dernier soir, au Capitole, Mussolini tint à m’offrir un dîner d’adieu”.

- Des éléphants gravissent les marches du Capitole, traversent les colonnades et pénètrent dans l’édifice.
- “... et quarante-sept éléphants que j’avais sauvés de la fièvre aphteuse vinrent sonner de la trompe en son honneur”.

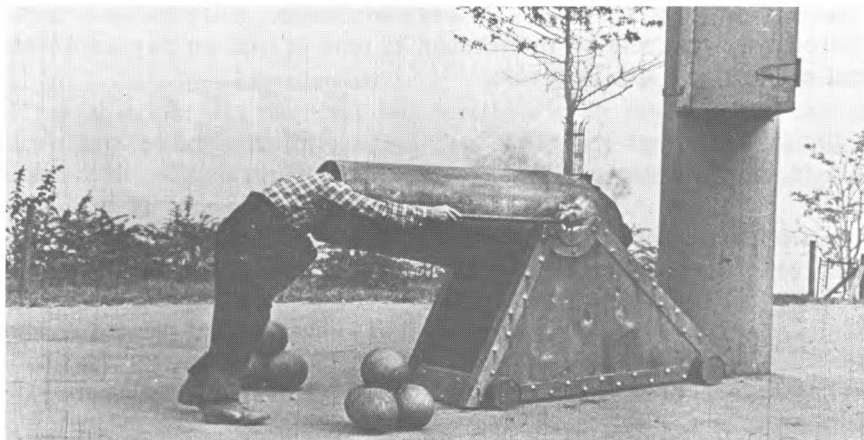


3- Un deuxième menteur (du type gentleman britannique) prend la parole: “... on parle toujours de la traversée de la Manche à la nage... Moi aussi, je l’ai traversée sans publicité, sans bluff, personne n’en n’a rien su...”

- Au bord de la mer. Enduit de graisse, l’homme entre dans l’eau et nage le crawl. Quand il atteint l’autre rivage, il sort de l’eau juché sur un cycliste, en maillot, qui émerge à son tour.

4- Retour au club. Un troisième menteur (l’air décidé, le cheveu gris, une tête de policier) intervient. En imperméable, le feutre sur la tête, il pénètre dans une chambre d’hôtel. Il disparaît littéralement dans le plancher, comme un paquet de vêtements qui s’amenuise. L’imperméable se glisse lui-même dans le chapeau mou. Arrive l’occupant des lieux: un mauvais garçon en tricot rayé, qui ramasse le chapeau et le jette sur le lit. Le policier surgit et ceinture le malfrat.

5- Un convive blasé déclare: “Messieurs, c’est pitoyable... Toutes vos histoires sont à peu près vraisemblables”. Il se lève et quitte le “Liars Club” d’un air dégoûté. Dehors, il tombe sur Charles Bowers qui a enfoui sa tête dans la bouche d’un canon, et qui brandit une torche. Il se précipite. Bowers sort sa tête: “Une aventure?... Ah, Monsieur, il m’en est arrivé une... je n’ose même pas vous la raconter” et il plonge à nouveau dans la bouche du canon. Le convive blasé le force à reculer et l’entraîne au club.



6 - Bowers debout (chemise écossaise, bretelles, pantalons larges) raconte son histoire: “Voici: j’avais découvert un procédé de greffe universelle”.

— Dans un hangar, Bowers pulvérise du liquide sur une sorte de bâtis en étoile, fait de tuyaux, de bouts de bois, de branches et de fruits. Des étiquettes: “Beets. Spinach. Orange. W. Melon. Egg Plant. Tomato. Plums”. Il prend un rameau, l’épointe à la hache, l’enduit de liquide et l’ajuste à une autre branche, avec du sparadrap. Une aubergine se met à pousser. Elle grossit à vue d’œil. Bowers la coupe. A l’intérieur, une salière et un oeuf dur. Il casse la coquille et mange l’oeuf.

7 - Au club, il poursuit son récit: “une goutte de ma liqueur merveilleuse suffirait pour faire pousser un peuplier sur un manche de brosse...”

— Bowers met des bouts de paille dans un sac de voyage (une sorte d’étui à musique). Il prend une de ces pailles, la glisse dans ses cheveux et elle devient un chapeau de paille. Il s’aperçoit qu’il n’a pas de lacets à ses brodequins. Il place entre ses pieds un pot rempli de terre et plante une autre paille. Elle pousse instantanément et se transforme en deux lacets qui glissent eux-mêmes dans les œillets et se nouent sur les chaussures.



8- "... Je décidai de faire une tournée dans les fermes pour vendre de ma préparation..."

- A la campagne. Bowers avise un paysan, lui fait l'article, et verse du liquide dans les revers de son pantalon. Une plante se met aussitôt à pousser sous les vêtements. Elle sort par le col et par les manches. Elle devient un arbre. Le paysan est soulevé, accroché en l'air, les bras en croix dans la verdure.

9- Un sapin de Noël a poussé sur une charrue, entre les deux mancherons. Bowers scie un mancheron et tend le tout au paysan qui se met en colère et qui l'expulse.

10- Il s'enfuit et rencontre une jeune femme apeurée, qui s'est réfugiée sur une barrière. "— Qu'est-ce que vous faites? — Il y a des souris".

- Il la prend dans ses bras, la ramène chez elle, l'installe dans un fauteuil, et aperçoit un chat, couché sur une banquette, couvert de pansements: "— Quel drôle de chat... il est souffrant? — Blessé, Monsieur... Il a voulu soutenir à lui seul un combat contre une armée de souris".

— Un rat sort d'un trou, sous une marche d'escalier, brandit un colt minuscule et tire sur le chat.



11- Dehors, dans les champs, un homme assez vieux pourchasse les souris à coup de balai. Le balai perd ses pailles et il le jette. Mais il a un caddie qui porte en bandoulière des balais neufs.

12- A la ferme. Bowers ouvre son sac, prend sa fiole et commence à opérer. Un rat grimpe dans son pantalon. Le vieux arrive, lui donne un coup de balai et repart dans le champ en tapant sur les herbes. La jeune femme: "Ne faites pas attention à lui, il est incapable d'apprécier votre génie (...) Vous habiterez ici le temps nécessaire à vos expériences".

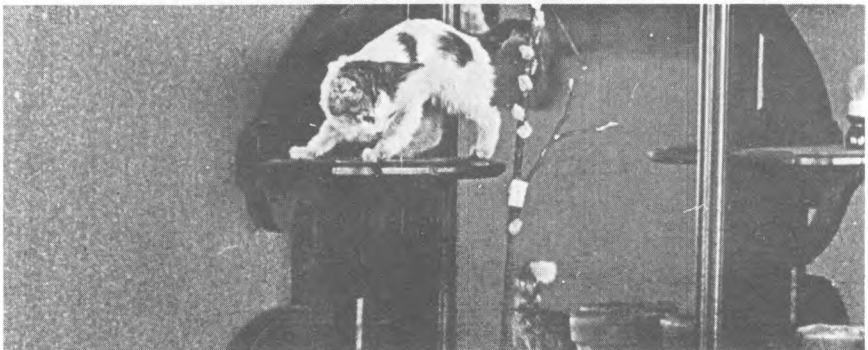
13- Il greffe des rameaux sur une plante en pot. Un rameau se transforme en chat. Bowers le tâte: "On dirait qu'il lui manque quelque chose". Il va chercher un jonc, coupe l'extrémité, la greffe: c'est une queue de chat.

- La plante à chats produit, sans rupture de plan, un chat blanc, un noir, un blanc et noir, un noir, un gris et un noir.

- Bowers ouvre une porte: des dizaines de chats surgissent et se précipitent dans le jardin.

- Le vieux est revenu: "Monsieur, j'aime votre fille — Ma fille, espèce d'abruti, c'est ma femme" et Bowers est chassé à coup de balai.

15- Retour au club.



NOW YOU TELL ONE est le cinquième film de la série. Il a été enregistré au Copyright le 14 décembre 1926.

La copie étudiée est française. Elle est en deux bobines. Le générique a pratiquement disparu et se limite à trois images, avec le titre: NON, TU EXAGÈRES.

Tous les intertitres ont été relevés. Ils ne correspondent pas forcément aux textes d'origine, car les distributeurs français avaient, au temps du muet, tendance à ajouter des intertitres de leur cru aux films américains pour en augmenter le métrage (les copies étaient louées au mètre). Il y a, d'autre part, des astuces typiquement locales (séquence 1), le roi des menteurs était George Washington.

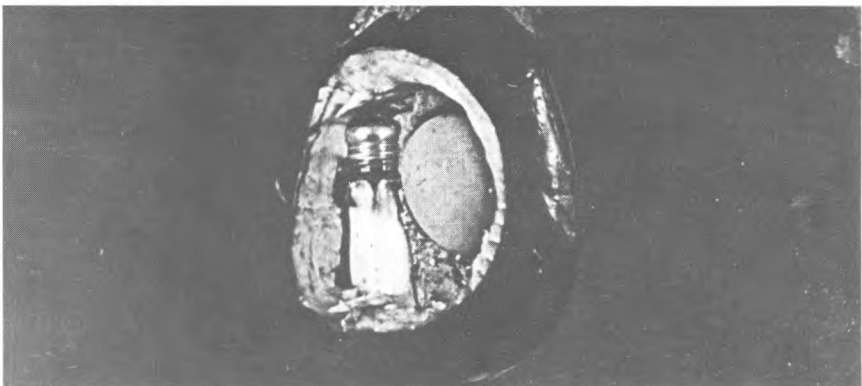
Des prises de vue ont été faites, image par image, dans les séquences:

- 2 (les éléphants au Capitole)
- 4 (la disparition du policier et de ses vêtements)
- 6 (la croissance de l'aubergine)
- 7 (le chapeau de paille, les lacets)
- 8 (l'arbre dans les vêtements)
- 9 (l'arbrisseau et sa guirlande)
- 10 (la souris et son revolver)
- 13 (la plante à chats)

Les trucages sont très bien faits, mais ceux de la séquence 4 (le policier rentrant dans le plancher) et de la plante à chats (séquence 13) sont d'une habileté stupéfiante.

Le film lui-même ne comporte aucun gros plan de Charley Bowers, ni des autres acteurs. Généralement la caméra est fixe. Un des rares mouvements d'appareil est un panoramique (séquence 6) sur les étiquettes des greffes.

NOW YOU TELL ONE est le plus étonnant des films qui subsistent de la série de 1926. Si EGGED ON (no 1) et A WILD ROOMER (no 3) étaient encore assez proches des rites et des gags du slapstick, ici le ton change. L'acteur s'efface devant un comique d'objets, un enchaînement de gestes et de choses qui obéissent à une autre logique, celle du rêve ou du poème. Présenté à *Confrontation* comme film relevant du surréalisme sans le vouloir, NOW YOU TELL ONE a été une véritable découverte. C'est pourquoi il serait si important de retrouver les films perdus de 1927. Obéissaient-ils à cette escalade de l'irrationnel?



WILD OYSTERS

Générique

A National Telefilm Associates, Inc. Release N.T.A.

A Max Fleischer Animated Antic

Pop and Mom in WILD OYSTERS

Produced by Charles Bowers under the Bowers Process

Music by Jack Austin

Scored and conducted by King Ross and Landt Trio and White

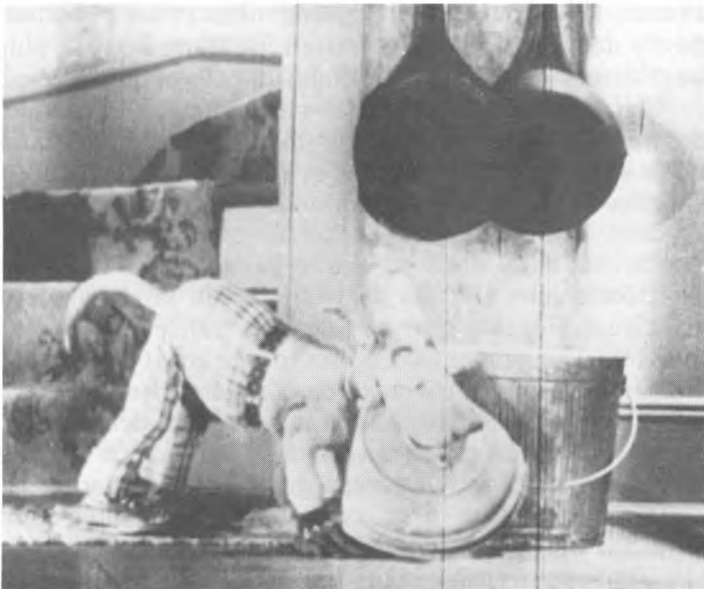
Photographed by Harold L. Muller

J.H. Hoffberg Production, 1940

Description des séquences

1- Cuisine. Une lampe à huile, une pompe à eau, un poêle à bois, une horloge ancienne. En arrière-plan, à droite, un escalier. Des os s'échappent d'une poubelle. Un chien portant pantalon à carreaux, les pattes de derrière chaussées de souliers, celle de devant avec des gants, entre, aboie, avale les os entiers et le couvercle de la poubelle. Un chat vêtu de la même façon est installé sur le poêle et ingurgite lui aussi des objets métalliques. Une souris passe la tête hors de son trou.

2- Logis des souris à l'étage au-dessous. La mère souris est encore au lit dans sa boîte de sardines. Le souriceau dans le sien en forme de boîte d'allumettes. On voit un réveille-matin grandeur nature, une corde à linge, des pinces à charbon. On entend une chanson. Le père souris crie à son rejeton d'aller chercher du lait et tente de l'expulser brutalement. Au même moment, la tête du chat apparaît dans l'ouverture du logis des souris et le souriceau bat en retraite. Avec un vilebrequin, la souris perce un trou dans le parquet de la cuisine située à l'étage au-dessus, attrape la queue du chat, l'introduit dans le trou et la noue solidement.



3- Cuisine. Le chat est cloué sur place et pousse des miaulements déchirants. Le chien s'approche pour lui porter secours et subit le même sort. Immobilisés face à face, le chat profite de l'occasion pour liquider une vieille querelle et taloche copieusement le chien. Ils tentent vainement de se dégager. Le souriceau à l'abri des assauts du chat s'introduit dans la cuisine, atteint la bouteille de lait, retire le bouchon avec sa queue transformée en vilebrequin, se glisse dans la bouteille et lape tout le lait. Il est maintenant prisonnier au fond de la bouteille vide et appelle à l'aide. Des huîtres dans leurs écailles posées sur une assiette sommeillent. L'une d'elles, furieuse d'être dérangée, sort de son écaille, rampe jusqu'à la bouteille, injurie le souriceau et retourne dormir. Le souriceau réussit en balançant la bouteille à la faire tomber, s'en échappe et va frapper chez l'huître. Excédée, elle ameute ses congénères et elles encerclent le souriceau. Celui-ci se coince dans une écaille. Les huîtres se moquent de lui et lui pince le derrière. Elles se soudent l'une à l'autre et forment une sorte de serpent qui serait passé au rouleau compresseur. Elles s'accrochent au pantalon du souriceau. Il réussit à s'en débarasser. Caucus des huîtres. Poursuite entre les huîtres et le souriceau. Une lutte s'ensuit d'où le souriceau sortira vainqueur.

4- Logis des souris. Le souriceau est rentré précipitamment avec l'huître à ses trousses. Corps à corps, escalade le long d'une poutre, chute du souriceau tête première dans une crème de beauté. Pour en finir avec l'ennemi, la mère affolée attrape une boîte de craquelins pour attirer l'huître et détourner son attention. Après l'avoir gavée, elle lui assène plusieurs coups de rouleau à pâte.

5- Cuisine. L'huître s'est échappée. Elle s'en prend maintenant au chat toujours immobilisé, lui pince le museau et se glisse dans son pantalon. Le chat réagit violemment. Dans son effort pour se débarrasser de l'huître, il arrache une partie de la planche du parquet à laquelle il était retenu. Le chat est libéré mais reste aux prises avec le morceau de bois attaché à sa queue nouée.

* * *

La série *Animated Antic* produite par le **Studio Fleischer** a eu une vie éphémère. Une douzaine de films ont été réalisés mettant généralement en vedette les personnages les plus réussis de GULLIVER'S TRAVELS, premier long métrage des Fleischer. Il est inattendu d'y découvrir un film de cette série signé Bowers, puisqu'on ignore quel détour ou hasard l'a conduit à collaborer avec les frères Fleischer. Ce film a été réalisé avec des marionnettes de chiffon et des objets animés. On y retrouve des animaux grands dégustateurs de ferraille, un thème cher à Bowers, et ses mollusques préférés, les huîtres baladeuses qu'on pouvait voir dans WHOOZIT. Au niveau du scénario, cette historiette sans conséquence joue sur l'éternel antagonisme du chat et du chien, du chat et de la souris. A la rigueur, on pourrait y déceler une allusion au triomphe du faible sur le fort, la souris astucieuse piégeant chat et chien, les huîtres rampantes l'emportant sur tous leurs ennemis. Le film tourne court et porte à penser qu'il est incomplet. Postérieur aux comédies en prises de vues réelles et séquences animées, le hiatus est grand entre les deux styles par le matériau, la conception et le traitement. L'originalité et l'invention caractérisées des comédies 'nouveau genre' sont disparues et n'ont aucune commune mesure avec cette oeuvre. Seule similitude, l'utilisation des marionnettes, encore le matériau diffère-t-il. Signe particulier: il se démarque de la production courante à cause du mode de représentation.

Générique

Les lettres du titre à l'horizontale s'animent, sortent du rang pour s'aligner à la verticale à gauche de l'écran, sauf une récalcitrante qui finit par réintégrer sa place un peu à la manière pratiquée par Norman McLaren dans RYTHMETIC. La signification de chaque lettre s'inscrit:

ALL

WRONG

OLD

LADDIEBUCK (expression intraduisible, mais dont l'équivalent pourrait être "Tu as eu tort, mon vieux.")

A Bowers Cartoon

Description des séquences

1- Intérieur d'une caserne. Un groupe de conscrits oisifs sont assis et écoutent un de leurs compagnons d'armes debout devant eux exprimer, à l'aide d'un phylactère, son irritation d'être encore sous les drapeaux alors que l'armistice est déjà signée. Approbation générale. "Mais, ajoute le soldat, il faut se rappeler que l'Oncle Sam a une grande armée à diriger et qu'il fait de son mieux." On lit sur l'écran en diagonale les mots HONK HONK signifiant qu'une voiture vient de s'arrêter à l'extérieur et klaxonne. Le protestataire s'approche de la fenêtre.

2- Cour de la caserne. Miss AWOL dans sa voiture "Joy" converse avec le soldat ému et nerveux venu la rejoindre. Elle lui présente sa carte et l'invite à venir faire la fête avec elle. Il monte dans la voiture qui démarre comme un bolide.

3- La campagne. La voiture file à une allure folle, fonce dans le paysage, bute au passage sur les obstacles, frôle des précipices. Le soldat, terrorisé, se dresse et s'effondre sur le siège arrière de la voiture dont une partie est maintenant dans le vide au-dessus d'une crevasse. Le soldat claque des dents et hurle à la mort. Ils échappent de justesse à la chute libre et se retrouvent en terre ferme avec un pneu crevé. Miss AWOL lui intime l'ordre de le réparer. Il s'exécute, mais maladroit, fait éclater le pneu. Sous l'impact il est projeté dans l'espace, retombe sur la tête et s'affale de tout son long. De petites étoiles s'agitent au-dessus de sa tête et s'alignent pour former les lettres S.O.L. Miss AWOL repart en trombe et il a tout juste le temps de s'agripper au siège arrière.

4- Autre décor champêtre. Un policier répare sa moto, l'enfourche et démarre à grande allure.

5- Le tribunal. Le Juge Gloom appelle la cause suivante. Miss AWOL, le soldat et le policier comparaissent. Le juge demande quel est le délit. Le policier répond: "Excès de vitesse, Votre Honneur." La

sentence est prononcée: \$25.00 d'amende ou 25 jours d'emprisonnement. Le soldat penaud acquitte la contravention.

6- Devant l'entrée du tribunal. Miss AWOL tente de convaincre le soldat de remonter dans la voiture. Il hésite, pris de remords, et lui dit qu'il devrait retourner au camp. La tentatrice insiste et lui conseille de ne pas se tracasser pour si peu. Il succombe.

7- Retour au premier décor champêtre. Toujours à fond de train, Miss AWOL poursuit son jeu de massacre. La voiture s'allonge démesurément, capote, percute la colline, virevolte, retombe sur ses roues et repart à une vitesse d'enfer. Sur sa lancée, elle est entraînée jusqu'au haut d'un poteau qui ploie sous le poids, elle culbute et s'écrase. Elle reprend sa course et charge dans l'arrière-train d'un âne. Sous le choc, le corps de l'âne s'étire à l'infini et par un mouvement de ressort administre une formidable ruade à la voiture. Celle-ci prend une nouvelle direction, heurte un taureau broutant paisiblement, rebondit de nouveau sur l'âne et s'engouffre sous une meule de foin. Plusieurs personnages en sont éjectés pêle-mêle par la secousse. La scène est reprise en boucle. La voiture émerge de la meule, ricochant sur bêtes et bâtiments. Le taureau écope encore une fois. Il devient furieux, tournoie sur lui-même, se comprime et se dilate. Il prend une position d'attaque et le "cycling" de la compression-dilatation est repris. Il tombe raide mort. Son âme s'échappe de son corps et s'envole vers les cieux. La voiture en folie repart, donne contre un arbre pour s'écrouler en pièces détachées. Miss AWOL est projetée contre terre et le soldat tombe tête première. Un monsieur très bien apparaît en arrière-plan, fait des grâces à Miss et l'enjoint d'abandonner ce crétin à son sort. Aussitôt dit, aussitôt fait. Le soldat à demi assommé reste Gros-Jean comme devant avec pour tout partage une musette vide. Charmante promenade. Il en est quitte pour ses frais.

8- Retour à la caserne. Un capitaine face à son peloton exprime sa satisfaction aux recrues restées fidèles à la discipline, contrairement au fautif parti en goguette. Le gradé disparaît du champ et fait place au déserteur. Le peloton fait demi-tour et tourne le dos à leur camarade en signe de désapprobation. Fondu au blanc.



9- Sur l'écran vide, apparaît une main à droite dont l'index menaçant ordonne au coupable invisible de le suivre.

10- Caserne. Le soldat est dans sa cellule, rongé par son frein. Il regarde, furieux, ses compagnons démobilisés rentrer chez-eux en jouant à saute-mouton.

11- Cellule. Les barreaux occupent presque entièrement l'écran. Derrière, le prisonnier en plan rapproché. Il secoue avec rage les barreaux de sa cellule qui se tordent sous l'effort. Ils s'animent pour former les lettres du titre AWOL.

* * *

Réalisé à la fin de la première Guerre Mondiale, le film vise à inciter les conscrits à la patience jusqu'à la démobilisation générale et a pour but de les mettre en garde contre les conséquences des congés sans permission. La signature de l'armistice avait dû attirer une flopée de jolies filles autour des camps de l'armée, invitant les militaires à jeter leur képi par-dessus les moulins. Ce film a manifestement été produit dans un temps record pour répondre à ce problème. L'animation parcimonieuse, le scénario simpliste assorti d'un dialogue populacrier minimal en font foi. Au niveau de la technique, il est représentatif du cartoon des années 15-20. A cette époque, retenir un personnage en position fixe et faire bouger, par exemple, un oeil seulement était monnaie courante. Le mouvement était tout d'une pièce, sans déphasage, sans traînée. L'effet obtenu n'est pas sans rappeler l'animation d'éléments découpés. La 'linéarité' des dessins sur papier de AWOL, bien que plus précaire encore, est typique d'une certaine animation pratiquée à cette période. Sans volume, sans densité ni dimension, il se situe dans le droit fil de la tradition des séries *Mutt & Jeff*, *Katzenjammer Kids*, *Colonel Heeza Liar* et autres de même famille. La caractérisation du soldat en dissidence est d'ailleurs proche parente du personnage de Mutt.





EGGED ON



NOW YOU TELL ONE



A WILD ROOMER

BIBLIOGRAPHIE

Dans les Histoires du cinéma de langue française, les références à Charley Bowers sont extrêmement rares. Signalons une mention figurant dans le tome III de l'HISTOIRE ENCYCLOPÉDIQUE DU CINÉMA de René Jeanne et Charles Ford, page 236, en note 1.

La présentation corporative à Paris, le 6 mars 1928, des TRUCS DE BRICOLO (titre anglais indéterminé), a été évoquée par CINÉMAGAZINE (no 11 du 16 mars, page 475), FILMA (no 231 du 17 mars, page 17), LE COURRIER CINÉMATOGRAPHIQUE (no 10 du 10 mars, page 122) et, sans doute, par d'autres périodiques professionnels:

“Bricolo va demander la main de la jeune fille qu'il aime. Le père de celle-ci, le prenant pour un nouveau plongeur, ne veut écouter aucune explication et l'envoie à la cuisine. La grève est déclarée et Bricolo remplace tout le personnel(...) Il détruit le restaurant, en fonde un autre où tout le personnel est remplacé par une machine”. (LE COURRIER CINÉMATOGRAPHIQUE).

“Il suffit de pousser sur des boutons et les tables sont dres-

sées, les plats servis fumants, les clients satisfaits. Des petits cochons entrent par un bout et par l'autre bout sortent, cuites et saucées, les côtelettes et les saucisses...” (CINÉMAGAZINE).

“Mais, au moment où, très fier, il croit avoir conquis enfin sa fiancée, il apprend que la jeune fille est destinée à un autre mari et, navré, reprend le chemin de son village”. (LE COURRIER CINÉMATOGRAPHIQUE)

LES TRUCS DE BRICOLO avaient été présentés à la presse par un distributeur de Marseille, la *Société Cinématographes F. Méric*, qui annonçait dans sa publicité la “Super-Série des (...) Charley Bowers-Bricolo” (LE TOUT CINÉMA 1928, page 475).

En 1929, le poète espagnol Rafaël Alberti a écrit un texte intitulé *Charles Bowers, Inventor* qui a paru dans le recueil *Yo era un tonto y lo que he visto me ha hecho dos tontos*, c'est-à-dire “J'étais un imbécile et ce que j'ai vu a fait de moi deux imbéciles” (POÈSIA 1927-1967”, Madrid, Aguilar, 1972, pages 431-432).

En voici une traduction inédite, due à Jean Tena:

“Le trépas devant mon gilet des forêts les plus poétiques
et la dispersion en foule des si beaux crépuscules,
plus la lune si délicate et les rossignols si tristes.
Pourquoi ce mort-là choisit-il de pencher vers la gauche
et cet autre préfère-t-il la droite?
Mais toi, nous te qualifierons de chêne.
Mais toi, tu n’as pas de nom.
Et celui-ci voudrait s’appeler Charles,
mais cyprès une fois mort.
Soupirez-vous après le trèfle à quatre feuilles et
les brises balsamiques?”

Madame,
voici la poésie:¹
de la sciure.

Il en résulterait la plus belle fabrique de cure-dents.
Odette,
Je me marie demain.

Râpures meules crocodile
et jolis yeux verts oies électrocutées;
salive policier enragé,
mais conseil avaler montre
et vomir anneau
eau sans importance.
Un kilo mesure 10 mètres.
Un mètre vaut 20 litres.

Le grave problème qui tourmente les épicereries totalement résolu.

Oeufs incassables.

Le pôle négatif ne peut, et de loin, rivaliser avec
le pôle positif dans la création d’un fantôme.
Il faut de toute urgence faire peur aux enfants et le devoir
d’un ingénieur est de mettre en fuite les fées coûte que coûte.

Isolateurs,
vieux laitons et ressorts de lits hors d’usage.
Et tant d’autres casse-tête scientifiques, Odette chérie,
pour mourir frénétiquement aux mains d’une sardine.

Mécanique.
Amour.
Poésie.
Oh!

Charles Bowers.
Inventeur défunt”

1. En français dans le texte.

Alberti fait sans doute allusion à des films aujourd'hui perdus ("Voici la poésie de la sciure", "oies électrocutées", "avalier montre et vomir anneau"). Mais on retrouve au moins EGGED ON ("Le grave problème qui tourmente les épiceries...") et A WILD ROOMER ("Isolateur, vieux laiton...", "mourir frénétiquement aux mains d'une sardine").

Autre allusion à Charley Bowers, celle de Marcel Duhamel, l'ami des frères Prévert et de Tanguy, dans son livre de souvenirs RACONTE PAS TA VIE (Mercure de France, 1972, page 232):

"A Broadway même, c'est Al Johnson qui sévit, dans le premier film parlant en "Vitaphone" des Warner Bros. En mars 1927, aucune envie d'aller voir ça. Et j'avoue ne pas comprendre le plat qu'on fait encore aujourd'hui autour de ce minable imitateur des "Uncle Tom", bêlant son *Mammy!* écoeurant.

Quand je le peux, je vadrouille donc au hasard des petites rues, m'aventurant même jusqu'à Brooklyn quand j'ai réussi à repérer un programme qui m'intrigue. Je manque une fois de me faire assommer en circulant comme un brave couillon au milieu d'une rue de la Petite Italie: elles sont toutes parsemées de détritrus, de poubelles éventrées et de boîtes de conserve vides. J'évite de justesse une canette qui ne m'était pas spécialement destinée: les gens jettent tout par les fenêtres.

Devant un petit cinéma miteux, je vois affiché le film que je cherchais. Je me présente à la caisse où l'écrêteau annonce: "25 cts. — interdit au moins de 16 ans". Je suis aussitôt harponné par une ribambelle de gosses sortis tout droit d'un court métrage de Hal Roach et qui me supplient de les faire entrer en me tendant leurs 25 cts. De vraies terreurs, ces mômes. Il s'accrochent frénétiquement à ma veste. Il leur est interdit d'entrer, sauf en compagnie d'un adulte. Je ne peux en prendre que quatre et c'est la bagarre. Finalement, la caissière en laisse passer six avec moi. De l'autre côté de la caisse, ils me laissent choir et se précipitent en hurlant dans la salle. Les autres attendent une prochaine victime.

Étrange, ce film: un vieux savant et sa fille... mais là, déjà c'est scabreux: elle n'est peut-être pas sa fille mais sûrement, sa maîtresse — et peut-être les deux... Un vieux savant, donc, habite une maison de bois entourée d'un jardin en friche. Les premières images nous les montrent tous deux s'escrimant avec des balais à faire la chasse aux rats qui pullulent dans la maison et la broussaille alentour.

Elle sanglote et veut savoir *quand* il va les débarrasser de cette engeance.

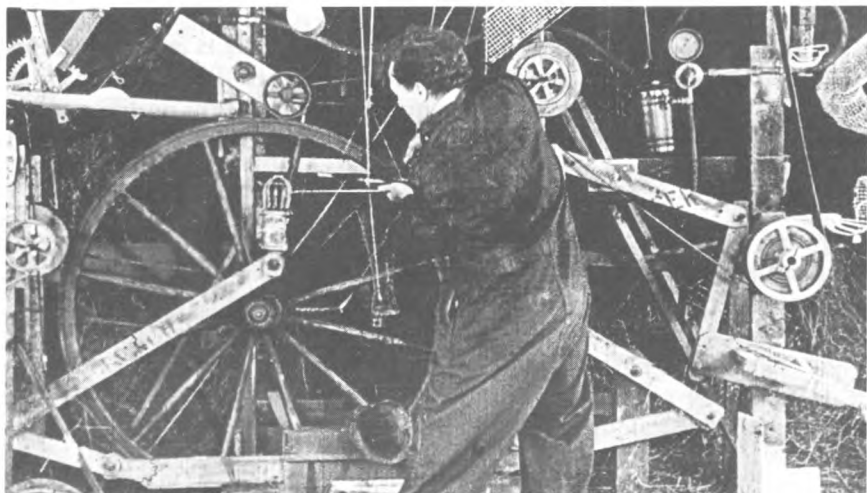
Il la console et lui montre, dans son laboratoire, où en sont ses travaux.

Avec des engrais chimiques, qui ne sont qu'un savant mélange de poils, de sang et d'excréments de chats, il fume quotidiennement un arbre de son jardin. Et un matin, parmi les bourgeons et les fleurs, on voit apparaître un étrange fruit: un bout de peau poilue... qui s'allonge et se met à frétiller: une queue de chat!

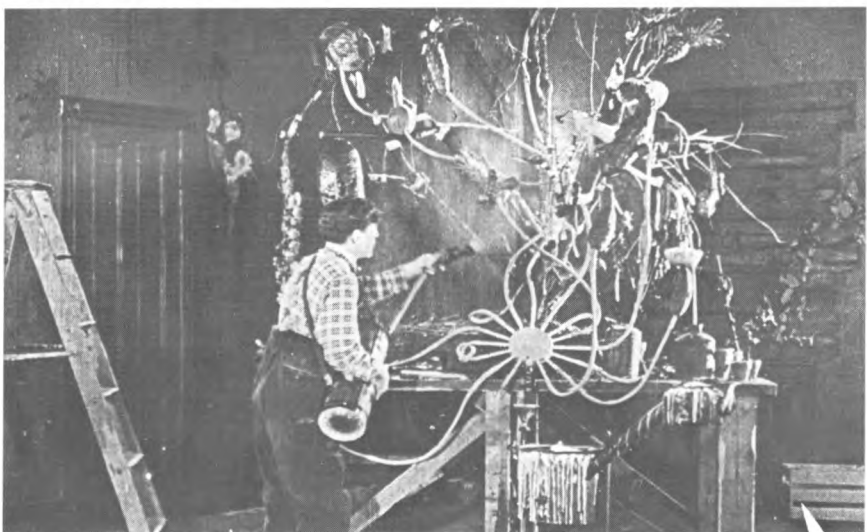
Encouragé, le vieux persévère, manipule ses cornues et, finalement, après maints croisements insolites, une nuit le vasistas se brise en éclats et une marée de chats déferle par l'ouverture... Je vous passe les détails: ils vivront heureux, sa fille et lui, et auront beaucoup d'enfants.

Ceux que j'ai fait entrer sifflent, hurlent et menacent de tout casser. Pas surréalistes pour un sou".

Avec les déformations du souvenir, il s'agit évidemment de NOW YOU TELL ONE.



EGGED ON



NOW YOU TELL ONE

Sans doute y a-t-il eu, à la fin du muet, d'autres allusions à Bowers dans les revues de langue française et toute indication, susceptible de compléter cette bibliographie, sera la bienvenue.

Mais l'arrivée du cinéma parlant mit un terme à la diffusion des *Bowers Comedy* sur le marché européen et l'oubli se fit jusqu'à la découverte, par la *Cinémathèque de Toulouse*, de trois films de Bricolo (1966) et à leur présentation aux *Rencontres internationales du cinéma d'animation* à Annecy (1976) puis à Paris (*Fantasmagorie et Animathèque*).

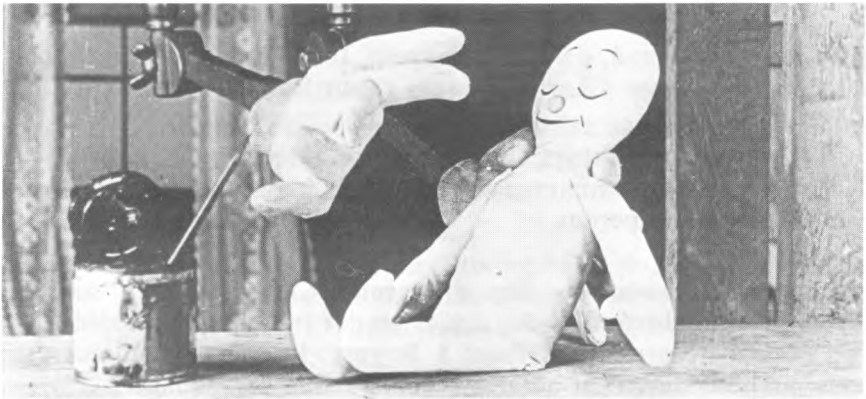
Sous bénéfice d'inventaire, quatre articles ont été consacrés à cet événement:

Raymond Borde. *Le mystère Bricolo* dans la rubrique *Le film retrouvé*. **Midi Minuit Fantastique** no 17 (juin 1967) pages 62 à 65, 16 photos.

Rivoire et Carret. *Charlot, Malec et Bricolo (...) Les grandes énigmes de l'histoire: Charley Bowers*. Mensuel **Charlie** no 91 (août 1976), pages 18 et 19, 6 photos.

Charley Bowers Première, Charley Bowers Deuxième, Charley Bowers Troisième Guest Star: Raoul Barré. **Fantasmagorie** no 7, 4ème trimestre 1976, 8 photos.

André Martin. *Charles R. Bowers*. **Banc-Titre** no 1/2, 1978, 6 photos.



A WILD ROOMER

Même si Charles R. Bowers est américain et aurait dû faire l'objet de recherches plus poussées aux USA, seuls les articles d'Isidore Klein publiés dans la revue spécialisée **Cartoonist Profiles** évoquent assez largement la vie et l'oeuvre de ce cinéaste (No 25, pages 52-58, No 26, pages 56-59, No 27, pages 70-73, 1974).

Une série d'interviews avec des dizaines de cinéastes américains ont été enregistrées au magnétophone, retranscrites et publiées sous le titre général **AN ORAL HISTORY OF THE MOTION PICTURE IN AMERICA**. Ces entrevues ont été réalisées dans le cadre d'un programme sur l'histoire du cinéma sous la direction de l'*American Film Institute* entre 1969 et 1975 et subventionnées par la *Fondation Louis B. Mayer*. The **HUEMER ORAL HISTORY** mené par Joe Adamson (1969, 241 pages) à *L'Université de Californie (UCLA)* a été diffusé après la mort de Richard Huemer en 1979, selon sa volonté expresse. A plusieurs reprises, Huemer fait référence à ses débuts au studio de Bowers et fournit de précieux renseignements sur l'époque, le personnage de Bowers, les animateurs et la situation du moment.

La *Library of Congress* à Washington possède des scénarios publicitaires (press sheets, 6-7 pages, 1928) sur une demi-douzaine des comédies de Bowers: **GOOFY BIRDS**, **HOP OFF**, **SAY AH-H!**, **THERE IT IS**, **WHOOZIT**, **YOU'LL BE SORRY** et donnent des indications également sur Bowers.

Dick Huemer a consacré l'une de ses chroniques intitulées **HUEMERESQUE** dans **Funnyworld** (No 19, 1978, pages 35-36) à la personnalité de Bowers.

CONCLUSION PROVISOIRE

Nous avons donné, dans ce document, toutes les informations que nous possédions sur Charley Bowers et sur les films retrouvés.

Mais ce travail n'est qu'une première étape et une invitation à la découverte. Il faut maintenant en savoir davantage et, d'abord, chercher les films perdus.

Sans doute existe-t-il, dans différentes Cinémathèques, sous la rubrique "Non Identifié" des copies ou des fragments de copies que l'on pourra désormais attribuer à Bowers. Les photogrammes que nous publions devraient aider à reconnaître le personnage.

Il faudrait également savoir si celui-ci n'a pas été affublé, dans tel ou tel pays d'Europe, de surnoms donnés par les distributeurs locaux (comme "Bricolo" en France), ce qui ouvrirait de nouvelles pistes.

Enfin il est fait appel aux collectionneurs. Nous serions surpris, par exemple, qu'il n'existe pas en France, chez des particuliers, de copies en standard ou en format réduit des TRUCS DE BRICOLO.

Bowers mérite que l'on poursuive les investigations. Il a réussi un mariage à peu près unique du slapstick et du film image par image. En outre, il avait un esprit trop bizarre pour ne pas plaire aujourd'hui aux amateurs de fantastique. Malin, retors, génial, il a été un marginal du cinéma américain et nous sommes persuadés que les quinze comédies perdues des années 26 à 28, donneraient, si on les retrouvait, une dimension inattendue à ce qui n'est encore, pour l'instant, que le mystère Bowers.

FILMOGRAPHIE PARTIELLE

Vers

1910: Début comme caricaturiste au **Jersey City Journal**. Attaché par la suite à ce titre au **Chicago Star**, **Chicago Tribune** et **Newark Evening News**.

Vers

1912: Début comme animateur. Réalise une centaine de films d'après les bandes dessinées *Katzenjammer Kids*, *Happy Hooligan*, *Jerry on the Job*, et *Bringing Up Father*.

1915: Ouverture du premier studio: **Mutt & Jeff, Inc.** Produit une série de films d'après la bande dessinée *Mutt & Jeff*: **CHAMBER OF HORRORS**, **PROMOTERS**, **THE OUTPOSTS**, etc.

1916: Association avec Raoul Barré: **Studio Barré-Bowers**. Série *Mutt & Jeff*: **SUBMARINE**, **PAINTER'S FROLIC**, **THE STEEPLE CHASE**, **CRAMPS**, **HELP WANTED**, etc.

1917: Association avec Bud Fisher: **Studio Barré-Bowers-Fisher**. Série *Mutt & Jeff*: **HARPS AND HALOES**, etc.

1918: Départ de Barré. Fisher devient acquéreur du studio, Bowers chef du **Studio Bud Fisher**. Assistant et chef animateur: Dick Friel. Animateurs: Isidore Klein, Mannie Davis, Burt Gillette, Ted Sears, Dick Huemer. Série *Mutt & Jeff*: **WALL STREET**, **DOG POUND**, **THE INVENTORS**. Distributeur: William Fox. Départ de Bowers remplacé par Dick Friel.

1918: **A.W.O.L.** (série *Joy & Gloom*) Réalisation: Charles Bowers. n & b, muet, 10 m.

1919: Ouverture du **Studio Charles Bowers** à Mount Vernon, N.Y. Série *Mutt & Jeff*: **A TRIP TO MARS** et autres. Animateurs: I. Klein, Carl Meyer, F.M. Follett, Ted Sears, Leighton Budd, Louis Glackens.

1920: Ouverture du **Studio Bowers** à New-York (Fordham Arcade) divisé en deux sections: production des cartoons *Mutt & Jeff*; laboratoire de recherche en vue de productions en prises de vues réelles combinées avec des marionnettes et objets animés.

- 1921: Fermeture du département des cartoons au studio de Fordham. Bowers poursuit ses expériences et développe son projet de marionnettes en plastique et personnages vivants.
- 1924: Ouverture du **Studio Astoria** à Long Island. Début de la production des films animation/prises de vues réelles.
Ouverture du **Studio Queens Plaza**. Reprise de la production des cartoons *Mutt & Jeff*: ACCIDENTS WON'T HAPPEN, INVISIBLE REVENGE, BEAR FACTS. Studio repris six mois plus tard par Gillette, Gould et Harrison sous le nom de **The Associated Animators Studio**. Fin de la production de cartoons pour Bowers.
- 1926: Sortie de la première série des productions animation/prises de vues réelles. **R.-C. Pictures Corp.** (2 bobines)
EGGED ON (Pour épater les poules) — A Whirlwind Comedy — Réalisation et scénario: Charles Bowers, H.L. Muller, Ted Sears.
FATAL FOOTSTEPS. Réalisation et scénario: H.L. Muller, Charles Bowers, Ted Sears. Diffusion: **F.B.O.**
HE DONE HIS BEST. Réalisation et scénario: Charles Bowers, H.L. Muller, Ted Sears.
NOW YOU TELL ONE (Non, tu exagères). Réalisation: Charles Bowers, H.L. Muller. Synopsis: Bowers, Muller, Ted Sears.
A WILD ROOMER (Un original locataire ou Un inventeur acharné) — A Whirlwind Comedy — Réalisation: Charles Bowers, H.L. Muller. Synopsis: Bowers, Muller et Ted Sears. Diffusion: **F.B.O.**
- 1927: Continuation des productions animation/prises de vues réelles. **R.-C. Pictures Corp.**
GONE AGAIN. Réalisation: Charles Bowers, H.L. Muller. Synopsis: Bowers, Muller, Ted Sears. Diffusion: **F.B.O.**
HE COULDN'T HELP IT. Réalisation, production: Charles Bowers, H.L. Muller. Diffusion: **F.B.O.**
MANY A SLIP. Réalisation: Charles Bowers, H.L. Muller. Synopsis: Bowers, Muller, Ted Sears. Diffusion: **F.B.O.**
NOTHING DOING. Production et réalisation: Charles Bowers, H.L. Muller.
SHOOSH. Réalisation: Charles Bowers, H.L. Muller. Synopsis: Bowers, Muller, Ted Sears.
STEAMED UP. Réalisation: Charles Bowers, H.L. Muller.
THE VANISHING VILLAIN. Réalisation: Charles Bowers, H.L. Muller. Synopsis: Bowers, H.L. Muller, Ted Sears. Production: Bowers.

- 1928: Educational-Bowers Comedy. **Bowers Company Corp.**
 GOOFY BIRDS. Réalisation: H.L. Muller. Interprètes: Charles Bowers, Buster Brody.
 HOP OFF. Réalisation: H.L. Muller. Interprètes: Charles Bowers, Yvonne Howell, Dan Mason, Robert Graves.
 SAY AH-H!. Réalisation: H.L. Muller. Interprètes: Charles Bowers, J. Gordon Russell, Jean Douglas, Eddie Dunn, Buster Brody, Kewpie Morgan, Ray Turner.
 THERE IT IS. Réalisation: H.L. Muller. Interprètes: Charles Bowers, Buster Brody, Melbourne McDowell, Kathryn McGuire.
 WHOOZIT. Réalisation: H.L. Muller. Interprètes: Charles Bowers, Emily Gerdes, Ted Lorch, Anne Brodie.
 YOU'LL BE SORRY. Réalisation: H.L. Muller. Interprètes: Charles Bowers, Betty Cauldwell, Jack Lipson.
- 1930: IT'S A BIRD. Réalisation et images: H.L. Muller. Animation: Charles Bowers. Son: Clarence Wall. n & b, sonore, 15m.
- 1935-36: Réalisateur pour **Universal Pictures** au studio d'animation dirigé par Walter Lantz.
- 1940: WILD OYSTERS (série *Animated Antic*, studio **Max Fleischer**). Réalisation: Charles Bowers. Images: H.L. Muller. Production: J.H. Hoffberg. Diffusion: **National Telefilm Associates, Inc.** n&b, sonore, 10m.
 Publicitaires pour la bière Pride of Newark, la cire Johnson, et autres.

Essentiellement inscrite dans une perspective historique, cette collection vise à documenter ou à enrichir les démarches et les recherches qui se poursuivent ici ou à l'étranger. Réimpression d'écrits rares ou épuisés, publication de textes historiques qui dorment en archives, études et témoignages sur l'histoire du cinéma nationale ou internationale, tels sont LES DOSSIERS DE LA CINÉMATHEQUE.

NUMÉROS DÉJÀ PARUS

- | | |
|--|---|
| 1- John Grierson | RAPPORT SUR LES ACTIVITÉS
CINÉMATOGRAPHIQUES
DU GOUVERNEMENT CANADIEN
(JUN 1938) |
| 2- Barthélemy Amengual | PRÉVERT, DU CINÉMA |
| 3- Pierre Véronneau | LE SUCCÈS EST AU FILM
PARLANT FRANÇAIS |
| 4- Vaclav Tille | LE CINÉMA |
| 5- Pierre Véronneau | L'OFFICE NATIONAL DU FILM,
L'ENFANT MARTYR |
| 6- Raymond Borde
Juan Chacon
Rosaura Revueltas | AUTOUR DU FILM
LE SEL DE LA TERRE |
| 7- Pierre Véronneau | CINÉMA DE L'ÉPOQUE
DUPLESSISTE |

Louise Beudet: Responsable de la section Animation à la Cinémathèque québécoise, présidente de l'Association internationale du film d'animation, section canadienne (ASIFA-Canada).

Raymond Borde: Conservateur de la Cinémathèque de Toulouse, historien, romancier et critique français, il collabore régulièrement à plusieurs revues européennes et a publié de nombreux ouvrages.