

Documents sur Les Fleischer Studio

Vous pouvez également télécharger sur ce site un document sur le cinéma d'animation qui peut vous permettre de mieux faire comprendre aux enfants cette technique magique.

ciné 104 .com

Les Frères Fleischer :

~~Les films au ciné 104~~

Ecran 1:

Vacation
Betty Boop's Ker choo
Dancing on the moon
The Song of the bird
Little swee pea
Fire cheese

Ecran 2:

Koko dessinateur
Ain't she sweet
Poor Cinderella
Cobwebhotel
Customers wanted
King for a day
Superman

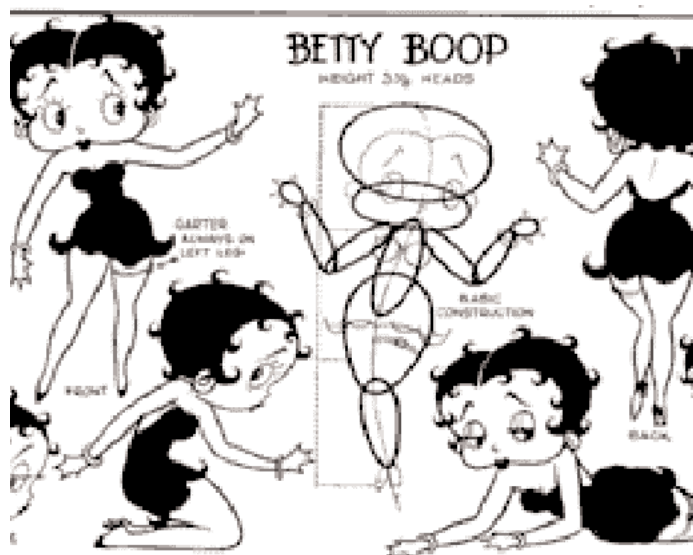
Koko le clown, Betty Boop, Popeye, Superman

~~Biographie des Frères Fleischer~~

Les frères Fleischer sont les auteurs de personnages animés comme Koko le clown, Betty Boop ou encore Popeye. Si ces trois noms sont passés à la postérité, il n'en est pas de même pour celui de Max, Joe et Dave Fleischer qui doivent leur manque de reconnaissance actuel, en comparaison avec leur grand rival de l'époque Walt Disney, aux hasards malheureux du calendrier et à des moyens financiers souvent faibles.

Animation et innovations

D'origine autrichienne, les frères Fleischer arrivent à New York en 1887. En 1915, alors qu'il travaille au magazine *Popular Science Monthly*, Max a l'idée d'une invention améliorant la qualité et la fluidité des mouvements des dessins animés : le Rotoscope. Cette technique d'animation permet de transformer une scène filmée en dessin animé à l'aide d'une table de projection transparente sur laquelle les images du film se succèdent. Avec Joe



à la fabrication et Dave dans le rôle du clown, les trois frères utilisent cette technique pour monter un film d'une minute, *Experiment n°1*. Pendant la guerre, Max réalise de petits films pour l'armée. En 1919, il rejoint son ami J. R. Bray qui possède un studio pour lancer la série *Out of the inkwell (Hors de l'Encrier)* avec Koko le clown comme personnage principal. La série connaît beaucoup de succès en deux ans. Max et Dave s'associent alors en 1921 pour fonder la société de production Out of the Inkwell Films Inc. Le Rotoscope sera bientôt suivi du Rotograph qui permet de faire interagir un personnage dessiné avec des acteurs dans un décor réel. Les frères Fleischer se font une réputation d'excellence et de créativité. Ils sont les premiers à utiliser un intervalliste, soit un dessinateur dédié à produire les dessins situés entre deux mouvements clés. Ils sont aussi les premiers à produire un film sonore, même si la postérité préférera encore retenir le nom de Walt Disney. Suite à une association avec le professeur Lee DeForest, ils sortent en 1924 le premier dessin animé sonorisé, bien avant le *Steamboat Willie* de Disney. Les deux frères fondent ensuite une nouvelle compagnie, la Red Seal Pictures et introduisent dans leurs productions une nouvelle innovation, la Bouncing Ball, l'ancêtre du karaoké, qui permet de faire chanter les spectateurs au rythme d'une balle sautillant sur les paroles d'une chanson. La compagnie dépose le bilan en 1927 ainsi que la compagnie suivante, Inkwell Imps.

Fleischer Studios, inc

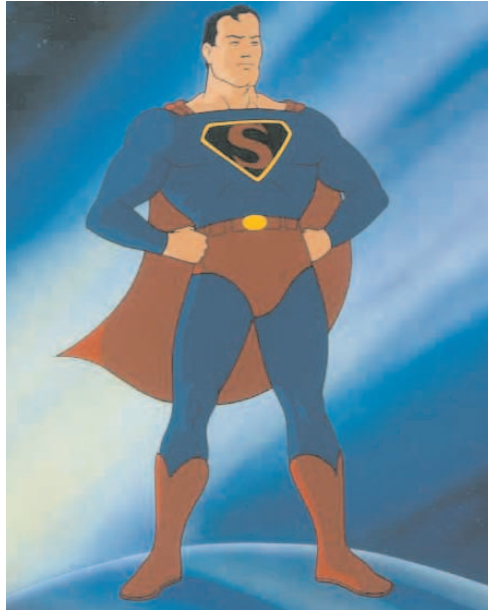
C'est la compagnie Fleischer Studios, Inc qui verra les deux frères atteindre l'apogée de leur renommée. Max Fleischer bouillonne toujours d'idées. En 1934, il crée une machine capable de filmer un personnage animé dans un décor en trois dimensions. Le personnage était dessiné sur une feuille de celluloid placée devant un décor en volume, avec en arrière plan le fond du décor. Cette innovation technique se révélera, dans cette forme, quelque peu contraignante et sera peu utilisée dans les films des Fleischer. Pourtant, quelques années plus tard, c'est Walt Disney qui reprend l'idée pour créer la caméra multiplane, un procédé similaire à celui de Max Fleischer. En 1929, le studio Fleischer crée la série *Talkartoons*, des dessins animés parlants dans lesquels Betty Boop puis Popeye feront leur première apparition. Pour concurrencer les studios Disney, les Fleischer commencent en 1934 une série en couleur, *Color Classics*, dont le premier film est *Poor Cinderella (Pauvre Cendrillon)* avec Betty Boop. Disney ayant l'exclusivité du Technicolor, Max Fleischer doit produire son film à l'aide d'un procédé bi-color.

De Gulliver à Superman

En 1937, une grève de six mois dans les studios Fleischer oblige les deux frères à déménager en Floride. Parallèlement, les



Fleischer s'attaquent à leur premier long métrage qui doit concurrencer *Blanche Neige et les sept nains*. Avec un temps de conception et une enveloppe budgétaire bien moindre que ceux à disposition des studios Disney, ils sortent *Les Voyages de Gulliver* en 1939. Pour constituer leur équipe sur ce film, les frères Fleischer parviennent à débaucher quelques anciens de chez Disney, mais ils recrutent surtout des centaines de jeunes talents. Plus de sept cent personnes travaillent sur le film et parviennent à le sortir au bout d'un an à peine de travail alors que Disney avait mis quatre ans pour *Blanche neige*. Le succès étant au rendez-vous, la Paramount qui possède majoritairement les studios Fleischer, commande un second long-métrage, *Mr Bug goes to town*. Sorti en décembre 1941 au moment de l'attaque de Pearl Harbour, le film est un échec considérable. La même année, les frères Fleischer animent le personnage de *comics* Superman. Commandée par la Paramount, cette série n'aurait pas du voir le jour. En effet, Dave Fleischer ne voulant pas la réaliser annonce un coût très élevé de production. Et la Paramount accepte contre toute attente. Avec, pour une fois, un budget à la hauteur, les frères Fleischer créent un chef d'œuvre. Cette série de dix-neuf épisodes sera un beau succès, grâce à une animation de grande qualité et des scénarios intelligents adultes et urbains. Endettés auprès de la Paramount, à la suite surtout de l'échec de leur second long-métrage, les frères Fleischer sont renvoyés de leurs propres studios rebaptisés Famous Studios. Max et Dave



Fleischer se séparent alors, l'un part travailler chez J. R Bray et l'autre chez Universal notamment. De nombreux artistes de l'animation comme Ozamu Tezuka (*Astro boy*) ou Hayao Miyazaki (*Princesse Mononoké*) reconnaîtrons s'être inspirés de ces deux précurseurs dans leur travail.

Koko le Clown

Koko le clown est l'une des premières vraies stars de l'animation, avant même Félix le chat, popularisé au début des années 1920.

Naissance de Koko

Experiment N°1, le premier court-métrage d'animation des frères Fleischer produit en 1915, peut être considéré comme l'œuvre fondatrice annonçant la venue en 1919 du personnage récurrent, qui prendra son nom définitif qu'un peu plus tard. C'est aux studios J. R Bray à la fin de la première guerre mondiale que la série *Out of the Inkwell* voit le jour. Koko suivra ensuite ses maîtres quand ils quitteront ce studio pour former le leur, *Out of the Inkwell Films*. Avec l'apparition du parlant puis la série des *Talkartoons* dès 1929, Koko le clown verra la régularité de ses apparitions diminuer au profit de Betty Boop puis de Popeye. Il participe néanmoins à plusieurs films de Betty Boop, dont le très bon *Snow White* (*Blanche Neige*, 1933) qui sera sélectionné pour être conservé au National Film Preservation Board. C'est Koko enfin qui lance pour la première fois la *Bouncing ball* dans



sa série de films musicaux. A partir de 1962, Koko se voit offrir une nouvelle jeunesse avec une autre série de films. Deux nouveaux personnages rejoignent Koko, Kokette et Kokonut, mais Max Fleischer, voyant que la qualité de la série n'est plus celle d'antan, décide de l'abandonner dès le premier épisode.

Originalité de la série

Deux atouts majeurs assurent le succès de la série. Premièrement, elle bénéficie pour la première fois de l'invention de Max Fleischer, le Rotoscope. Cet appareil permet de reproduire sur une feuille transparente les mouvements, image par image, d'un acteur que l'on a filmé. La fluidité des gestes reproduits est alors bien supérieure à la qualité de l'animation permise par les autres techniques de l'époque.

Deuxièmement, l'inventivité des frères Fleischer permet à la série de se renouveler à chaque épisode alors qu'ils ont tous plus ou moins la même trame : la main d'un dessinateur, Max Fleischer, trempe sa plume dans un encier puis trace la forme de Koko, qui prend vie, s'échappe de la page blanche et envahit le monde réel pour le perturber de ses farces et de ses maladresses. L'épisode se conclut toujours par un retour à la normalité lorsque Koko retourne d'un plongeon dans l'encier.

Métanimation

Ce qui fait la modernité de la série *Koko le clown*, c'est son caractère métafictionnel. La métafiction est un type de récit de fiction, apparu avec *Les mille et une Nuits* ou *Don Quichotte* notamment, qui met en évidence de façon plus ou moins subtile le caractère fictionnel du texte. Il s'agit de mettre en

valeur le fait que le texte est un objet construit afin de mieux questionner l'acte littéraire. Koko le clown est donc un personnage animé qui sort de son monde pour rejoindre un pseudo monde réel, celui du ou des dessinateurs présents dans le film. Les films de cette série montrent toujours un jeu de va-et-vient entre un monde réel, qui n'est pas LE monde réel car il est monté et mis en scène, et le monde animé. Dick Tomasovic, dans son article sur *Le Cinéma d'animation et ses thanatomorphoses*, montre que ce va-et-vient entraîne parfois une confusion volontaire entre les deux mondes : " *Le moment le plus fantastique dans la rencontre de ces deux mondes n'est pas celui de l'intrusion parfois fulgurante d'un élément animé dans l'univers réel et vice versa, mais de la transformation du monde réel en monde animé*



Koko le clown

lorsque Koko fuit sa planche à dessin et traverse l'espace de l'atelier [...] dès lors, le film change brusquement de logique : la démarcation entre les espaces animé et réel n'est plus maintenue et cette confusion effraie même les animateurs [...]. Le beau principe d'alternance est oublié, le montage des plans est désormais incertain. Les espaces ne sont plus en vis-à-vis, ni même adjacents, mais semblent s'enchevêtrer confusément : la planche à dessin semble appartenir au monde " réel " (plus rien ne bouge à présent sur les feuilles de papier), mais ce monde réel est lui-même animé de l'intérieur".

lorsque Koko fuit sa planche à dessin et traverse l'espace de l'atelier [...] dès lors, le film change brusquement de logique : la démarcation entre les espaces animé et réel n'est plus maintenue et cette confusion effraie même les animateurs [...]. Le beau principe d'alternance est oublié, le montage des plans est désormais incertain. Les espaces ne sont plus en vis-à-vis, ni même adjacents, mais semblent s'enchevêtrer confusément : la planche à dessin semble appartenir au monde " réel " (plus rien ne bouge à présent sur les feuilles de papier), mais ce monde réel est lui-même animé de l'intérieur".

Des Fleischer à Tex Avery

Quelques années après Max Fleischer, un autre animateur de renom utilisera la métafiction, métanimation pourrions-nous dire, comme ressort comique. Il s'agit

de Tex Avery, qui aime dans ses dessins animés à faire réagir ses personnages comme s'ils étaient conscients du monde réel tout en y étant extérieur. Ainsi dans un épisode de Droopy, le Loup fuit-il si vite que lorsqu'il prend un virage un peu serré, il sort provisoirement du monde animé pour se retrouver dans un entre-deux monde parcouru par la bobine du film qui passe. Un autre épisode célèbre de Tex Avery, *Red Hot Riding Hood*, réinvente le conte du *Petit Chaperon rouge*. Le film démarre normalement, le petit chaperon rouge se promène dans la forêt alors que le Loup le guette. Subitement, le Loup s'arrête de " jouer " et prend à partie les

scénaristes du film, leur faisant remarquer le manque de nouveauté de l'histoire. Une nouvelle histoire commence alors, une version modernisée et plus épicée du conte.

Betty Boop ou la sensualité contrariée

Betty Boop naît publiquement le 9 août 1930 dans le dessin animé *Dizzy Dishes* produit par les frères Fleischer. Pas encore la star que l'on connaît, Betty n'est alors qu'un faire-valoir du héros des studios Fleischer, Bimbo. Dans cet épisode déjà, la petite femme brune entonne sur la scène d'un cabaret son fameux gimmick " boop boop a doop " et exécute quelques déhanchés provocants.

Naissance et vie de Betty Boop

Betty Boop doit son physique accrocheur au coup de crayon d'un maître de l'animation américaine, Myron Natwick. Ce dernier dira à propos de la création de Betty : " *J'ai juste dessiné un petit chien à qui j'ai rajouté des jambes de femmes et ce qui est devenu des boucles d'oreille par la suite étaient d'abord des longues oreilles. Je crois que je me suis inspiré du caniche pour avoir une idée simple du personnage.* " Myron Natwick est étudiant aux Beaux Arts de Chicago puis de New York et de Vienne, avant de rejoindre les frères Fleischer pour qui il crée Betty Boop. Il travaillera dans les années trente pour Disney sur les *Silly Symphonies*, soit la série rivale des *Talkartoons* des Fleischer, et *Blanche Neige et les sept nains*. Il retourne ensuite aider les Fleischer à produire leurs *Voyages de Gulliver* avant de s'engager dans d'autres studios pour la série des *Woody Woodpecker* notamment.

A partir de 1931, Betty Boop devient l'héroïne des *Talkartoons*. Devant son succès populaire, les producteurs se concentrent sur le personnage. Ainsi apprend-on son vrai nom dans l'épisode *Silly Scandals* de 1931. C'est aussi dans cette période que Betty Boop trouve sa



voix en la personne de Mae Questel. Elle la doublera jusqu'à sa dernière apparition sur un écran dans *Qui veut la peau de Roger Rabbit* (1988). Betty Boop en profite aussi pour changer de physique : d'une créature hybride à la tête vaguement canine, elle devient une femme à part entière. Betty plaît tant qu'elle obtient en juillet 1932 sa propre série : les *Talkartoons* deviennent les *Betty Boop Cartoons*. Son premier film de star est *Stopping the Show* dans lequel elle imite des chanteurs célèbres, dont le français Maurice Chevalier. Après Cab Calloway pour *Minnie the Moocher*, c'est au tour de Louis Armstrong de participer physiquement et musicalement à un épisode de Betty Boop, dans *I'll be glad when you're dead you rascal you* en 1932. Avec le Code Hays au début des années trente, la série s'assagit. Elle apparaît toutefois en couleur pour la première et seule fois dans *Poor Cinderella* (1934) puis est rejointe par de nouveaux personnages, le petit chien Pudgy, qui prendra peu à peu sa place et le savant Grampy inspiré du génie créatif de Max Fleischer. Le dernier film de la série des Betty Boop, *Yip Yip Yippy* sort en 1939, sans son héroïne.

Betty auto censurée : le code Hays

Deux faits marquants jalonnent la courte carrière de Betty Boop. La série était appréciée à ses débuts en partie du fait de sa tonalité parfois légèrement libertine (*Bimbo's initiation*) ou féministe (*Betty Boop for President*). Mais le Code Hays, établi en 1930 et appliqué surtout dès 1934 va changer la donne. Le contexte du début des années trente est délicat : l'Amérique se relève difficilement de la grande dépression de 1929 et l'image d'Hollywood est mise à mal par trois scandales successifs, le procès du comique Roscoe Arbuckle accusé de meurtre, le meurtre de l'acteur William D. Taylor et la



Betty Boop dans Snow White

mort d'un autre acteur William Reid, accroc à la morphine. En 1922 est créée la Motion Pictures Producers and Distributors Association, qui deviendra par la suite la Motion Picture Association of America. A sa tête, William Hays édicte le 31 mars 1930 un Code de la production basé sur trois principes :

- Aucun film portant atteinte aux valeurs morales des spectateurs ne doit être produit. Les crimes, les méfaits, le mal et les péchés ne doivent pas être filmés de façon à attirer la sympathie du spectateur.
- Seuls des standards corrects de vie soumis aux exigences de la dramatisation et du divertissement seront présentés.
- Les lois naturelles ou humaines ne seront pas ridiculisées et aucune sympathie ne sera accordée à ceux qui la violent.

Ce code d'auto censure mis en place par l'industrie cinématographique prendra pour cible des films comme *Autant en emporte le vent* de Victor Fleming ou *Le Banni* de Howard Hugues. Le code n'est réellement appliqué qu'à partir de 1934, date de l'adoption d'un amendement prévoyant que chaque film doit obtenir un certificat d'approbation pour pouvoir sortir sur les écrans.

Le *sex-appeal* de Betty Boop rétrécit alors en même temps que sa jupette se rallonge, masquant son fameux porte-jarretelles. Plus grave, ses rôles aussi subissent le contrecoup du code Hays et s'édulcorent progressivement.

Le procès Boop a doop

L'autre fait marquant pour la série Betty Boop est le procès intenté par la chanteuse Helen Kane contre les frères Fleischer. Cette chanteuse populaire était surnommée depuis sa première interprétation de la chan-

son *I wanna be loved by you* bien avant Marilyn Monroe la " boop boop a doop girl " parce qu'elle concluait souvent ses chansons d'un " Boop boop a doop " sensuel. Estimant, à raison, que les studios Fleischer s'étaient inspiré d'elle pour créer Betty Boop, elle en



Popeye et Olive

conclut que sa baisse de popularité était liée à celle, montante, du personnage de dessin animé. Au procès, Mae Questel et les autres doublures vinrent témoigner qu'elles ne s'étaient pas inspirées d'Helen Kane dans leurs interprétations. Il faut pourtant noter que Mae Questel avait justement été remarquée par la Paramount dans un concours de sosies d'Helen Kane... Le procès se concentre sur l'utilisation du gimmick " Boop boop a doop ". Un élément conduira Helen Kane à être déboutée de sa demande de dédommagement : un enregistrement sonore de la chanteuse afro-américaine Baby Esther prouve qu'elle avait interprété ce fameux gimmick avant Helen Kane.

Popeye

C'est dans un premier temps sur support papier que sortent les aventures de Popeye, le marin amoureux d'Olive et des épinards. Imaginé par Elzie Crisler Segar, Popeye apparaît pour la première fois dans *l'Evening Journal* le 17 janvier 1929. A partir de 1938 et la mort de Segar, d'autres dessinateurs prendront la relève, de Bela Zaboly à Bud Sagendorf. A l'été 1933, les frères Fleischer présentent pour la première fois la version animée de Popeye dans le film *Popeye The Sailor (Popeye le marin)*. Dans cette première apparition, Olive, la fiancée malingre de Popeye et Brutus, la version négative de Popeye qui essaie de séduire Olive sont aussi présents. La présence

de Betty Boop est plus surprenante, elle sert en fait à attirer des spectateurs sur son nom pour lancer la nouvelle série. Le personnage est si populaire que la série durera dix ans pour environ six cents film dont trois long-métrages, *Popeye the sailor meets Sindbad the*

sailor (1936), *Popeye the sailor meets Ali Baba's Forty Thieves* (1937) et *Popeye the sailor meets Aladin and his wonderful lamp* (1939).

Une structure narrative forte

Pour cette série, les frères Fleischer mettent en place une structure narrative récurrente : Popeye et Brutus s'affrontent pour les beaux yeux d'Olive. Popeye est dans un premier temps moins fort que Brutus, mais au dernier moment, il décide, enfin, d'avalier sa boîte d'épinard qui décuple sa force et lui permet de reconquérir sa belle. Ce schéma très simple est reproduit dans chaque épisode avec des variations de lieux et de contexte. Cette structure narrative se trouvera être si efficace qu'elle sera prise en exemple pour les dessins animés de Bugs Bunny et Tom et Jerry notamment. De nouveaux personnages viendront ensuite animer la série, dont Mimosa, l'enfant adoptif de Popeye et Olive.

Liens

Site complet sur Betty Boop et les Fleischer:

www.zewebanim.combettyboop.htm

Conception de la fiche

Morgan Le Moullac

Les amis de Betty Boop

Bimbo



Bimbo est le petit ami de Betty Boop

Grampy



Savent qui aide Betty Boop dans la vie quotidienne

Pudgy



Le chien de Betty Boop