



A visionner à l'adresse suivante : <https://www.youtube.com/watch?v=ymsc-wonLaY>

L'histoire :

Après avoir retrouvé son journal maculé de jaune d'oeuf, Bricolo rentre chez lui et dessine les plans d'une machine capable de rendre les oeufs élastiques et incassables mais trouver un financier pour investir dans cette machine s'avère difficile d'autant que Bricolo se montre très maladroit avec ceux qui pourraient être intéressés par son invention . Après trois mois de dur labeur, Bricolo est prêt à faire une démonstration de son installation mais il lui faut des œufs... Après bien des difficultés, il finit par en trouver et les stocke sous le capot d'une voiture, près du moteur. Avec la chaleur, les œufs se fendent, donnant naissance à une multitude de petites voitures ... Vient l'heure de la présentation devant les commanditaires et il ne reste plus qu'un seul œuf. Bricolo le ramasse, rejoint le groupe des officiels et met la machine en marche. C'est un succès : l'œuf qui en sort est devenu élastique. Pour prouver à tous son élasticité et sa solidité, Bricolo invite le secrétaire du Syndicat à essayer de briser à coup de marteau la coquille... Mais l'œuf a été pondu par une poule ayant picoré de la dynamite !!! Le coup de marteau déclenche une terrible explosion : la grange qui abritait l'installation n'est plus qu'une ruine... et de l'ingénieuse invention, il ne reste qu'un amas de ferrailles d'où émerge Bricolo tout barbouillé de noir...

Le réalisateur : Charley Bowers

Charles R. Bowers est né en 1889 à Cresco (Iowa). Ce qu'il expliquera de son enfance apparaît aussi fantasque que les films qu'il réalisera. Prétendant être né de l'union d'une comtesse française avec un médecin irlandais, il dit avoir appris l'acrobatie avec un funambule à l'âge de cinq ans avant d'être kidnappé par un directeur de cirque ! Il passe toujours selon ses dires une partie de sa jeunesse sous un chapiteau : jockey, cowboy, acrobate ou dresseur de chevaux, il se tourne vers le théâtre suite à une blessure. Il est aussi bien comédien, régisseur, que créateur de costumes ou de décors. Il entame ensuite une carrière de caricaturiste : lors d'un banquet donné en son honneur, il croque les personnalités présentes. Ces dessins paraissent dans le Jersey City Journal dont il devient le caricaturiste attitré. Il travaille pour différents journaux jusqu'en 1912, date à laquelle il se lance dans le dessin animé qui devient, dès lors, son unique passion. Il adapte une centaine de bandes dessinées pour le cinéma dont *Pim Pam Poom*, les bandes dessinées de Rudolph Dirks. En 1915, il

monte son premier studio d'animation, Mutt & Jeff Inc., des deux prénoms de ses personnages fétiches, puis fonde le puissant studio Barré-Bowers-Fisher, studio très productif malgré plusieurs conflits qui entacheront les relations de Bowers avec ses associés. Il crée le *Bowers Process* qui lui permet de faire coexister vues réelles et animation, personnes humaines et objets animés. La trouvaille est exploitée dans les courts-métrages burlesques qu'il tourne de 1924 à 1930. Durant ces 7 années, Bowers réalise une vingtaine de comédies (dont la moitié tenues pour perdues), en association avec Harold L. Muller et Ted Sears dont « Egged on » en 1926 où il exploite un motif qui deviendra récurrent, la voiture née d'un oeuf. Il est scénariste, interprète, cameraman, réalisateur, producteur, parfois tout cela à la fois, et en 1928, principal actionnaire de Bowers Comedies. A l'instar des célébrités des films comiques de l'époque (Buster Keaton, Charles Chaplin ou Harold Lloyd), Bowers crée son personnage, Bricolo, double récurrent qui lui permet de mettre les effets spéciaux au service des inventions extravagantes du personnage. Bricolo est maître dans la fabrication de machines insensées qui produisent des effets invraisemblables et souvent désastreux... D'un point de vue technique, le délié de l'animation image par image des objets, comme la justesse des mouvements que Bowers leur imprime, ne peuvent provoquer que l'admiration mais s'il est salué par la critique et des intellectuels comme André Breton, il demeure pratiquement inconnu du public. En 1930, il co-réalise avec Muller son premier film sonore, *It's a bird*. Il y interprète Charley Chucklehead (alias Charlie Nigaud), ferrailleur parti en Afrique dénicher un oiseau mangeur de métal. Les séquences où la créature dialogue avec un ver de terre, ou dévore instruments de musique et pare-chocs, sont des morceaux d'anthologie. En 1936, il s'oriente, avec succès, vers la publicité puis il illustre et écrit des livres pour enfants. Il produit un système de projecteur qui fonctionne sans pellicule : le *Bowers's Movie Books*. Très malade, il meurt en 1946, à l'âge de 57 ans. Dans les années 70, il est redécouvert par Raymond BORDES, le directeur de la Cinémathèque de Toulouse, qui trouve dans un lot de films forains de vieilles boîtes rouillées marquées "Bricolo", et commence alors une enquête pour identifier ce mystérieux acteur. Par hasard, il fait le recoupement avec Charley Bowers et, avec l'aide précieuse de Louise Beaudet de la Cinémathèque du Québec, retrace peu à peu sa biographie dans un documentaire ***A la recherche de Charley Bowers (2003)***.



« La séquence [de la voiture] 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 le cœur d'André Breton : l'un devient l'autre, l'un est l'autre, la voiture est une poule. »

Louise Beaudet, Raymond Borde, Charley Bowers, *op. cit.*

Avant la projection

On expliquera aux élèves que le film qu'ils vont voir a été réalisé en 1926, à une époque finalement assez proche de la première représentation cinématographique en 1895 (bien que l'on ne puisse attribuer à une personne seule « l'invention » du cinéma, on peut dire que les frères Lumière avec leur cinématographe en 1895 en furent les pionniers dans sa forme actuelle).

Que savent les élèves des premiers films qui furent présentés à un public ? Il s'agira d'apporter (et/ou de faire rechercher) quelques repères sur la naissance du cinéma :

1895 : les frères Auguste et Louis Lumière déposent le brevet du Cinématographe en mars et organisent la première représentation publique et payante dans le salon indien du Grand Café à Paris (28 décembre 1895). Au programme, 10 films dont La sortie des usines Lumière, Le déjeuner de bébé, l'entrée en gare de la Ciotat et L'arroseur arrosé.

1896 / 1908 : le cinéma s'oriente vers une exploitation itinérante et foraine. En 1907, Charles Pathé substitue à la vente des films leur location et les premières salles de cinéma s'ouvrent. Durant cette période, des pionniers créent leurs propres studios et réalisent chacun plus de 200 films par an. En France, les frères Pathé, Léon Gaumont se lancent dans la production de masse. Les films sont muets, noir et blanc.

1897 : Premiers trucages

Georges Méliès réalise dans ses studios à Montreuil les premiers films utilisant des effets spéciaux et trucages. Le Voyage dans la lune (1902), baptisé premier film de science-fiction de l'histoire du cinéma, reste l'un des plus célèbres.

1908 : Premiers dessins animés

Le réalisateur français Emile Cohl (de son vrai nom Emile Courtet) né en 1857 est considéré comme le premier réalisateur de dessins animés cinématographiques (sur pellicule).

1927 : Premier film parlant, Le Chanteur de Jazz d'Alan Crosland

1951 : Cinémascope et couleur

La concurrence de la télévision oblige les Studios à développer le grand écran (Cinémascope) et à généraliser la couleur.

<http://upopi.ciclic.fr/apprendre/l-histoire-des-images/qui-invente-le-cinema>

On pourra revenir sur la question du son et de la couleur.

Le son

Au tout début du cinéma, si la pellicule était physiquement muette, toutes les projections étaient sonorisées. Les films muets n'étaient donc jamais vraiment silencieux. Un pianiste ou un orchestre (les salles luxueuses des grandes villes possédaient leur propre orchestre) interprétaient des airs célèbres, accompagnant ainsi les images qui défilaient sur l'écran. Plusieurs raisons ont amené la musique dans les salles obscures : tout d'abord, la musique était la bienvenue pour masquer le bruit gênant du projecteur. Elle rassurait également le spectateur, encore peu habitué aux spectacles cinématographiques parfois effrayants dans le noir, et qui, par l'entremise de la musique, plus familière, se laissait aller à la magie du cinéma. Enfin, la musique donnait un véritable rythme et du sens aux images de manière pléonastique c'est-à-dire que le message délivré par la musique était du même registre que le message visuel en intensifiant le climat émotionnel (musique rapide, forte dans des scènes d'action, romantique dans des scènes d'amour ...). La musique devint vite un métier au cinéma : des arrangeurs professionnels furent recrutés afin de compiler des accompagnements appropriés aux films à partir de musiques existantes : les airs étaient ensuite interprétés pendant la projection. Des réalisateurs comme Chaplin s'impliquaient étroitement dans la préparation musicale et composaient leurs musiques ou travaillaient en

collaboration étroite et exigeante avec les arrangeurs. En 1926, la compagnie américaine AT&T développa un système pour mettre en concordance le son du phonographe avec un projecteur de films : le vitaphone. En 1927, la Warner Bros utilisa pour la première fois ce procédé pour *Le Chanteur de jazz (The Jazz singer)* d'Alan Crosland, un film muet contenant quelques séquences sonores. Le studio Fox se mit alors à travailler sur un procédé d'enregistrement optique du son permettant d'éliminer les problèmes de synchronisation entre image et bande sonore. En moins de deux ans, le cinéma parlant devint la norme et, à part quelques exceptions notables (Chaplin), tous les films furent désormais parlants ! Mais cela ne fut pas sans conséquence : la naissance du cinéma parlant entraîna un coût de production plus élevé, avec la fabrication de cabines insonorisées sur les tournages, de haut-parleurs et de nouveaux projecteurs dans les salles. Les petites salles fermèrent et Hollywood contrôla davantage la distribution filmique. On assista également à la disparition des bonimenteurs et des musiciens qui accompagnaient la diffusion des films. Les acteurs adaptèrent leur jeu à la présence mais surtout à la taille imposante des microphones en dirigeant leur voix en fonction de leur emplacement. Nombre d'entre eux ne supportèrent pas l'arrivée du parlant et furent évincés lorsqu'on leur découvrit une diction approximative ou un timbre de voix inattendu.

La couleur

Le plus ancien film directement tourné en couleur connu date de 1902 ! Il a récemment été (re)découvert dans les archives du National Media Museum de Bradford (Grande-Bretagne) qui l'avait oublié pendant 110 ans. L'inventeur du procédé utilisé (et oublié), Raymond Turner, mourut sans avoir le temps d'exploiter son invention. Dans la première partie du XXème siècle, plusieurs systèmes furent perfectionnés dont Le Technicolor trichrome (1932) mais si le parlant s'imposa très rapidement, la couleur mettra plusieurs décennies à s'imposer au cinéma. Produire un film en couleurs était très coûteux : le Technicolor resta longtemps hors de prix, notamment pour les productions non hollywoodiennes... Mais la question du coût qui est à prendre en compte n'est pas la seule raison de cette lente évolution. En fait, la couleur n'attirait pas un plus large public : les gens ne lui accordant pas un statut équivalent au noir et blanc qui représentait la norme à laquelle le spectateur était habitué. Les gens associaient le noir et blanc au réalisme, à une certaine idée de l'objectivité, alors que la couleur était associée à l'irréalisme et au merveilleux. Réalisateurs et techniciens, eux non plus, ne s'emparèrent pas de cette nouvelle technique avec enthousiasme : les films « sérieux » et/ou s'inscrivant dans la réalité (drames, policiers, Chroniques sociales...) étaient tous réalisés en noir et blanc. Il existait également des raisons objectives à cette réticence, qu'elles soient techniques ou esthétiques : techniquement, les caméras Technicolor lourdes (170 kg) et peu maniables limitaient les mouvements de caméra, comme les travellings par exemple. De plus, la couleur demandait un éclairage plus important, ce qui rendait presque impossible les nuances, les jeux d'ombre et de lumière... le tout produisait un rendu caractérisé par une exubérance chromatique. Ces deux handicaps avaient pour résultat un appauvrissement du langage cinématographique acquis depuis longtemps avec le noir et blanc. La couleur était reléguée au clinquant, au brillant, et pas du

tout considérée comme de nature à intensifier l'impression de réalité. La couleur était donc réservée aux comédies musicales, au merveilleux ou aux dessins animés. En 1939, Victor Fleming réalise *le Magicien d'Oz*. Il est révélateur de voir comment il choisit de montrer le monde réel de Dorothy en noir et blanc, et le monde de son rêve, qui lui permet d'échapper à cette réalité, en couleurs. A partir du début des années cinquante, tout changea. Là encore des raisons économiques expliquèrent cette évolution. Technicolor subit la concurrence de nouveaux procédés, moins onéreux et plus faciles d'emploi, permettant notamment plus facilement le tournage en extérieur. C'est le western qui s'empara le plus facilement de la couleur : citons ici les films de John Ford comme *La Charge héroïque* (1949) ou *La Prisonnière du désert* (1956), où la couleur est utilisée esthétiquement car elle permet notamment de donner à voir la beauté des paysages comme Monument Valley. Peu à peu, des cinéastes, venus d'autres horizons, se confrontèrent à la couleur avec succès : la couleur n'était plus considérée comme futile mais comme un outil pouvant être utilisé à des fins dramatiques. Il aura donc fallu attendre plusieurs décennies pour que cinéastes et spectateurs s'approprient la couleur. A la fin des années soixante, toutes les grosses productions, américaines mais aussi européennes, seront en couleurs.

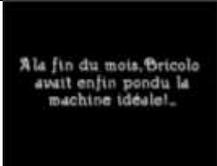
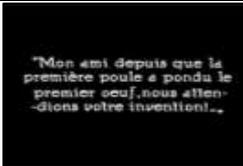
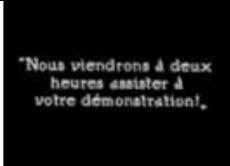


L'orchestre d'un cinéma de Denver (Colorado)

Après la projection

1. L'histoire

Revenir sur l'histoire : on pourra s'appuyer sur quelques cartons : raconter (oral ou écrit) ce qui s'est passé avant, et ce qui se passe après les cartons proposés.

Texte 1		Texte 2		Texte 3		Texte 4
---------	---	---------	---	---------	---	---------

2. Le burlesque

On profitera du visionnage de ce programme pour amener les élèves à constituer un répertoire des différents gags qui composent le burlesque en essayant de les classer en fonction du comique visé :

- le comique de gestes : chutes, coups de bâtons, grimaces, déplacements etc...
- le comique de situation (en particulier l'irruption de l'absurde et de l'irrationnel ou le rapport avec les objets du quotidien détournés de leur usage conventionnel, désacralisés...)
- le comique d'intrigue : les attentes, les méprises, les rencontres...
- le comique de caractère : les manies du personnage, les sentiments exprimés
- le comique de répétition etc...

Le burlesque ne se limite pas au cinéma muet; dans le domaine des arts plastiques, les artistes qui créent des objets, des situations improbables ou qui se mettent en scène de manière singulière composent des œuvres visuellement étonnantes s'appuyant sur les mêmes ressorts, le ridicule, l'absurde, l'extravagance... que ceux exploités dans le cinéma burlesque.

Activités plastiques

- Rechercher et analyser des images humoristiques (publicités, dessins de presse...)
- Photomontage /Collage : transformer une image pour qu'elle devienne burlesque en rajoutant des éléments, en intervenant sur le fond, en jouant sur le titre...
- Choisir une reproduction de tableau. Installer le burlesque en ajoutant des éléments par collage, dessin, écriture, en prêtant des sentiments et des paroles aux personnages.
- Revue Dada n°111 « L'idiotie ou le burlesque »
- Dossier : Dada, exposition au Centre Pompidou, 2006
- <http://www.centrepompidou.fr/education/ressources/ENS-dada/ENS-dada.htm>
- <http://acl.ac-creteil.fr/dossiers-documentaires/humour-art-contemporain.htm>

3. Les machines

La machine à rendre les œufs incassables et toutes celles conçues par Charley Bowers dans ses films anticipent avec plusieurs années d'avance les machines inventées par les artistes cinétiques qui construisent leurs œuvres à l'aide de matériaux de récupération et mécanismes familiers détournés de leur sens et de leur finalité quotidienne.

Activités plastiques :

- Réaliser une machine extraordinaire par la technique du collage en associant et assemblant des pièces de machines découpées dans des catalogues ou par la technique du dessin en traçant les différentes parties.
- Construire une machine originale avec des objets et des matières issus du quotidien (carton, carton plume, bouteilles plastiques, bois, plastiques...) ou/et des pièces de récupération (matériel audio, vidéo, jouets, jeux, pièces mécaniques, électriques) retenues pour leurs propriétés physiques, capacités à transmettre le mouvement, mais aussi leurs qualités plastiques (formes, couleurs, matières, structures).
- Références : machines utopistes de Léonard de Vinci, Musée de la fabuloserie à Dicy, les machines de Jean Tinguely, Panamarenko, Damien Hirst, Rebecca Horn...

		
	Jean Tinguely, FataMorgana, 1985	Chris Burden, Metropolis-II, 2011
		
Structure interne d'un scanner médical	Rigobert Nimi, Station Vampires, 2013	Jean Tinguely, Meta-Harmonie I, 1978

	<p>Casse-tête, machines infernales et labyrinthiques diaboliques, Edmund Davis, Ed. Gründ, Paris, 1995</p> <p>Machines, Chloé Poizat, Edition du Rouergue, 1999</p>
---	---

Œuvres Ricochet et propositions d'activités plastiques



Performance de Kaixuan Feng
"L'artiste en panne"
Lille Art Fair - 2012



Julien Nédelec
"Papier" - 2012

Accumulation
Papiers froissés



Cie Grégoire & Co Chorégraphe : Sylvie Le Quéré
"Zool"

<https://vimeo.com/161059200>

Expérimenter différentes actions que l'on peut avoir sur le papier.

Distinguer deux familles d'actions plastiques :

Mettre en morceaux : déchirer, découper, griffer, lacérer, chiffonner, mouiller, tordre, froisser...

Mettre ensemble : relier, coller, coudre, attacher, superposer, nouer, tresser, entrelacer...

A partir de feuilles de papier machine A4, faire une sculpture en utilisant ces différentes opérations.



L'objet surréaliste



Robert Gligorov, Minerva, 2011



Nancy Fouts



Yuki Matsueda

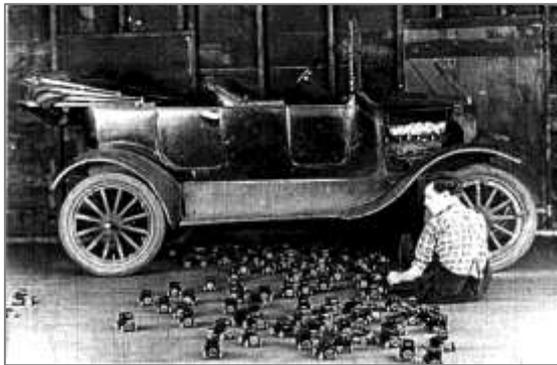
Créer un photomontage surréaliste : découper l'image d'un œuf (voir annexe 1) ainsi que des objets, des personnages, des éléments de paysage.... trouvés dans des revues et composer une image surréaliste →

L'œuf devient une partie d'un nouvel objet...

L'œuf est placé dans un environnement ou une situation étrange faisant, ou ne faisant pas, naître un lien apparent avec les autres objets...

L'aspect de l'œuf est modifié... (le jaune est une corolle de fleur, le blanc est tacheté comme le pelage d'un animal...)

Jouer sur l'échelle...



L'objet
Accumulation



Marcel Broodthaers (1924 - 1976),
Cabinet blanc et Table blanche



Christopher Chiappa,
Installation avec 7000 Oeufs sur le Plat



David Waller
Toy Atlas Rainbow 2010

Répéter une image afin d'en créer une nouvelle par accumulation.

A partir d'objets collectés, jouer à les accumuler (organiser une collection) : assembler et composer des objets dans une thématique : la couleur par exemple, en créant une forme...

Fiche élève

Remets dans l'ordre les cartons du film

Il ne s'agissait plus
que de trouver des
capitiaux.

A

"Ceci vous démontre
l'intérêt d'une petite
machine toute simple que
je viens d'inventer!.."

B

"Monsieur, je vais vous
prouver que les oeufs se
cassent avec une ridicule
facilité!.."

C

À la fin du mois, Bricolo
avait enfin pondu la
machine idéale!..

D

Au bout de trois
semaines de labeur..

E

Après quelques essais
infructueux..

F

"Mon ami depuis que la
première poule a pondu le
premier oeuf, nous atten-
dions votre invention!.."

G

"Si je peux construire
ma machine, c'est la
fortune, et nous pourrons
enfin nous épouser!.."

H

"Celui qui inventerait
un procédé pour rendre
les oeufs incassables
aurait sa fortune
faite!.."

I

Il ne restait plus qu'à
se procurer un
panier d'oeufs..

J

"Ça y est!.. Ça
marche!.."

K

"C'est une
fumisterie!.."

L

"Voyez-vous, mon ami:
la nature ne s'est pas
doutée de l'intérêt qu'il
y aurait à ce que les
oeufs soient moins
fragiles!.."

M

"Nous viendrons à deux
heures assister à
votre démonstration!.."

N

"J'ai construit ma
petite machine.."

O

Les poules ont de
singuliers caprices.
Celle-ci trouvait original
de picorer de la
dynamite!..

P

"Venez jusqu'à la
ferme: mon père
vous autorisera à la
construire dans un
coin de la grange.."

Q

Corrigé

Ordre des cartons : M I F D A C B G H Q E O J N K L P

"Voyez-vous, mon ami: 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!.."

Après quelques essais infructueux..

À la fin du mois, Bricolo avait enfin pondu la machine idéale!..

Il ne s'agissait plus que de trouver des capitaux..

"Monieur, je vais vous prouver que les oeufs se cassent avec une ridicule facilité!.."

"Ceci vous démontre l'intérêt d'une petite machine toute simple que je viens d'inventer!.."

"Mon ami depuis que la première poule a pondu le premier oeuf, nous attendions votre invention!.."

"Si je peux construire ma machine, c'est la fortune, et nous pourrions enfin nous épouser!.."

"Venez jusqu'à la ferme: mon père vous autorisera à la construire dans un coin de la grange.."

Au bout de trois semaines de labeur..

"J'ai construit ma petite machine.."

"Nous viendrons à deux heures assister à votre démonstration!.."

Il ne restait plus qu'à se procurer un panier d'oeufs..

"Ça y est!.. Ça marche!.."

"C'est une fumisterie!.."

Les poules ont de singuliers caprices. Celle-ci trouvait original de picorer de la dynamite!..

Imagine le texte qui pourrait figurer sur les cartons 1, 2, 3 et 4 de façon à raconter le film.

Carton 1

À la fin du mois, Bricolo
avait enfin pondé la
machine idéale!.

Carton 2

"Mon ami depuis que la
première poule a pondé le
premier œuf, nous atten-
-dions votre invention!..

Carton 3

"Nous viendrons à deux
heures assister à
votre démonstration!.

Carton 4

Variante : écris dans chaque carton la phrase qui convient de façon à raconter le film.

Phrase A : Bricolo s'installe dans la grange du père de sa fiancée et fabrique sa machine. Lorsqu'elle est enfin prête, il invite les membres du syndicat à une démonstration.

Phrase B : Bricolo fait cirer ses chaussures lorsqu'un œuf tombe sur sa tête et salit le journal qu'il est en train de lire. Il décide alors d'inventer une machine qui rendra les œufs incassables.

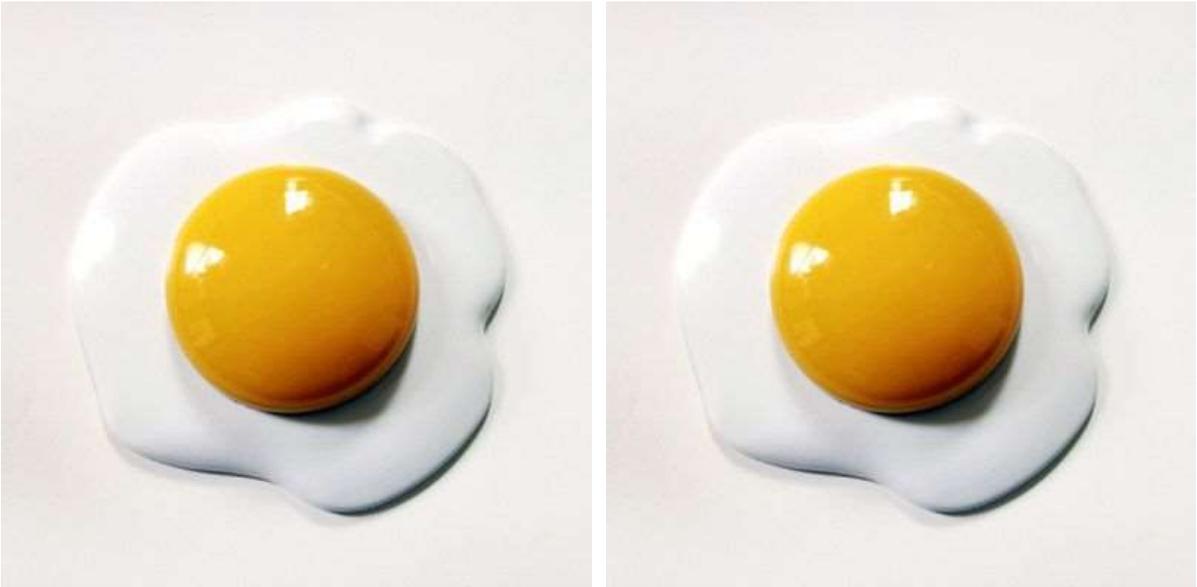
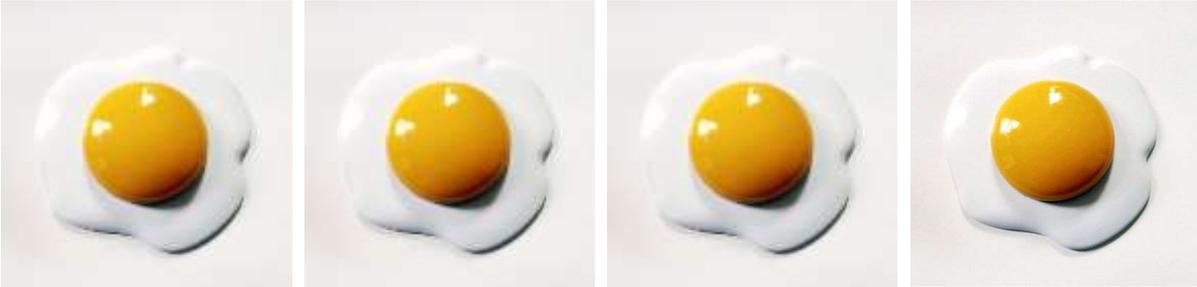
Phrase C : Bricolo met en marche la machine mais l'œuf dont il se sert pour la démonstration a été pondu par une poule qui a picoré de la dynamite !!! Tout explose : la belle machine est détruite ...

Phrase D : ... mais il a bien du mal à trouver de l'argent pour construire sa machine. Finalement le syndicat des expéditeurs d'œufs décide de l'aider.

Dessine une machine extraordinaire à partir de ce détail



Annexe 1



Annexe 2 : description des séquences (sur le site de la cinémathèque québécoise)

<http://collections.cinematheque.qc.ca/articles/vue-de-pres-quelques-films/egged-on-pour-epater-les-poules/>

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 œufs qui maculent le journal : “Voyez-vous mon ami, dit Bowers au cirreur, la nature ne s’est pas doutée de l’intérêt qu’il y aurait à ce que les œufs soient moins fragiles (...) Celui qui inventerait un procédé pour rendre les œufs incassables aurait sa fortune faite”. Saisi d’une inspiration soudaine, il se lève brusquement et laisse là le cirreur.

2- Dans sa chambre. Il travaille sur une planche à dessin. Toujours élégant (veston clair, pantalon rayé, nœud papillon) il dessine le “plan d’une machine pour rendre les œufs 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- “À 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.



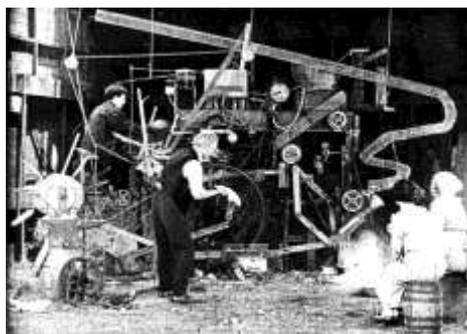
4- Il part, le plan sous le bras, se rend dans un building et va d’un bureau à l’autre. Premier bureau : “Monsieur, je vais vous prouver que les œufs se cassent avec une ridicule facilité”. Il tend à l’homme d’affaires un œuf et un maillet. L’autre prend l’œuf, le casse, reçoit des éclaboussures et flanque Bowers à la porte. Deuxième bureau : l’occupant contemple une carte des États-Unis. Il est de dos. Bowers lui envoie un œuf sur le crâne 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 œuf 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 œuf. Bowers écrase l’œuf 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'œufs l'accueille chaleureusement : "Mon ami, depuis que la première poule a pondu le premier œuf, 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- À 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 œuf 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'œufs.

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

10- Les dirigeants du Syndicat sont arrivés. Bowers cherche toujours des œufs. 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 œuf 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 œuf, 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 œufs ont été crevés. Il aperçoit une poule qui vient de faire un œuf 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'œuf 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?).

