

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 compresse 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 populacier 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