

Transcr(é)ation



Entrevues avec Florence Mialhe et Solweig von Kleist Interviews with Florence Mialhe and Solweig von Kleist

Françoise Lémerige

Volume 5, Number 1, 2024

De la toile à l'écran : de multiples « manières d'être »
From the canvas to the screen: Multiple "ways of being"

URI: <https://id.erudit.org/iderudit/1113890ar>

DOI: <https://doi.org/10.5206/tc.v5i1.20549>

[See table of contents](#)

Publisher(s)

Western Libraries, University of Western Ontario

ISSN

2816-8895 (digital)

[Explore this journal](#)

Cite this document

Lémerige, F. (2024). Entrevues avec Florence Mialhe et Solweig von Kleist.
Transcr(é)ation, 5(1), 1–21. <https://doi.org/10.5206/tc.v5i1.20549>

Article abstract

In order to contextualize our article « Le dessin e(s)t l'œuvre : Collections dessins et œuvres plastiques de la Cinémathèque française » published in this issue, we have conducted interviews with two participants, hoping to highlight the relationship between painting and cinema. They have had an opposite background - Florence Mialhe, as a painter who became a film director of "animated painting"; Solweig von Kleist as a film director who then turned to pluridisciplinary arts and experimental animation. These dialogues are a testimony to Cinémathèque française's desire to integrate in its collection elements that are between the arts.

© Françoise Lémerige, 2024



This document is protected by copyright law. Use of the services of Érudit (including reproduction) is subject to its terms and conditions, which can be viewed online.

<https://apropos.erudit.org/en/users/policy-on-use/>

érudit

This article is disseminated and preserved by Érudit.

Érudit is a non-profit inter-university consortium of the Université de Montréal, Université Laval, and the Université du Québec à Montréal. Its mission is to promote and disseminate research.

<https://www.erudit.org/en/>

Entrevues avec Florence Mialhe et Solweig von Kleist

FRANÇOISE LÉMERIGE

Cinémathèque française

RÉSUMÉ

Afin d'illustrer nos propos tenus dans l'article « Le dessin e(s)t l'œuvre : Collections dessins et œuvres plastiques de la Cinémathèque française » proposé dans ce numéro, nous avons choisi d'interviewer deux donatrices, témoignant des liens entretenus entre la peinture et le cinéma, ayant un parcours inverse : Florence Mialhe, peintre devenue cinéaste pratiquant la « peinture animée » et Solweig von Kleist, cinéaste puis plasticienne pluridisciplinaire explorant les liens entre les arts plastiques et le film d'animation expérimental. Ces enrichissements récents témoignent de la volonté de la Cinémathèque française d'intégrer dans ses collections des éléments à la croisée des deux arts, convoquant différentes matérialités plastiques, liant indissociablement peinture et cinéma au sein des collections patrimoniales de la Cinémathèque française.

Mots clés : *peinture animée · cinéma d'animation · non-film · processus créatif · live animation performance · gravure sur pellicule*

Introduction

Comme nous l'avons présenté dans l'article « Le dessin *e(s)t* l'œuvre : Collections dessins et œuvres plastiques de la Cinémathèque française » publié dans ce numéro, les éléments conservés dans les collections Dessins et Œuvres plastiques de la Cinémathèque française témoignent des interactions incessantes entretenues entre la peinture et le cinéma depuis son invention. L'animation, aux prémices, croisement des deux arts, convoque différentes matérialités plastiques mettant en exergue les liens multiples qu'entretiennent peinture et cinéma. C'est peut-être pour cette raison que le cinéma d'animation a intéressé très tôt Henri Langlois qui organise dès 1945 à la Cinémathèque française de l'avenue de Messine une *exposition du dessin animé* et lui consacre la salle XIX de son musée du Cinéma¹. Langlois collecte de précieux éléments non-film du travail d'auteur·trice·s de films d'animation du monde entier tels que Paul Grimault, Alexandre Alexeïeff, Lotte Reiniger, Vatroslav Mimica (l'un des représentants les plus célèbres de l'école de Zagreb), Walter Lantz, Tex Avery, Norman McLaren ou encore Noburo Ofuji. Dans les années 1980, Pierre Lambert permet d'enrichir le fonds de celluloïds et de décors liées notamment aux studios Idéfix. Depuis, cette partie de la collection ne cesse de s'accroître d'éléments issus des processus créatifs de films d'animation comme *Persépolis* de Marjane Satrapi (2006), *L'illusionniste* de Sylvain Chomet (2006) ou encore *La Jeune fille sans main* de Sébastien Laudenbach (2015)².

En 2023, un partenariat avec la galerie Miyu³, espace de valorisation des techniques d'animation dans la pratique plastique contemporaine, donne lieu à une importante donation composée de films et de non-film, qui illustre le travail plastique de Céline Devaux, Dahee Jeong, Vergine Keaton, Florence Mialhe, Momoko Seto, Boris Labbe, Georges Schwitzgebel, Gianluigi Toccafondo, Theodore Ushev et Koji Yamamura. Les éléments sont choisis autant pour leur diversité technique que pour leur valeur plastique, ont permis d'enrichir les collections de la cinémathèque d'œuvres graphiques protéiformes en lien avec l'animation indépendante contemporaine française et internationale. Une

¹ Huguette Marquand-Ferreux éditeur, Marianne de Fleury, Dominique Lebrun, Olivier Meston, préface de Jean-Luc Godard, *Musée du cinéma Henri Langlois*, Paris : Maeght ; La Cinémathèque Française (Photo-cinéma), 1991, Tome 2, Salle VII Mur 54, p. 142-151.

² Pour plus de précisions sur cette partie de la collection des Dessins, voir Françoise Lémérige, « Conserver pour rendre accessible la "fabrique de l'animation" : les celluloïds d'animation de la Cinémathèque française », *La fabrique de l'animation : pièces filmiques en chantier* (sous la direction de Patrick Barrès, Bérénice Bonhomme, Pascal Vimenet), Paris : L'Harmattan (Collection « Cinémas d'animations »), 2021, pp. 227-243.

³ <https://www.miyu.fr/galerie/> (consulté le 21 juin 2024).

vingtaine d'œuvres issues de ce don a donné lieu à une exposition au sein de la galerie Miyu au 101 rue du Temple à Paris, en avril 2023, intitulée *Matière à animer*⁴ et à une projection de films à la Cinémathèque française⁵.

Afin d'illustrer notre propos en lien avec cette partie de la collection, nous avons choisi d'interviewer deux donatrices récentes au parcours inverse : Florence Mialhe, peintre devenue cinéaste pratiquant la « peinture animée » et Solweig von Kleist, cinéaste puis plasticienne pluridisciplinaire explorant les liens entre les arts plastiques et le film d'animation expérimental.

Entrevue avec Florence Mialhe

Pendant que Florence [Mialhe] posait pour Mireille, parfois à contre-cœur, elle a observé comment elle peignait. Elle a été nourrie non seulement de ses motifs, de ses références, de sa façon de concevoir la peinture, mais aussi de lieux et d'histoires communes. C'est naturellement que Florence s'est tournée elle aussi vers l'art [...]. Est-ce parce que Mireille a toujours eu du mal à considérer une toile comme terminée, que Florence a choisi de travailler des peintures qui ne se finissent que lorsque le mouvement représenté est achevé ? Ses films, très picturaux et sensuels, laissent voir la matière des pastels, du sable, de la peinture à l'huile qui s'effacent au fur et à mesure, comme des repentirs sur une toile. [...] Elles ont chacune une œuvre remarquable : pour Mireille quelques milliers de toiles et de dessins et pour Florence, des films, composés de milliers d'images qui sont autant de traces de ses peintures éphémères. Les courts-métrages de Florence ont été primés dans de nombreux festivals⁶.

Anna Zachmann (fille de Florence Mialhe)

Françoise Lémerige : Florence, pourriez-vous nous présenter le parcours qui vous a mené à choisir de faire de la « peinture animée », un type de cinéma d'animation qui n'a rien à voir avec le « dessin animé ».

Florence Mialhe : Le fait que ma mère, Mireille Mialhe, soit peintre a été déterminant. C'est un héritage aussi lourd que riche d'être l'enfant d'une

⁴ <https://www.miyu.fr/galerie/exhibition/matieres-a-animer/> (consulté le 19 juin 2024).

⁵ <https://www.cinematheque.fr/cycle/hommage-a-l-animation-contemporaine-1082.html> (consulté le 19 juin 2024).

⁶ Extrait du prospectus présentant les quatre expositions *Traversée(s) Mireille & Florence Mialhe de la peinture à l'animation* à Castelnaudary (Musée du Lauragais), Carcassonne (Maison des mémoires et Maison de ma région), Cabrespine, de juillet à septembre 2024. Voir aussi <https://www.occitanie-films.fr/exposition-mireille-et-florence-mialhe/> (consulté le 22 juin 2024).

plasticienne. Elle m'a souvent mise en garde de m'engager sur cette voie sans pour autant me décourager. Cette technique de la peinture animée m'a permis de trouver ma place en tant qu'artiste à côté du travail de peintre de ma mère.

J'ai toujours été attirée par le fait que les images pouvaient bouger et, bien avant de faire du cinéma d'animation, je faisais des *flipbooks* en classe. J'ai grandi dans un environnement culturel lié aux films d'animation des pays de l'Est. À cette époque, c'était surtout les longs métrages de Disney qui passaient dans les salles. Et puis, il y a eu les films de Paul Grimault et de ses « disciples » Jean-François Laguionie et Jacques Colombat. *Fritz the Cat* (1972) de Crumb a été le premier dessin animé adulte que j'ai vu, suivi de *La Planète Sauvage* (1973) de Topor, que j'adorais parce qu'il y avait un côté surréaliste à la Arrabal ou Jodorowsky. Tout cela a nourri mon intérêt pour l'animation.

Lorsque je suis sortie du lycée, je savais que je voulais dessiner et raconter des histoires et je pensais déjà à l'animation. Mais seule l'école des Gobelins formait dans ce domaine, mais surtout des technicien-ne-s pour Disney. Alors j'ai fait les Arts Décoratifs en section gravure. Pendant dix ans, j'ai fait de la gravure, de la peinture et des maquettes dans les journaux pour gagner ma vie.

C'est alors que j'ai fait deux rencontres déterminantes, celle de Robert Lapoujade, un ami de ma mère, qui m'a conseillé d'acheter une caméra 16 mm et de me lancer, et celle du producteur de Paris Plage Productions, Thierry Roland, qui m'a proposé de présenter un projet au CNC grâce auquel j'ai obtenu l'aide au court métrage. Robert Lapoujade, qui était peintre, animait directement des dessins sous la caméra. L'objectif principal était d'animer la peinture sans forcément se soucier de raconter une histoire. À cette période, Robert Lapoujade travaillait pour l'INA⁷ où il avait une mission d'expérimentation au service de la recherche de Pierre Schaeffer. Il m'a présentée à Yves Charnay qui avait fait un film au pastel. C'est eux qui m'ont montré comment faire de la peinture animée.

F. L. : Pourquoi avez-vous souhaité faire un don d'éléments non-film, rares traces de l'aboutissement d'un film en peinture animée, à une cinémathèque ?

F. M. : La particularité de mes films, à l'inverse des films d'animation traditionnels, c'est que les dessins s'effacent au fur et à mesure de leur création. Il ne reste alors que très peu d'images de ce processus si ce n'est, dans certains cas,

⁷ Institut National de l'Audiovisuel.

la dernière image d'un plan. Il reste aussi tout le travail de préparation, qui est pour moi une partie qui ne peut pas se détacher du film.

C'est pourquoi je trouvais cela important, dans la mesure où je laisse des films derrière moi, de donner à une institution comme la Cinémathèque française des traces de ce travail. Je l'ai d'ailleurs déjà fait il y a quelques années pour le Musée Château d'Annecy. Certaines de ces étapes de la « fabrication » du film lui sont en fait complètement rattachées. Ce ne sont pas forcément des dessins qui sont faits pour être vus tout seul.

Par ailleurs, le processus d'effacement des images fait partie de mon projet artistique. Cela me plaît qu'il ne reste rien ou presque rien à la fin de ce processus créatif, à part le film lui-même. Comme pour les films en prises de vues réelles où l'on capte des moments, il ne restera finalement plus que la trace du récit filmique et certains éléments de préparation tels que le storyboard, le scénario, des photos faites durant le tournage, des dessins de décors...

F. L. : La technique de la peinture animée a l'avantage de permettre autant de faire ressortir la matérialité que la finalité esthétique de la peinture, tout en permettant d'y associer l'art du récit filmique.

F. M. : Je suis peintre et c'est l'envie de raconter une histoire qui m'a menée à devenir cinéaste. Je considère *Hammam* (1991) et *Au premier dimanche d'août* (2000) comme mes deux films les plus picturaux. Ils sont les plus proches de ce que je pensais faire au départ, c'est-à-dire des portraits de lieux qui sont en l'occurrence les bains turcs et le bal. Ils ont été faits tous deux sans *storyboard* ni scénario. Mais il faut aussi préciser qu'entre *Hammam* (1991) et *Au premier dimanche d'août* (2000), il y a eu *Schéhérazade* (1995) et *Histoire d'un prince devenu borgne et mendiant* (1996), toujours en peinture animée, qui s'attaquaient à l'histoire et à l'adaptation.



Dernière image d'un plan du film *Histoire d'un prince devenu borgne et mendiant*, pastel sec sur papier, circa 1996 (D170-087)

Lorsque j'ai commencé à faire de la peinture animée avec *Hammam*, je n'avais pas d'idée d'un scénario à raconter sous forme d'histoire classique. Dans ma présentation au CNC, j'avais juste indiqué les principaux mouvements du film. Il y en avait cinq : l'entrée dans le hammam ; les salles de détente ; les salles très chaudes ; les endroits où l'on plonge, on se baigne et l'on se douche et ensuite la salle de repos. Je n'étais pas entrée dans les détails, car je travaillais comme on aurait abordé une toile. Je faisais ma première image sur une feuille de papier et je la transformais. Puis je prenais les images au fur et à mesure, afin de construire un plan. J'avais fait une trentaine de tableaux et de dessins et une centaine de croquis sur le thème du hammam. Cela m'a paru évident que j'allais partir de là pour faire un film qui ne raconterait pas une histoire, mais qui illustrerait toutes les facettes d'une seule peinture.

À cette période, j'avais fait un livre de sérigraphies, que la Cinémathèque a acquis, avec mes croquis, et montré mes toiles lors d'expositions autour de ce sujet.



Tirage d'artiste d'une sérigraphie pour le livre *Hammam*, circa 1987 (D170-079)

Le film *Hammam* a donc commencé par un travail de peintre bien avant que je ne pense à devenir cinéaste. Le cinéma m'a permis de réunir l'esquisse d'une femme que l'on a dessinée à un endroit puis à un autre de la pièce et que l'on retrouve ailleurs dans une autre salle en un mouvement continu. J'ai également donné à la Cinémathèque, quatre sérigraphies qui illustrent mon propos. Réalisées au hammam, elles ont servi à l'élaboration du film. Mes premiers films sont des portraits de lieux avec toutes leurs facettes. Ils tournent autour d'un lieu comme on ferait le portrait d'une personne. Pour moi, cela apparaît comme un grand tableau mouvant.



Série de dessins au pastel sec sur calque, dernières images de plans pour le film *Hammam*, 1990 (D170-083 ; D170-084 ; D170-085)

F. L. : Parlez-nous de la manière dont vous utilisez les différentes techniques graphiques dans votre démarche artistique en peinture animée.

F. M. : La technique générale que j'emploie est « l'animation directe sous caméra ». J'ai animé au départ du pastel sec, puis du sable et de la peinture à l'huile. Dans tous les cas, c'est avant tout l'expression plastique qui compte pour moi, quelle que soit la technique utilisée. La matière que je choisis guide ma façon de faire car on obtient des résultats complètement différents selon les médiums. Il y a des mouvements qui sont plus ou moins faciles à réaliser en fonction des matériaux. On ne dessine pas de la même manière au pastel, à la peinture, au sable ou même à l'écran d'épingles d'Alexeïeff-Parker que j'ai aussi pratiqué.

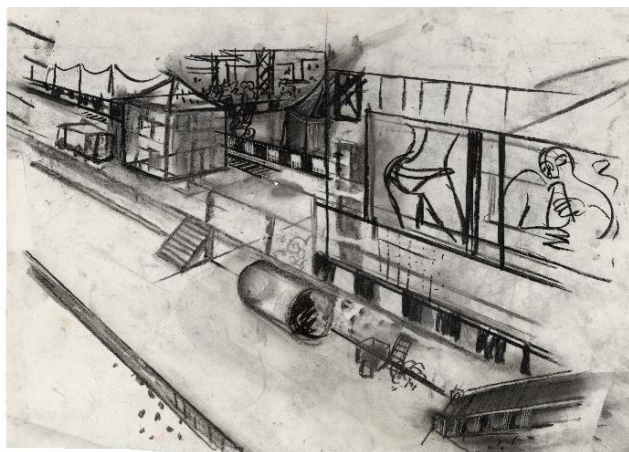
J'ai adoré travailler au pastel sec. Ses bâtons de couleurs permettent une grande rapidité d'exécution et d'obtenir directement la teinte recherchée. Il m'arrive souvent d'associer plusieurs matières. Dans *Au premier dimanche d'août*, j'ai mélangé de la peinture à l'huile et du pastel sec gratté. La transparence de la peinture à l'huile m'a servi pour les décors que j'ai ainsi pu éclairer par en dessous et l'opacité du pastel, à faire les personnages que j'ai éclairés par-dessus.

Dans *Les oiseaux blancs, les oiseaux noirs* (2002), je suis passée par le sable, la peinture à l'huile et le pastel. Il me semblait que ce mélange de matières me permettait d'exprimer au mieux le récit de ce sage africain qui dessinait pour ses élèves dans le sable ses métaphores philosophiques.



Les oiseaux noirs, les oiseaux blancs, pastel sur papier, circa 2002 (D170-080)

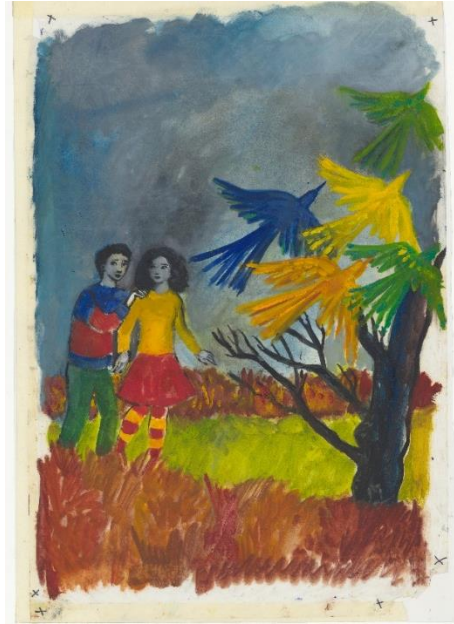
Dans *Conte de quartier* (2006), je voulais que chaque élément de la ville soit représenté d'une manière différente. Les personnages principaux, en couleur et à l'huile, les personnages secondaires en noir et en sable, les machines en papier découpé, et les affiches en photo à peine retouchées. L'arrivée du numérique et du *compositing*⁸ m'ont permis de réunir toutes ses strates de matières différentes.



Contes de quartiers fusain sur calque, circa 2006 (D168-077)

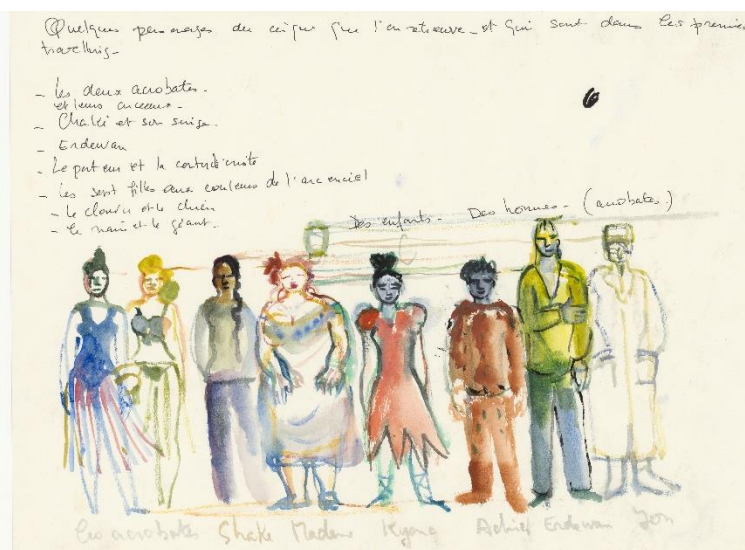
⁸ Le *compositing* est une technique utilisée en animation permettant de fusionner plusieurs images numérisées ou dessins afin de réaliser un plan unique. Sur *Conte de quartier*, cette étape avait été réalisée par Catherine Ginapé et Francis Desharnais.

F. L. : En 2023, vous réalisez votre premier long métrage en peinture animée *La traversée* qui apparaît comme l'illustration d'un cheminement dans l'histoire de « votre » peinture.



**Maquette d'affiche conçue par Florence Mialhe pour son film *La Traversée*.
Huile sur papier de soie et celluloïd, [s.d.] (D172/007)**

F. M. : Ce travail sur un long métrage a été plus compliqué car il était impossible que je sois seule comme cela avait été le cas sur mes courts métrages. J'ai dû accepter que d'autres personnes insufflent leur propre style pictural, à la fois sur les décors et sur les personnages, même si je leur disais très précisément ce que je voulais faire. Avec la technique de la peinture animée, on se rend compte que l'on ne peut pas utiliser le même processus de fabrication qu'un dessin animé traditionnel. Lorsque l'on trace un trait de peinture, on doit admettre que personne ne trace ce trait de la même manière. C'est un peu comme une signature. Imposer à quelqu'un de copier ce que tu fais est quasiment impossible avec cette technique. Dans les dessins animés de Disney, les personnages sont très géométriques et faciles à reproduire parfaitement. La chaîne de travail est millimétrée, il s'agit presque de dessin industriel. Cette technique ne donne aucune place à l'interprétation. Pour *La Traversée*, j'avais préparé pour l'équipe des planches de modèles avec les personnages dont j'ai donné certaines pièces à la Cinémathèque et, durant toute la fabrication du film, je corrigeais la première image de chaque plan auprès de l'équipe afin que cela donne un ensemble cohérent.



Recherche pour les personnages du film durant l'épisode du cirque, aquarelles sur papier, circa 2015, (D170-089)

F. L. : Le film, empreint de ton style propre, laisse apparaître autant ton travail de peintre que de cinéaste. Il révèle tes sources d'inspiration liées à l'histoire de l'art et fait ressortir le rôle central de la couleur accompagnant et servant le récit de manière très forte.

Il est vrai que mes influences picturales et mes goûts ressortent de manière très visible dans ce long métrage. Le rôle des couleurs est central dans ce film. Dès que le scénario a été écrit en collaboration avec Marie Desplechin, j'ai commencé à faire quelques croquis. Puis je suis partie en week-end à la campagne chez des amis en emportant avec moi un gros rouleau de papier de ticket de caisse sur lequel j'ai dessiné presque automatiquement d'un bout à l'autre toute l'histoire du film. Je dis « automatiquement » parce je laissais venir les moments forts sans me dire qu'il fallait que je représente telle ou telle scène.

F. L. : Le résultat est un grand ruban qui représente l'histoire chromatique de ton film. On peut le considérer comme un *tableau panoramique* de l'ensemble de ton long métrage.

F. M. : Oui ce ruban coloré représente la trame chromatique du film comme un panoramique de l'ensemble des tonalités de l'histoire. Au début, ils partent de chez eux. J'ai pensé aux couleurs de l'enfance, du printemps, aux premières cerises. Ensuite, je suis passée par des teintes jaunes, rouges et noires pour évoquer les pogromes et les villages brûlés. Je n'essayais pas de dessiner du feu, je ne pensais qu'aux couleurs et aux impressions colorées. Lorsque l'on arrive aux

ogres, je n'ai utilisé que du rouge, du violet, du jaune. Ce sont des couleurs qui sont à la fois très belles, lumineuses et qui peuvent aussi être très violentes et sanglantes.

Pour travailler, nous avons agrandi ce ruban pour le mettre tout autour de la pièce de travail. Il nous a servi de guide avec la chef décoratrice Margaux Duseigneur pour faire des petits croquis qui reprenaient les couleurs du ruban. Toute l'équipe avait également accroché au mur des peintures de peintres comme Matisse, les Fauves, Derain, Vuillard, des dessins de paysages de ma mère ou d'autres peintres de leur choix qui pouvaient les inspirer pour faire les décors.

F. L. : Tout ce travail de préparation picturale a donné lieu à la parution d'un ouvrage édité chez Delpire après la sortie du film⁹.

F. M. : Oui, c'est un livre qui rassemble à la fois les traces de mon travail, des images des décors et des photogrammes du film. Comme pour la donation, l'objectif est de montrer tout le travail de création qui précède la réalisation. Je ne voulais pas montrer quelque chose de technique mais un cheminement pictural et créatif. Pour moi, c'était l'inverse d'un *making of*. Le fait de faire un film en peinture animée est un tout. On pourrait comparer ce processus à la manière dont on travaille un tableau de manière classique.

J'adore Gustave Moreau. Ce peintre symboliste (qui a eu comme élève Matisse) dessine des femmes de manière extrêmement aboutie, avec une multitude de détails. Il commence par faire une esquisse quasiment abstraite qui se précise jusqu'à devenir extrêmement fouillée. Tout se construit en couches, comme une poupée russe. Au départ il y a une esquisse, puis l'artiste la précise pour aboutir à son œuvre. C'est ce que j'ai voulu illustrer avec cet ouvrage.

F. L. : Aujourd'hui, même si votre démarche artistique est plutôt orientée vers la peinture animée, car vous venez de réaliser un nouveau court métrage *Papillon* (2023), est-ce que vous continuez tout de même de faire de la peinture ?

F. M. : J'ai arrêté la peinture pour me consacrer uniquement à mes films en peinture animée. Mais actuellement, je me repose la question de faire des allers et retours entre la peinture et l'animation. Le film permet de ne jamais s'arrêter à une image. Lorsque je faisais des images fixes, je les trouvais trop figées. On sentait trop le travail, la maîtrise et l'organisation de la composition, le savoir-faire.

⁹ Florence Miaillhe et Marie Desplechin, *La Traversée*, Paris : Delpire, 2023.

Quand peut-on déclarer qu'un tableau est abouti ? C'était très difficile pour ma mère de savoir à quel moment s'arrêter, à quel moment la magie opérait. Elle définissait d'ailleurs cet instant de la manière suivante : « Il faut finir à temps. Finir au moment où la "chose" commence à vivre. "À vivre", c'est à dire à fonctionner... Oui, quand cela commence à vivre, il faut s'arrêter.¹⁰ » C'est l'instant où l'on peut entrer à l'intérieur de la toile, et c'est le miracle. Il y a quelque chose qui continue à vibrer, qui semble vivant. Certaines toiles de ma mère arrivent, à mon avis, à cet aboutissement. Cette technique m'a permis d'essayer de parvenir à cet objectif.

C'est important pour moi que la matière m'entraîne vers quelque chose que je n'ai pas décidé, de perdre le contrôle, de me laisser guider par ce qui naît dans le travail du mouvement. La matière laisse apparaître quelque chose de spontané, sous forme d'incident, qui est en même temps l'aboutissement d'un très long processus. Avec le pastel en particulier, les traces et les strates du travail s'accumulent et aboutissent à ces images inattendues.

Et c'est ce que cherche un artiste, tu ne contrôles pas tout et il y a quelque chose qui naît encore alors que tu as déjà beaucoup travaillé sur ta matière. Cela m'est parfois arrivé avec le pastel parce que cette technique graphique ne s'efface pas comme la peinture à l'huile. Avec le pastel, je me suis retrouvée avec des traces très apparentes. C'est à cela que j'aimerais parvenir avec une image arrêtée. Il y a eu une période durant laquelle j'espérais pouvoir passer de l'une à l'autre, arriver à faire en peinture ce que j'arrive à faire à un moment T dans mon travail de peinture animée. Je n'ai pas encore l'impression d'y être arrivée.

Dans ce don à la Cinémathèque, il y a certains éléments qui représentent cet objectif pictural, il me semble. Il s'agit des rares images qui restent de la fin d'un plan qui évoque, à mes yeux, autant les traces plastiques représentatives du processus technique lié à la peinture animé qu'une œuvre plastique indépendante de l'œuvre cinématographique finale.

¹⁰ Citation recueillie dans l'ouvrage *Mireille Glodek Miaillhe : Œuvres*, Isabelle Rollin- Royer, Pascale Froment, [Paris], Biro, 2007, carnet n°IV « Intimité ».

Entrevue réalisée avec Solweig von Kleist

Je suis une artiste d'origine allemande vivant en France depuis quarante ans. Dans mon travail, je crée des liens peu explorés en art contemporain, entre les arts plastiques et le film d'animation expérimental. Partant du dessin, ma pratique artistique pluridisciplinaire inclut la peinture, la gravure, la sculpture, les installations et la *live animation performance*, les dessins anamorphiques et les cartes heuristiques. Cette recherche d'une liberté créative ouverte aux expérimentations artistiques protéiformes témoigne de ma volonté de questionner les classifications établies dans les arts plastiques (Solweig von Kleist)¹¹.

Françoise Lémérige : Vous avez souhaité faire un don à la Cinémathèque française dernièrement. Pourquoi avez-vous fait cette démarche et était-elle de votre propre initiative ?

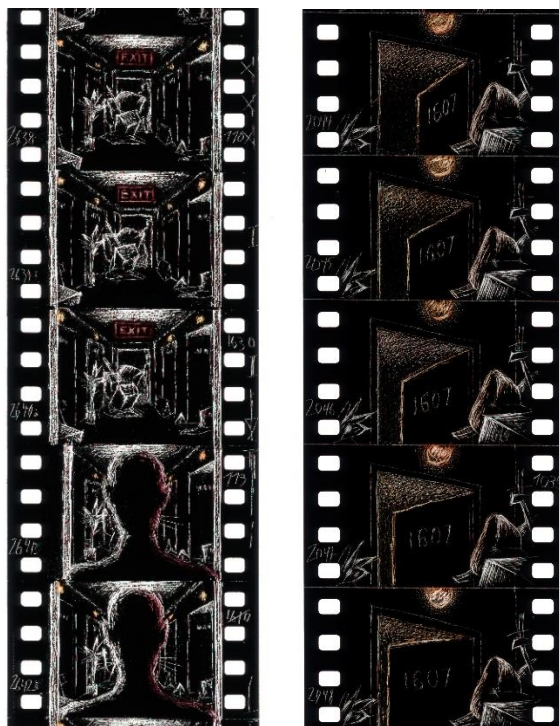
Solweig von Kleist : L'idée de donner quelques *rushs* de mon film dessiné sur pellicule noire 35 mm, *Criminal Tango*, m'est venue lorsque quand j'ai poussé la porte de la galerie Miyu, à Paris, pour découvrir, en avril 2023, l'exposition *Matières à animer*¹². L'initiative d'un partenariat entre la Cinémathèque française et cette galerie pour enrichir les fonds de la Cinémathèque de documents et de films émanant de la production indépendante d'animation contemporaine de cinq réalisatrices et cinq réalisateurs d'animation contemporaine m'a donné l'envie de venir à la rencontre de la Cinémathèque.

F. L. : Votre don est aujourd'hui entré dans les collections patrimoniales de la Cinémathèque française. Pouvez-vous nous dire ce que les éléments choisis représentent pour vous qui êtes à la fois réalisatrice et plasticienne ?

S. v. K. : C'est lors de mon séjour d'études en Californie que j'ai animé mon premier court métrage *Criminal Tango*, gravé image par image sur amorce noire de 35 mm, fortement inspiré de l'atmosphère de la ville de Los Angeles. Le film a été finalisé en 1985 en France et primé dans des festivals internationaux. Grâce à lui, j'ai eu l'occasion de réaliser une séquence du clip *Underground* de David Bowie en 1986.

¹¹ Présentation écrite par Solweig von Kleist pour l'article en février 2024.

¹² Cette exposition a eu lieu du 21 avril au 17 juin 2023 à la galerie Miyu 101 rue du Temple 75003 Paris (galerie qui a fermé ses portes fin 2023), et a réuni une sélection d'œuvres issues des dons faits à la Cinémathèque française.



Rush des pellicules gravées pour *Criminal Tango*, circa 1985

Après l'achat du film *Criminal Tango* par le Musée Château d'Annecy pour leur collection d'animation, il me restait encore quelques bouts de pellicule gravée non utilisés pour le film. En faisant ce don à la Cinémathèque, je souhaitais leur donner une nouvelle vie et compléter la collection de différentes techniques en cinéma d'animation. Ces bandes de pellicule dessinée témoignent de la technique artistique de dessin image par image sur amorce noire 35 mm dans une approche figurative et réaliste. Je voudrais ici proposer de remplacer le terme de « grattage » couramment utilisé pour cette technique. Ce mot renvoie à un geste de dessin automatique sur des bandes de pellicules de films parfois trouvés. Le « grattage » abstrait n'impose pas de contrainte, mais laisse libre cours au geste spontané et au hasard. À contrario, la gravure sur pellicule image par image est plutôt proche de la technique classique de gravure à la pointe sèche sur métal ou plexiglas, où l'imagination visuelle dirige la main dans le but de créer une image réfléchie ou une série d'images pour un film.

Mon autre don à la Cinémathèque sont quelques-unes des quelques 300 peintures à l'acrylique que j'ai réalisées en tant qu'artiste graphique pour *Un Beau Matin* (2005) de Serge Avédikian. Pour ce court métrage j'ai peint les décors et les phases clés des personnages à l'acrylique sur papier. Une équipe d'animateur·trice·s a ensuite animé les personnages avec le logiciel After Effects.



Dessins choisis pour *Un beau matin* pour leur référence directe au style expressionniste allemand, acrylique sur papier, circa 1985, (D172-026)



Un beau matin (D172-025)

D'ailleurs, je pense que le message d'*Un Beau Matin* est plus que jamais d'actualité et le film mériterait d'être rediffusé aujourd'hui. S'il était un jour programmé dans le cadre d'une exposition, j'aimerais, avec l'accord du réalisateur, recycler tous les dessins et les réorganiser dans un montage visuel afin de créer un grand tableau condensant l'essentiel du film. L'animation en papier découpé permet certes d'animer la peinture, mais les décors et les personnages sont créés séparément. Le processus d'insertion des personnages au fond s'avère délicat car il peut y avoir une impression de platitude et de raideur, en décalage avec le trait dynamique de la peinture.

F. L. : Comment définiriez-vous les liens entretenus entre la peinture et le cinéma au sein de votre démarche artistique ?

S. v. K. : J'ai fait l'expérience de la technique traditionnelle de peinture sur celluloïds pour mon troisième et dernier court métrage, *Le Roman de mon âme*

(1996), dessiné dans le style de mes peintures à l'acrylique. C'est le seul film que j'aie réalisé en équipe, produit par Folimage avec l'animatrice très douée Sylvie Léonard, devenue réalisatrice par la suite.

La séparation entre les décors qui sont immobiles et les personnages animés qui vibrent m'est toujours apparue comme un compromis accepté par défaut, malgré une certaine incongruité esthétique. Pour cette raison, j'admire le travail unique de Georges Schwizgebel qui fait de la peinture animée entièrement, sans séparation du fond et des personnages. Les décors et les personnages sont réunis dans un ensemble visuel harmonieux, évoluant dans des métamorphoses hypnotisantes. Tout bouge, rien n'est immobile dans une danse de formes suivant un fil narratif poétique, au rythme de la musique. Ses films sont sans dialogues, les images sont si fortes qu'elles nous parlent sans avoir besoin d'une voix, comme les films de Michael Dudok de Wit, autre grand génie de l'animation contemporaine.

Cette idée que dans la vie tout est fluide, dans un changement sans fin était le sujet de mon deuxième court métrage, *Panta Rhei - Tout s'écoule* (1992). Dessiné image par image dans une technique mixte sur papier, le film cite le philosophe grec Héraclite qui avait déjà constaté, en 400 avant JC, que toute matière dans le monde était animée et en mouvement permanent. Bien avant la découverte des atomes !

Un autre aspect très important à mes yeux, difficile à mettre en œuvre en peinture animée, concerne les mouvements des personnages dans la profondeur de l'espace. Traverser l'écran plat, imaginer l'espace infini qui se cache dans la feuille de dessin en deux dimensions, ouvre des perspectives créatives illimitées. Le film dessiné image par image *full animation* permet d'animer en même temps les personnages et les décors du film. Dessiner des panoramiques, des mouvements de zoom, des points de vue subjectifs où l'œil fonctionne comme une caméra transportant le spectateur au-delà de l'écran plat.

Parallèlement à mes films d'animation, j'ai continué à faire de la peinture et des illustrations pour des couvertures de livres et de magazines. Cependant, le cinéma n'a jamais été très loin de mes pensées car les peintures à l'acrylique rehaussées au pastel de cette période évoquaient toujours une histoire, une situation dramatique, comme un arrêt sur image d'un film. Les sujets centraux de mes peintures de cette période sont inspirés par Edward Hopper et Francis Bacon, sur fond d'expressionnisme allemand. D'ailleurs, une de ces peintures a gagné le prix « Peinture et Cinéma » dans un concours du FRAC Ile-de France en 1995.



Un beau matin, acrylique sur papier, circa 1985, (D172-024)

F. L. : Pourrait-on dire alors que vos démarches plastique et cinématographique se sont nourries mutuellement pour entrer dans un nouvel espace artistique, celui des « arts visuels » ?

S. v. K. : L'expérience de la réalisation de courts métrages d'auteur·trice m'a ouvert les yeux sur les limites de ce format de film, destiné à un public très restreint, principalement celui des festivals et des professionnel·le·s de l'animation. Passionnée par le dessin en mouvement, j'ai cherché à introduire ma pratique du dessin image par image dans le champ plus vaste des arts visuels. Curieusement, le dessin en mouvement est peu présent en dehors des salles obscures et reste méconnu dans le monde de l'art contemporain.

En 2001, j'ai eu un déclic très fort en assistant à une performance fascinante du cinéaste canadien Pierre Hébert, qui gravait sur pellicule noire de 16 mm lors d'une projection simultanée face à une audience rassemblée dans un café. On voyait littéralement le film en train de se faire, des images figuratives émergeaient seconde après seconde. C'était magique ! C'est à partir de ce moment que j'ai commencé à utiliser l'animation dans des installations et dans des actions d'*animation en direct/live animation*, destinées à un public ne connaissant pas la discipline artistique de l'animation.

Comment mettre en mouvement une peinture ? Non pas pendant la peinture d'un film animé image par image sous la caméra, mais animer une peinture sur toile déjà finie ? Petit à petit, j'ai développé deux approches de peinture réinterprétée en animation. Un tableau composé d'une multitude d'éléments peut devenir un film. Par exemple, *Les Alpinistes* (2001) est une installation d'environ cent peintures à l'acrylique sur toile de 40 x 40 cm. On pourrait dire qu'il s'agit d'une animation « à l'envers » car dans un premier temps, j'ai peint des personnages dans

différentes positions expressives que pourrait prendre un grimpeur sur une falaise ou un mur d'escalade. Puis les peintures ont été librement combinées dans une animation à l'apparence brute, sans mouvement construit et fluide.

Deux réalités apparaissent dans l'installation animée *Les Alpinistes*, l'une picturale et l'autre cinématographique. Les mêmes images sont perçues de deux manières radicalement opposées. D'un côté, l'accrochage des cent peintures sur un mur suggère l'ascension d'une multitude de personnages s'accrochant à une paroi suivant un mouvement vertical. Dans le film vidéo, ces figures individuelles sont réunies en un seul personnage s'agitant avec des mouvements saccagés, enfermé à l'intérieur même du cadre de la peinture. Le personnage se débat pour en sortir mais reste prisonnier du cadre, comme une mouche le serait dans un bocal de verre.

Ensuite, j'ai appliqué le principe d'animation d'une série dans diverses techniques artistiques. Parmi ces « objets cinématographiques », il y a *Marathon Man* (2001), vingt-quatre personnages d'un coureur soudés et coulés dans la résine ; *Man in the Box* (2002), un cube noir en plexiglas aux centaines de personnages gravés ; *Ceci est un film* (2008), un pavé de ciment coulé animé en couches successives ; et plus récemment, un ensemble de pellicules dorées *Film d'Or* (2022). D'autres objets animés non exposés à ce jour sont en attente d'une exposition...

Revenons à la peinture. Dans l'intention de partager le processus de création avec un public non initié à l'animation, j'ai développé un protocole de peinture animée « animation en direct » ou *live animation*. La première animation en direct *Chaos 2002* s'est déroulée pendant mon exposition personnelle au CRAC¹³ de Valence, en 2002, répétée un an plus tard au Musée Château d'Annecy avec *Chaos 2003*, dans le cadre de l'exposition *Les Artistes du Mouvement*¹⁴. Dans la vidéo *Chaos 2002*, réalisée à partir d'un film Super 8 tourné en pixilation pendant la première intervention, on voit en accéléré l'action de peindre devant le public. Une toile de 3 mètres par 3 mètres est posée sur le sol. Le personnage du peintre se déplace pas à pas sur la toile et trace les éléments d'une composition rappelant un labyrinthe, puis y ajoute des personnages. Le peintre entre alors dans le tableau et fait partie du film animé.

Contrairement à l'animation de peinture sous la caméra, les images constituant le film ne sont pas exécutées dans l'ordre logique de l'animation. Il est donc

¹³ CRAC : Centre de Recherche et d'Action Culturelle – Scène nationale.

¹⁴ Exposition personnelle et performance live animation CHAOS 2003 au Musée-Château d'Annecy (<http://www.solweigvonkleist.info/pages/biographie-8807173.html>)

impossible de deviner le mouvement qui lie les dessins entre eux, provoquant le questionnement du public quant au sens de cette action de peindre qui dure environ une heure. Chaque élément de la peinture est ensuite filmé ou photographié l'un après l'autre par l'artiste dans le « bon » ordre. À la projection, le mouvement qui réunit les peintures devient enfin visible, donnant un nouveau sens à la peinture. Les spectateur-trice-s surpris-es découvrent le « film invisible » caché dans le tableau. D'autres *live animation* ont suivi, à Meudon, Ljubljana, Poznan, Hiroshima, Enghien-Les-Bains et l'Abbaye de Fontevraud. Seule au milieu d'une toile de grand format pour peindre un film devant un public, il faut un effort maximal de concentration pour mémoriser et reproduire les images, au risque de « rater » l'animation. De plus, des défaillances techniques sont aussi possibles. Une telle performance, sans aucun filet de sécurité, est également une mise en danger de soi. La prise de risque est assumée, la possibilité d'un échec acceptée. L'art, c'est comme la vie !

J'ai plusieurs propositions artistiques de ce type, en attente d'une demande pour une exposition. D'après mon expérience, il est très difficile de susciter de l'intérêt pour ce genre de *live animation* dans les institutions d'art contemporain, très centrées sur l'art numérique. Tout ce qui touche à l'animation dessinée reste exotique et malheureusement trop souvent incompris.

F. L. : Ces prises de risques dans votre démarche artistique vous ont mené à monter des expositions et à réaliser des performances à partir de matériaux générés par votre processus créatif recyclés autour de créations pures qui cherchent encore leur place au sein de la scène artistique contemporaine. Envisagez-vous malgré tout de continuer la réalisation de ces « tableaux animés » ?

S. v. K. : Oui, car il reste encore beaucoup à explorer ! Pour mon dernier projet *Chaos 2019*, j'ai recyclé la toile peinte de *Chaos* conservée à la suite de la performance de 2003 au Château d'Annecy. Pour ce nouveau projet, j'ai travaillé chez moi pendant un mois et poussé le dispositif plus loin. Le même personnage que dans *Chaos 2002* parcourt un chemin mouvementé formant le mot « chaos ». Afin de rendre cet effet, il a été peint en différentes tailles et les cinq cents peintures ont ensuite été appliquées en couches successives, comme un palimpseste. Tous les cadres se superposent en transparence dans un véritable chaos visuel qui laisse toutefois entrevoir dans le film un personnage seul au milieu. Dans un tohu-bohu agité de tressaillements, il poursuit imperturbablement son chemin. Progressivement, la toile devient un véritable paysage rappelant les méandres profonds du cerveau, les chemins de la mémoire. Ensuite, j'aimerais travailler

autour de la composition d'une peinture qui renferme une séquence de film animé en couches successives superposées. Une toile peinte à l'apparence abstraite qui cacherait un film figuratif à la narration poétique.

F. L. : Pensez-vous pouvoir intégrer à votre démarche artistique d'autres éléments que ceux issus de votre processus créatif filmique ou votre peinture, de fonds graphiques patrimoniaux comme ceux de la Cinémathèque française par exemple ?

S. v. K. : Oui, absolument. Il y a beaucoup de réalisateurs que je connais uniquement de nom, dont je n'ai jamais vu le travail graphique, comme par exemple Boris Labbé, Georges Schwizgebel, ou encore Théodore Ushev, et dont j'aimerais découvrir les dessins originaux. J'attends avec impatience de voir une exposition de ces fonds de la Cinémathèque, représentant les richesses graphiques issues des multiples techniques du cinéma d'animation image par image. Regarder de près des preuves palpables de techniques classiques que je ne connais que de nom, comme l'écran d'épingles par exemple, comprendre les processus de travail de l'animation avec du sable, de la peinture sur verre et d'autres approches innovantes est toujours très inspirant !

Conclusion

Ces conversations avec les deux cinéastes laissent émerger la force artistique générée par des engagements plastiques convoquant peinture et cinéma d'animation. Le choix de la technique de la « peinture animée » par Florence Miaillhe apparaît à la fois comme un cheminement plastique héritier de l'univers de sa mère Mireille peintre, et à la fois comme une échappatoire à l'angoisse de l'artiste à la recherche du moment propice pour finir sa toile. L'art de la « peinture animée » transmis par Robert Lapoujade engendre alchimie entre peinture et cinéma, autour d'un mode d'échange et de coproduction permettant de voir un film comme on regarderait une toile en mouvement. La démarche de Solweig von Kleist tend, quant à elle, à questionner les frontières imposées au sein de l'art contemporain entre les arts plastiques et le cinéma expérimental, sous forme de films, de performances et d'expositions recyclant les éléments issus de ses processus créatifs. Dans les deux cas, les traces graphiques issues des étapes de la fabrication des films de Florence Miaillhe et Solweig von Kleist laissent des œuvres plastiques autonomes au côté de leurs œuvres filmiques finales, liant indissociablement peinture et cinéma au sein des collections patrimoniales de la Cinémathèque française.

Bibliographie

MiaillheI, Florence ; Desplechin, Marie, *La Traversée*, Paris : Delpire et Co, 2023.

Von Kleist, Solweig, « Voir le monde avec les yeux d'un cheval », *Blink Blank*, Paris, n°9, Printemps-été 2024, pp. 128 -131.

Biobibliographie de l'auteure

Françoise Lémerige a une formation dans les domaines du cinéma, de la documentation, de la médiation culturelle, de la conservation préventive et de la régie des œuvres. En 1993, elle intègre la Bibliothèque du Film au Service des archives, en 1996 le Centre de documentation, puis en 1999 le Service de la médiation culturelle où elle collabore à de nombreux projets documentaires, pédagogiques et éditoriaux tels que *Filmer le réel : Ressources sur le cinéma documentaire* édité en 2001 par la Bibliothèque du Film, avant de se consacrer, à partir de 2002, à la gestion des collections de dessins et œuvres plastiques de la Cinémathèque française où elle étudie notamment la conservation des celluloids peints. Ses activités la mènent à publier, à intervenir dans des colloques, et à participer à la curation d'expositions en lien avec le cinéma et le dessin contemporain.