

DESSIN ET FILM D'ANIMATION : RUTH LINGFORD ET WILLIAM
KENTRIDGE

Judith Wechsler, Traduction par Gérard Pécorari, Patricia-Laure Thivat

Éditions Ligeia | « Ligeia »

2007/2 N° 77-80 | pages 188 à 195

ISSN 0989-6023

Article disponible en ligne à l'adresse :

<https://www.cairn.info/revue-ligeia-2007-2-page-188.htm>

Distribution électronique Cairn.info pour Éditions Ligeia.

© Éditions Ligeia. Tous droits réservés pour tous pays.

La reproduction ou représentation de cet article, notamment par photocopie, n'est autorisée que dans les limites des conditions générales d'utilisation du site ou, le cas échéant, des conditions générales de la licence souscrite par votre établissement. Toute autre reproduction ou représentation, en tout ou partie, sous quelque forme et de quelque manière que ce soit, est interdite sauf accord préalable et écrit de l'éditeur, en dehors des cas prévus par la législation en vigueur en France. Il est précisé que son stockage dans une base de données est également interdit.

DESSIN ET FILM D'ANIMATION

RUTH LINGFORD ET WILLIAM KENTRIDGE

Judith Wechsler

Dessiner pour le cinéma prolonge la ligne dans le temps. Le film peut enregistrer la trace du développement d'un dessin et étendre un moment unique, au niveau d'une séquence narrative. Les films d'animation réalisés à partir de dessins rendent explicites le mouvement implicite et le temps. Cette étude tend à montrer comment le film réalise le dessin et comment le dessin agit sur le film à travers l'œuvre de deux artistes contemporains, Ruth Lingford et William Kentridge.

La transformation est un aspect fondamental de l'animation et prend une place essentielle dans l'œuvre de Lingford et Kentridge. La ligne devient forme, à son tour remise en forme. Une chose se transforme, portant dans sa forme nouvelle, la mémoire de ce qu'elle a été. Leurs histoires progressent par le biais de transformations graphiques :

“L'aspect libérateur et dangereux est que vous êtes en quelque sorte libéré(e) des options du bon goût, extérieur(e) aux espèces de règles des beaux arts, et extérieur(e) aux règles du cinéma”¹.

Ruth Lingford

Ruth Lingford, née en 1953 en Angleterre, fréquente une école d'art mais, frustrée par la réception négative dont pâtit le dessin d'imagination, devient ergothérapeute et travaille avec des personnes âgées, atteintes de maladies mentales. L'artiste réalise plusieurs portraits pendant cette période, associant le dessin et la psychologie et revient ensuite à la Middlesex School of Art, pour étudier l'animation et l'histoire de l'art. Sous l'influence de son professeur, Peter Webb, elle apprend que “les artistes ont le droit et le devoir d'explorer des espaces inconfortables, impropres et inhospitaliers”. Elle commence à explorer des sujets “limités” et s'intéresse à l'artiste mexicaine Frida Kahlo dont la peinture, nourrie de thèmes sexuels

d'inspiration autobiographique, évoque ses rêves et ses fantasmes. L'attrait de Lingford pour le dessin d'imagination la conduit à explorer les techniques d'animation. Elle met à l'épreuve par l'enregistrement sa démarche de dessinatrice, de même que sa pratique des dessins séquentiels. Pour l'artiste, il s'agissait alors :

“d'un véritable bouleversement existentiel de voir mes dessins s'animer... Le trait doit être organiquement vôtre, comme lorsqu'on signe son propre nom... Les lignes qui peuvent sembler plutôt inintéressantes au repos, peuvent acquérir une sinuosité et une sensualité dans le mouvement. La possibilité d'une métamorphose transforma ma façon de dessiner. Faire advenir les choses dépendait d'une prise de conscience que la transformation opérait... Avec l'animation, la clarté devint essentielle, la simplicité. L'assurance du trait fonctionnait mieux que des hachures, le médium devenait différent... Et le dessin, plus une question de vitesse dans la communication”².

Avant de dessiner pour l'animation, Lingford utilisait des fusains épais ou des crayons doux : elle s'attachait à la texture et à la résistance du papier. Pour ses dessins d'animation, elle préférait une ligne plus affirmée sur un papier plus léger et doux. A présent, elle travaille avec l'aide d'un logiciel de graphisme. Des années de dessin d'après modèle ont été fondamentales pour acquérir la liberté de mettre le corps humain en mouvement. En dessinant pour le film d'animation :

NOTES

1. Entretien non publié avec Ruth Lingford, Cambridge, 9 avril 2006.
2. *Ibidem*.

Ruth Lingford : *Death and the Mother*, Grande Bretagne, 1997. (Ownbrand Animation for Channel 4, TDR)

Ruth Lingford : *Pleasures of War*, Grande Bretagne, 1998. (Finetake Productions for Channel 4, TDR)

“Il y a une certaine perte de subtilité et de spécificité. On réalise une image plus générale apte à communiquer plus directement. Le trait qui marque une frontière devient fluide et ambigu”³.

Ruth Lingford qui enseigne l’animation au Royal College of Art de Londres et à l’Université d’Harvard reçut plusieurs prix lors de festivals internationaux de films d’animation. Nombre de ses œuvres ont été réalisées sur commande de Channel 4, la chaîne de télévision de Grande Bretagne. *What She Wants*, 1994, 4 minutes⁴ “traite du sexe et du shopping, du développement social de la sexualité, du capitalisme en détumescence”. Parmi ses autres films, *Death and the Mother*, 1997, 11 minutes (Channel 4), *Pleasures of War*, 1998, 11 minutes (Channel 4), *The Old Fools*, 2002, 6 minutes, et *UNKLE, An Eye for an Eye*, 2003, 6 minutes. À l’exception de *The Old Fools*, inspiré d’un poème de Philip Larkin, ces films sont pour la plupart sans parole. Mais les effets sonores et la musique y sont très importants. Dans cet article, je parlerai de deux films de Lingford dans lesquels la femme occupe un rôle central. Des contours puissants, caractéristiques de son style, donnent forme aux personnages féminins, en les transfigurant véritablement. Son trait est fluide et en perpétuelle transformation.

Death and the Mother s’inspire d’un conte d’Hans Christian Andersen. La prédominance des lignes noires et blanches rappelle les pauvres mères et les enfants de Käthe Kollwitz, et la qualité graphique évoque des artistes expressionnistes, comme Ernst Ludwig Kirchner ou Emil Nolde. C’est l’histoire d’une jeune mère qui soigne son enfant malade, dans une modeste chaumière au milieu des bois. Un vieil homme frappe à sa porte : elle le laisse entrer et lui offre un peu de soupe. Tandis que la mère se retourne vers le poêle, le vieil homme se transforme en figure de la Mort et s’enfuit, emportant son enfant. Elle court dans les bois à leur recherche, ses pas laissent des empreintes sur le sol. Le claquement des serres d’un arbre arrête sa course ; elle veut s’en instruire, son sang se fige qui fleurit en une rose gigantesque dont les pétales jonchent le chemin.

Pour comprendre où la Mort a mené son enfant, elle doit sacrifier ses yeux. Des mares d’eau l’encerclent et dans l’agonie des lignes, elle est conduite vers la rive distante, de la mer noire aux sables blancs. Elle rampe vers un rocher qui se transforme en vieille femme et lui demande ses cheveux ; elle est ensuite guidée par un sentier obscur au travers d’un paysage désolé.

La mère entre dans une bâtisse dans la plus extrême obscurité, ses mains rencontrent la figure de la Mort. Elle gagne son enfant à tâtons, s’en empare, et ses yeux lui sont rendus. La Mort à nouveau transformée en homme, lui tend un miroir. Dans le reflet, elle voit son enfant en jeune femme, pleurant des larmes de sang. Ayant entrevu cet avenir tragique, elle abandonne son enfant au personnage à la Mort et, blanche silhouette sur le fond noir du paysage, les renvoie au loin, en aval du fleuve.

Lingford réalise ce qu’elle appelle “des films dérangement”, perturbants, violents et hantés par le sexe. *Pleasures of War* est le “récit d’une ancienne légende, celui d’une ville assiégée et de l’action terrible que mène une femme pour la libérer”. Le scénario a été conçu avec l’écrivain Sara Maitland. L’animation a été dessinée et mise au point sur un ordinateur de bureau.

Le film est en partie basé sur le récit biblique de Judith et Holophernes. Il incorpore des images d’archives de l’Holocauste, des séquences de soldats blessés et morts, et de femmes en burkas brandissant des armes. Lingford s’est inspirée des tableaux qu’Artemesia Gentilleschi, peintre de la Renaissance, a fait de Judith, “si pleine de revanche femelle et de violence”. Le point de départ de Lingford est l’héroïne brandissant l’épée. Elle a étudié de près de nombreuses œuvres d’art de la Renaissance, particulièrement celles du Caravage et la statue de Judith par Donatello. On y reconnaît aussi des références aux œuvres de Goya et Delacroix.

Pleasures of War commence avec les vers suivants, reproduits tout au long du film : “Vous avez semé dans le sang et nous récolterons la tempête”⁵. Des soldats armés de lances descendent depuis le château vers un champ de bataille à feu et à sang. Depuis les remparts, Judith abaisse le regard et voit

NOTES

3. Correspondance avec Ruth Lingford, 23 août 2006.

4. Arts Council of England & Channel 4.

5. “*Your are sowing in blood and we shall reap the whirlwind*” prend sa source dans différents versets de l’Ancien Testament, paraphrasés par Sara Maitland, co-auteur du script, qui m’écrit le 27 septembre 2006 : “L’idée sous-jacente est que les ‘malédiction’ peuvent être transmises aux futures générations [...] et que la violence [...] en est un très bon exemple. Les sources les plus sûres en sont certainement le Psaume 126 : 5 ‘Ceux qui sèment dans les larmes chanteront à la récolte’ et Hosea 8 : 7 ‘Car ils sèment le vent et récolteront la tempête’”.

des femmes se faire violer, des mères et des enfants faits prisonniers, des personnages décapités. De ses yeux rougis, elle repère le général Holopherne puis endosse une cape jaune sur laquelle est projeté un film, montrant les victimes des camps de concentration. Elle entre dans la tente du Conseil de guerre où les hommes cachent rapidement les cartes à l'étude. L'écran se divise pour montrer Holopherne dans sa propre tente, se désharnachant de son costume de combat et nettoyant le sang de son épée, et Judith, à un autre endroit, enfilant jupe de cuir moulante et s'appliquant du rouge à lèvres. Les silhouettes d'un camp de concentration sont projetées en surimpression sur son visage. On entend les mots "Vous avez semé dans le sang et je récolterai la tempête".

Une carte est projetée sur son corps. Elle entre dans la tente d'Holopherne, se met nue ; s'en suivent des ébats sexuels animés. Sur le corps de Judith, on voit un film montrant des masses grouillantes, sur le sien des troupes nazies. Elle s'empare de son épée et le pénètre avec force. Apparaît une rose rouge. Judith assène coup après coup avec sa propre épée. Elle embrasse la tête arrachée, comme Salomé, et la porte haut. Le sang coule le long de ses jambes et elle descend les marches, ainsi. À nouveau les paroles "Vous avez semé dans le sang et je récolterai la tempête". Une grande roue faite de corps noués précède une séquence qui montre des femmes en marche, brandissant leurs armes :

"L'idée première des *Pleasures of War* est que l'oppression et la brutalité incitent les victimes elles-mêmes à la brutalité, plutôt qu'à la noblesse. Ainsi, nous avons examiné le rôle des femmes en temps de guerre, ce qui rendait particulièrement intéressantes les séquences (plutôt rares) où l'on voyait des femmes-soldats. Une image des scènes d'actualités qui s'imposa particulièrement était celle d'enfants à l'air solennel, chevauchant un manège de tanks et de fusées. La fin du film est censée remettre en cause le plaisir d'une juste colère et l'idéal élevé de la morale. L'assomption de certitude morale sur les visages des femmes-soldats (iraniennes, je présume) est particulièrement frigidifiante"⁶.

"La métamorphose était la base de mon style de communication. Il s'agissait d'essayer de créer une manière différente de voir le monde. Les métaphores — la métamorphose : cela implique qu'une chose peut se transformer en une autre. Il y a un point médian qui participe des deux choses, une métaphore en action"⁷.

William Kentridge

Pour William Kentridge, comme pour Ruth Lingford, le dessin est d'une importance centrale. Tous deux proposent des thèmes engagés sous des formes hautement imaginatives, mais leurs manières de dessiner pour le cinéma sont radicalement différentes. Kentridge cultive ce qu'il nomme une "production de film de l'âge de pierre". Mais la réalité des films, l'évocation de la mémoire, l'imagination et les réalités sociales, assorties à un style de dessin puissant, n'ont rien à voir avec l'âge de pierre !

"Le dessin est un banc d'essai des idées ; une version au ralenti de la pensée... La façon incertaine et imprécise de construire un dessin est parfois le modèle pour construire le sens ... Mon travail repose sur une façon d'aborder le dessin qui essaie de se frayer un chemin dans l'espace, entre ce que nous savons et ce que nous voyons"⁸.

William Kentridge, artiste blanc sud-africain né en 1955, exprime dans le dessin le développement de sa pensée, tout en interrogeant le champ socio-politique. En 1985, il commence à filmer l'évolution de son travail au fusain. Les films artisanaux de Kentridge, réalisés à partir de 20 à 30 dessins, prennent de 4 à 6 mois pour être menés à bien. Il se réfère souvent à l'art du passé, particulièrement à Francisco Goya mais aussi à Max Beckmann, Käthe Kollwitz, George Grosz et Otto Dix. Les références artistiques historiques de Lingford et Kentridge contribuent aux multiples significations de leurs œuvres et les lient à la tradition des dessinateurs politiquement et socialement engagés.

Kentridge affirme :

"J'ai commencé à filmer des dessins comme manière d'enregistrer leur histoire ... Filmer me permet de suivre ce processus de vision et de révision tel qu'il advient"⁹.

La puissance de ses dessins est inhérente aux marques rudes du fusain et au thème qu'il aborde : l'Afrique du sud avant la fin de l'Apartheid. Ses

NOTES

6. Correspondance avec Ruth Lingford, 8 septembre 2006.

7. Entretien avec Ruth Lingford, Cambridge, 9 avril 2006.

8. Dan Cameron, Carolyn Christov-Bakargiev, J.M. Coetzee, *William Kentridge*, Londres, Phaidon, 1999, p. 8. (abréviation utilisée *WK*).

9. *Ibidem*, p. 114.

William Kentridge : *Johannesburg, 2nd Greatest City after Paris*, Afrique du Sud, 1989. Extrait de *Drawing for Projection Series* (Free Film Makers Co-operative, et The Marion Goodman Gallery, TDR)

films opposent la classe moyenne blanche et la population noire pauvre, la violence et l'oubli qui engendrent des problèmes de culpabilité et de déni. Ses dessins de Johannesburg et du paysage environnant portent les traces d'un désastre humain et écologique.

Entre 1989 et 2003, Kentridge a réalisé neuf courts-métrages autour de trois personnages : Soho Eckstein, homme corpulent vêtu d'un costume finement rayé, industriel et promoteur immobilier qui possède la moitié de la ville ; son épouse, Madame Eckstein ; et Felix Teitlebaum, un rêveur nu et vu de dos, amoureux de Madame Eckstein. Kentridge prend son propre corps comme modèle pour Felix et parfois aussi pour Soho. Ces personnages sont représentés pour la première fois dans son film

d'animation de 8 minutes, *Johannesburg, 2nd Greatest City after Paris* (1989). Il écrit à ce propos :

“Dans ce film, Soho Eckstein (un promoteur immobilier hors du commun) et Felix Teitlebaum (dont l'angoisse inonde la moitié de la maison) luttent pour la conquête des cœurs et des mines de Johannesburg, et l'affection de Madame Eckstein. On assiste à une procession de déshérités, Soho nourrit les pauvres. Felix offre à Madame Eckstein une preuve d'amour. Soho et Felix luttent dans les égouts fétides de la ville”¹⁰.

NOTES

10. C. Christov-Bakargiev, *William Kentridge*, Bruxelles, Société des Expositions du Palais des Beaux-Arts de Bruxelles, 1998, p. 42.

William Kentridge : *Stereoscope*, Afrique du Sud, 1999. (TDR à l'artiste et The Marion Goodman Gallery)

William Kentridge : *Felix in Exile*, Afrique du Sud, 1994. Extrait de *Drawings for Projections series* (TDR à l'artiste et The Marion Goodman Gallery).

Les thèmes sous-jacents et récurrents sont les méfaits du capitalisme, la cupidité et le pouvoir opposés à l'intelligence, au désir et à l'émancipation.

“Ce qui m'intéresse, c'est un art politique, c'est-à-dire un art de l'ambiguïté, de la contradiction, de gestes inachevés et de fins incertaines. Un art (et une politique) pour lequel l'optimisme est gardé sous contrôle et le nihilisme tenu en échec”¹¹.

Kentridge enregistre les ajouts et les gommes de ses dessins : il considère que c'est la manière la plus efficace de transposer ses pensées sur l'évolution de ses personnages dans un contexte en devenir chargé, à la ville et à la campagne.

“La technique que j'utilise consiste d'abord à coller une feuille de papier sur le mur du studio, puis à disposer ma caméra, d'habitude une vieille Bolex, au milieu de la pièce. Un dessin commencé sur le papier, je traverse la pièce en direction de la caméra, réalise une ou deux prises, repart vers le papier, modifie le dessin (marginale), repart vers la caméra, puis vers le papier, vers la caméra, ainsi de suite. Ainsi chaque *séquence*, contrairement à chaque *prise* du film, correspond à un dessin unique. En tout, on peut compter vingt dessins pour un film, plutôt que les milliers attendus. Cela ressemble plus à faire un dessin qu'à faire un film (même s'il s'agit d'un dessin grisé, malmené et frotté)”¹².

Kentridge dispose sa caméra en un point fixe, directement en face du dessin, il la déplace à l'occasion pour un plan rapproché ou encore un travelling. Parfois, il accélère ou ralentit le mouvement de ses figures. Le mouvement et le montage créent un effet délibérément saccadé et abrupt, particulièrement grâce aux *jump-cuts*. Il n'y a pas d'effets spéciaux. Alors que l'animation lui permet d'explorer la transformation des choses, elle se produit effectivement dans les dessins eux-mêmes. Les objets assument des formes différentes pour suggérer leur usage, leur exploitation, leur fantaisie. Dessiner et filmer pour Kentridge incarnent le doute, le mouvement et la métamorphose, de manière évidente dans tous ses films.

Dans *Stereoscope*, deux images fusionnent en une seule, parfois divisant l'écran, de même que l'effet produit sur nous, littéralement et métaphoriquement, “comme si nous étions éclatés entre plusieurs ‘moi’ de natures différentes et privés d'interactivité”. Alors qu'il commençait à travailler sur le projet, Kentridge dit qu'il songeait à “Maïakovski,

une tragédie”, courte pièce écrite par le poète russe en 1915 : “Électrifions la ville avec des chats noirs, caressons-les et stockons leur électricité statique, nous ferons rouler les trams”. Kentridge savait qu'il utiliserait l'image du chat noir et des trams.

Il s'intéresse aussi aux voies de communication, du monde extérieur vers le monde intérieur ; alors, il dessine une centrale d'énergie et un central téléphonique comme un moyen par lequel des points de contact sont établis, de chaque côté du monde divisé. Des lignes, telles des veines bleues, traversent le dessin en noir et blanc, parcourent l'image de la ville, entre intérieur et extérieur, événement et impact, dessinant littéralement des connexions. Kentridge crée des “lignes d'information, de pensée, d'intérêt, quelles que soient les différentes sortes de connexion que nous établissons avec le monde extérieur”. Il y a des images de la ville en plein chaos, “la vision externe de la césure interne”, “correspondant à l'élément d'incertitude du monde extérieur”¹³.

Les récits de Kentridge sont souvent discontinus : il se meut entre paysages intérieurs et extérieurs, réalité politique et mémoire, rêve et fantôme. Filmer met le dessin en mouvement et évolue ainsi dans le temps ; filmer devient le corollaire de sa conception d'une mémoire éphémère. La musique et les effets sonores participent du contenu émotionnel de ses films. Dans *Johannesburg*, c'est l'œuvre de Duke Ellington et la musique chorale. Dans *Mine*, le concerto en si mineur pour violoncelle Opus 104 de Dvorak, dans *Sobriety, Obesity and Growing Old*, le quatuor à cordes Opus 96 en fa de Dvorak, de la musique chorale d'Afrique du sud, un air de Flotow chanté par Caruso. Depuis 1994, avec *Felix in Exile*, il collabore avec le compositeur

NOTES

11. Neal Benezra, Staci Boris, Lynne Cooke, Ari Sitas, *William Kentridge*, Chicago, Museum of Contemporary Art, New York, New Museum of Contemporary Art, associés à Harry N. Abrams, Inc., 2001, p. 15.

12. “Fortuna” : neither programme nor chance in the making of images,” voir *Cycnos : Image et Langage. Problèmes, Approches, Méthodes*, Nice, Vol. 11 n° 1, 1994, pp. 163-168, sp. 163-164. Réimprimé dans C. Christov-Bakargiev, (éd.), *WK, op.cit.*, pp. 61-69.

13. Les propos de Kentridge sont extraites de *William Kentridge - Drawing the Passage*, un film documentaire de Maria Anna Tappeiner et Reinhard Wulf, 1999.

Philip Miller sur nombre de ses films. Dans *History of the Main Complaint*, figure un madrigal de Monteverdi. Kentridge remarque que “les films ont démarré comme une esquisse pour un projet d’opéra [...] J’avais besoin de voir [...] s’il y avait un rapport entre la musique du XVII^e siècle et les dispositifs du XX^e siècle capables de visualiser le corps, scanners, sonars, rayons X, imagerie par résonance magnétique, etc.”¹⁴.

Rosalind Krauss note que pour Kentridge, l’animation est une sorte de dérivatif au dessin, mais seulement un support technique :

“[...] le caractère le plus frappant du trait engendré par la forme ‘altérée’ de l’animation, est son existence de palimpseste. Alors que les contours au fusain d’une étape du dessin sont gommés, ils subsistent tel un spectre à travers l’étape suivante, puis l’étape suivante [...] Le palimpseste [...] est la forme emblématique du temporel et, en tant que tel, il est l’abstraction du récit, de l’histoire, de la biographie”¹⁵.

Kentridge écrit :

“Je crois que dans l’indétermination du dessin, dans la manière contingente qu’ont les images d’arriver dans l’œuvre, se tient une sorte de modèle qui nous dit comment nous vivons nos vies. Dessiner est un moyen pour comprendre qui nous sommes ou comment agir dans le monde. C’est dans l’étrangeté de cette activité elle-même que se révèlent le jugement, l’éthique et la morale”¹⁶.

Ruth Lingford et William Kentridge se sont emparé du support traditionnel qu’est le dessin qui porte directement la marque de son créateur, pour l’associer aux moyens mécaniques du cinéma. De ce fait, ils ont étendu les propriétés expressives du dessin, ajouté les dimensions du mouvement et du

temps, et incarné l’idée même de transformation, dans les métamorphoses réelles de leurs figures. Leurs manières de travailler diffèrent fondamentalement. Lingford, qui utilise l’animation par ordinateur, produit un trait puissant, fluide et graphique qui forme des figures, des paysages, des objets, soumis à de perpétuels changements hautement imaginatifs. Le trait de Kentridge réside dans l’acte de sa transformation perpétuelle, captant le processus même du dessin et de la pensée par le dessin, dans une confrontation avec les questions majeures du champ politique, social, ou psychologique.

Le dessin est porté à des niveaux supérieurs d’engagement dans chacune de leurs œuvres, l’image étant étendue à la séquence et au récit. Et parce qu’elles sont réalisées sous forme de films, certaines télédiffusées et toutes distribuées, leurs œuvres touchent un large public pour qui leur vision peut effectivement faire la différence. Ces artistes sont engagés dans le monde, par le récit émouvant, puissant et dérangeant qu’ils nous offrent de l’action humaine, réelle ou imaginaire, une transformation du dessin par le cinéma.

Judith Wechsler

Traduction par Gérard Pecorari
et Patricia-Laure Thivat

NOTES

14. C. Christov-Bakargiev, *WK, op. cit.*, p. 110.

15. Rosalind Krauss, “The Rock : William Kentridge’s ‘Drawing for Projection’”, *October*, printemps 2000, pp. 3-35. pp. 9, 21, 24.

16. C. Christov-Bakargiev, *WK, op. cit.*, p. 35.