

GEORGES
SCHWIZGEBEL
FILMONOGRAPHIE
(1969-2020)

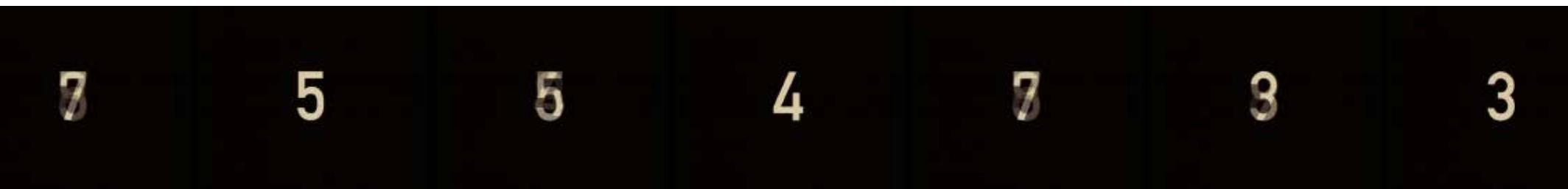
GEORGES
SCHWIZGEBEL
FILMONOGRAPH
(1969-2020)



L'année du daim
The Year of the Deer



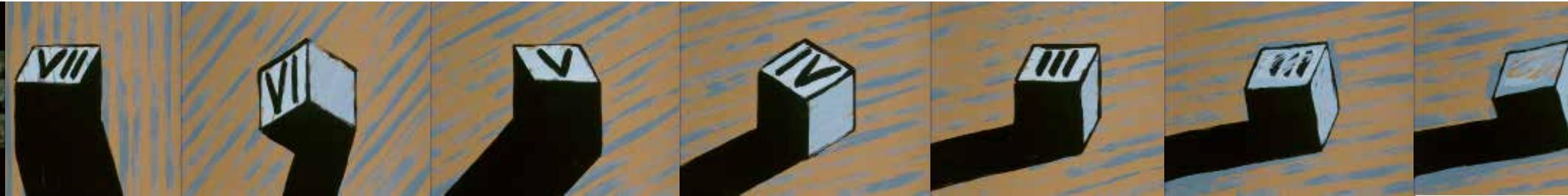
Zig zag
Zig zag



La jeune fille et les nuages
The Young Girl and the Clouds



Fugue
Fugue



L'homme sans ombre
The Man without a Shadow



Jeu
Play

Repères biographiques

Biographical references

Olivier Cotte

Georges Schwizgebel est né le 28 septembre 1944 à Reconvillier dans le Jura bernois.

Son père est employé de bureau et sa mère femme au foyer. Ni l'un ni l'autre ne porte un intérêt particulier pour les arts visuels, mais ils aiment la musique et chantent par ailleurs dans des chorales.

La famille habite deux ans plus tard à Bienne dans une maison entourée de peupliers, un élément que l'on retrouvera dans nombre des films du réalisateur. En 1951, nouveau déménagement pour Genève dans un immeuble locatif au 12, rue de la Colline. Le petit Georges est bon élève, se retrouvant systématiquement parmi les quatre premiers de la classe jusqu'au collège, moment où il rencontre des difficultés à suivre les cours d'allemand, de latin et de français. Il va les deux années suivantes au collège moderne, institution préparant l'entrée au Technicum, aujourd'hui Ecole d'ingénieurs de Genève. Malgré cette orientation, les parents l'encouragent en 1960 à aller aux beaux-arts en section peinture. Cette filière inquiète Georges qui oblique pour l'enseignement des Arts décoratifs au sein duquel il étudie quatre ans en section graphisme de 1961 à 1964. Il y rencontre Daniel Suter et tous deux imaginent réaliser un jour des films d'animation au sein d'un

Georges Schwizgebel was born on 28 September 1944 in Reconvilier, in the Bernese Jura.

His father was an office worker and his mother, a housewife. Neither showed any particular interest in visual arts, although they both liked music and sang in choirs.

Two years later the family moved to Biel to a house surrounded by poplars, an element that would feature in many of the director's movies. In 1951, they moved again, to Geneva where they rented a flat at 12, rue de la Colline. Young Georges was a good student, consistently among the top four until high school, where he struggled in his German, Latin and French classes. He spent the following two years at the Collège Moderne, an institution that prepared students for Technicum, nowadays known as the Geneva School of Engineering. Despite this choice of studies, in 1960 his parents encouraged him to take up Painting at the School of Fine Arts, a discipline that Georges was not comfortable with. He turned instead to Decorative Arts where he majored in Graphic Design for four years, from 1961 to 1964. There he met Daniel Suter with whom he dreamed of teaming up one day to make animation films in a studio that they would call GDS, after their combined initials (Georges-Daniel-Schwizgebel/Suter).

studio nommé à partir de leurs initiales: GDS (Georges-Daniel-Schwizgebel/Suter).

Après son service militaire de quatre mois dans les troupes sanitaires (ce qui permet de ne pas porter d'arme, période qui sera reconduite trois semaines quasi chaque année pendant dix ans), Georges est engagé chez un graphiste indépendant, puis l'année suivante dans l'importante agence de publicité Edelta pour laquelle il conçoit pendant cinq ans des emballages de paquets de cigarettes, des logos, affiches et annonces destinées aux quotidiens.

Nous sommes donc assez éloignés, pourrait-on imaginer, du profil de l'artiste que nous connaissons aujourd'hui. Ce serait compter sans le fait que Georges et Claude Luyet (rencontré à Edelta) s'essaient à l'animation dans un ancien atelier de cabinetier qu'ils ont loué rue Winkelried. Comme souvent dans ce contexte, l'aménagement du studio est minimal: le banc-titre, par exemple, est construit par leurs soins et surmonté de la classique Bolex 16mm. La situation change en 1968 lorsqu'avec l'aide de Bruno Edera (qui deviendra l'un des meilleurs historiens mondial du cinéma d'animation), d'Ernest (Nag) Ansoerge (qui réalise déjà avec sa femme Gisèle des films de sable animé) et de quelques autres artistes, Georges participe à la création du Groupement Suisse du film d'animation, une section nationale de l'Asifa (Association Internationale du Film d'Animation). On peut, à l'heure contemporaine d'internet et de l'information partagée, avoir quelques difficultés à comprendre l'importance qu'a pu avoir l'Asifa. L'association représentait à l'époque l'unique moyen d'accéder à des renseignements pratiques permettant la réalisation de films animés, tout comme de

After four months of military service as a health soldier (he did not have to carry a weapon and repeated the exercise for three weeks almost every year for ten years), Georges was hired by a freelance graphic designer and then the following year, by major advertising agency Edelta for whom he designed cigarette packets, logos, posters and advertisements for daily newspapers for the next five years.

This may not really seem to fit with the profile of the artist that we know today but let us remember that Georges and Claude Luyet (whom he met at Edelta) did try their hand at animation in a former watch-making workshop which they rented at rue Winkelried. As often in such a context, the studio was furnished with the bare minimum: for example, they made their own rostrum using a classic Bolex 16mm camera. The situation changed in 1968 when, with the help of artists such as Bruno Edera (who would become one of the best animation film historians worldwide), Ernest (Nag) Ansoerge (who together with his wife Gisèle was already making animation films using sand) and other artists, Georges shared in the foundation of the Swiss Animation Film Group (GSFA), a national branch of the International Animated Film Society (ASIFA). It is difficult nowadays, in the age of the internet and of shared information, to appreciate the significance that ASIFA may have had back then but in those days, it was the only way to have access to practical information in producing animated films as well as to share an interest that was still rather peripheral in the art world.

After a six-month road trip in India, Georges, like Daniel and Claude, decided to quit his job and work on a commission for an animated section

partager cet intérêt encore marginal au sein du monde artistique.

Après un voyage en Inde de six mois en minibus et voiture, Georges décide, comme Daniel et Claude, de quitter son emploi pour répondre à la commande d'une partie animée intégrée à deux documentaires. Le trio s'installe dans un nouvel atelier à Carouge, au 16, rue Ancienne. Ils enchaînent avec la confection de génériques de 20 à 40 secondes pour la télévision suisse romande, tout en répondant à des demandes de travaux graphiques. L'animation ne suffit pas à les faire vivre. Malgré le bon accueil du VOL D'ICARE (1974), Georges travaille à mi-temps de 1975 à 1978 à l'Institut d'anthropologie où il dessine des relevés de fouille et des stratigraphies. C'est avec le succès de ses premiers films (LE VOL D'ICARE lui vaut une prime d'étude; HORS-JEU [1977] est vendu en Allemagne) que Georges peut obtenir une aide financière de l'Office fédéral de la culture pour la production du RAVISSEMENT DE FRANK N. STEIN (1982). A partir de 78 TOURS (1985), présenté au festival d'Annecy la même année, Georges travaille de moins en moins pour le graphisme au profit de l'animation. La carrière de l'auteur est lancée.

Cette formation initiale d'art appliquée qu'a suivie Georges pourrait surprendre. Dans un premier temps, il nous faut recontextualiser. Dans les années 60, il n'existait en Europe aucune école préparant aux métiers du cinéma d'animation. Les biographies des réalisateurs de cette même génération, ou antérieure, font foi: tous sont issus des arts plastiques, voire du théâtre ou du cinéma de prise de vues réelles; et tous ont appris sur le tas, parfois par le biais d'une forme d'apprentissage au sein d'une des

that would be incorporated into two documentaries. The trio moved to a new workshop in Carouge, at 16 rue Ancienne. They kept working, creating 20- to 40-seconds-long titles for Swiss National TV, while also taking on commissions for other graphic works. Animation alone was not enough to earn a living and although THE FLIGHT OF ICARUS (1974) was well received, Georges worked part-time at the Institute of Anthropology between 1975 and 1978 where he drew surveys of digs and stratigraphic columns. However, thanks to the success of his first movies (THE FLIGHT OF ICARUS earned him a study prize and OFF-SIDE (1977) was sold in Germany), Georges received financial support from the Swiss Federal Office of Culture for the making of THE RAVISHING OF FRANK N. STEIN (1982). From 78 RPM (1985) onwards, which was presented at the Annecy Festival that same year, Georges started working less and less in graphic design to focus on animation instead. The artist's career was underway.

Georges' initial training in Applied Arts may come as a surprise. First of all, let us put things back into context. In the 1960s, there were no schools in Europe to prepare for a career in Film Animation, as evidenced by the biographies of other film directors from the same or prior generations: All came from Fine Arts or even Theatre or Live Action Cinema and all learned on the job, sometimes via an apprenticeship for one of the rare productions of the times (e.g. by Belvision Studios) or while making advertisements. In other words, even if Georges had wanted to become an animation film director before studying Decorative Arts (he attended his first festival in 1963, the only way at that time to see movies

rare productions de l'époque (celles du studio Belvision par exemple) ou de la réalisation de spots publicitaires. Autrement dit, même si Georges avait eu avant son entrée aux Arts décoratifs l'idée de devenir réalisateur d'animation (il va pour la première fois en festival en 1963, seul moyen à ce moment de voir des films issus de pays différents et fruits de techniques variées), il aurait dû se diriger vers une formation alternative.

Le second point est à mon avis bien plus intéressant. Ce choix de ne pas poursuivre la formation aux beaux-arts encouragée par ses parents au profit des arts décoratifs, et qui peut sembler de prime abord étranger à la nature picturale de ses films, est en fait très révélateur. Si Georges conserve d'excellents souvenirs de cette première période d'apprentissage aux beaux-arts avec la découverte de la peinture, de l'histoire de l'art et des musées, toutes matières qui vont le forger et contribuer à développer son style unique, c'est néanmoins lui-même qui corrige le choix singulier de ses parents d'en faire un artiste (ses coreligionnaires y étaient, eux, contre l'avis de leurs parents). En fait, c'est l'intérêt de Georges pour la technique (et le désir d'une vie rangée et quelque peu bourgeoise) qui guide ses pas. Selon ses propres dires(NOTE), il s'était retrouvé aux beaux-arts parce qu'il s'amusait perpétuellement à dessiner, mais il aurait préféré devenir pilote de ligne ou ingénieur...

LE MARIAGE DE L'ART ET DE LA TECHNIQUE

Bien sûr, il ne s'agit pas d'opposer ici art et technique. L'étymologie des termes permet par ailleurs de révéler leur concomitance. Nous

from other countries which showcased various techniques), he would have had to undertake an alternative training program.

The second point is much more revealing to my mind: the decision not to pursue Fine Arts, like his parents encouraged him to do, in favor of Decorative Arts, which might at first seem extraneous to the painterly essence of his movies, is actually very telling. Although Georges had fond memories of this first period of study at the School of Fine Arts with the discovery of Painting, Art History and Museums (all subjects that would shape him and contribute to the development of his unique style), he is the one who corrected his parents' unusual choice of wanting to turn him into an artist (when his peers were doing the same against their parents' will). In actual fact, it is Georges' interest for technique (and his inclination for a comfortable and somewhat bourgeois life) that guided him. According to his own words(NOTE), he ended up at the School of Fine Arts because he enjoyed drawing all the time, but he would have preferred to become an airline pilot or an engineer...

THE COMBINATION OF ART WITH TECHNIQUE

Of course, the aim here is not to pit art against technique. On the contrary, the etymology of both words helps reveal their concomitance. We would rather consider the term "art" as meaning the scope of personal expression, and "technique" as meaning advanced design and the necessary precision of execution.

Even a casual overview of Georges' work quickly shows that his movies all showcase an overwhelming interest in technique. For example,

considérerons plutôt le terme d'art comme champ d'expression personnelle et celui de «technique» au sens de conception poussée, et de nécessaire précision d'exécution.

Un survol même distrait de l'œuvre de Georges Schwizgebel permet de rapidement constater que chacun de ses films témoigne d'un intérêt capital pour la technique. LE VOL D'ICARE, par exemple, premier film personnel, est réalisé de façon particulière. Pour ne pas avoir à dessiner tous ces points il a utilisé un film noir avec des points transparents (dessinés par lui-même) qu'il a posé sur les celluloses gouachés de manière traditionnelle. Le résultat, jouant sur un clignotement proche des enseignes lumineuses, a pu à l'époque laisser imaginer que le film était réalisé par ordinateur, mais la présence de dégradés de couleur dément cette supposition, car il aurait été impossible d'obtenir un tel résultat autrement que par une technique picturale. Dans Le vol d'Icare, c'est aussi l'essence du mouvement qui est précisément analysée. L'indétermination de la forme due au faible nombre de cercles n'autorise pas toujours une lecture figurative immédiate: c'est le mouvement qui permet l'identification des éléments.

La perspective (au sens commun, c'est à dire celle dite linéaire ou conique, utilisant points et lignes de fuite) constitue depuis le XV^e siècle un outil technique destiné aux peintres. Si cette discipline qui fait partie intégrante de l'académisme a été largement remise en cause par les avant-gardes du début du XX^e siècle désireuses de s'opposer, ou à tout le moins de s'écarter, des esthétiques classiques, elle reste, pour des raisons pratiques, d'actualité dans le cadre du dessin technique ou d'architecture. Dans ce

THE FLIGHT OF ICARUS, his first solo movie, was produced in an unconventional way. To avoid having to draw all these points, he used negative film with transparent circles (that he himself drew) which he placed on the traditionally gouache-painted celluloid. The result, which played on a flickering effect reminiscent of neon signs, might have suggested that the movie was computer-generated at the time, but the presence of color gradients refuted this supposition, since such a result would have been impossible were it not for a painterly technique. The very essence of movement was also accurately analyzed in THE FLIGHT OF ICARUS. Indeed, the indeterminate shapes resulting from the low number of circles do not always make for direct figurative reading and it is movement that helps identify the elements.

Perspective (in the common sense, i.e. linear or conical, based on vanishing points and lines) has been used as a technical tool by painters since the 15th century, and although this tool, which is an integral part of academia, has largely been called into question by 20th-century avant-gardes eager to oppose or at the very least move away from traditional esthetics, for practical reasons it nevertheless remains relevant to technical and architectural drawing. Similarly, axonometric projection, i.e. perspective without a vanishing point and consequently no scaling effect for depth, is also favored to represent industrial objects. Georges learned both conical and axonometric methods and used them equally in his movies. The opening sequence for THE MAN WITH NO SHADOW (2004) or FUGUE (1998) for example calls upon axonometric projection. The conical perspective is

dernier cas de figure, c'est aussi la perspective axonométrique, c'est-à-dire sans point de fuite ni conséquemment de diminution d'échelle avec la distance, qui est préférée pour la représentation d'objets industriels. Georges a appris ces deux méthodes, conique et axonométrique, et utilise autant l'une que l'autre dans ses films. L'ouverture de L'HOMME SANS OMBRE (2004), par exemple, ou de FUGUE (1998) fait appel à la perspective axonométrique. La conique est développée en parallèle, offrant de ce fait au regard du spectateur un espace non cohérent soutenant la dimension onirique, surréelle, des films.

Lorsque l'on considère la fonction première de la perspective, à savoir permettre de placer sur une surface à deux dimensions (la feuille, l'écran) un espace en comportant trois, on comprend son importance chez Georges Schwizgebel puisque la caméra très mouvante développée par le réalisateur entraîne une constante modification du point de vue. Si l'on ajoute à cette dynamique la profusion de formes géométriques simples et les nombreuses constructions architecturales (immeubles, escaliers...), il est évident que la représentation de l'espace ne pouvait s'en affranchir. Afin de la mettre en valeur, la perspective conique est d'ailleurs souvent accentuée, les points de fuite étant régulièrement placés près des sujets. Néanmoins, et si l'on fait exception de quelques opus tels que LE RAVISSEMENT DE FRANK N. STEIN (1982), dont on sent immédiatement le point de fuite gouvernant l'organisation du cadre, la coexistence des deux systèmes de perspective et la volonté de développer au final une dramaturgie picturale, font prendre au réalisateur une certaine liberté avec l'obligatoire

developed in parallel, thereby allowing an incoherent space that supports the dreamlike and surreal dimension of his movies.

When you consider the primary function of perspective, i.e. representing a three-dimensional space on a two-dimensional surface (a piece of paper, the screen), you understand its significance in Georges Schwizgebel's work, since the director's very mobile camera leads to a constant shift in viewpoints. Add to this dynamic a profusion of simple geometric shapes and numerous architectural constructions (buildings, staircases, etc.) and it soon becomes obvious that the representation of space could not do without it. In order to showcase it, conical perspective is actually often emphasized with vanishing points that are regularly placed close to the subjects. Nevertheless, with the exception of a few works such as THE RAVISSEMENT OF FRANK N. STEIN (1982), where the frame's underlying vanishing point is immediately noticeable, the coexistence of the two systems of perspective and the desire to ultimately develop a painterly form of dramaturgy mean that the filmmaker ends up taking certain liberties with the necessary accuracy of these representation techniques: the painterly aspect influences the Applied Arts' background. As Georges himself says, "I really like perspective, but adding vanishing points doesn't necessarily give me what I'm looking for. Hence, I draw how I want it to look before adding the vanishing points where they should be and I find a way for it all to fit logically"(NOTE). In a word, visual pleasure prevails. Images must have their own harmony and in so doing, the filmmaker moves away from the essence of academia, which regards

précision de ces techniques de représentation : la formation picturale infléchit celle d'arts appliqués. Comme il le dit lui-même, «J'aime beaucoup la perspective, mais si on met des points de fuite, ça ne donne pas forcément ce qu'on voulait. Alors je dessine comme j'ai envie que ce soit, ensuite je mets les points de fuite où ils devraient être et puis je m'arrange pour que ça soit logique»(NOTE). En bref, au final, le plaisir visuel l'emporte, l'image doit conserver son harmonie propre, et se faisant, le réalisateur s'écarte de l'essence de l'académisme qui considère la règle comme fondation(NOTE). Et c'est tant mieux pour dire le vrai. En premier lieu parce que le cinéma d'animation constitue un merveilleux moyen de s'affranchir des modes de représentation classiques au point qu'il serait dommage de ne pas en profiter. Ensuite parce que la perspective axonométrique, sorte de convention non réaliste de représentation, autorise bien plus facilement les métamorphoses que sa consœur conique, ainsi que la création de formes et de dynamiques impossibles. L'espace qu'elle permet de représenter s'approche du trompe-l'œil, du déploiement de surfaces, et c'est grâce à elle que sont réalisables les systèmes narratifs des derniers films, de JEU (2006) à LA BATAILLE DE SAN ROMANO (2017), dans lesquels la nature bidimensionnelle de la représentation permet des métamorphoses de volumes.

Cette préoccupation pour la figuration du volume, a pris très tôt le réalisateur. Dès le bien nommé PERSPECTIVES (1975), son deuxième film personnel, la marche d'une personne vue en plongée met en scène les problématiques de reproduction de la forme dans l'espace qui, incidemment, mènent à la métamorphose de la

rules as the foundation(NOTE). All the better, to tell the truth! First of all because film animation is a marvelous way of going beyond traditional forms of representation to the extent that it would be a shame not to make the most of it. Secondly, because transformations, as well as creating impossible shapes and dynamics, are much easier using axonometric projection (a sort of unrealistic convention of representation) than their conical counterpart. The space that they represent is reminiscent of trompe-l'œil and unfolding surfaces and the narrative systems of Georges' later movies, from PLAY (2006) to THE BATTLE OF SAN ROMANO (2017) in which the bi-dimensional nature of representation allows for the transformation of volumes, were only possible thanks to axonometric projection.

This focus on the figuration of volumes was an early concern for the filmmaker. In the aptly-named PERSPECTIVES (1975), his second solo movie, the bird's eye view of a person walking showcases the issues relating to the reproduction of a shape in space and incidentally leads to the transformation of the silhouette. This particular film also features Georges' first use of his very personal brush stroke technique in applying acrylic paint to create highlights and shadows. This very calligraphic approach, drawn from his love for Far Eastern (in particular Chinese) culture among other influences, does not allow for intricate detailing. The free painterly gesture approach at this stage in filmmaking is widely preferred to any other (e.g. a paintbrush) that would allow for greater accuracy. It goes without saying that even in the absence of graphic detail, the animated subject must remain identifiable, especially since the movies follow a fast

silhouette. C'est aussi avec ce film que Georges utilise pour la première fois sa technique si personnelle de coups de brosse pour appliquer une peinture acrylique afin de placer hautes et basses lumières. Cette approche, très calligraphique, issue entre autres influences de son amour pour la culture d'extrême orient, en particulier chinoise, n'autorise pas une grande précision de détails. La démarche du geste pictural libre est à cette étape de réalisation largement préférée à une autre (au pinceau par exemple) permettant une plus grande exactitude. Il va de soi que même en l'absence de détails graphiques, le sujet animé doit rester identifiable, surtout que les films développent un tempo rapide et, encore une fois, le mouvement est largement responsable de la perception globale. Bien sûr, les films étant intégralement dessinés par son seul auteur, il s'agissait également d'élaborer un système graphique permettant d'optimiser la fabrication. Mais cette manière de faire puise surtout ses sources dans la peinture: si la conception est précise à la manière d'un art appliqué, même aménagé pour des raisons pratiques, la jouissance picturale est à la base de la facture, de la mise en œuvre finale.

Le goût pour la précision, pour les disciplines des arts appliqués, est généralement exposé dès l'ouverture des films, et ce par le biais de deux séquences filmiques: la bande-amorce, et le générique. Le premier élément, dont la présence n'est pas systématique, possède à l'origine une fonction technique puisque son rôle consiste à informer le projectionniste du moment exact auquel le film démarre, et de permettre de vérifier la synchronisation de l'image et du son. Ce segment physique de la pellicule

tempo and, once again, movement is largely responsible for overall perception. Obviously, since the movies were entirely drawn by a single author, the aim was also to design a graphic system that helped optimize the production process. However, this method mainly draws from painting: Although the design is accurate in the manner of Applied Arts, even adjusted for practical reasons, painterly exhilaration underpins the workmanship and final execution.

The taste for accuracy and applied arts is usually exhibited right from the movie's opening sequence with the film leader and the opening titles. The former element, whose presence is not systematic, originally has a technical function since its role consists of informing the projectionist of the exact moment when the film begins enabling him to check the synchronization of sound and image. This physical segment of the reel is usually invisible during projection since it leads up to the movie. However, Georges showcases the film leader like a prologue (in actual fact, it is a different, additional film leader which is specifically designed) before the opening titles, which plays on graphic codes and the dramatic development of the movie that follows. For example, the film leader for PLAY clearly makes explicit the geometric and dynamic organizational model that is about to be developed in the body of the animated short. The film leader turns out to be an exercise in style designed within strict constraints whose result offers a playful approach. The opening titles, which follow the film leader, share the same visual, esthetic and thematic characteristics as the film. The full titles are sometimes postponed to the end of the movie as in THE YOUNG

est normalement invisible en projection puisque précédent le film. Georges Schwizgebel met cette bande-amorce en scène en tant que prologue (en fait, une autre spécialement conçue), précédent le générique proprement dit, en jouant sur les codes graphiques et le jeu de mise en scène du film à suivre. Par exemple, celle de JEU explique clairement le système d'organisation géométrique et dynamique qui va être développé dans le corps du court métrage. La bande-amorce se révèle constituer un exercice de style forgé sur des contraintes strictes dont le résultat offre une approche ludique. Le générique proprement dit est enchaîné à la bande-amorce et, lui aussi, présente les caractéristiques visuelles, esthétiques et thématiques du film à venir. Il arrive néanmoins que le générique complet soit reporté en clôture de film, comme dans LA JEUNE FILLE ET LES NUAGES (2001) et ce dernier s'achevant sur l'image d'un avion, les lettres s'affichent à la façon d'un tableau d'aéroport. Il se peut aussi que les deux éléments s'entremêlent (dans JEU par exemple). Ces préludes, pour emprunter le terme à l'art musical, bande-amorce et générique, fonctionnent tels des annonces, au même titre qu'une affiche ou une publicité vantant les qualités d'un produit: il s'agit d'une application des finalités de l'art appliqué au service de la promotion du film lui-même.

Le désir de précision se retrouve également dans l'utilisation de la bande musicale. Les dialogues étant absents des films de Georges Schwizgebel, c'est la musique, lorsqu'elle est préexistante, qui guide le développement dramatique et le découpage. La détection musicale est extrêmement rigoureuse afin de s'appuyer

GIRL AND THE CLOUDS (2001) which ends on the image of a plane with the letters being displayed in the manner of an airport switchboard. The two elements are also intertwined sometimes (e.g. in PLAY). These preludes, to borrow a word from musical vocabulary, i.e. the film leader and the titles, operate like an advertisement, much like a poster or an ad that extols the qualities of a product: It is application of the purpose of applied art that serves to promote the movie itself.

The desire for accuracy can also be found in the use of the soundtrack. Since there are no dialogues in Georges Schwizgebel's movies, it is the music, when it pre-exists, that guides the dramatic development and the editing. The musical detection is extremely rigorous in order to rely on the largest possible number of synchronization points. Furthermore, the structure of the piece is often used to organize the narrative development. Even when the music is composed for the movie, as in the case of THE YEAR OF THE DEER (1995), the animated succession of the seasons echoes the different sections of the score and the blows that the dog receives on his muzzle are synchronized with musical moments. For this movie, and in order to respect the unity of sound and image, the musical creation adapted from Beethoven by Philippe Koller is organized according to the filmmaker's storyboard. The precision of the detection in the case of pre-existing scores, e.g. for THE YOUNG GIRL AND THE CLOUDS, also helps develop a multiplicity of simultaneous tempos in the animation. It is customary for the filmmaker to create animated sceneries that are made up of a certain number of drawings per second while the main animation is made up of a different number of

sur le plus grand nombre possible de points de synchronisation. De plus, la structure même de la pièce est souvent utilisée pour organiser le développement narratif. Même lorsque la musique est composée pour le film, comme c'est le cas de L'ANNÉE DU DAIM (1995), la succession animée des saisons fait écho aux différentes sections de la partition, et les coups portés sur le museau du chien sont synchronisés sur des instants musicaux similaires. Pour ce film, et afin de respecter cette unité image/son, la création musicale d'après Beethoven par Philippe Koller est organisée sur le découpage dessiné par le réalisateur. La précision de la détection dans le cas de musiques préexistantes, pour LA JEUNE FILLE ET LES NUAGES par exemple, permet également de développer une multiplicité de tempos simultanés au sein de l'animation. Il est courant chez le réalisateur qu'un décor en mouvement soit constitué d'un certain nombre de dessins par seconde et l'animation principale d'un autre. Cette variété des métronomes visuels, en complément des fixes qui parsèment la continuité, permet d'éviter une trop grande mécanisation de l'ensemble. Autrement dit, encore une fois, nous avons d'un côté une contrainte, dictée par le désir de suivre au plus près la trame musicale, et de l'autre une liberté d'ordre plus sensuel et moins rigide autorisant l'expressivité dramatique.

CONCLUSION

Cette double-formation de Georges Schwizgebel, beaux-arts et Arts décoratifs, aurait parfaitement pu ne pas donner naissance à cette fascinante mixité d'influences. Or, dès la première

drawings per second. This diversity of visual metronomes, in addition to the static shots that punctuate the continuity, helps avoid a too extensive mechanization of the whole. In other words, once again, we have a constraint on the one hand, imposed by the desire to follow the musical score as closely as possible, and on the other, freedom of a more sensual and less strict order that allows for dramatic expressiveness.

CONCLUSION

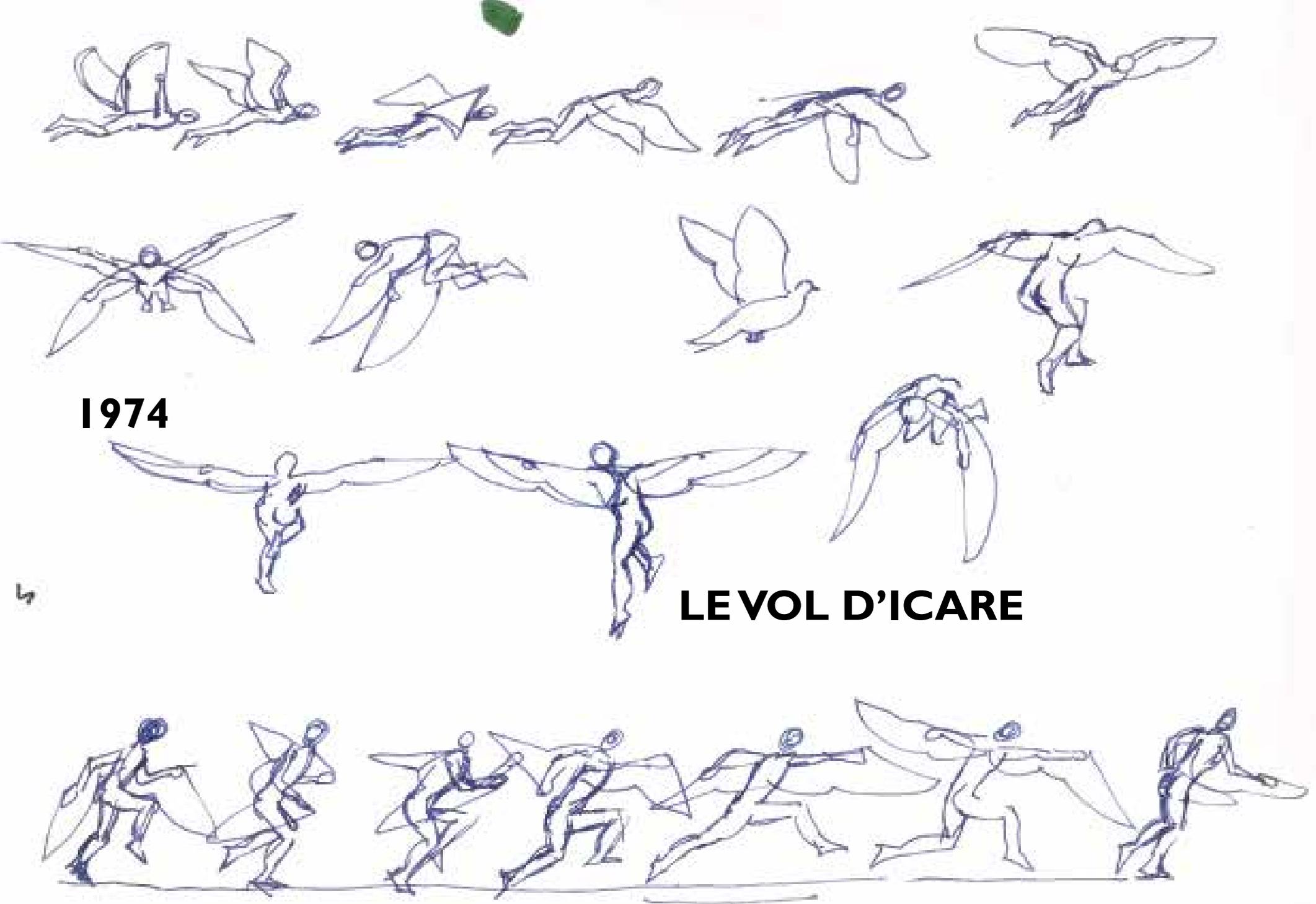
Georges Schwizgebel's twofold education in Fine Arts and Decorative Arts might well not have given rise to such fascinating diversity of influences. Yet, from the first viewing of his work, the viewer realizes right away that the two approaches coexist in perfect symbiosis. Although the sparkling dimension of the color palette often catches the eye at first, the technique used to orchestrate the whole and the accuracy of the design unavoidably add to the viewer's pleasure. Nevertheless, does one of the approaches prevail over the other? We would be tempted to answer in the negative since for the author, the precise groundwork is exactly what allows for freedom of execution. In this regard, let us leave the final words to him: "I realized that when you have a motion effect that is just right, you have plenty of freedom with the paintbrush, because movement has been reconstructed. The viewer reconstructs the correct movement."(NOTE) And also: "Preparatory drawings are often more accurate than the end result. The foundation is thus realistic, with the shadows in the right places and you can then allow yourself to go beyond, to highlight the brush stroke."(NOTE)

vision de son œuvre, le spectateur comprend d'emblée que les deux approches cohabitent en parfaite symbiose. Si la dimension chatoyante de la palette attrape souvent en premier le regard, la technique mise en œuvre pour orchestrer l'ensemble, la précision de la conception, viennent obligatoirement se superposer au plaisir. L'une des approches a-t-elle néanmoins davantage d'importance que l'autre? Nous serions tentés de répondre par la négative, car, pour l'auteur, le travail préparatoire précis autorise justement la liberté d'exécution. A cet égard, laissons-lui le mot de la fin: «Je me suis rendu compte que quand on a un mouvement parfaitement juste, on peut être très libre au pinceau, car le mouvement est reconstitué. Le spectateur imagine le mouvement juste.» (NOTE) Et encore: «Les dessins préparatoires sont souvent plus précis que le résultat. La base est donc réaliste, avec les ombres au bon endroit, et on peut se permettre de dépasser, de donner de l'importance au geste du pinceau.»(NOTE)

1974

Le vol d'Icare

The Flight of Icarus



1974

LE VOL D'ICARE



6) *for video - to be posted*







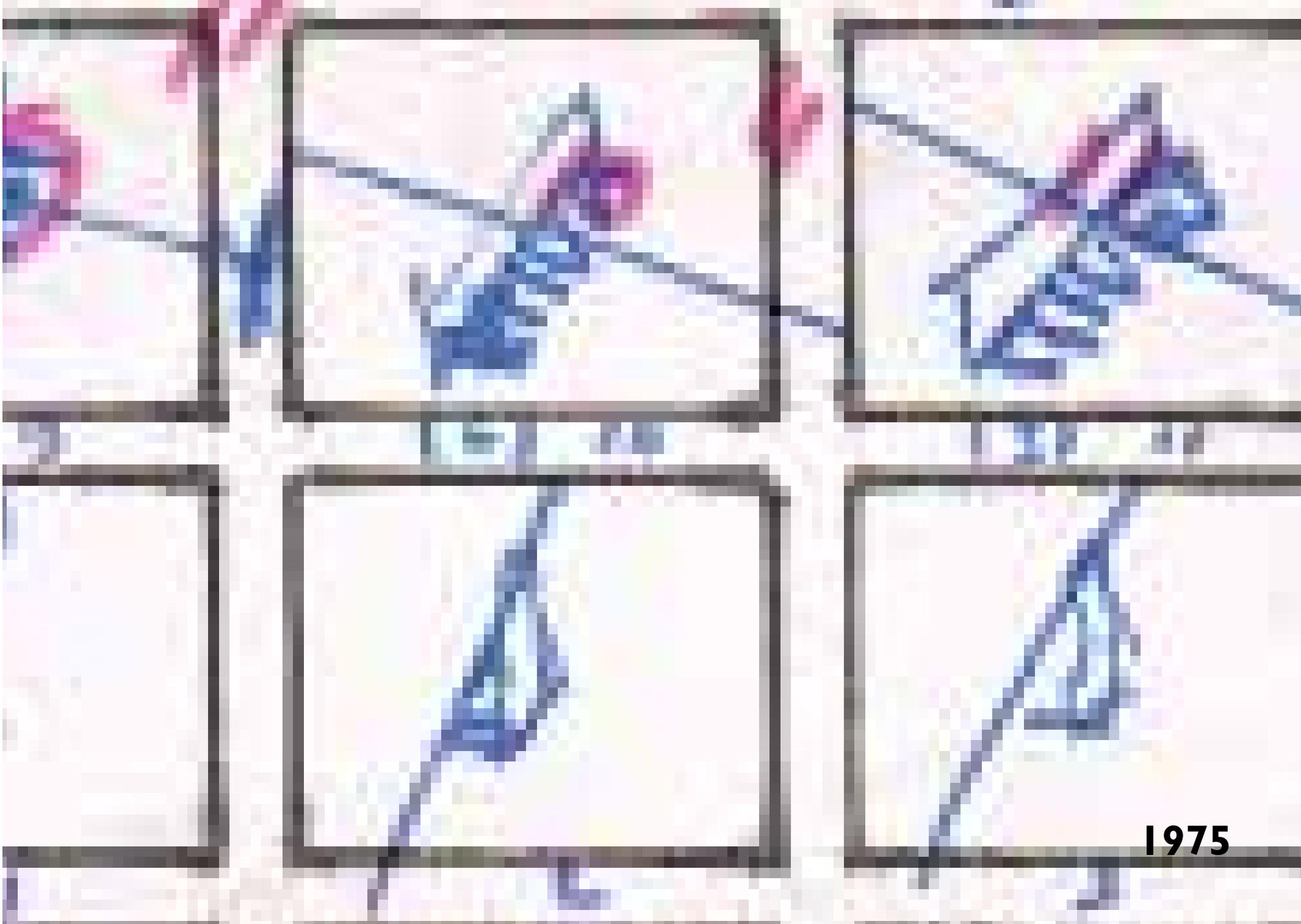
terruo
Cel



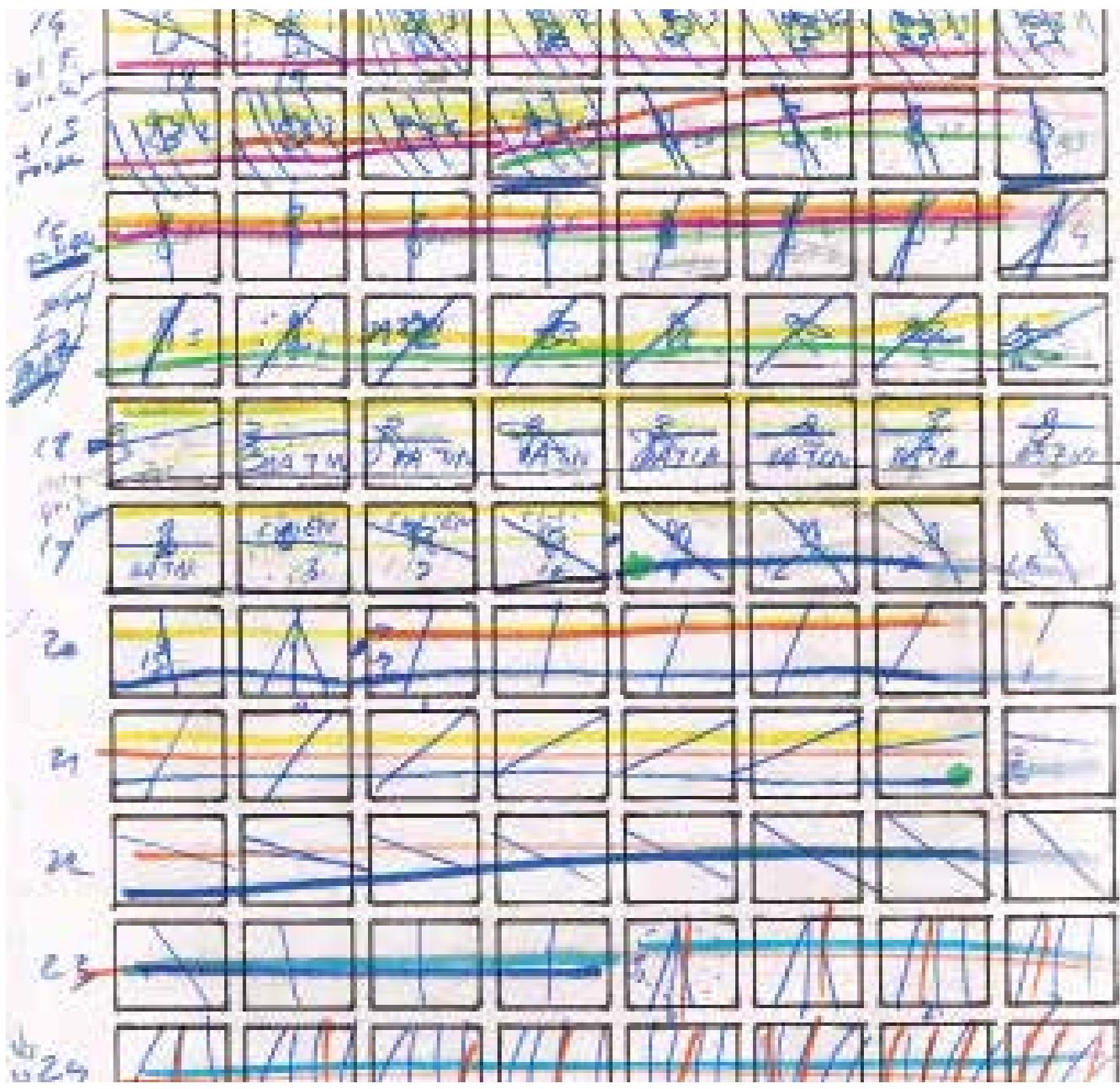
1975

Perspectives

Perspectives



1975

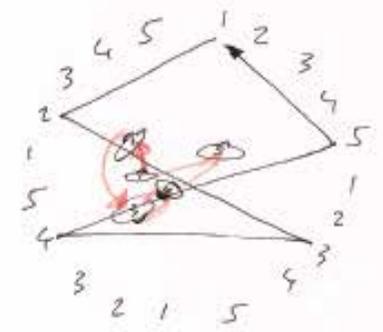
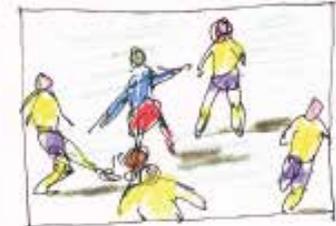


SEQUENCE métamorphose : femme qui
marche > patineur > femme qui marche /
1'25" > 1'33" (25 images sur 1 page)

1977

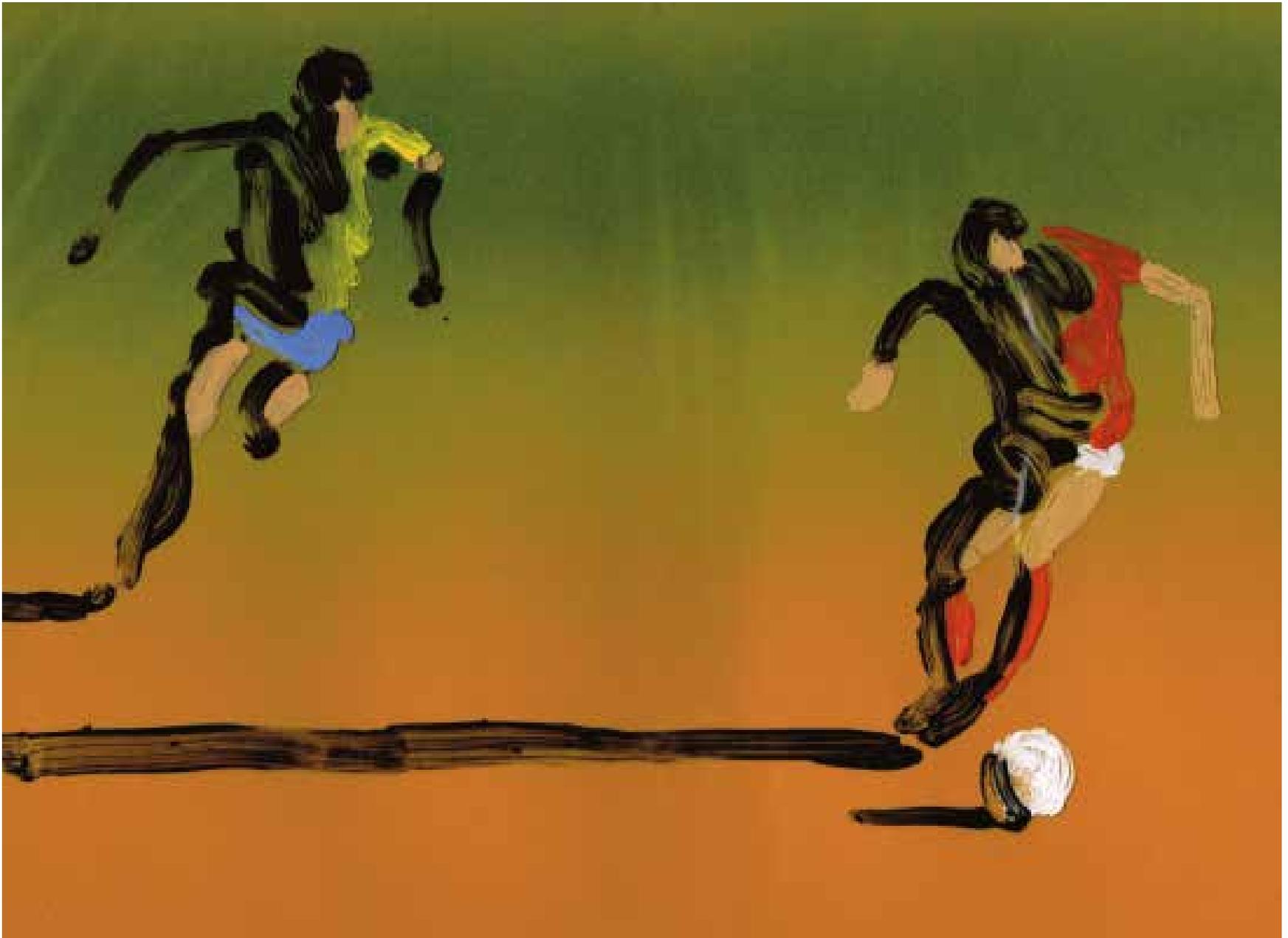
Hors-jeu

Off-side



PV NAT + onlie dan le cycle
 CYCLE
 sortie → ARBITRE
 sortie → lecture (→ fait)
 sortie → basket (→ fait)
 [sortie → fait
 photographes
 (public)]
 CYCLES
 → sortie tribune → poursuite
 → corp → ram. vr. FIN

BUREAU
 DEMOCRATIE

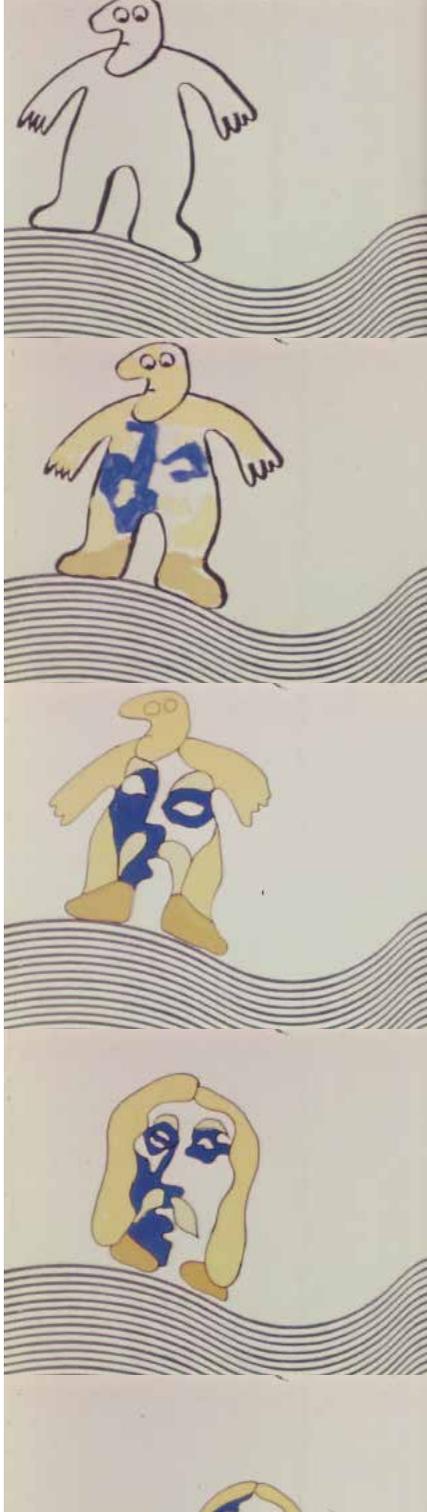




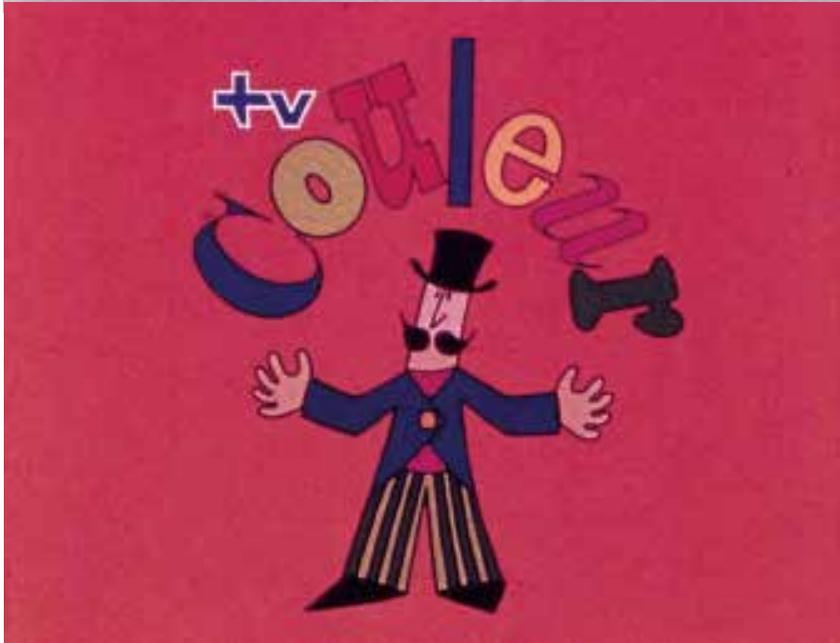
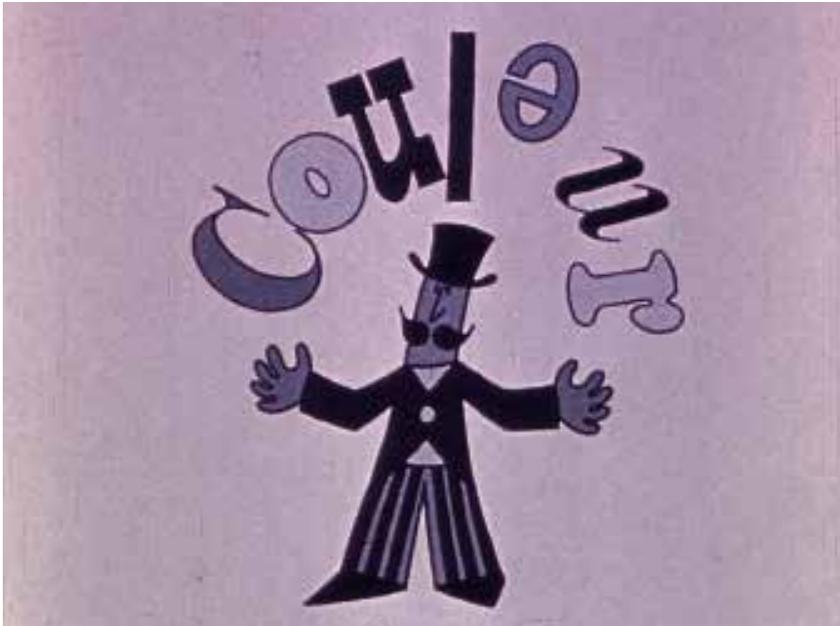


SEQUENCE 9 images
métamorphose
ombre>joueur (3'50'')

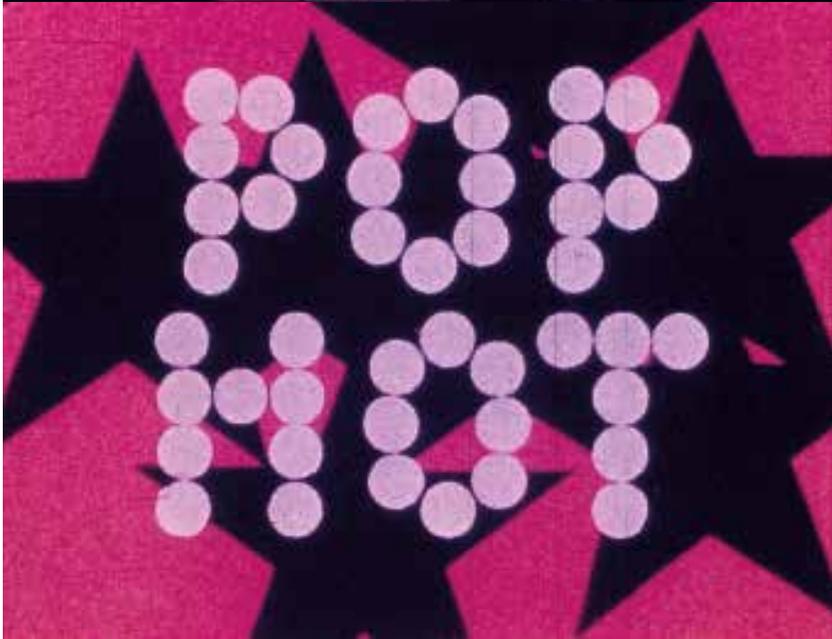
Travaux dans la marge (années 1970)

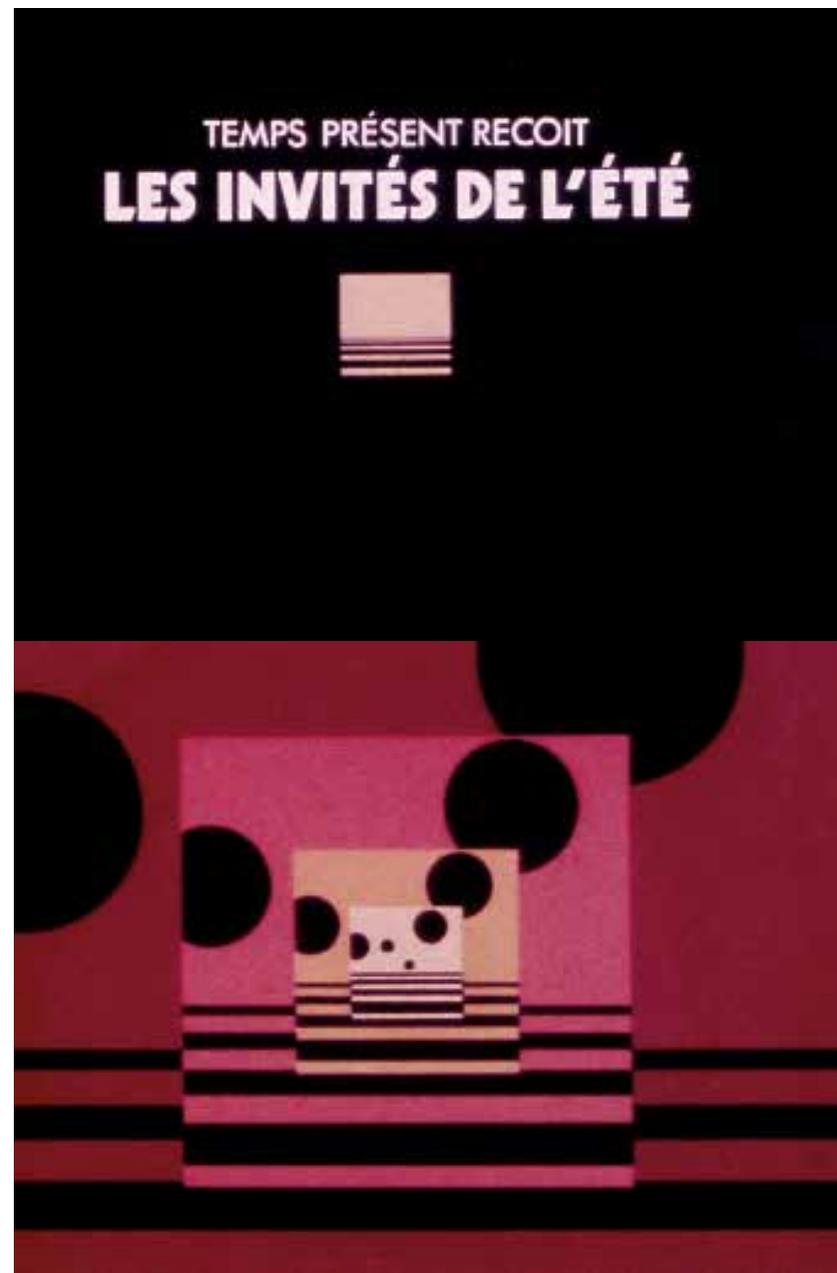
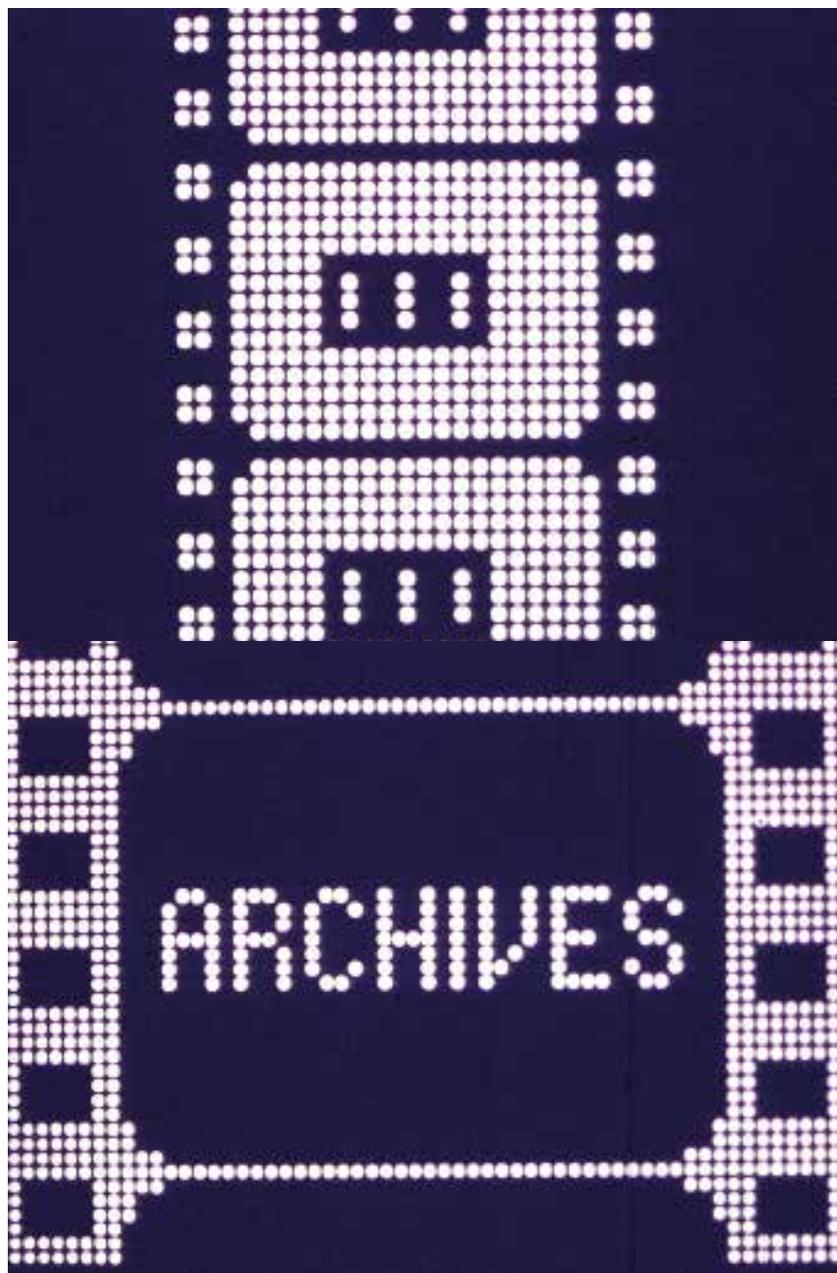






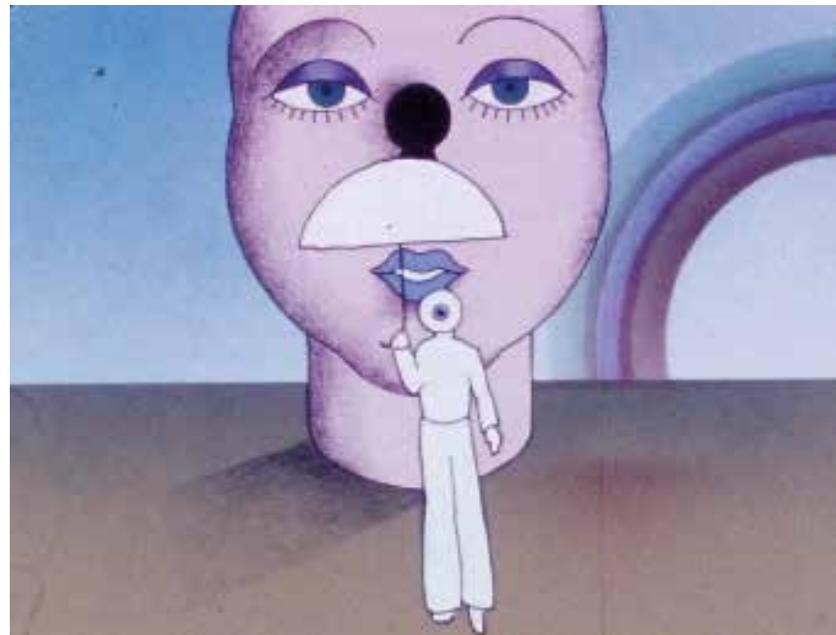








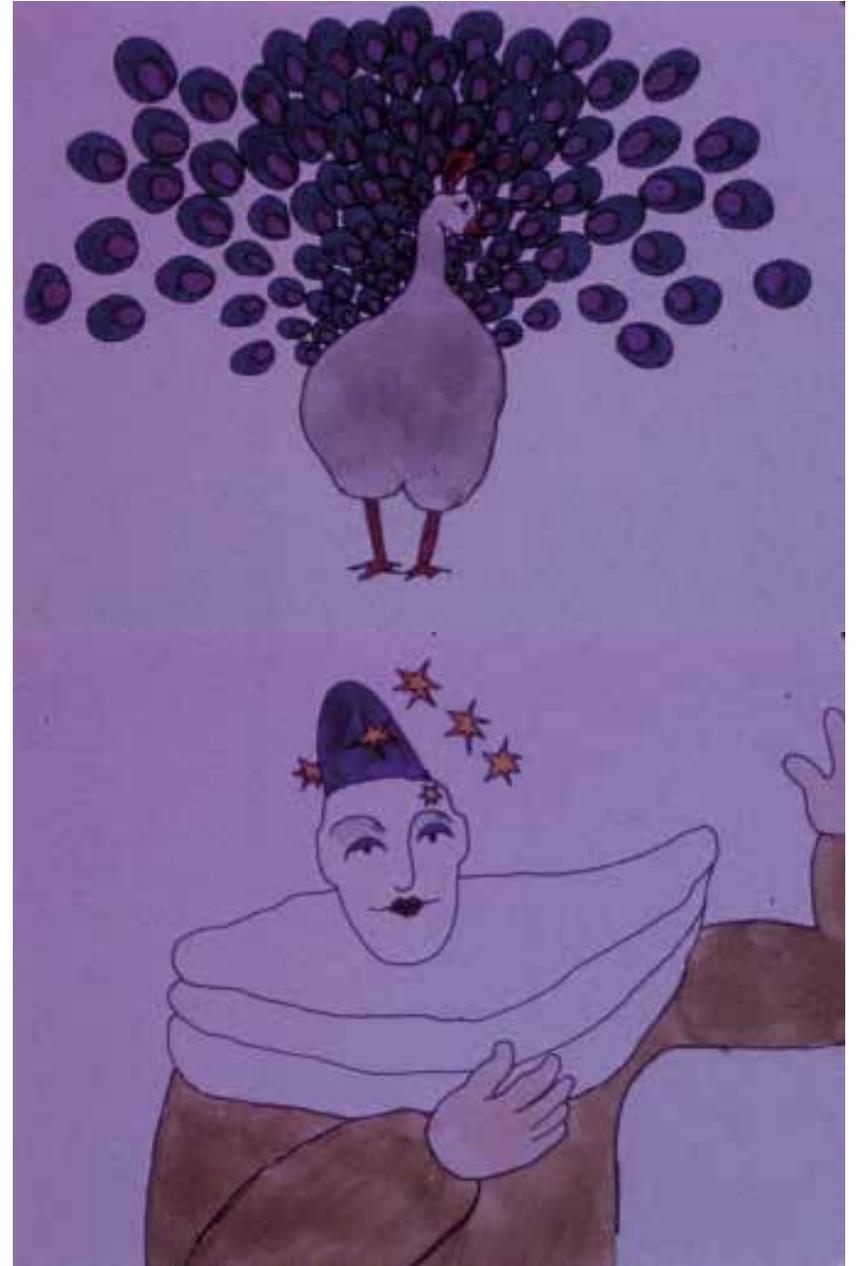
LA VOIX
AU
CHAPITRE



LES CLES
DU
REGARD



L'imagination
AU
Galop



Georges Schwizgebel et la réinvention du dessin animé

Georges Schwizgebel and the reinvention of film animation

Philippe Moins

Depuis plus de quarante ans, l'artiste Georges Schwizgebel voue l'essentiel de son activité au cinéma d'animation, un genre auquel il apporte des accents très personnels. En établissant comme il le fait un dialogue original entre la peinture, l'animation et la musique en tant que composantes solidaires, il parvient à créer film après film un corpus très cohérent, pensé au fur et à mesure qu'il se génère comme un tout où chaque nouvelle œuvre éclaire et enrichit les précédentes. L'idée de contrainte, loin d'y être perçue négativement, joue un rôle essentiel dans cette permanente remise sur le métier.

Lorsque Georges Schwizgebel commence à réaliser des films d'animation, le système du dessin animé tracé et colorié sur cellulo, avec superposition au décor, filmé à l'aide d'un banc titre, est la technique d'animation dominante depuis cinquante ans. Par commodité, nous l'appellerons dans ce texte le «système cellulo». Cette technique mise au point un peu avant

For more than forty years, artist Georges Schwizgebel has dedicated most of his activity to film animation, a genre to which he has brought a very personal touch. By establishing an original dialogue between painting, animation and music as unified components, he has managed, over several movies, to create a very coherent body of work, which, designed as a whole has developed gradually, with each new work enhancing and shedding new light on previous ones. Far from being perceived negatively, the idea of constraint plays a major role in this ongoing work.

When Georges Schwizgebel began making animation movies, the system of drawing and coloring images on celluloid sheets which were then filmed with a rostrum camera against a painted background, had been the dominant animation technique for fifty years. For convenience, in this text we will call this technique "cel animation".

1920, a de tous temps été remise en question, surtout à partir des années soixante: les animateurs indépendants lui préfèrent pour leurs courts métrages un dessin direct, considéré comme plus spontané, mieux à même de restituer leurs intentions plastiques, généralement sans intermédiaires. Il s'agit d'exécuter les dessins immédiatement sur leur support définitif, sans intermédiaire, soit en amont, soit directement sous la caméra. Certains choisissent toutes sortes de matières dont ils se servent pour «dessiner», «peindre» ou «modeler» directement sous la caméra.

Ces techniques sont parfois aussi anciennes que le système cellulo mais elles ont été écartées ou ignorées par l'industrie: trop coûteuses, trop individuelles, trop aléatoires, trop bizarres. Et surtout, jamais «standard» pour une chaîne de production. C'est pourquoi le système cellulo a continué à régner en maître pour ce qui concerne les longs métrages et les séries, dans tout ce que l'on peut appeler l'animation commerciale. Jusqu'en 1990, ce principe n'a pas connu d'exception: tout au plus la technique a-t-elle vu arriver des améliorations, des développements et des variantes qui ont suivi l'évolution technologique générale du cinéma, les caractéristiques de base du système cellulo restant immuables.

Contre toute attente, c'est le système cellulo que le jeune Georges Schwizgebel va adopter et développer à la fin des années 70 pour ses courts métrages, y trouvant des contraintes qui vont façonner son style et stimuler son imagination.

Entre ses mains, un procédé standard redevient un moteur d'inspiration parce qu'en se

This technology, developed a little before 1920, has been constantly called into question, especially since the 1960s: independent animators have preferred direct drawing for their short movies, which was considered more spontaneous and better suited to rendering their visual intentions, generally with no intermediate means. The aim was to execute drawings directly onto their final medium, either beforehand or directly under the camera. Some chose all sorts of materials which they used to "draw", "paint" or "model".

Some of these techniques were as old as cel animation, but they were dismissed or ignored by the industry because they were too costly, too personal, too unpredictable, or too weird, but mostly not "standard" enough for the production chain. That is why cel animation continued to prevail with regards to feature films and series in what we might call mainstream animation. Until 1990, this principle knew no exception: At most, the technique enjoyed a few improvements, developments and variants which followed the technological evolution of cinema, the basic characteristics of cel animation remaining unchanged.

Against all expectations, it is cel animation that a young Georges Schwizgebel adopted and developed in the late 1970s for his short movies, finding constraints that would shape his style and stir his imagination.

In his hands, the standard process became a source of inspiration because by seemingly conforming to an acquired and soon-to-be outdated model(NOTE), he actually diverted it to his own ends by developing some of its specificities.

conformant en apparence à un modèle acquis(NOTE) et bientôt périmé, il va le détourner à ses propres fins en développant certaines de ses particularités.

LA DÉAMBULATION

Dès LE RAVISSEMENT DE FRANK N. STEIN (1982), Schwizgebel recourt tout au long du film à un décor animé, tracé et peint sur cellulo. Cette manière d'animer le décor en boucle est certes un peu atypique par rapport à l'utilisation habituelle du système cellulo mais elle est pourtant attestée dès les années 1920 entre autres chez Otto Messmer et Ub Iwerks, toujours pour des plans brefs de mouvements de caméra où il s'agit de fournir un travelling par défilement du décor en point de fuite, par opposition aux mouvements de travelling latéral, très majoritaires dans les cartoons et réalisés par déplacement physique d'un décor unique, seule l'animation des personnages étant tracée sur cellulo. Le procédé permet de donner au dessin animé une sensation d'espace inconnue jusque là.

Dans LE RAVISSEMENT DE FRANK N. STEIN, la boucle perdure presque tout au long du film, ressassée à chaque passage d'une pièce en enfilade à l'autre, donnant un effet de caméra subjective; la boucle étant ici constitutive d'une marche rythmée, perpétuelle déambulation où l'espace créé par le dessin perspectif se peuple à chaque boucle de nouvelles occurrences. Cette progression structure le fil de la progression à la fois physique et narrative, elle peut être vue comme l'équivalent d'une ligne rythmique, sur laquelle se greffent les apparitions de personnages comme équivalents des notes d'une

PERAMBULATION

From THE RAVISHING OF FRANK N. STEIN (1982), Schwizgebel resorted throughout the movie to an animated background, drawn and painted on celluloid sheets. This manner of animating the background in a loop is admittedly a little atypical compared to the usual use of cel animation, yet it had been demonstrated as early as the 1920s with Otto Messmer and Ub Iwerks among others, always for brief shots of camera movements where the aim was to create a tracking shot with vanishing point animation, as opposed to sidelong tracking shot movements, which were usually the majority in cartoons. They were produced by physically moving the continuous background with only the animated characters being drawn on celluloid sheets. The process added a hitherto-unseen sense of space to the animation.

In THE RAVISHING OF FRANK N. STEIN, the loop lasts almost throughout the movie, repeated in each passage from one room to another, creating a subjective camera effect. The loop is constitutive here of a rhythmic forward movement, a constant perambulation where the space created by the perspective is populated at each loop with new occurrences. This progression structures both physical and narrative development and can be seen as the equivalent of a rhythmic line, on which apparitions of characters append themselves as equivalents of notes in a melody.

In the late 1970s, the use of animated scenery underwent a revival but in a different perspective: The aim was no longer to break the monotony of sidelong movements but to create a

mélodie.

A la fin des années 70, la pratique du décor animé connaît un regain d'intérêt, dans une optique différente: il ne s'agit plus de rompre la monotonie des mouvements latéraux mais de créer un espace unique, commun aux personnages et aux décors, où l'on redessine tout à chaque image et dans lequel la caméra semble se déplacer et avec elle le spectateur: le point de vue est dessiné image par image par l'animateur. Jean Christophe Villard (L'E-MOTIF, 1979), Ferenc Rofusz (THE FLY, 1980) et Clorinda Warny (PREMIERS JOURS, 1981) figurent parmi les premiers à déplacer ainsi une caméra virtuelle dans et par le dessin. La vague de la 3D qui suit est elle aussi friande de cette façon de faire, mais c'est dans une optique photo-réaliste qui va à l'encontre du style dessiné des précités.

Cette déambulation/tribulation devient chez Schwizgebel une des figures récurrentes de son cinéma, on la retrouve à des doses diverses mais généralement importantes dans nombre de ses films et en particulier L'ANNÉE DU DAIM (1995), L'HOMME SANS OMBRE (2004) ou ROMANCE (2011). La surprise vient de ce qu'il associe cette pratique au système cellulo et à la peinture, ce qu'il est seul à faire, la plupart des autres tenants de cette figure se limitant à un dessin direct, souvent peu détaillé et peu coloré.

Schwizgebel concilie ainsi une technique ancienne venue du cartoon et une démarche plus récente, commune à beaucoup d'animateurs à l'orée des années quatre-vingts. Schwizgebel va y rester fidèle et du coup on ne peut s'empêcher de penser à cette citation de Jean-Jacques Rousseau qu'il met au terme de son

unique space, shared by the characters and the various backgrounds, where everything was drawn again for each image and in which the camera seemed to move along, and with it, the viewer. The point of view was drawn image after image by the animator. Jean Christophe Villard (L'E-MOTIF, 1979), Ferenc Rofusz (THE FLY, 1980) and Clorinda Warny (BEGINNINGS, 1981) featured among the first to move a virtual camera in and with their drawings in that way. The 3D wave that followed was also fond of this method, although that was in a photo-realistic perspective that went against the hand-drawn style of the aforementioned.

With Schwizgebel, this perambulation/tribulation became a recurring feature in his cinema. We find it again in various but usually significant doses in many of his movies and especially THE YEAR OF THE DEER (1995), THE MAN WITH NO SHADOW (2004) and ROMANCE (2011). The surprise lies in that he associates this technique with cel animation and painting, which he alone does, most other disciples of this technique limiting themselves to direct drawings, often with few details and little color.

Schwizgebel thus reconciled an old technique born from cartoons with a more modern approach, shared by many animators in the early 1980s. He would remain loyal to it, which reminds us of a quotation by Jean-Jacques Rousseau that features at the end of his short movie Along the Way: "I can only meditate when walking, when I stop I cease to think. My mind only works with my legs."

Generously textured, abundantly polychromatic, Schwizgebel's continuously moving perspective resembles an embracing and enthralling flow

court métrage CHEMIN FAISANT: « Je ne puis méditer qu'en marchant, sitôt que je m'arrête, je ne pense plus et ma tête ne va qu'avec mes pieds ».

Généreusement matié, abondamment polychrome, le point de vue perpétuellement en marche de Schwizgebel s'apparente à un flux qui enrobe et envoûte, il tient plus de la méditation que du discours narratif, même s'il tire parfois son point de départ de la littérature.

LA TOUCHE ET L'IMPULSION

Le goût de Schwizgebel pour la matière picturale, l'effet parfois semi transparent propre à l'acrylique, la trace laissée par le pinceau, favorisent son choix précoce et définitif de peindre les personnages qu'il a animés préalablement au trait et à en couvrir la surface des celluloses, plutôt que de «colorier» des dessins tracés comme on a coutume de le faire pour le dessin animé.

Son attirance pour la peinture trouve une manière unique de se manifester dans son rapport particulier à ce support, peu utilisé jusque là par les animateurs pour un traitement pictural; elle se déploie dans son coup de pinceau quasi gestuel et purement graphique lorsqu'il anime des oiseaux, des nuages, des événements atmosphériques, des ondes ou des signes, dans sa manière de le laisser visible son «imperfection», son côté un peu aléatoire (mais pas trop, surtout lorsqu'il faut le répéter). L'effet très particulier que donne la matière acrylique qui glisse sur la surface du cellulose et ne disparaît pas en séchant se voit lui aussi valorisé à de multiples reprises.

which takes more after meditation than narrative discourse, even if it sometimes uses literature as its starting point.

TOUCH AND IMPULSION

Schwizgebel's taste for pictorial matter, the at times semi-transparent effect specific to acrylic paint and the trace left by the paintbrush, underpinned his precocious and final decision to paint the characters he had previously animated in drawings and to coat the surface of the celluloid sheets rather than "color" handmade drawings, as one would usually do with cartoons.

His interest for painting manifests itself in his unique relationship with the medium, seldom used until then by animators for pictorial processing. It is expressed in quasi-gestural and purely graphic brushstrokes when he animates birds, clouds, weather events, waves and signs, or in the way he displays "imperfections", i.e. slightly random aspects (but not too random, especially when you have to repeat them). The very specific effect the acrylic material has as it slides on the celluloid surface without disappearing even when dry is also highlighted on several occasions.

The freedom he grants himself overcomes and transcends what was first seen as a constraint. Yet, the apparent ease of the brushstroke, which can be found to varying degrees in all of his short movies, cannot dispense with all the animation drawing and structuration work which owes nothing to chance. The way he then processes the final product with a paintbrush is specific to him. In his case, this is clearly a

Cette liberté qu'il s'accorde dépasse et transcende ce qui relevait au départ d'une contrainte. Pourtant, l'aisance apparente du coup de pinceau que l'on retrouve à des degrés divers dans tous ses courts métrages ne peut faire l'économie de tout un travail de dessin d'animation et de structuration qui ne doit pas grand chose au hasard. Sa manière de traiter ensuite le définitif au pinceau lui est spécifique. Dans son cas, il s'agit bien d'une opération créative qui n'a rien à voir avec une simple «exécution», une mise au net, un coloriage. Elle est d'ailleurs impossible à déléguer.

LE CHOIX DE LA MULTIPLICATION ET SES CONSÉQUENCES

Dès ses premiers films, Georges Schwizgebel fait le choix de travailler sur une peinture animée par multiplication d'images peintes préalablement au tournage, plutôt que par transformation d'une seule et même image sous la caméra (comme le font Alexandre Petrov et d'autres artistes attirés eux aussi par la peinture animée): « J'aime l'effet de la peinture animée directement sous la caméra mais j'aime aussi tout contrôler d'avance »(NOTE).

Son choix lui impose de ruser avec la somme considérable de travail qu'exige la réalisation de douze (voire vingt-quatre) images différentes par seconde de film. Un nombre de dessins s'envole dès lors que le film peut se déployer sur plusieurs minutes, ce qui pose question.

Il serait réducteur de n'identifier dans ce constat qu'un potentiel problème d'économie: le choix de procéder par multiplication engendre certes une énorme travail, mais ce travail peut aussi et

creative operation which has nothing to do with simple "execution", cleaning up, or coloring. Moreover, it cannot be outsourced.

THE CHOICE OF MULTIPLICATION AND ITS CONSEQUENCES

From his first movies, Georges Schwizgebel opted to work with animated painting by multiplying images painted prior to the shoot rather than by transforming a single image under the camera (as Aleksandr Petrov and other artists who were also attracted to animated painting used to do): "I like the effect of painting being animated directly under the camera, but I also like controlling everything beforehand."(NOTE)

This choice forced him to find ways to deal with the considerable amount of work required by producing 12 (or even 24) different images per second of film. Indeed, the number of drawings soars as soon as the movie unfolds over several minutes, which poses a problem.

It would be short-sighted for this analysis to only identify a potential economic issue: The choice of multiplying images certainly generates a huge amount of work, but this can also conflict with the painter's touch, i.e. his creative impulse.

Schwizgebel chooses to respond to this two-fold inconvenience in two ways. First, he does not outsource anything in the graphic process, everything is hand-made by him.

Nevertheless, he also knows his own hand's strengths and weaknesses: The aim is to avoid turning into a monastic scribe, even if it is yourself that you are copying, even if it is not exactly a copy since each drawing must be different. We all know that loss of acuteness, of a

surtout entrer en contradiction avec la touche du peintre, avec son impulsion créatrice.

Schwizgebel choisit de répondre à ce double inconvénient de deux manières. La première, c'est qu'il ne délègue rien dans le processus graphique, tout est de sa main.

Néanmoins il sait aussi que sa propre main peut avoir ses facilités et ses paresseuses: il s'agit d'éviter de se transformer en moine copiste, même si c'est soi-même que l'on copie, même si l'on ne copie pas tout à fait puisque chaque dessin doit être différent. Chacun sait que la perte d'acuité, d'une certaine vivacité, la perte aussi d'une certaine vérité guette toute action tant soit peu répétitive. Il faut dès lors trouver autre chose pour ne pas perdre l'impulsion et la grâce du peintre, ce qui nous mène à l'autre manière de réduire la contradiction entre l'impulsion et la multiplication; cela aboutira chez Georges Schwizgebel à une réflexion en profondeur sur ce qu'est vraiment la matière images d'un film d'animation et de quelle façon l'on peut en tirer le meilleur parti, tout en limitant la quantité: dès lors, Qu'est-ce qui doit vraiment bouger et comment? devient une question centrale.

Dans LE SUJET DU TABLEAU (1989), les mouvements de caméra ne sont pas dessinés, ce sont de vrais déplacements sur des images qui sont fixes la plupart du temps. L'animation est limitée à des moments précis où le mouvement du peintre et de son pinceau se calquent sur les notes; la matérialité de la touche brute se révèle comme jamais auparavant par des gros plans qui annoncent le film suivant LA COURSE À L'ABÎME (1992), où le déplacement continu de la caméra est en symbiose avec le rythme de la partition et permet de jouer sur un nombre

certain vivacité, the loss also of a certain truth is a danger for any action that is even remotely repetitive. Consequently, something else must then be found in order not to lose the painter's impulse and grace, which brings us to the second method to lessen the contradiction between impulse and multiplication. With Georges Schwizgebel, this results in an in-depth thought process on what exactly constitutes the image material of film animation and in what way one can make the most of it, while limiting quantity. Consequently, the question "What needs to move and how?" becomes central.

In THE SUBJECT OF THE PICTURE (1989), camera movements are not drawn. Instead, the camera actually moves over images that are fixed, most of the time. Animation is limited to specific moments when the movement of the painter and his paintbrush follows the notes. The materiality of the raw touch reveals itself like never before in close-ups that foreshadow THE RIDE TO THE ABYSS (1992), where the continuous movement of the camera is in harmony with the rhythm of the score, which enables Schwizgebel to play with a limited number of drawings.

OSMOSIS OF IMAGE AND SOUND

Schwizgebel began by activating the proven formulas specific to cel animation which he combined together like others did before him, although this approach would for him result in a very particular relationship with music: Before him, cycles, loops, repetitions and re-uses had probably never shown how closely connected they were to musical composition, not in their mechanical harmony but in their reciprocal

limité de dessins.

L'OSMOSE DE L'IMAGE ET DU SON

Schwizgebel va commencer par activer les formules éprouvées propres au système cellulo, qu'il va combiner entre elles comme d'autres l'ont fait avant lui mais cette manière de procéder va induire chez lui un rapport à la musique tout-à-fait particulier: avant lui, jamais sans doute les cycles, les boucles, les répétitions et les réutilisations n'ont-elles autant montré combien elles avaient partie liée à la composition musicale, non pas dans une adéquation mécanique mais dans un apport mutuel. On en trouve un bel exemple dans 78 TOURS, où la répétition du thème musical finit par correspondre à un motif spiralé qui est aussi celui du sillon du disque phonographique, la spirale s'impose comme la structure d'un tourbillon qui emporte tant les personnages que la caméra, dans un duo sans fin. Dès ce moment, la trame musicale constitue un élément moteur car elle met le film en action et le maintient en lévitation, donnant aux cycles et aux boucles leur pleine justification qui font tourner la machine filmique sans qu'elle ne s'épuise en multiplications, la gestion de celles-ci étant contrôlée et réduite par la nature répétitive et cyclique de chaque élément utilisé. Le défi est de faire en sorte que cette façon de faire ne génère aucune lassitude et suscite au contraire adhésion et émotion chez le spectateur.

Très souvent, l'écoute d'un morceau de musique séduit Schwizgebel au point qu'elle devient le point d'ignition du processus menant au film. La structure musicale lui donne parfois la

contribution. A great example can be found in 78 RPM, where the repetition of the musical theme ends up matching a spiraled pattern which also happens to be that of the groove of a vinyl record. The spiral establishes itself like a whirlwind that sweeps along people as much as the camera in an endless duet. From that moment, the musical score constitutes a driving element, since it sets the movie in motion and drives it, thereby fully justifying the loops and cycles that keep the movie machine running without it wearing itself out in multiplications, the management of the latter being checked and reduced by the repetitive and cyclical nature of each element used. The challenge is to make sure that this approach does not become tiresome, but rather increases the viewer's engagement and emotion.

Very often, a piece of music seduces Schwizgebel to the extent that it becomes the ignition point for a process that leads to a movie. The musical structure sometimes provides him with the storyline as is the case for ROMANCE, where Rachmaninov's scherzo for piano and cello gave him the inspiration for the story, with significant repetition and thus graphic reinterpretation.

An animator trained in the use of film reels and 24-image per second metrics, Schwizgebel sees in music both a form of symmetry and the possibility of osmosis: "I really base myself on the rate of 24 images per second and the relationship there is with the musical tempo which corresponds to 8-9-12. For example, the simplest with 24 images is a tempo at 60, 12 images is a tempo at 120, 9 is a tempo at 160... I use this even when I don't have music, I like it when there is rhythm in the animation, even if

structure scénaristique. Ainsi en est-il de ROMANCE, le scherzo de Rachmaninov pour piano et violoncelle qui lui inspire l'histoire, avec une répétition et donc une réutilisation importante au niveau graphique.

Animateur formé à l'usage de la pellicule et à sa métrique de 24 images par seconde, Schwizgebel voit dans la musique à la fois une correspondance et une possibilité d'osmose: « Je me base beaucoup sur la cadence de 24 images seconde et sur le rapport qu'il y a avec le tempo musical qui correspond à 8- 9- 12; par exemple le plus simple, à 24 images c'est le tempo de 60, douze images c'est le tempo de 120, 9 c'est le tempo de 160... J'utilise cela même quand je n'ai pas de musique, j'aime bien qu'il y ait un rythme dans l'animation, même s'il n'y a pas encore la musique. (...) Dans la moitié de mes films, je suis parti d'une musique, parfois sans scénario. Dans JEU, il n'y pas d'histoire, il y a un rythme dans la musique et dans le dessin qui lui correspond; J'ai choisi des cycles de une seconde et demie, soit 36 dessins, parce que 4-9 cela faisait le tempo de la musique de Prokofiev.»(NOTE)

Maîtrisée, une certaine adéquation de l'image et du son ont toujours eu des effets hypnotiques ou à tout le moins qui suspendent la partie la plus critique du regard du spectateur, au profit d'une adhésion à la fois physique et émotionnelle. Lorsque la musique s'arrête, le mouvement stoppe et comme un cycliste sur sa bicyclette, le film peut tomber. Ce «stop» n'est pas toujours la chute du film, parfois il n'est que momentané et il n'a rien d'arbitraire: le mouvement temporairement stoppé ou saccadé sont d'autres ingrédients utilisés par Schwizgebel et

there isn't music yet. [...] In half my films, I started with the music, sometimes without a script. In Play, there is no storyline, just rhythm in the music and the drawing that works. I opted for 1.5-second cycles, i.e. 36 drawings, because 4-9 was the tempo of Prokofiev's music."(NOTE)

When mastered, a certain harmony between image and sound has always had hypnotic effects, or effects which at the very least suspend the viewer's critical mind, in favor of both physical and emotional engagement. When the music stops, movement stops and like a cyclist on his bike, the movie can drop. This "halt" is not always the movie's ending, sometimes it is only momentary and is in no way arbitrary: Based on music, the temporarily halted or jerky movement is another ingredient that Schwizgebel uses e.g. in ROMANCE.

THE REINVENTION OF FILM ANIMATION

Schwizgebel did not settle for the traditional resources of cel animation. Instead he combined them with other techniques like chalk drawing on sandpaper, for example to highlight the point of view of one of the characters (THE YOUNG GIRL AND THE CLOUDS) or pastels and cross-hatching on paper to differentiate degrees of reality (ERLKING, ROMANCE).

Beyond that, in certain movies, his thought process leads to a completely novel concept of the use of image material which goes beyond the aforementioned issues and offers us something that refers both to a sleight of hand and a sort of reinvention of animated cartoon in its very essence.

Some of Schwizgebel's movies are made up of

fondés sur la musique, par exemple dans ROMANCE.

LA RÉINVENTION DU DESSIN ANIMÉ

Schwizgebel ne va pas se contenter d'utiliser les ressources classiques du système cellulo, il va les combiner à d'autres techniques, comme le dessin à la craie sur support papier de verre, par exemple pour mettre en exergue un point de vue d'un des personnages (LA JEUNE FILLE ET LES NUAGES), les pastels ou le dessin hachuré sur papier pour distinguer des degrés de réalité (LE ROI DES AULNES, ROMANCE).

Au-delà, dans certains films, sa réflexion débouche sur une conception totalement nouvelle de l'utilisation du matériau image, qui dépasse les questions précitées, et nous offre quelque chose qui tient à la fois du tour de prestidigitateur et d'une sorte de réinvention du dessin animé dans son essence.

Certains films de Georges Schwizgebel ne sont constitués que d'une seule et même grande peinture très fouillée, mise en pages par registres ou par zones comme l'ont fait jadis et par exemple les Fra Angelico (LE JUGEMENT DERNIER, XV^e siècle) ou Jérôme Bosch (LA TENTATION DE SAINT ANTOINE, XVI^e siècle), sauf qu'ici une dimension temporelle en fait un objet plastique compatible avec le déroulé musical. Toujours vue par fragments, la peinture de Schwizgebel se voit déclinée en un nombre limité de grands celluloses pour obtenir une boucle qui sera déclinée image par image sur le banc titre et en même temps parcourue par l'œil de la caméra selon un itinéraire généralement spiralé(NOTE). Dans LA COURSE À L'ABÎME, comme dans JEU ou

a single, large and meticulous painting organized in registers and areas like some did long ago (e.g. Fra Angelico, THE LAST JUDGMENT, 15th century, or Hieronymus Bosch, THE TEMPTATION OF ST. ANTHONY, 16th century). Except that here, a temporal dimension turns it into a visual object compatible with the unfolding music. Always seen in fragments, Schwizgebel's painting is broken down into a limited number of large celluloid sheets in order to create a loop that will then be sequenced, image by image, on the rostrum while at the same time being scanned by the camera lens, following a spiraling itinerary(NOTE). In THE RIDE TO THE ABYSS as in PLAY and THE BATTLE OF SAN ROMANO, we never see the full painting, or only see it at the end, and it is the camera that meanders above "details", carefully determined surfaces of the "single" painting but within a framework that is constantly moving. All that so that the equivalent of "shots" unfold before the eyes of the viewer in the form of a rhythmic musical narrative where no respite is given to the viewer's gaze, in a guided and rhythmic movement, passing over the loops too fleetingly for us to feel the annoyance that comes with repetition.

In THE RIDE TO THE ABYSS, based on a fragment of Hector Berlioz's LA DAMNATION DE FAUST, Schwizgebel limits his graphic equipment to 144 large drawings, each composed of 36 units in which all the looped animations last 6 seconds. These are filmed in a continuous sequence. The camera follows a spiraling trajectory which zooms out after the 27th unit, when the various animations are no longer differentiated in "panels".

Thus, the miracle unfolds: With the continuous

LA BATAILLE DE SAN ROMANO, on ne voit jamais la peinture en entier ou alors à la fin et c'est la caméra qui se balade sur des «détails», surfaces soigneusement déterminées de la peinture «unique» mais cadre perpétuellement en déplacement, pour que s'y déploient devant le spectateur l'équivalent des «plans», sous une forme de narration musicale rythmée où aucun répit n'est jamais laissé à l'œil, en un mouvement guidé et rythmé, passant de manière trop fugace sur les boucles pour que l'on puisse ressentir le désagrément propre à toute répétition.

Dans LA COURSE À L'ABÎME, basé sur un fragment de LA DAMNATION DE FAUST d'Hector Berlioz, Schwizgebel limite son matériel graphique à 144 grands dessins composés chacun de 36 unités dans lesquels toutes les animations en boucles font chacune 6 secondes, visitées successivement et sans discontinuité aucune par la caméra qui suit une trajectoire en spirale qui devient aussi un zoom arrière lorsqu'après la vingt-septième unité les différentes animations ne sont plus vraiment différenciées en «cases». Ainsi s'opère ce prodige: par le déplacement permanent du point de vue de la caméra sur les cases, 12 secondes d'animation à deux images (= 12 dessins par seconde) génèrent sans difficulté quatre minutes de film, avec une sensation de profusion bluffante qui se conclut par la découverte du tableau d'ensemble.

Dans JEU qui est animé à une image (= 24 dessins par seconde), le système se sophistique en accumulant sur un même support 3 cycles de 24 images (= 3 X 1 seconde) et 9 cycles de 36 images (= 9 X 1 seconde et demi), ce qui donne seulement une boucle de 396 dessins en tout pour un film d'une durée de 4 minutes où les

movement of the camera's viewpoint on the panels, 12 seconds of animation for 2 images (= 12 drawings per second) easily generates 4 minutes of film with a sensation of mind-blowing abundance which ends with the discovery of the bigger picture.

In PLAY, which is animated with one image (= 24 drawings per second), the system becomes more sophisticated by accumulating on a same medium 3 cycles of 24 images (= 3 x 1 second) and 9 cycles of 36 images (= 9 x 1.5 seconds), which results in only one loop of 396 drawings in all for a 4-minute long movie where the narrative elements that can be perceived as successive "sequences" create a mise en abyme thanks to the integration of all these cycles in a single corpus of successive celluloid sheets with no cuts, filmed by a meandering camera. For the viewer, the effect is that of a mise en abyme whose structure is only fully perceived at the end, when Schwizgebel opens the lid on his mechanism by inverting the progression in fast-forward.

For THE BATTLE OF SAN ROMANO, there are even fewer drawings (or rather paintings), 36 altogether for a 1.5-seconds cycle in which the camera moves (as in THE RIDE TO THE ABYSS, PLAY and the beginning and end of ERLKING).

Like a painter who gets maximum effect from a limited number of colors by combining them, Schwizgebel works with images which he frames and "unframes" by reusing them, filling the duration with few elements.

CONSTRAINT AS A STIMULANT

The "Schwizgebel system" could nowadays be

éléments narratifs qui peuvent être ressentis comme des «séquences» successives sont mis en abîme par la seule intégration de tous ces cycles dans un même corpus de celluloses successifs sans aucun «cut», filmés par une caméra baladeuse. Pour le spectateur, cela donne une sorte d'effet de mise en abîme dont il ne perçoit pleinement l'emboîtement qu'à la fin, lorsque Schwizgebel ouvre le couvercle de son mécanisme en inversant la progression en accéléré.

Pour LA BATAILLE DE SAN ROMANO, il y a encore moins de dessins (ou plutôt de peintures), trente-six en tout et pour tout, un cycle d'une seconde et demie, sur lequel la caméra se déplace (comme dans LA COURSE À L'ABÎME, JEU ou le début et la fin du ROI DES AULNES.

A l'instar d'un peintre qui peut obtenir le maximum d'effets d'un nombre limité de couleurs en les combinant, Schwizgebel procède-t-il avec les images qu'il cadre et décadre en les réutilisant, investissant la durée avec un petit nombre d'éléments.

LA CONTRAINTE COMME STIMULANT

Le «système Schwizgebel» pourrait aujourd'hui être tenté par des simulations numériques (divers effets peinture animée pouvant probablement reproduire sa manière au plus près possible). Le refus de Schwizgebel d'abandonner le système cellulo (dont il commence à épuiser le stock!) pour recourir à ces subterfuges ne s'apparente pas à une quelconque nostalgie du «fait main», même si le plaisir de peindre entre, sans doute, réellement en compte. Schwizgebel souhaite garder à ses images qui sont des

tempted by digital simulation as animated painting effects would probably aptly reproduce his approach quite closely. Schwizgebel's refusal to drop celluloid sheets (whose stocks are dwindling!) to use such a subterfuge is not related to any feeling of nostalgia for handmade arts and crafts, even if the pleasure of painting undoubtedly comes into consideration. Schwizgebel hopes to keep the visual qualities of his images (or paintings) without having to compromise in any way. With such a personal style, the risk of such simulation falling into a sort of well-intentioned tacky parody is not insignificant. The way Schwizgebel makes his movies, by throwing himself mind and body into a subtle interplay between real constraints and constraints that are simply thought of as such, is an integral part of his approach as well as of the result. This makes the very idea of wanting to avoid them completely off-topic.

With Schwizgebel, constraints are always considered as allies since they foster a game that contributes to his inspiration as well as to his style. Serious matters begin when it becomes impossible to determine how much of it is down to prior technical choice and how much to what the filmmaker forces upon himself to stimulate his inspiration, conforming by choice as much as by necessity to a system which he himself produces and which generates its own coherence.

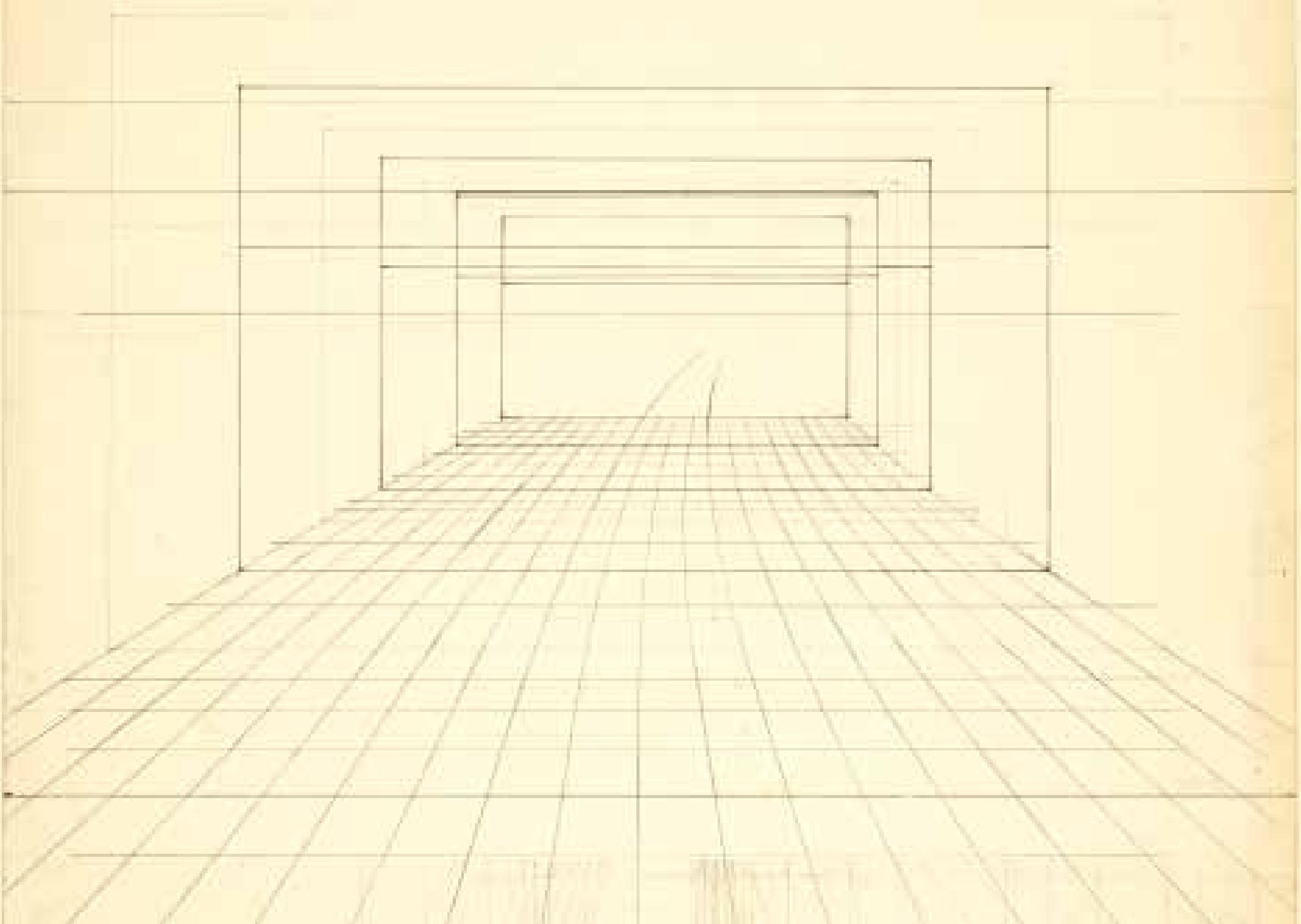
peintures, leurs qualités plastiques, sans transiger en aucune manière sur celle-ci. Avec un style aussi personnel, le risque que la simulation qui en serait tentée ne verse dans une sorte de kitsch bien intentionné n'est pas négligeable. La manière dont Schwizgebel fait ses films, en s'investissant corps et esprit dans un jeu subtil entre des contraintes réelles et d'autres simplement supposées telles, est partie intégrante de sa démarche comme du résultat. Cela rend l'idée même de vouloir y échapper tout à fait hors sujet.

Chez Schwizgebel, les contraintes sont toujours perçues comme des alliées car elles favorisent un jeu constitutif de son inspiration comme de son style. Les choses sérieuses commencent là où il devient impossible de déterminer quelle est la part des choix techniques préalables ou de ce que le cinéaste s'impose pour stimuler son inspiration, se conformant autant par choix que par nécessité à un système qu'il produit lui-même et qui génère sa propre cohérence.

1982

Le Ravissement de Frank N. Stein

The Ravishing of Frank N. Stein



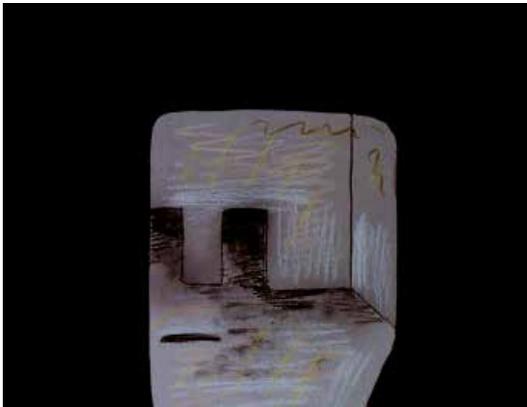
LE RAVISSEMENT
DE
FRANK N. STEIN

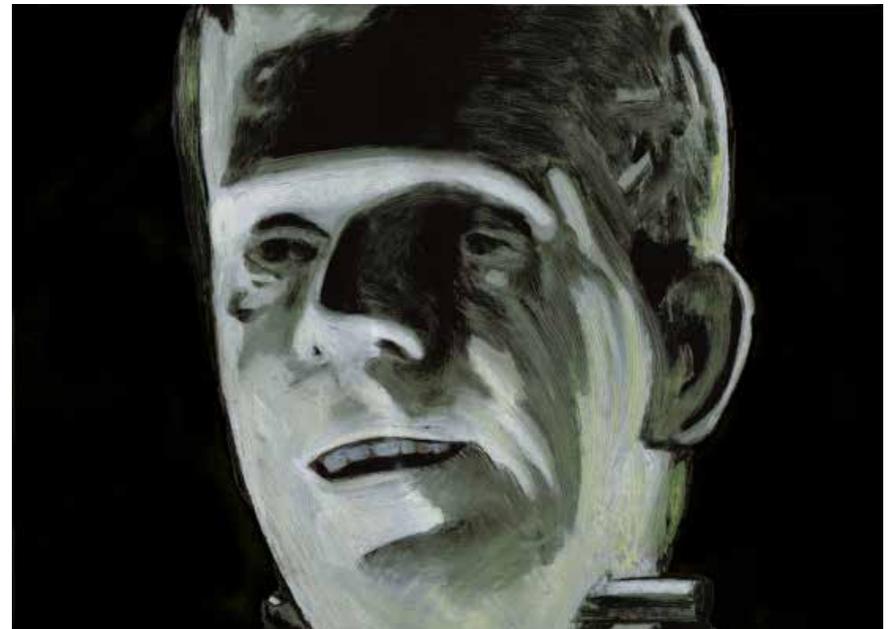










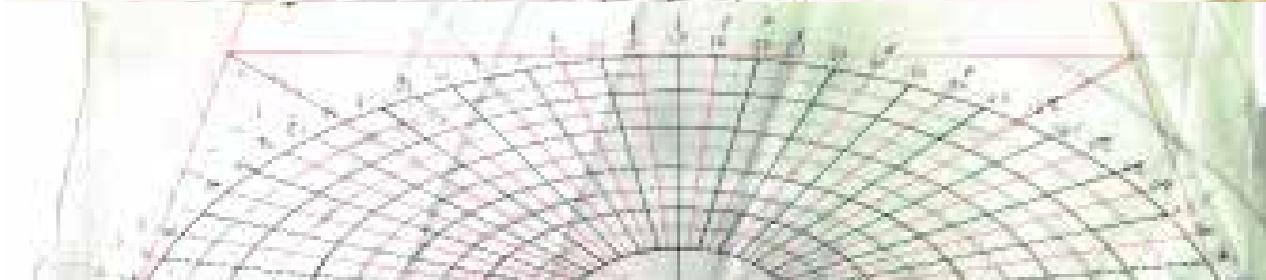
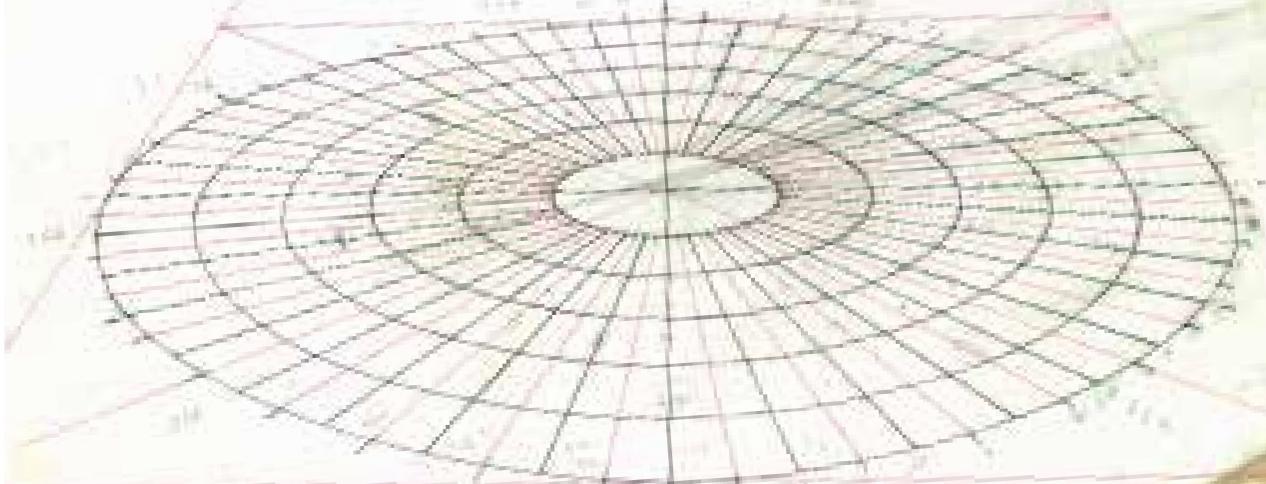
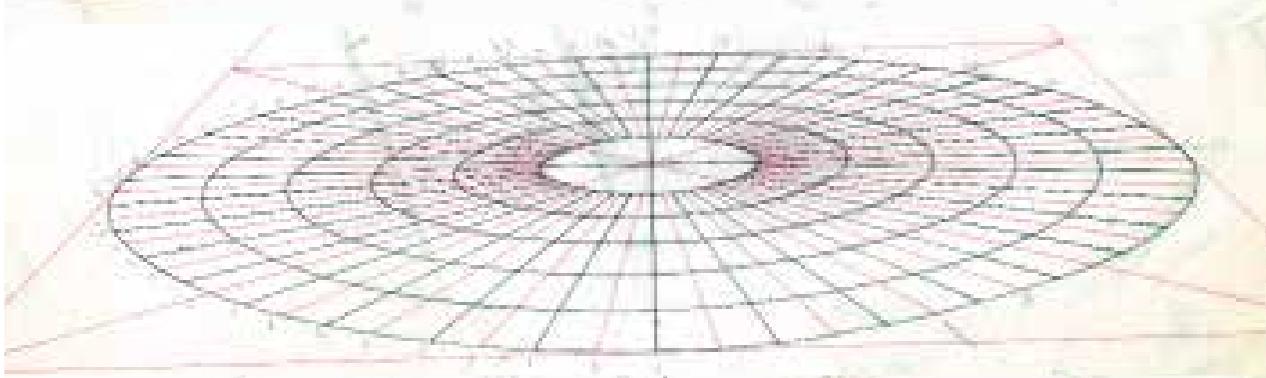
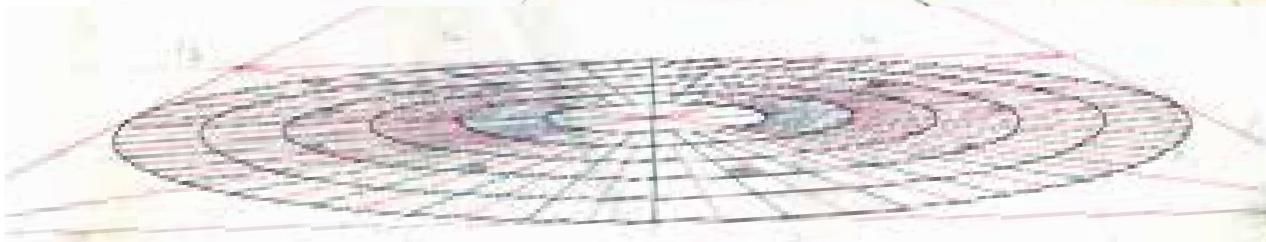


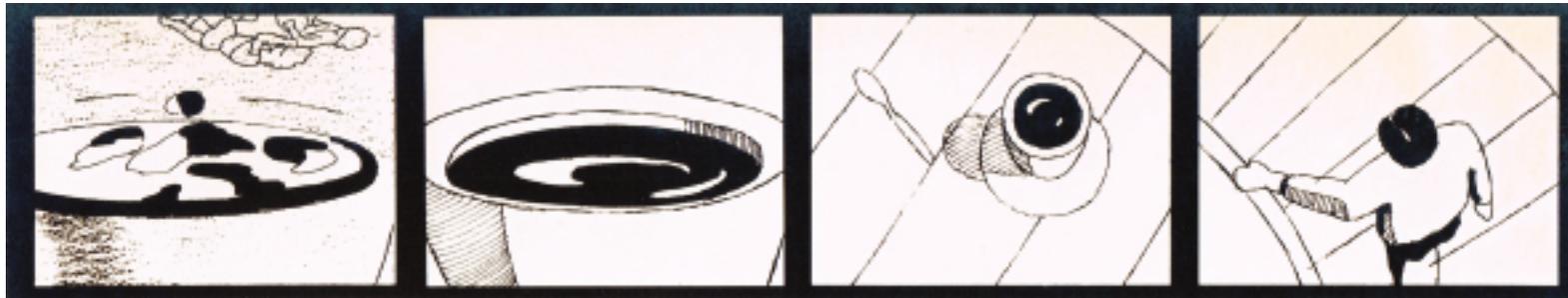
autre planche
(salle cinéma
ou pellicule)

1985

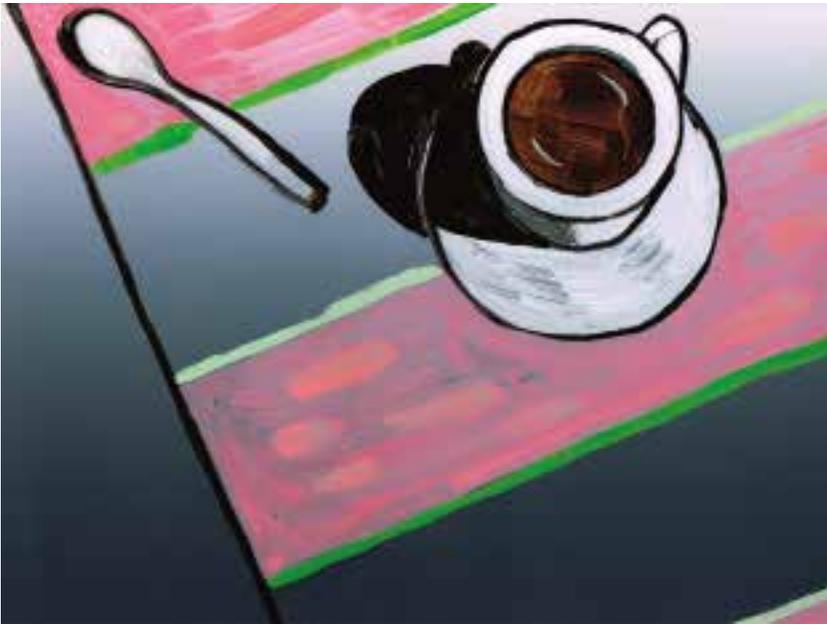
79 tours

78 R.P.M.





séquence / 16 images
sur une page café / es-
calier /café/escalier/ma-
nège en miroir sur le
storyboard en page de
gauche > 1'41" > 1'58"





1988

Nakounine

Nakounine

Les habitants de Shanghai vivent dehors quand le temps le permet. Les logements sont petits et le soleil éclaire et chauffe davantage la rue. Le soir, en été, c'est même l'endroit idéal pour dormir. Des enfants apprennent leurs devoirs, des vieux jouent aux cartes et d'innombrables vélos et badauds défilent. Fréquemment, en croisant le regard d'un étranger, ils disent "hello !" ou "na kou nine !", ce qui signifie "étranger" dans le parler de Shanghai.

Synopsis

Une série de
rents aspects d
Le grincem
la succession
direction d
Devant
couvre un
Ce n
séquer
Le
prin



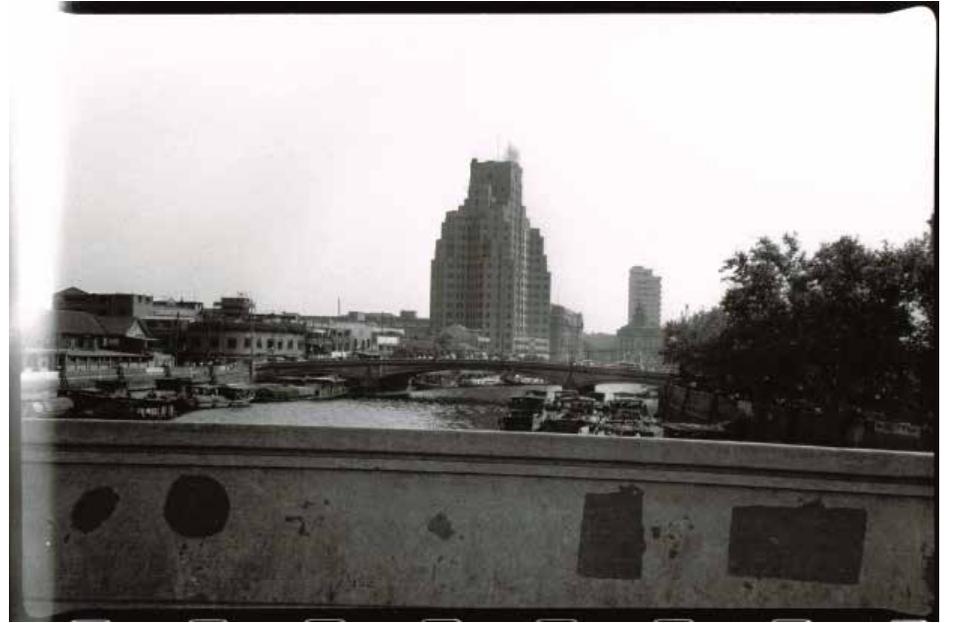
Un étranger à vélo

外
NA
国
KOU
人
NINE

Le
en super 8 et
Les photos seron
d'après les cassettes et d'au

is un vélo du début du printemps à l'été 1984, montrent ces diffé
rrivent et repartent et le bruit des sonnettes rythment
ville et dans le temps. La progression se fait en
grincement du pédalier cesse et le bruit des freins
ce carrefour se colore et se met à bouger.
ent la chaussée pendant que les vélos attendent. Cette
mence et trois plans filmés se succèdent selon le même
LE.
"hello !" dans le dernier plan.

tué d'environ 120 photos noir/blanc, de quelques séquences filmées
la rue à l'aide d'un cassetophone.
titre 16 mm, le super 8 gonflé en 16 mm et la bande son retravaillée





1989

Le sujet du tableau

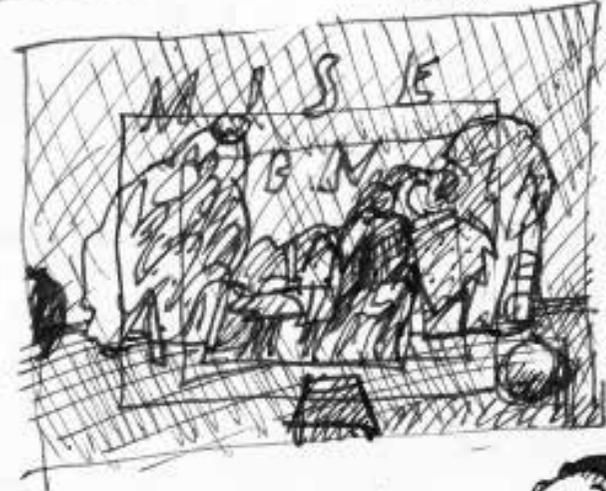
The Subject of the Picture



LE PORTRAIT DE FAUST

le contrat

titre, jump du contrat, arrivée
du personnage, pose, flash.
dans une pièce



vue générale
et; vous faire bien
TITRE EN SURIMPRESSION
(ambigu in ~~le~~ ~~de~~ ~~flash~~
studio de photo visible sur
un écran

Zoom avant les
les spots et l'appareil de
partir de une seule fois à temps
la pièce s'allume
le zoom s'arrête,
*Faust arrive par la
gauche et va se
placer derrière le
deur, sa main bouge
sur le contrat, il met
un chapeau ~~ambigu~~
un flash c'est fait la scène



suivit Zoom d'un zoom rapide
sur Faust fini, la photo
utilise le style du dessin



30", 40"

(le) ~~est~~ dessin dans



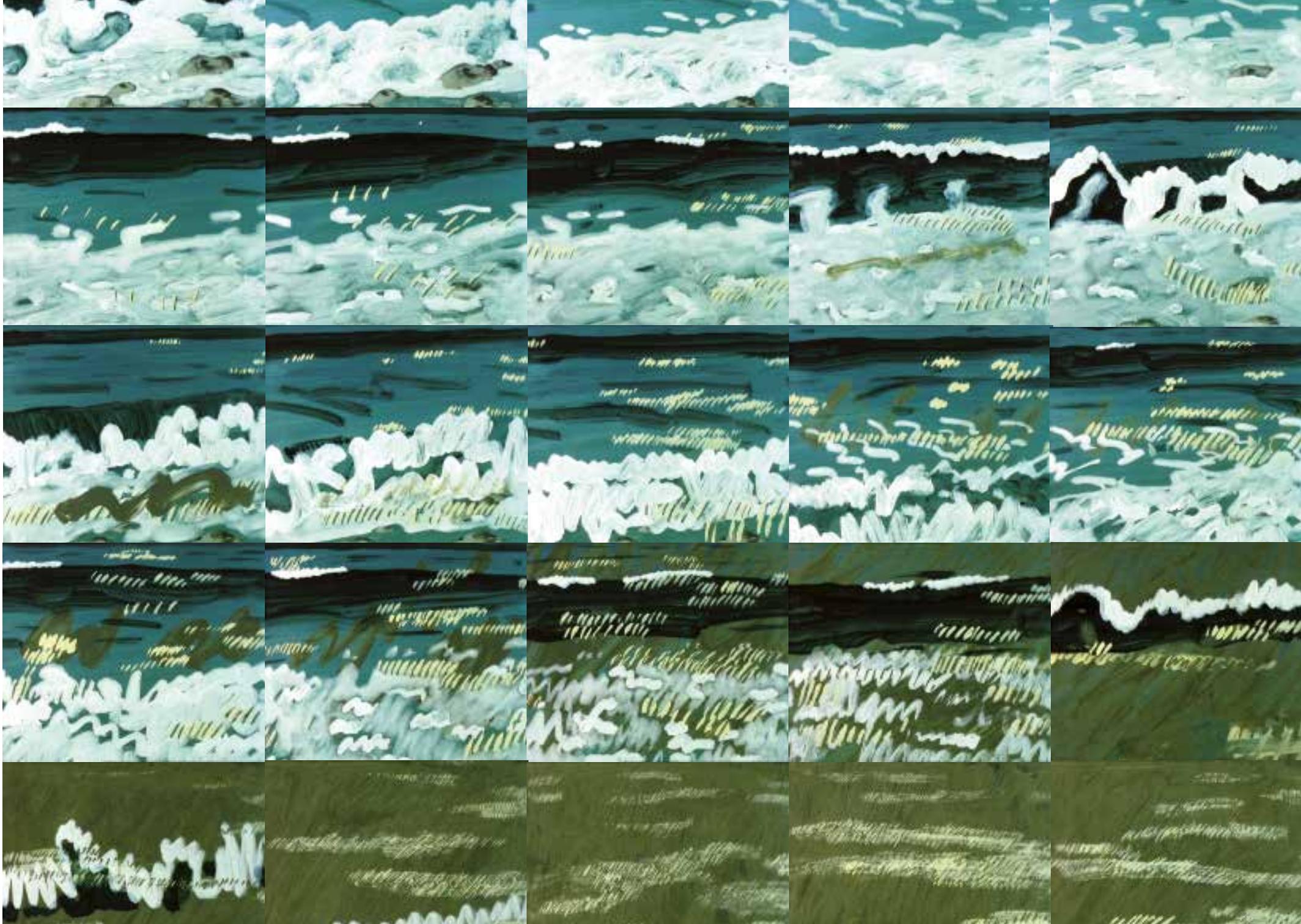






TABLEAU MATISSE

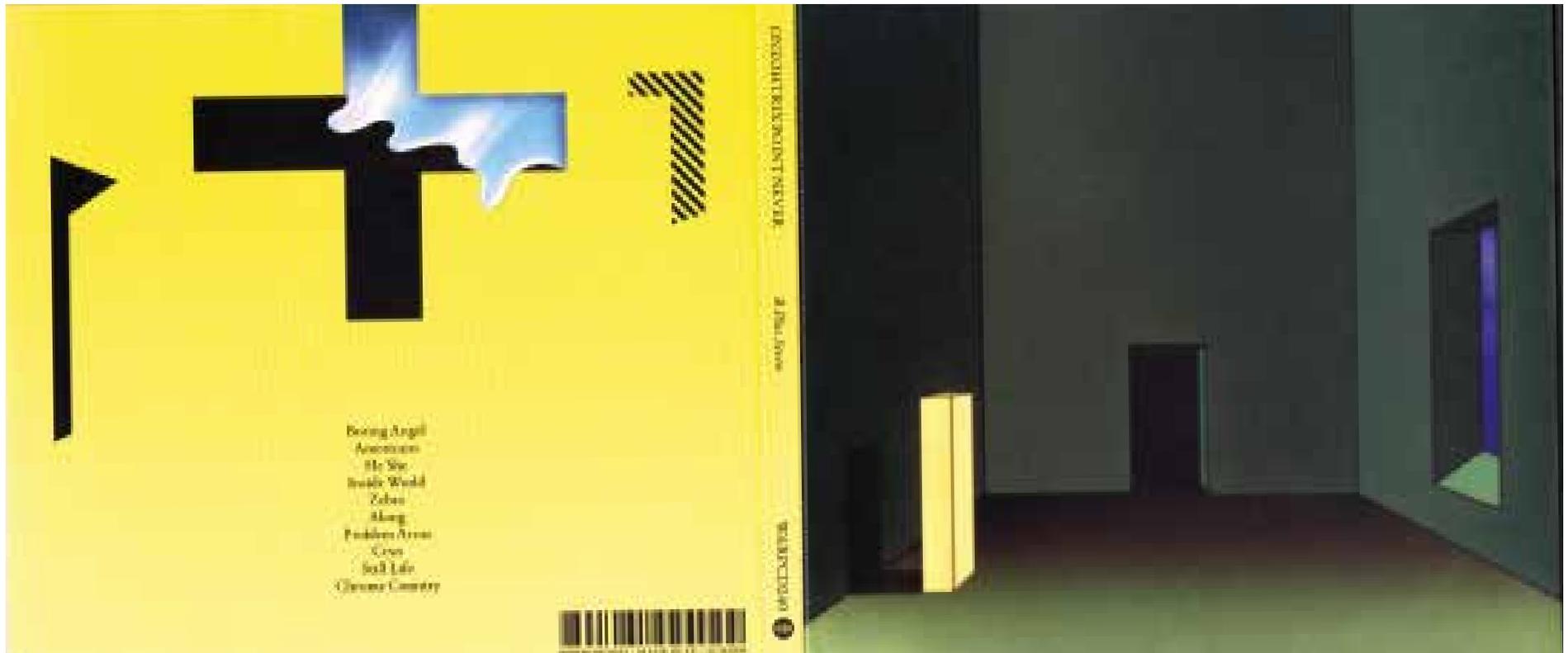








Travaux dans la marge (années 1980)





THE MISSING MUSICIAN

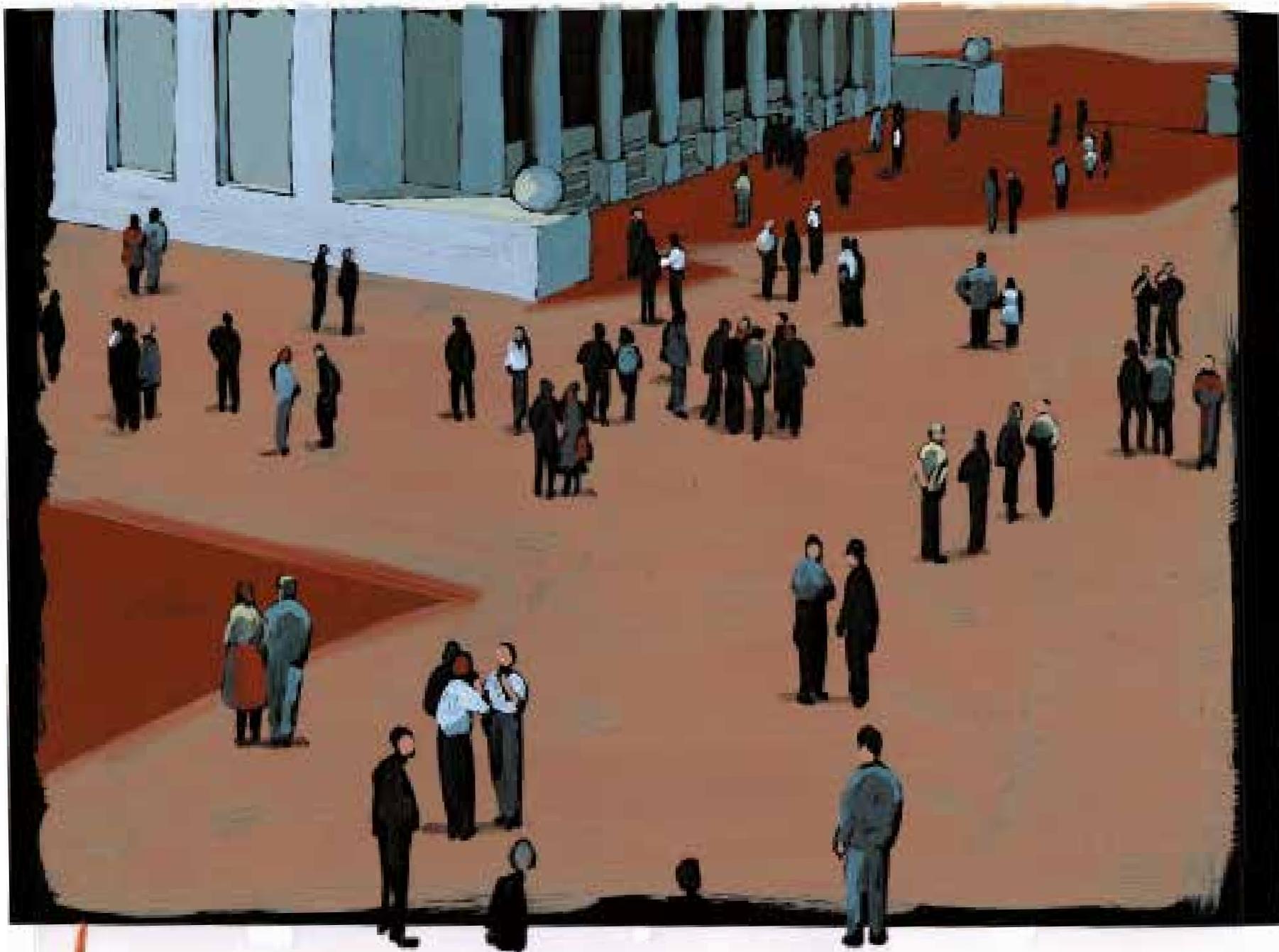
During the performance of Hector Berlioz' "the Damnation of Faust" one of the musicians is missing: what happened to him? did he do something wrong or did he have an accident?

The film is composed of six animated pictures lasting from two to ten seconds. First the camera concentrates on details and follows people walking, then it steps back to show each picture as a whole.

The six pictures are:

- 1) In a cheap flat, by candlelight, two people are writing a contract.
- 2) In the orchestra among the musicians one seat is vacant.
- 3) People going up and down an escalator in an underground railway station.
- 4) In a luxurious room a man is counting bank notes.
- 5) In front of a lake, a public park with strollers, children and lovers.
- 6) A big crowded shopping area from which the places already mentioned can be seen: the windows of the two flats, the underground exit, and in the distance the opera-house and the park.





C O O D E

CENTRE DE LOISIRS
DU GRAND JACONNEX
SAMEDI 28 NOV. 20 H.
ENTREE 8.-

1ERE PARTIE: FIRST SEX. IE.



PAUSE-GUITARE

CENTRE MARIGNAC 28. av. Eugène-Lancel 1212 GRAND-LANCY - 94 55 33

Ve 4 et Sa 5 MARS: "NO WAVE"

Sa 12 MARS: "ENSEMBLES DE GUITARES"

Ve 18 MARS: "FELIU GASULL"

Ve 15 et Sa 16 MARS: "TUCKER ZIMMERMAN"

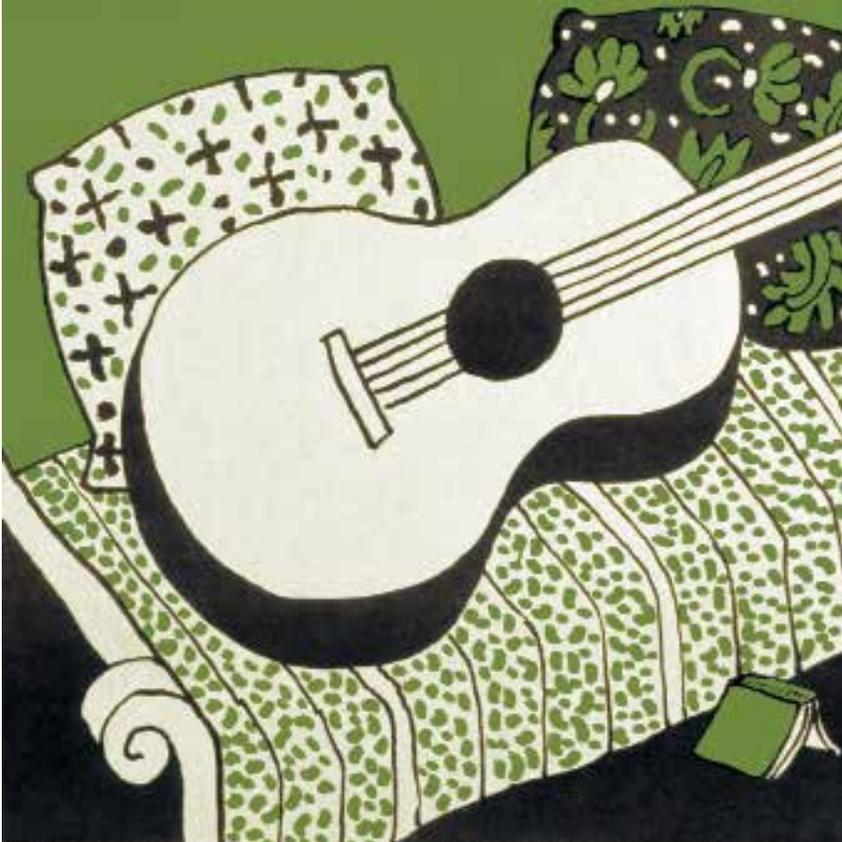
Ve 22 et Sa 23 AVRIL: "J FREIRE"

Ve 29 AVRIL: "POLYGLOTTE"

Ve 6 MAI: "MANUEL CALDERON"

Ve 13 MAI: "STAGE"

Sa 14 MAI: "GABOR KRISTOF et PAOLO RABONI"



AMR JAZZ FESTIVAL

ALPES 10 RUE DES ALPES

AU SUD DES ALPES

DU 7 AU 13 MARS - A 21 H

mars 7
 Johan
 Magasin
 Tatarski
 Charles Toller
 Dracy

mars 8
 Al. M.
 David Roy
 GARDI

mars 9
 Les Bénédictins
 porte!
 Maxime
 Alocha
 Magasin
 Fetti

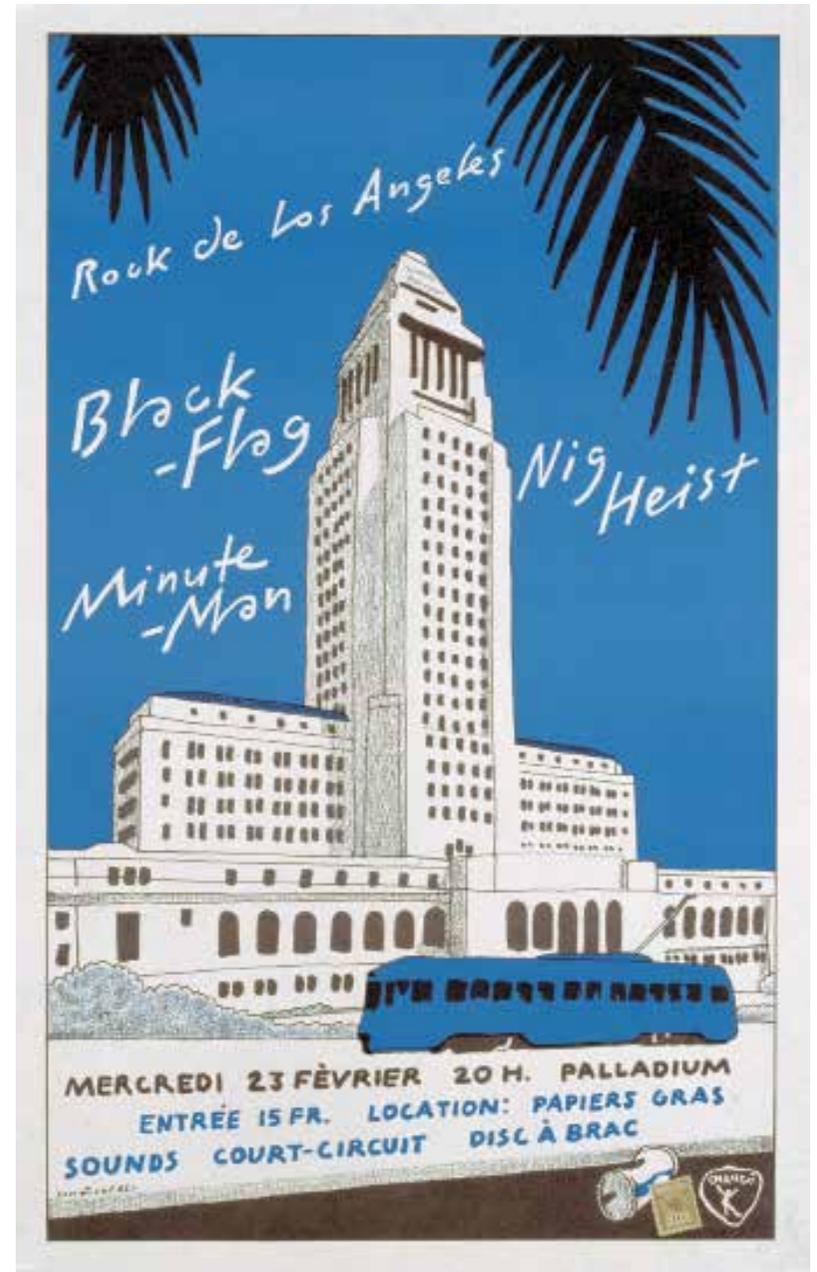
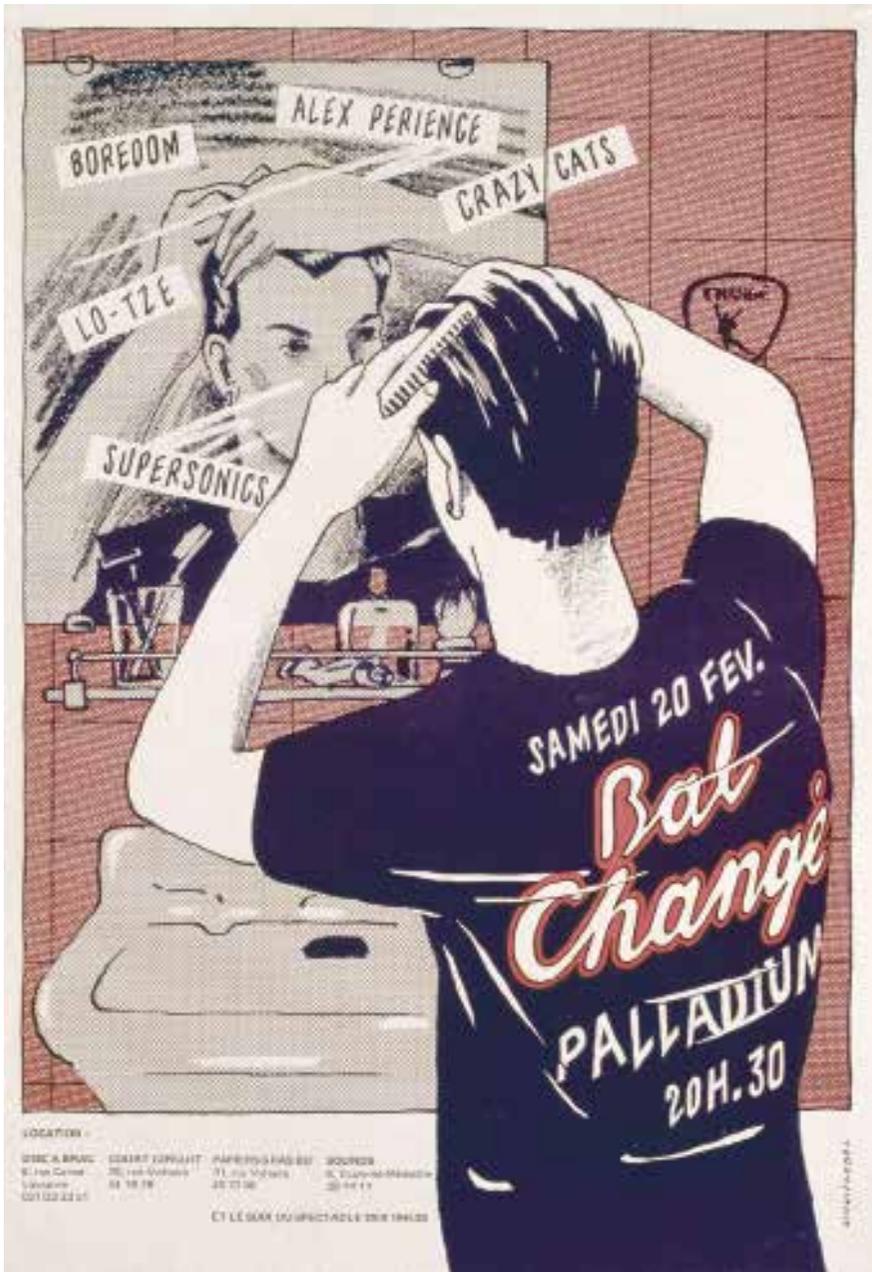
jeudi 10
 Erik
 Goshin
 Esméralde
 Lutz
 Ansoyge

vendredi 11
 Deyane
 Schweizer
 Tibotai-Fauré

samedi 12
 J. Waldi
 Drazak
 Lindberg
 Leati

dimanche 13
 Katty-Ann
 Soléna-Ville

renseignements
 tel. : 33 20 35



In media res

In media res

Florence Grivel

Depuis la gare Cornavin, le tram 18 serpente jusqu'à Carouge.

Enchaînement d'images, de début de saynètes possibles qui défilent au travers des fenêtres aux bords arrondis: perspectives furtives où des immeubles aux fenêtres sombres évoquent ces architectures solitaires et métaphysiques de De Chirico, dont l'atmosphère infuse certains films de Georges Schwizgebel.

Le tram poursuit sa ligne. (Je tente de ne pas me laisser aller trop facilement aux comparaisons avec le travail de dessin du créateur précédant le travail de mise en couleurs, dessins essentiels pour les essais de line test, mais j'y pense tout de même... et pendant que j'y suis je pourrais filer la métaphore autour du mot tram/e!.)

Dehors, la lumière oblique à la Hopper (autre peintre que le créateur apprécie), ces goulées de soleil du matin, les ombres qui rallongent alors qu'il fait encore si chaud.

Je sais que Schwizgebel préfère la fin du jour.

Au fil du trajet, pêle-mêle, des pelouses, un grand échafaudage sur la façade d'un musée, des volées d'escaliers, un parc et ses enfants joueurs, un homme à une terrasse, pensif, il tourne sa petite cuillère dans un café dont je peux imaginer qu'il n'est même pas sucré, à l'intérieur, un couple d'origine asiatique s'assied en

From Cornavin station, tram no. 18 meanders all the way to Carouge.

A sequence of images, possible beginnings of short scenes unfurls through the round-edged windows, like furtive perspectives where buildings with dark windows evoke the solitary and metaphysical architecture of De Chirico, the atmosphere of which pervades some of Georges Schwizgebel's movies.

The tram continues on its route. (I try not to overindulge in comparing the creator's drawing work that precedes the coloring process with drawings that are essential for the line test, but I am still thinking about it... While I am at it, I could thread a tramline/narrative line metaphor too!)

Outside shines an oblique light à la Hopper (another painter that the creator appreciates) where gulps of morning sunshine create shadows that grow longer even though it is still so hot.

I know Schwizgebel prefers the end of the day.

As the journey unfolds, I haphazardly come across lawns, scaffolding on the façade of a museum, flights of stairs, a park with playful children, a man on a terrace. Thoughtful, he is stirring, with a small spoon, a cup of coffee which probably is not even sugared, while inside, an Asian couple sit opposite me, silent,

face de moi, silencieux, le regard perdu dans le lointain.

C'est la saison du bleu pervenche, du vert olive, du rouge brique et de l'ocre. Les couleurs de Schwizgebel.

Le tram me dépose à la place du Marché, une église claire, le grand ciel au dessus de moi, et au loin les tours, dont l'une où se niche l'atelier GDS, au 15 avenue Vibert.

Ce voyage d'une vingtaine de minutes en a amorcé un autre: avant même de rencontrer l'artiste et son atelier, j'ai le sentiment d'être déjà chez lui.

L'ascenseur monte jusqu'au douzième étage, le treizième se fait à pied, une porte dotée d'une inscription discrète informe que l'on se trouve au bon endroit. Georges Schwizgebel m'accueille, Claude Luyet, un de ses deux collègues, penché sur son clavier, travaille face à la vue renversante.

L'entrée est déjà une entrée en matière, amorce nette dès le départ, pas d'espace perdu.

Sur la gauche, une rangée de casiers et de tiroirs, le banc titre à droite que Schwizgebel utilise toujours même si à l'ère numérique ce travail serait possible autrement.

«J'aime dessiner, je raisonne à 24 images seconde, mais grâce au numérique, on peut ajouter des couches, réaliser des fondus enchaînés fluides...»

Tradition et modernité.

Deux mots qui font surgir soudain la Chine (ce pays fait de passerelles constantes entre ces deux réalités) pays si important dans la vie d'homme du créateur.

« Le papier d'animation est perforé », ajoute-t-il vite.

their gaze lost in the distance.

It is the season of periwinkle, olive green, brick red and ocher. Schwizgebel's colors.

The tram drops me off at Place du Marché with a pale church, the clear sky above me, and in the distance, the towers, one of which houses the GDS studio at 15 Avenue Vibert.

This twenty-minute long journey has initiated another: Even before meeting the artist and visiting his studio, I feel like I am already in his home.

The elevator goes up to the 13th floor, the 14th is reached on foot, a door with a discrete inscription informs me that I am in the right place. Georges Schwizgebel welcomes me, while Claude Luyet, one of his two colleagues, leans on his keyboard, working in front of a fabulous view.

The entrance is already an introduction, a clear start right from the beginning, no wasted space.

On the left rows of drawers and lockers, on the right the rostrum which Schwizgebel still uses, even though this work could be done differently in the digital age.

"I like to draw, I think at 24 images per second, but thanks to digital technology, you can add layers, make smooth crossfades..."

Tradition and modernity.

Two words that suddenly bring China to mind (a country built on constant bridges between these two realities) a country that is so important in the creator's adult life.

"The animation paper is punched", he adds quickly.

(Who knows? Maybe subconsciously, the primordial relationship that exists between music and drawing in the artist's work finds another

(Qui sait, peut-être inconsciemment, le rapport primordial qui existe entre musique et dessin dans l'oeuvre de l'artiste trouve ici un autre sens, le papier perforé n'évoque-t-il pas celui que mange l'orgue de barbarie pour délivrer ses mélodies?)

A côté du banc-titre, l'ordinateur utilisé pour les line test consistant en une succession de dessins, 3 pour une seconde qui, animés, donnent l'esquisse assez précise du futur film, de ses séquences et de ses mouvements.

La partie centrale de l'atelier présente, de part et d'autre, de très hautes bibliothèques qui animent les murs: revues, livres, copies de films 35 mm, et piles de cartons y sont déposés, par un escalier-échelle, on accède à une mezzanine dont la fenêtre donne sur le jet d'eau au loin.

Une affiche de l'exposition de 1998 consacrée au travail du studio GDS au Musée de Carouge ajoute une touche de couleur à cet espace où le beige et le noir dominent.

Deux tables allongées, l'une face au mur, l'autre face à la grande baie vitrée.

C'est sur cette table que l'artiste dispose ses feuilles d'acétate et commence à peindre debout, ballet du pinceau de gauche à droite, déposer la même couleur à la suite, danse jubilatoire. Mais en ce moment, la table sert de bureau, la phase couleur, ce sera pour plus tard.

Le long balcon donne sur une plaine urbaine, «la nuit, toutes les lumières s'allument, et juste avant, c'est le spectacle des couchers de soleil» dit-il.

L'atelier s'est déplacé dans cette tour en 1998, l'artiste Poussin qui possédait trois modules de l'étage en louait un dont il n'avait plus l'usage; l'élévation et l'horizon vont très vite inspirer à

meaning here: Doesn't punched paper evoke the music roll that the barrel organ eats up to deliver its melodies?)

Next to the rostrum lies the computer used for the line test, consisting of a series of drawings, three for one second, which, once animated, sketch a fairly precise outline of the future movie, its sequences and movements.

On both sides of the central part of the studio, high bookshelves bring the walls to life, featuring periodicals, books, copies of 35-mm films and stacks of cardboard boxes, while a stairway/ladder leads to a mezzanine whose window looks out onto Geneva's Jet d'Eau in the distance.

A poster of a 1998 exhibition dedicated to studio GDS' work at the Musée de Carouge adds a touch of color to this area filled with beige and black tones.

Two long tables, one against the wall, the other against the large bay window.

This is the table on which the artist arranges his acetate sheets and begins to paint, standing up. The paintbrush's ballet from left to right lays down the same color in successive layers in an exhilarating dance. At the moment though, the table is being used as a desk. The coloring stage will be for later.

The long balcony overlooks large urban plains. "At night, all the lights come on and just before, we have the sunset show", says Schwizgebel.

The studio moved to this tower in 1998. Poussin, the artist who owned three units on the floor, rented out one which he did not use. The height and horizon would soon inspire Schwizgebel to create THE YOUNG GIRL AND THE CLOUDS (2000).

In the beginning, he imagined an animated movie with no narrative, except for the story of

Schwizgebel LA JEUNE FILLE ET LES NUAGES (2000).

Au départ, il imagine un film d'animation sans narration, si ce n'est raconter le ciel et ce qui s'y passe, sa longue contemplation des paysages et des nuages de Hodler l'ont notamment motivé.

Puis, comme la vie est faite d'enchaînements fertiles, Ciel et terre et ciel et terre, et ciel de l'écrivain Jacques Roubaud parvient entre ses mains: il est question d'un enfant caché dans un grenier, le seul paysage auquel il a accès est le ciel et le passage des nuages, ce même enfant devenu grand découvre des années plus tard au British Museum les nuages du peintre Constable, ce livre lui a donné une piste pour son film.

Le paysage d'ors, de verts et de bleus de septembre se reflète dans la fenêtre, nous sommes assis dans le ciel, et lorsque Georges Schwizgebel raconte les liens entre les choses, son regard s'illumine comme celui d'un vieux sage et d'un enfant.

«Que faites-vous en ce moment?»

«Je vous montre.»

Cette fois-ci, Schwizgebel allume son ordinateur, s'excuse du bruit de soufflerie que cela entraîne, et me fait entrer in media res dans une séquence du line test de sa toute dernière création: DARWIN'S NOTEBOOK.

Genèse montre avec fluidité la création du monde, d'Adam et Eve, de la chute, d'Abel et Caïn, de l'arche de Noé.

Je la regarde trois fois, et je partage mon enthousiasme: aussi esquissée soit-elle, on en sent l'élan et la structure.

«Le but est d'arriver à avoir des dessins clés satisfaisants, chaque image doit se tenir, sinon ça

the sky and what happens in it. His long contemplation of Hodler's landscapes and clouds in particular, inspired him.

Then, since life often nurtures fertile concatenations, Ciel et terre et ciel et terre, et ciel ("Sky and Earth and Sky and Earth, and Sky") by writer Jacques Roubaud landed in his hands: The book describes a child hidden in an attic, the only landscape which he has access to is the sky with its passing clouds. Once grown up, years later, the child discovers the clouds of the painter John Constable at the British Museum. This book gave him a lead for his movie.

The gold, green and blue landscape of September is reflected in the window. We are sitting in the sky and when Georges Schwizgebel talks about how things are connected, there is a sparkle in his eye, like a wise old man or a child.

"What are you working on at the moment?"

"I'll show you."

This time, Schwizgebel turns on his computer, apologizes for the fan noise, and takes me in media res in a line test sequence of his latest production: DARWIN'S NOTEBOOK.

Genesis shows the creation of the world, Adam and Eve, the fall, Cain and Abel, Noah's ark.

I watch it three times and I share my enthusiasm: As outlined as it is, you feel its structure and momentum.

"The aim is to manage to get satisfactory main drawings, each image must make sense, otherwise making the intermediary drawings in a sequence that you don't like can quickly become boring."

"What is this new movie about?"

Before the story, there is always another story: It all begins in Chicago, not long before the

peut vite devenir ennuyeux de réaliser tous les dessins intermédiaires d'une séquence qu'on ne trouve pas réussie!»

«De quoi parle ce nouveau film?»

Avant l'histoire, il y en a toujours une autre: tout commence à Chicago, pas très longtemps avant l'investiture d'Obama, Schwizgebel se trouve dans une Université catholique invité à donner une conférence, une professeure profite de sa visite pour lui montrer une exposition consacrée à Darwin qui se tient là.

Le naturaliste et paléontologue anglais raconte dans un de ses livres qu'il se trouve sur le BEAGLE, un bateau piloté par Fitz Roy qui ramène trois indigènes de la Terre de feu chez eux. Ce capitaine avait décidé de les éduquer en Angleterre afin qu'ils puissent revenir ensuite au pays pour éduquer à leur tour leur peuple, vœu pieu d'un colonialisme qui se voulait différemment colonialiste...

La suite est complexe et infusera la dramaturgie de ce film d'animation qui est en train de naître, depuis ce nid d'aigle carougeois.

Au fil des discussions, je saisis comment le mariage entre une importante documentation autour de faits précis offrant un ancrage aux récits animés, l'empreinte du réel et la souveraine liberté créative donnent à ces univers animés cette patte immédiatement reconnaissable.

La visite de cet atelier dépasse donc les mètres carrés réels de l'espace, un atelier comme un activateur de mémoire, creuset vivant d'histoires que Schwizgebel anime en bleu pervenche, en vert olive, en rouge brique et en ocre.

inauguration of Obama. Schwizgebel is at a Catholic university where he has been invited to give a lecture. A teacher takes the opportunity of his visit to show him an exhibition dedicated to Darwin that is being held there.

The British naturalist and paleontologist writes in one of his books that he is sailing on the BEAGLE, a ship steered by Fitz Roy that is taking three natives from Tierra del Fuego back to their homeland. The captain had decided to educate them in England so that they could in turn go back home and educate their own people, wishful thinking for a colonialist who aspired to a different form of colonialism...

The rest is complex and will pervade the dramaturgy of this animated movie that is emerging in this eagle's nest in Carouge.

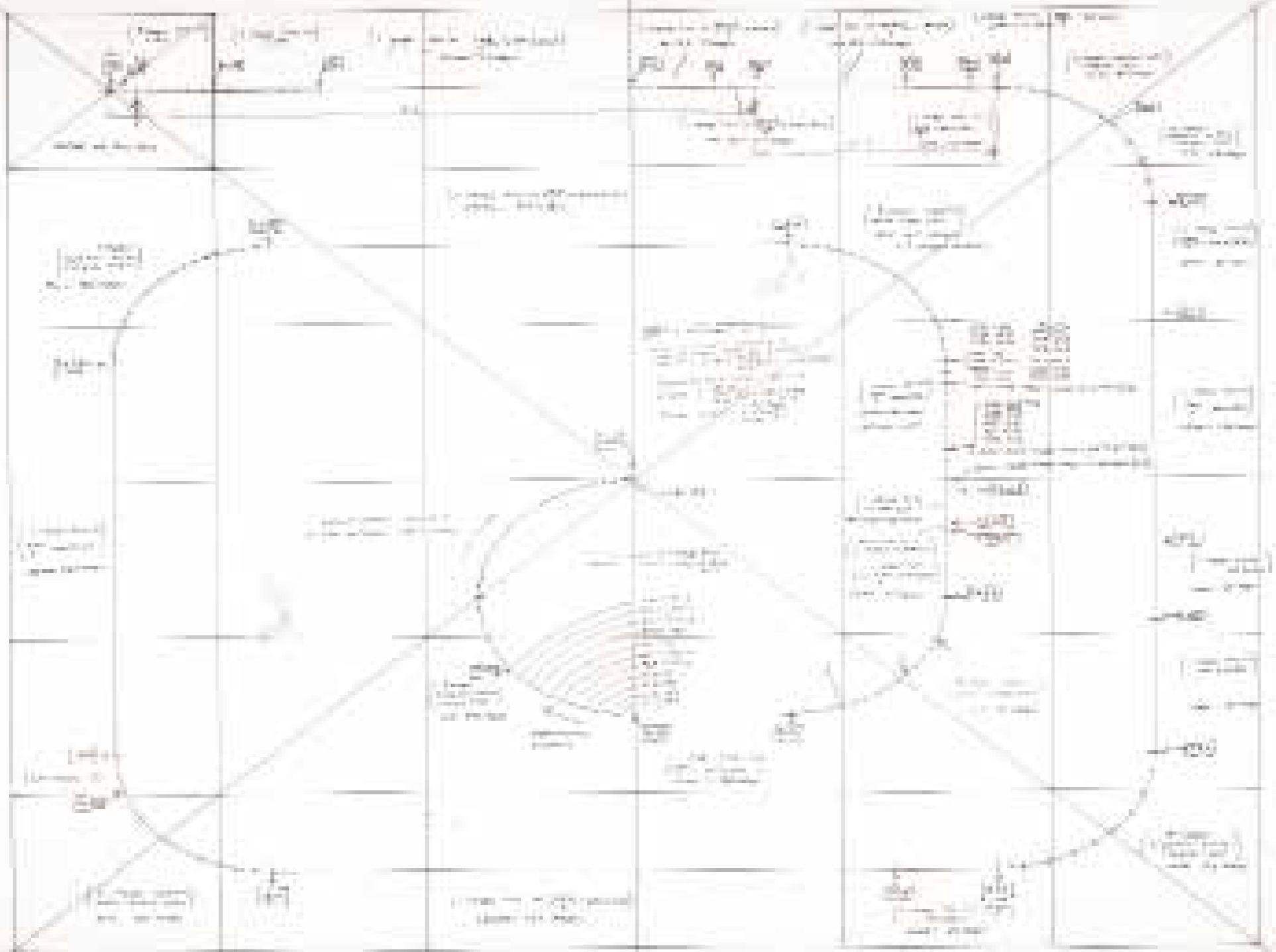
In the course of the discussions I grasp how this combination of extensive documentation based on specific facts that roots the animated stories, imprint of reality and supreme creative freedom, lends these animated worlds an immediately recognizable touch.

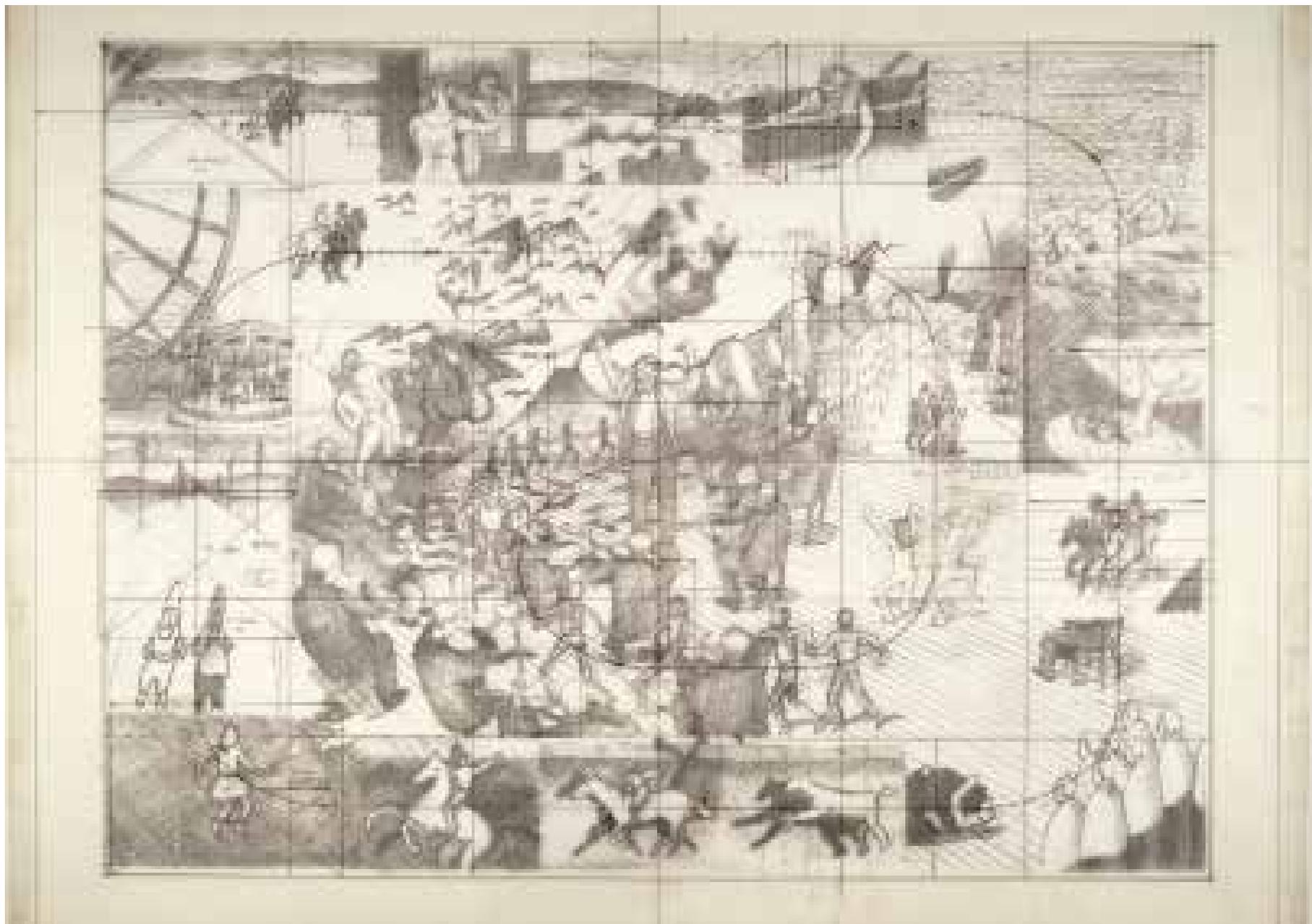
The visit to the studio thus goes beyond the place's actual size, a studio like an activator of memory, a lively melting pot of stories that Schwizgebel animates in periwinkle, olive green, brick red and ocher.

1992

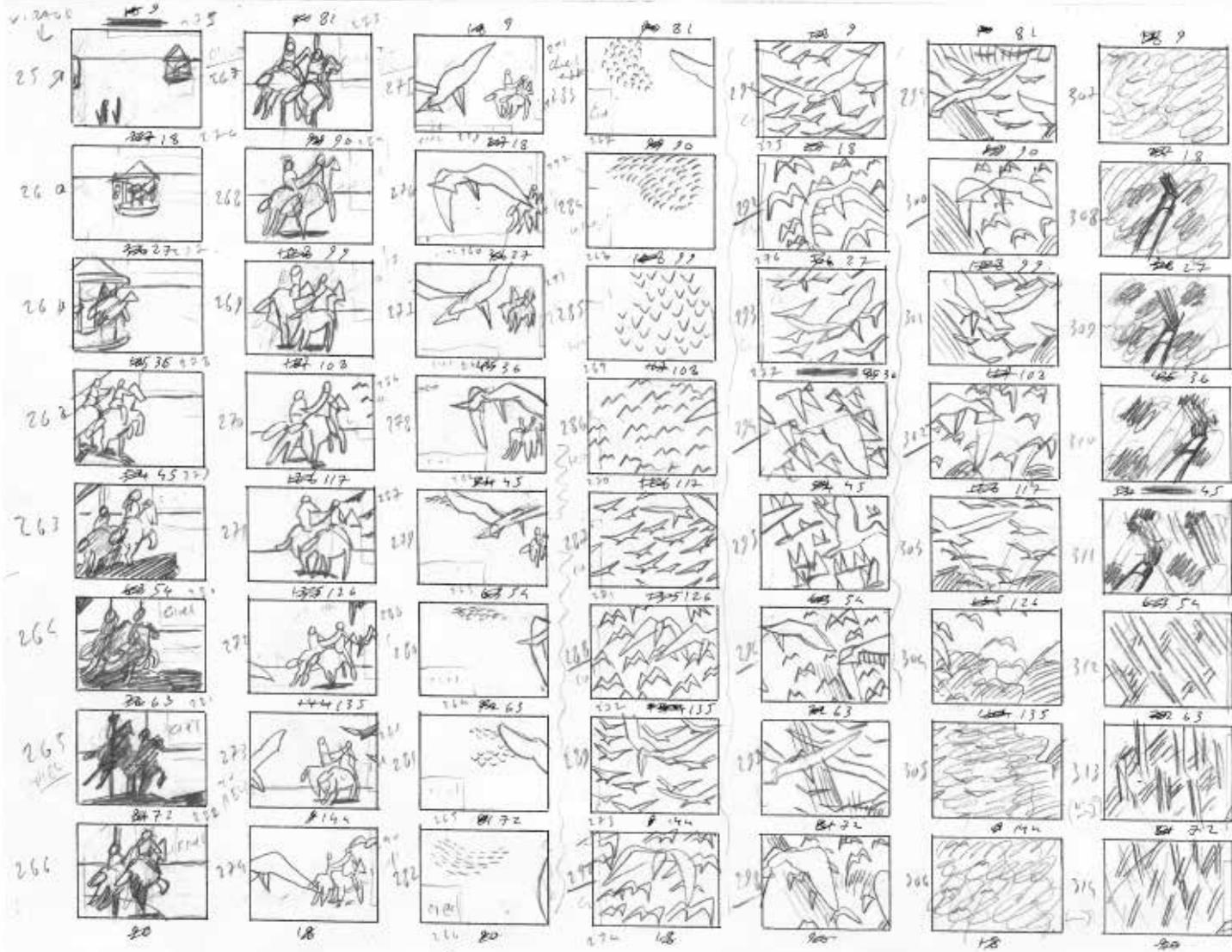
La course à l'abîme

The Ride to the Abyss









112704
 ↓

112704
 ↓
 112704
 ↓

4 images
(à scanner) format a6

montrer métamorphose
cheval plus tôt changer : >
reflet : 1'20" > 1'37"





1995

L'année du daim

The Year of the Deer



Handwritten notes on the right margin:

- 1127
- 1128
- 1129
- 1130
- 1131
- 1132
- 1133
- 1134
- 1135
- 1136
- 1137
- 1138
- 1139
- 1140
- 1141
- 1142
- 1143
- 1144
- 1145
- 1146
- 1147
- 1148
- 1149
- 1150
- 1151
- 1152
- 1153
- 1154
- 1155
- 1156
- 1157
- 1158
- 1159
- 1160
- 1161
- 1162
- 1163
- 1164
- 1165
- 1166
- 1167
- 1168
- 1169
- 1170
- 1171
- 1172
- 1173
- 1174
- 1175
- 1176
- 1177
- 1178
- 1179
- 1180
- 1181
- 1182
- 1183
- 1184
- 1185
- 1186
- 1187
- 1188
- 1189
- 1190
- 1191
- 1192
- 1193
- 1194
- 1195
- 1196
- 1197
- 1198
- 1199
- 1200

19-4 - me pas fin de si longe à Gouss, 5 1/2 km voler dans le style d'un fuké, animation de Farouk, et l'histoire - La chanson ne doit pas être un militaire mais une sorte de vobak qui parle une langue morte, commentaire de Kourou l'air - comme 1117 dans la partie 1

Pisuhin) des son altes 300 secondes une/mois
 2 heures de notes 1420/semaine (dip. 4 mois?)
 hiver son altes 3500/sem
 printemps son altes
 1600 : 1 mois = 150/mois ou 72/semaine (25 semaines)
 15/sem

22-5: Est-ce que l'homme doit travailler complètement la nuit ?
 "La jeune dame et le moine"
 22-9: Tether 10 pour le finale
 un poème à l'été: une suite de haikus, un poème à l'été
 "Le voyage à la mer" de Schubert, chanté "Hans" par un
 chanteur de talent (Tom Dickson) misé sur la voix
 indépendante.

22-6: Autant le faire plus souvent que l'été pour quelques
 22-7: un poème à l'été, un poème à l'été
 22-8: un poème à l'été, un poème à l'été, un poème à l'été, un poème à l'été
 22-9: un poème à l'été, un poème à l'été, un poème à l'été, un poème à l'été

22-10: un poème à l'été, un poème à l'été, un poème à l'été, un poème à l'été
 22-11: un poème à l'été, un poème à l'été, un poème à l'été, un poème à l'été
 22-12: un poème à l'été, un poème à l'été, un poème à l'été, un poème à l'été

22-13: un poème à l'été, un poème à l'été, un poème à l'été, un poème à l'été
 22-14: un poème à l'été, un poème à l'été, un poème à l'été, un poème à l'été
 22-15: un poème à l'été, un poème à l'été, un poème à l'été, un poème à l'été

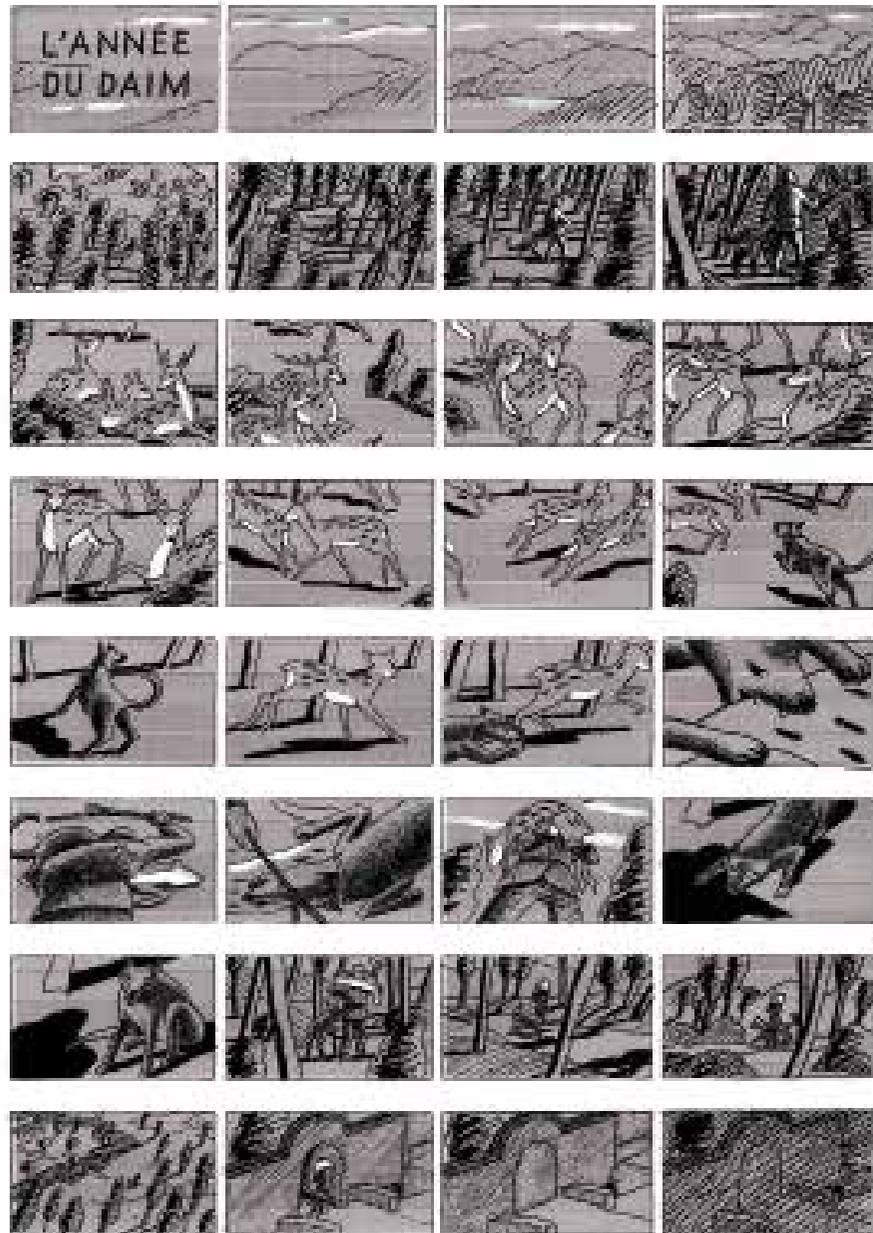
22-16: un poème à l'été, un poème à l'été, un poème à l'été, un poème à l'été
 22-17: un poème à l'été, un poème à l'été, un poème à l'été, un poème à l'été
 22-18: un poème à l'été, un poème à l'été, un poème à l'été, un poème à l'été

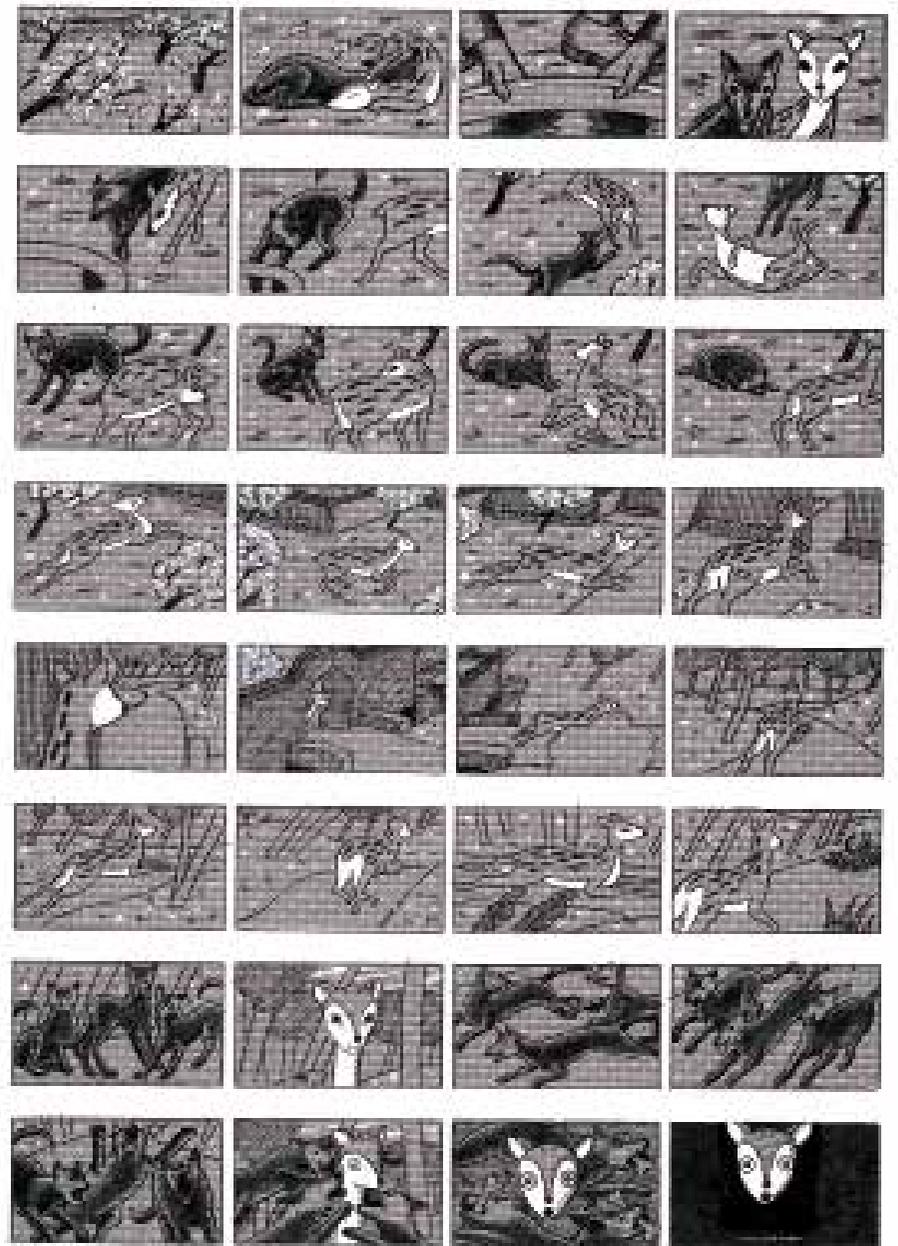
22-19: un poème à l'été, un poème à l'été, un poème à l'été, un poème à l'été
 22-20: un poème à l'été, un poème à l'été, un poème à l'été, un poème à l'été
 22-21: un poème à l'été, un poème à l'été, un poème à l'été, un poème à l'été





128







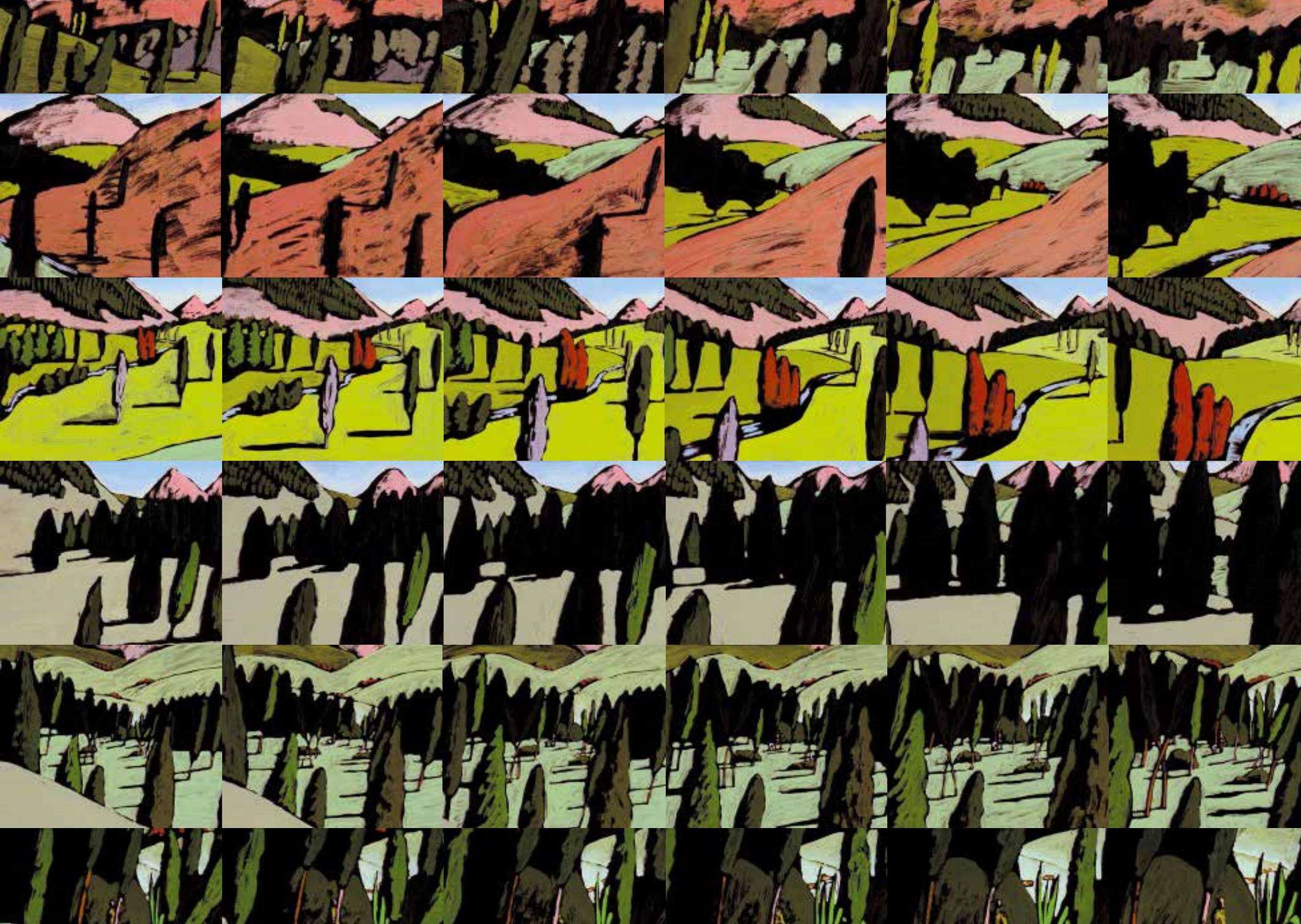
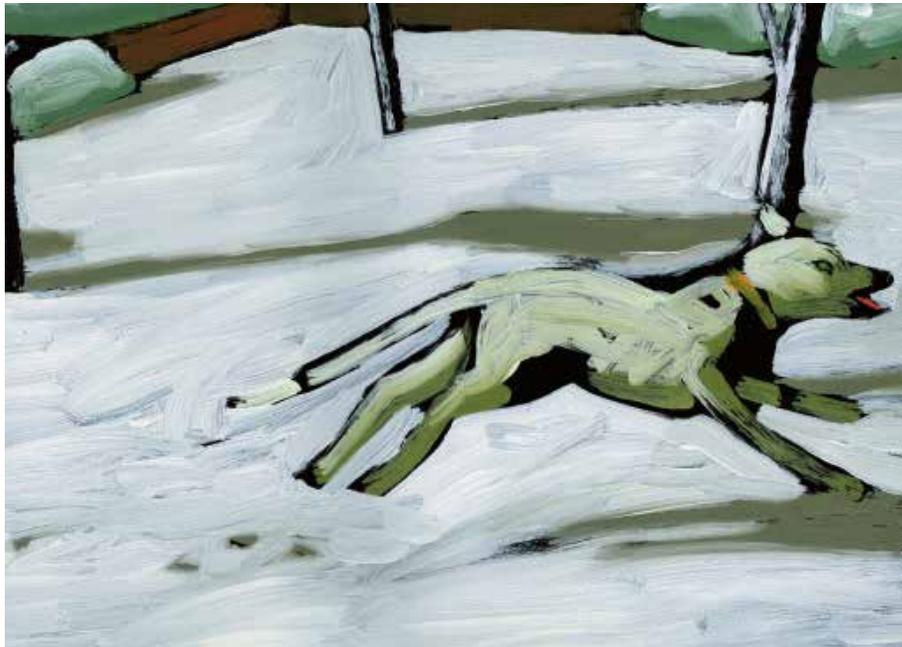
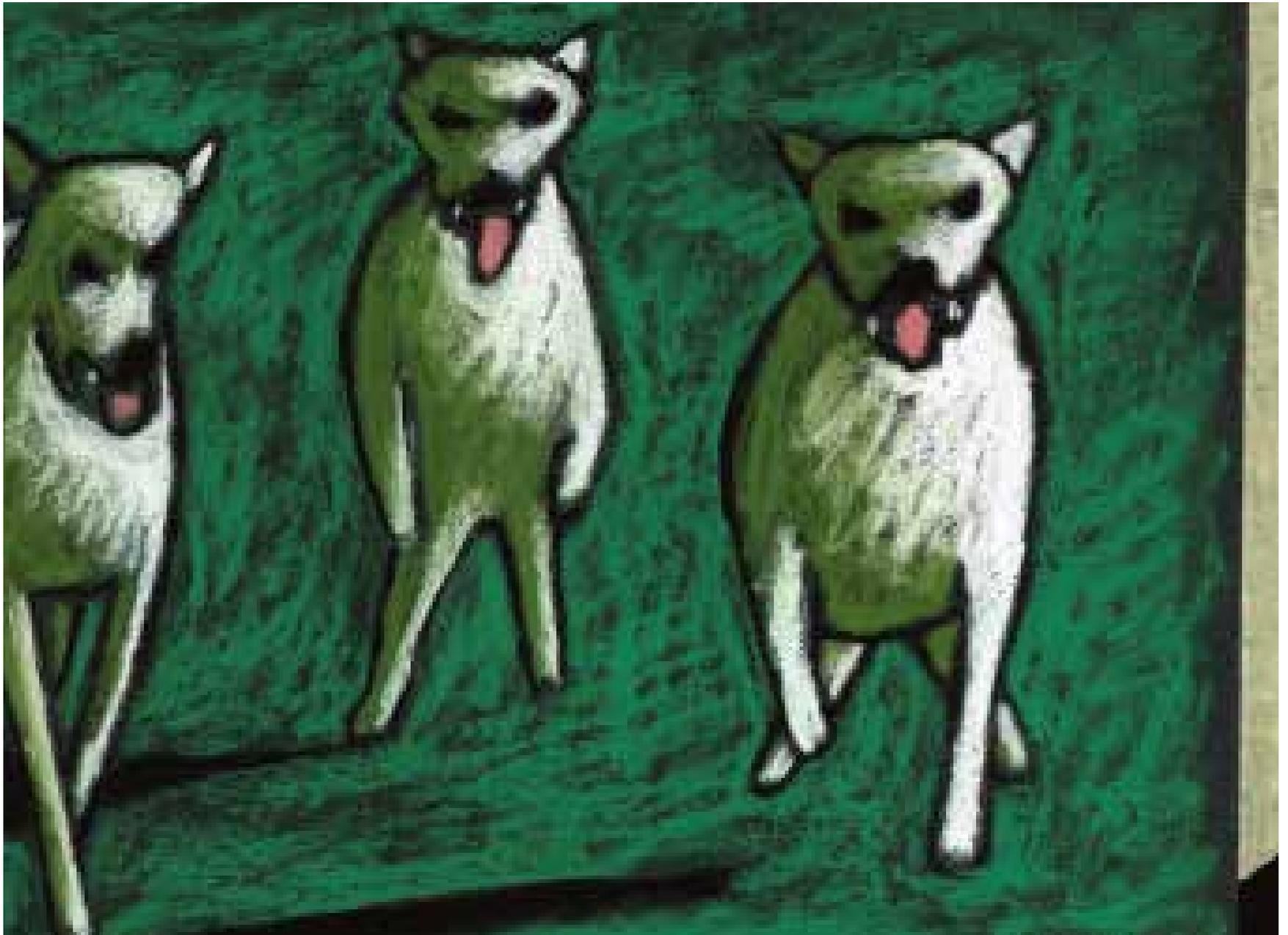


image été





1996

Zig-zag

Zigzag

ZIG ZAG

HOMMAGES À RODOLPHE TÖPFFER

Expositions:

Deuxes originaux de film d'animation

ZIG ZAG de Georges Schwabegerl et

LES SAISONS 4 A 4 de Daniel Salar

Du 1er au 20 mai 1999

VILLA LE CHÊNE 1 et de l'inspiration

100 404 6 10, Berninon - Jardin Botanique

101100, 1200-100 00. 4 jours (10h-17h)

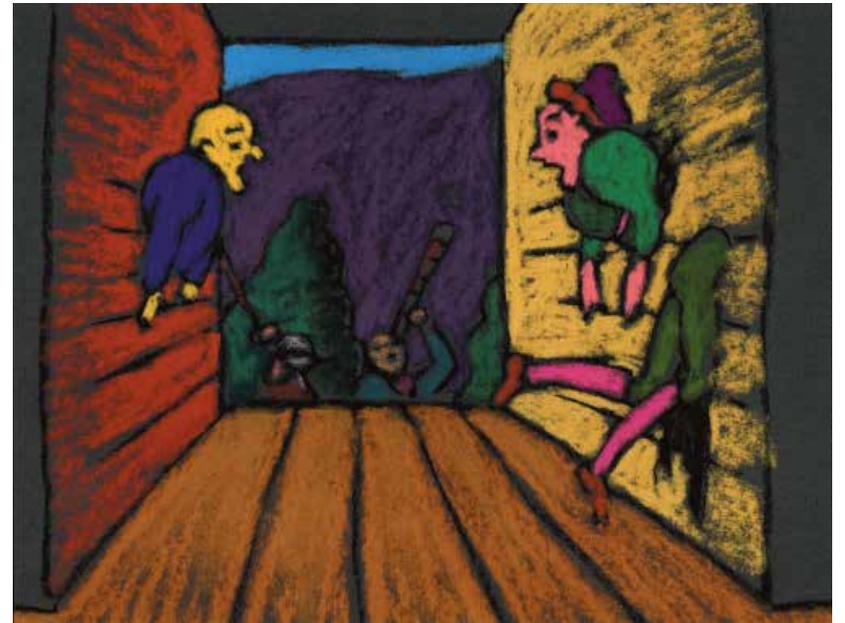
ENTRÉE LIBRE

Hommage collectif de Tardi à Poesia

Du 1er mai au 30 juin 1999

GALERIE PAPIERS GRAS, 1 place de l'île

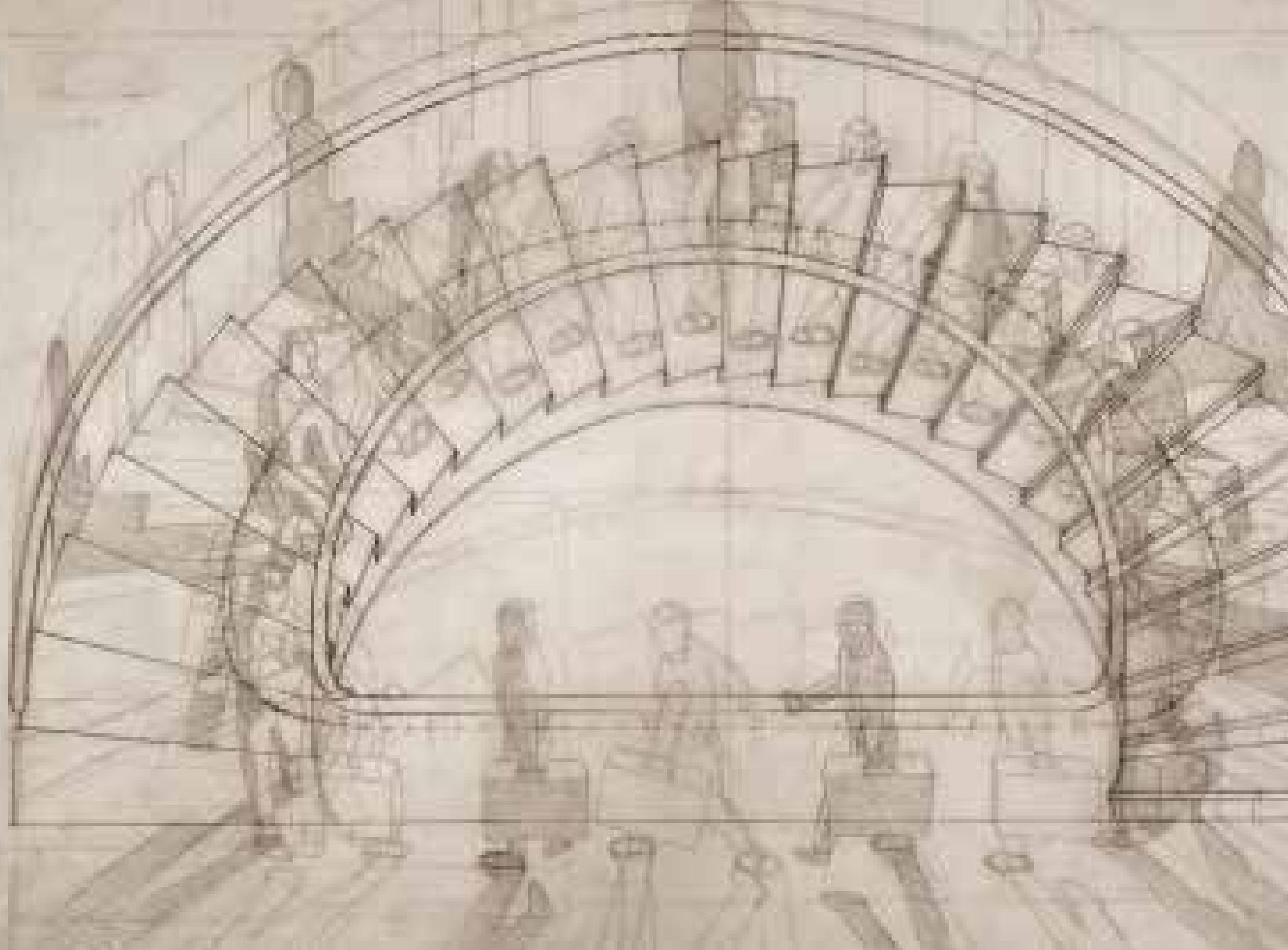


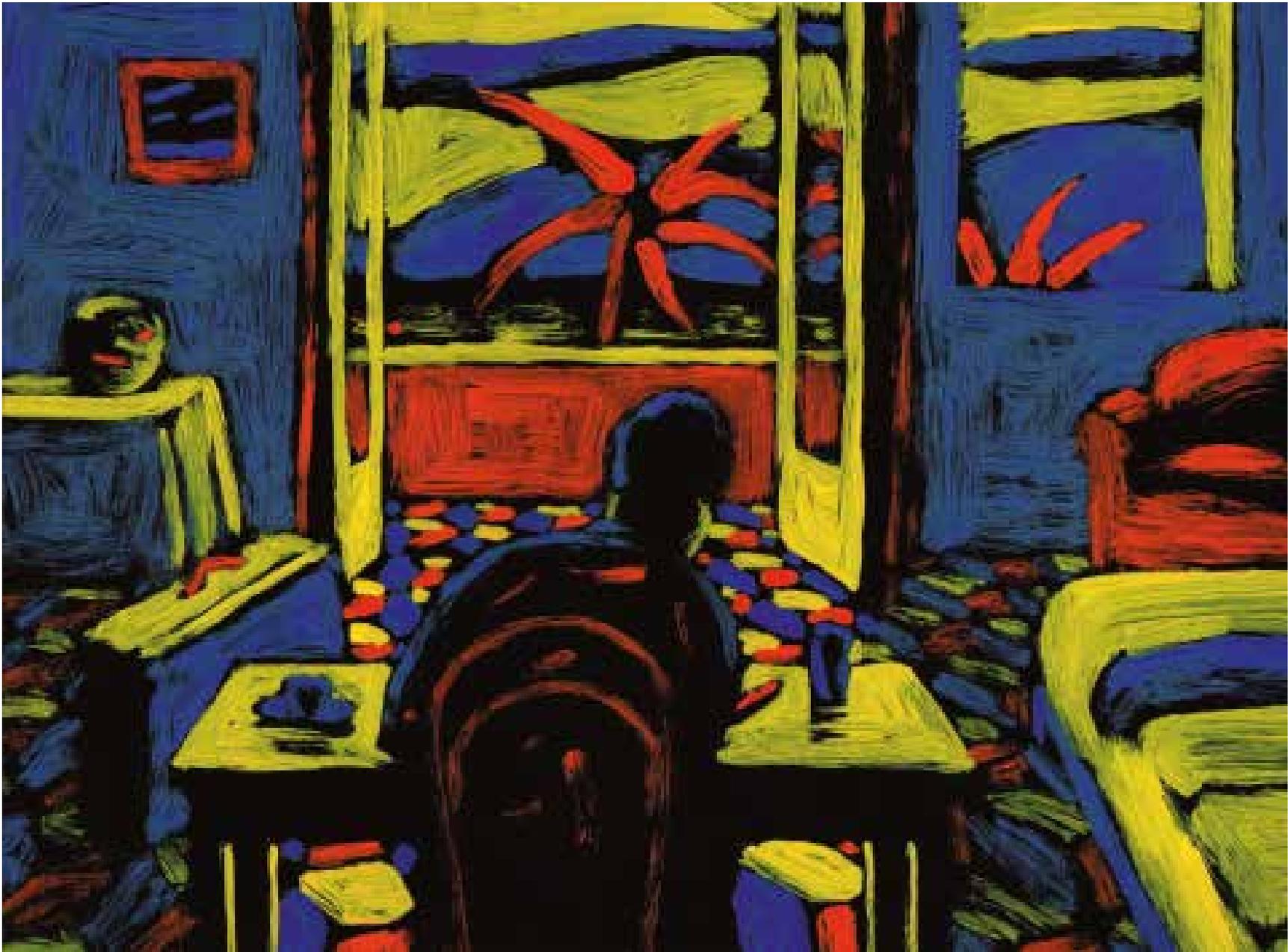


1998

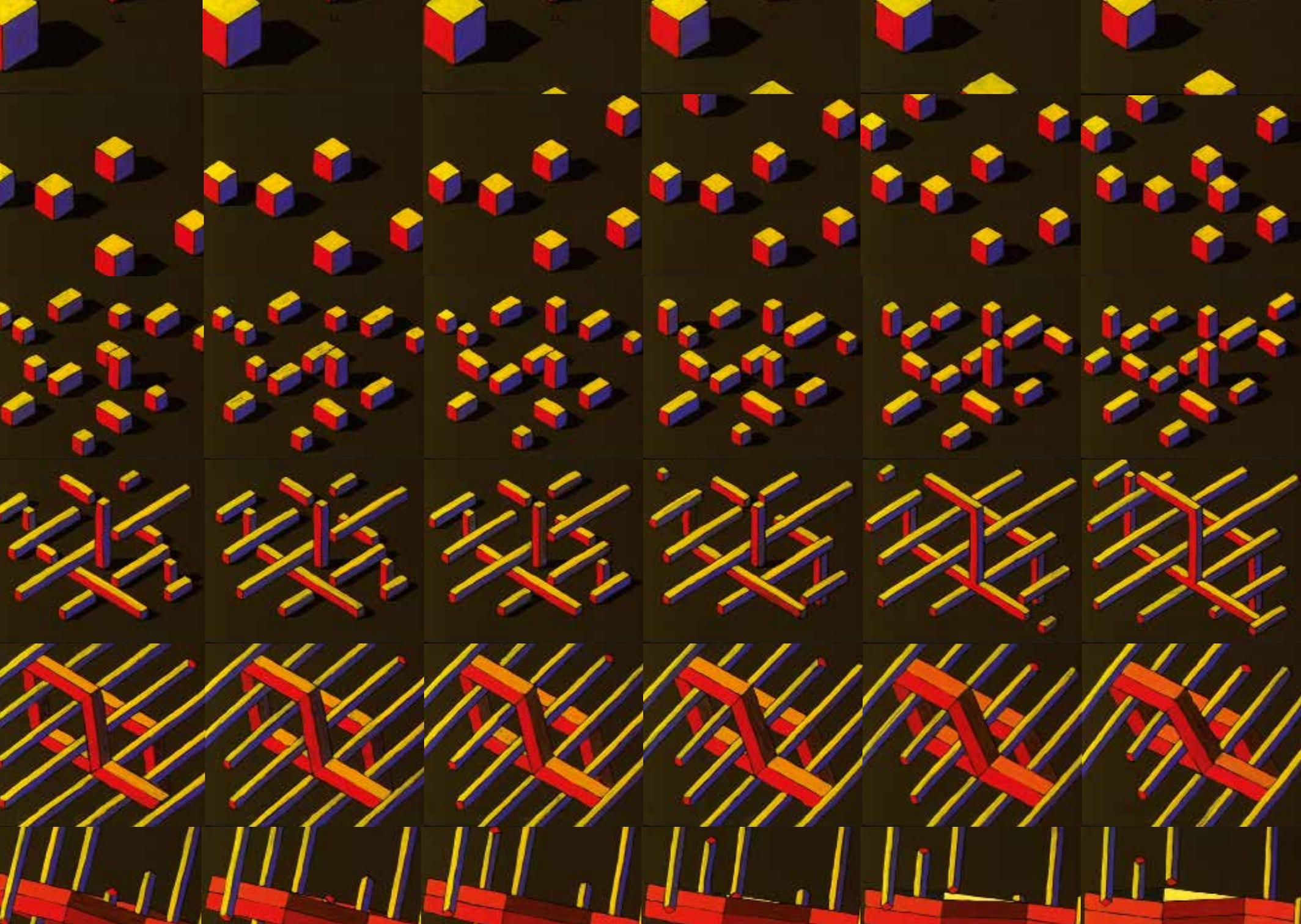
Fugue

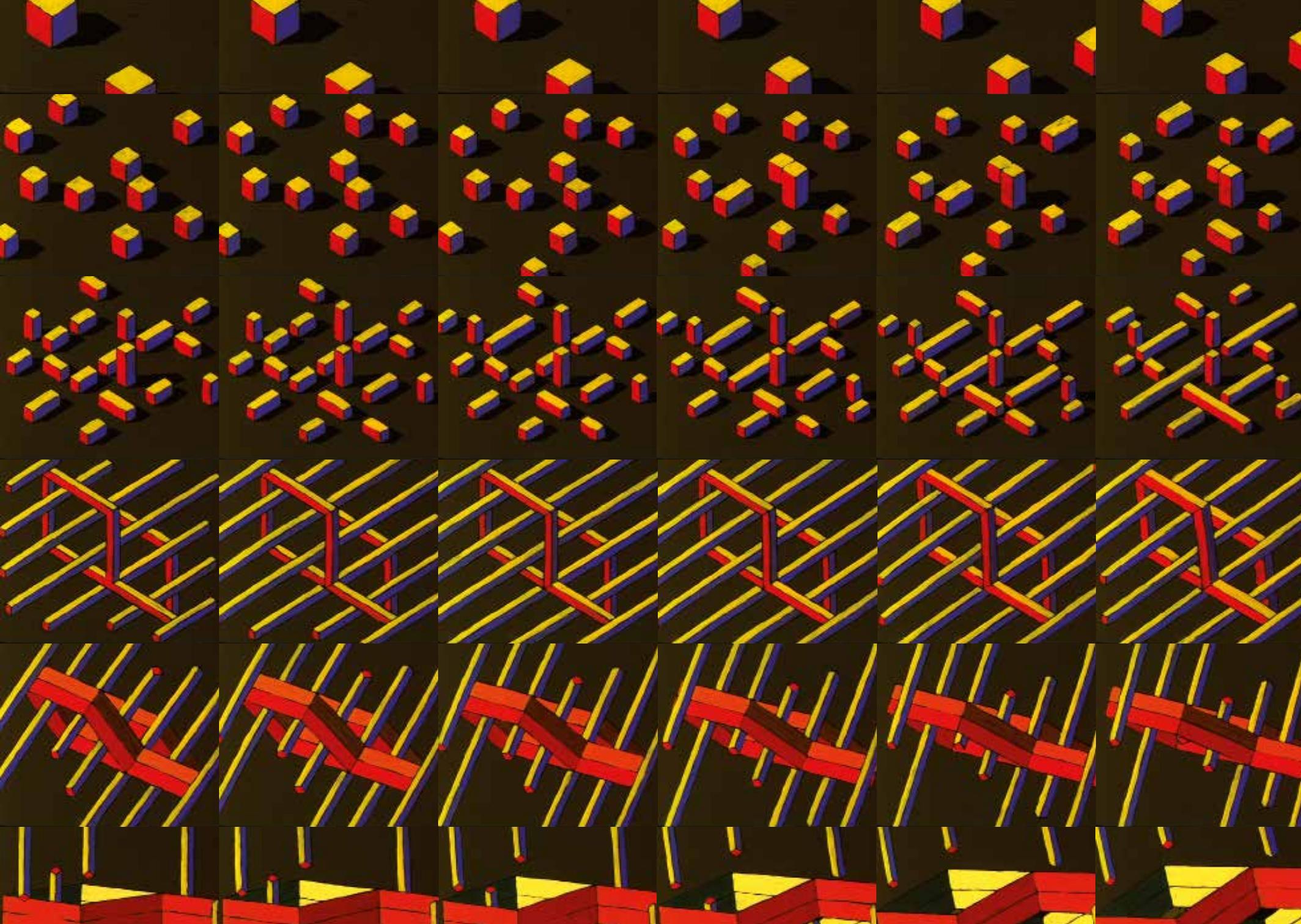
Fugue

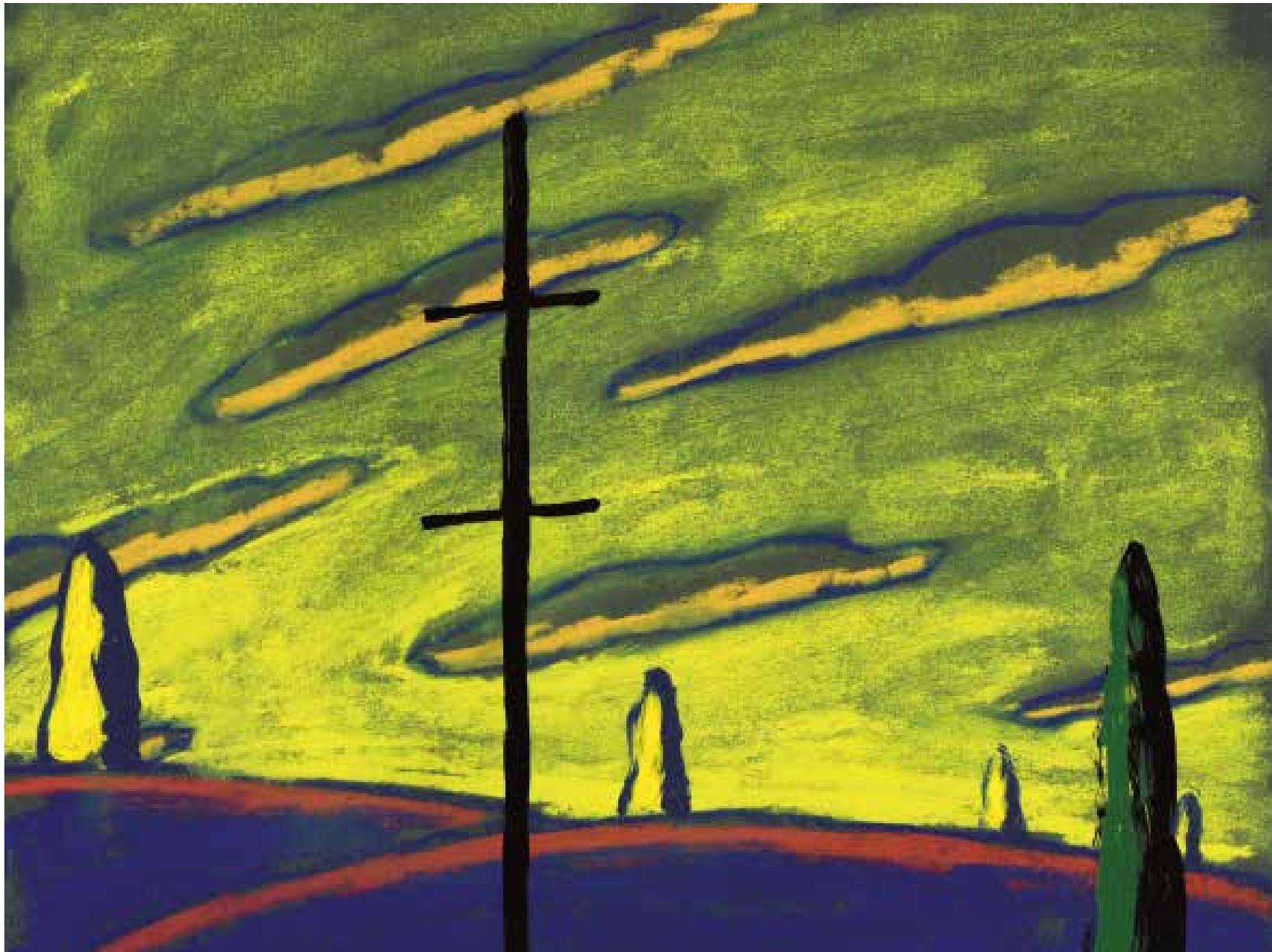






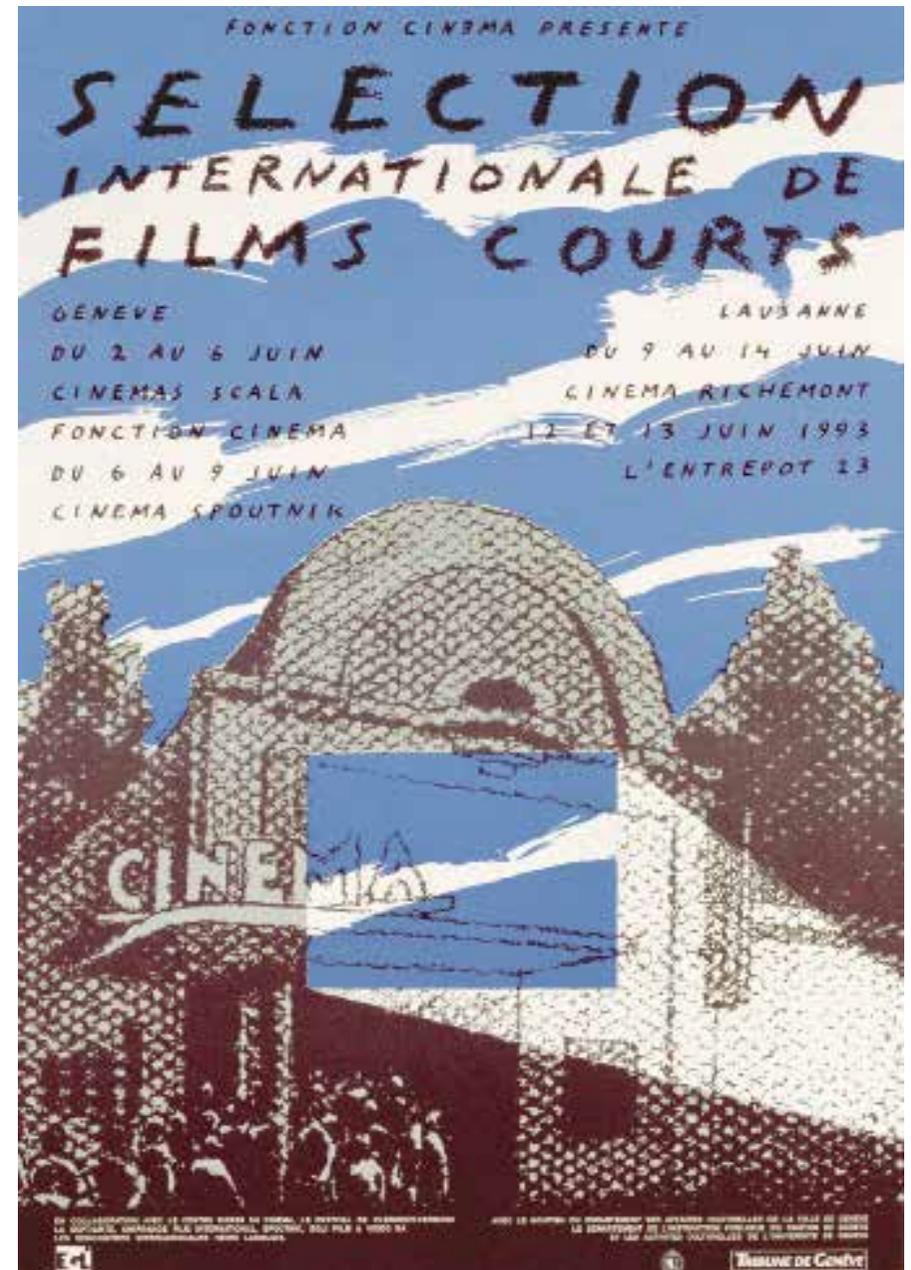


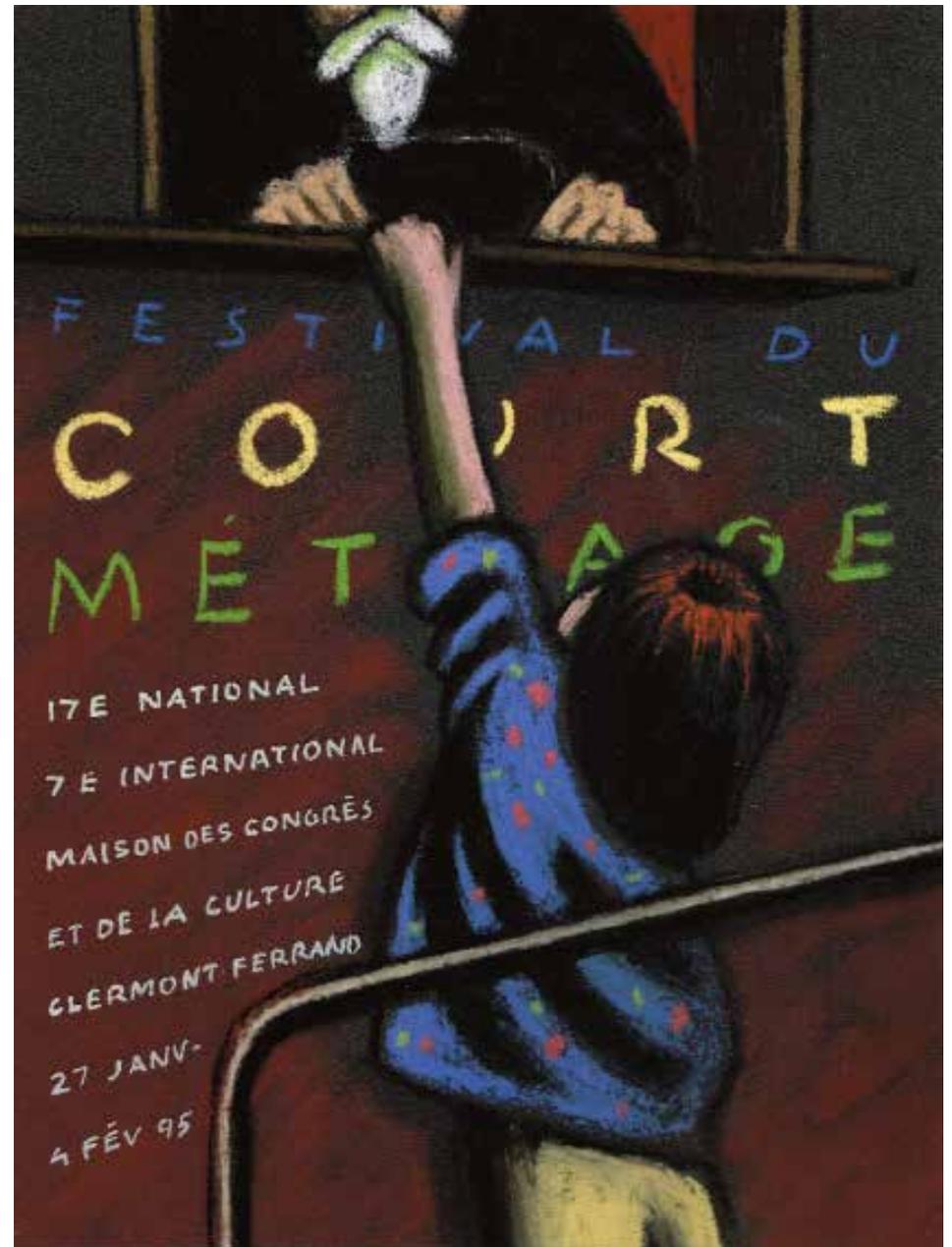


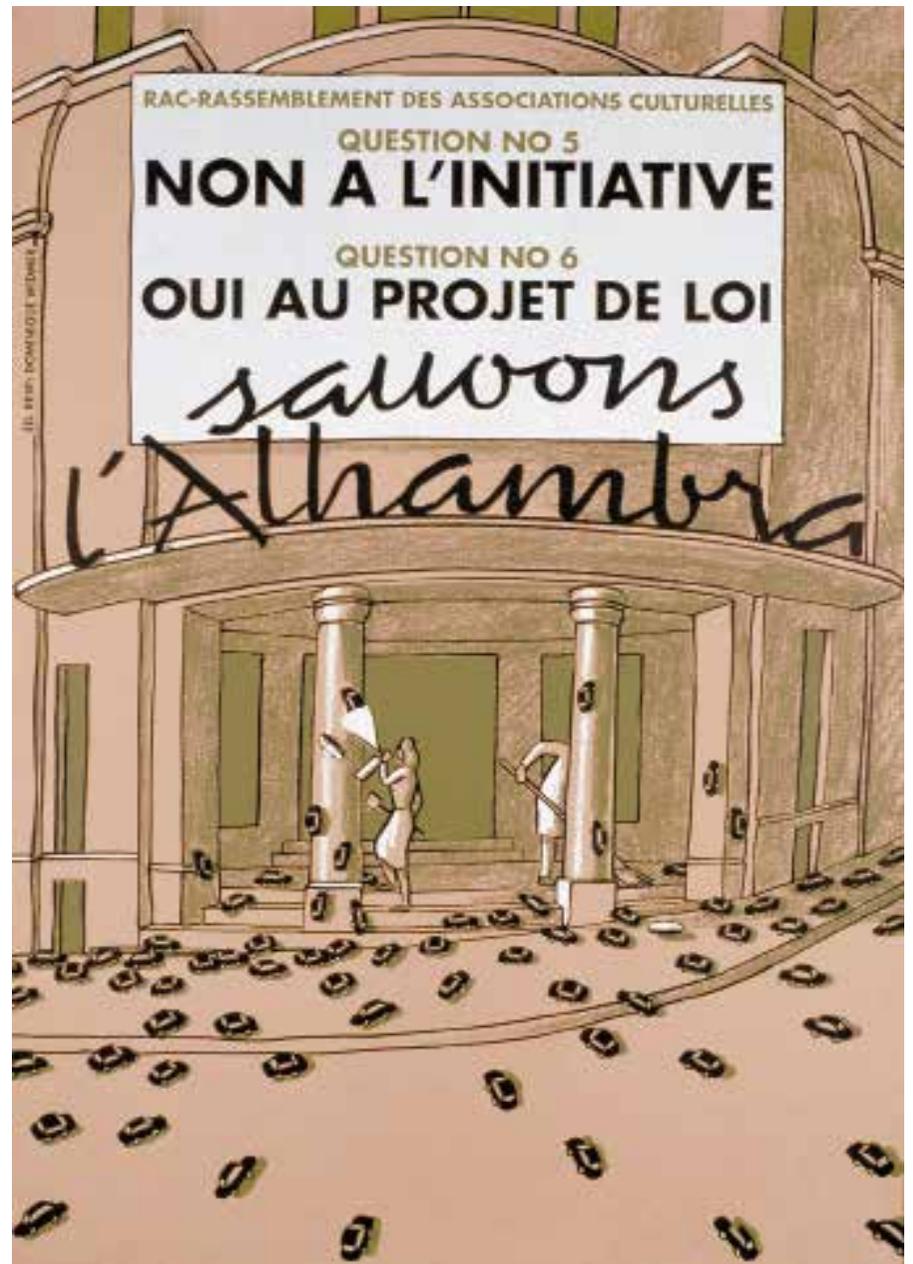


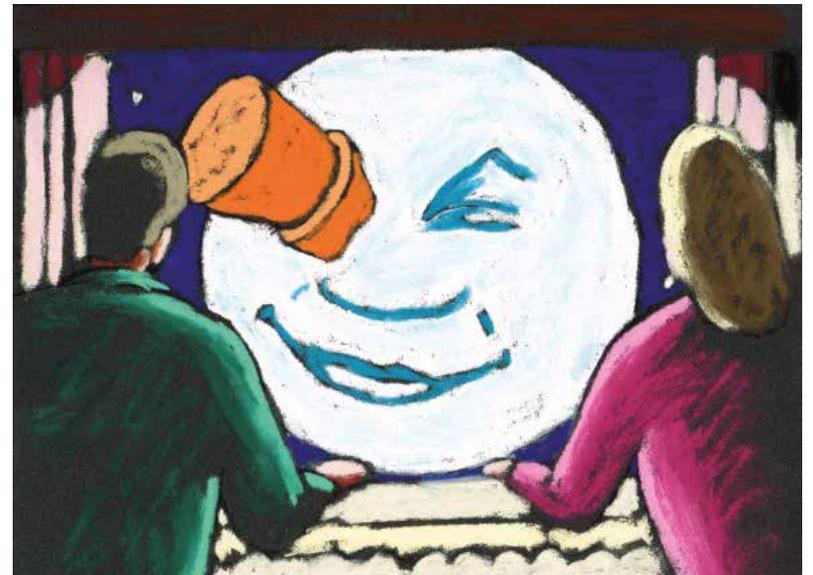
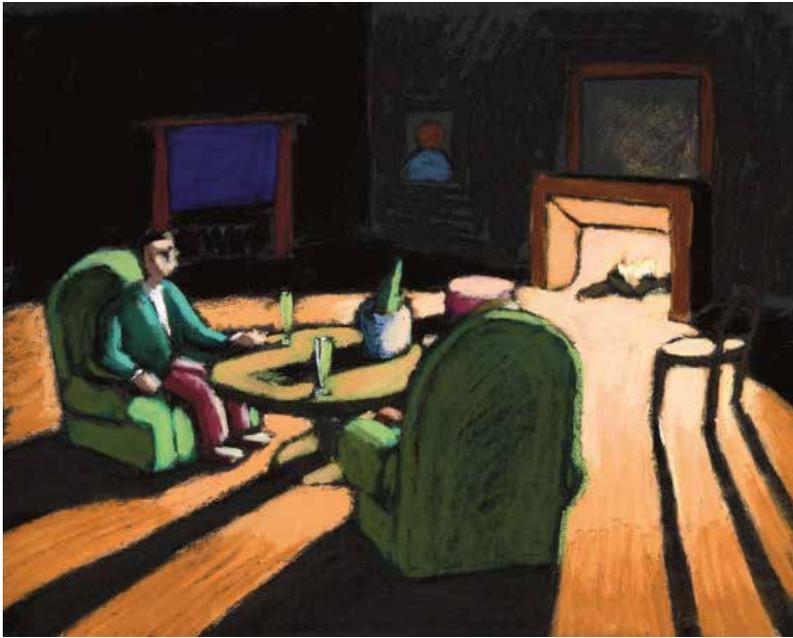


Travaux dans la marge (années 1990)

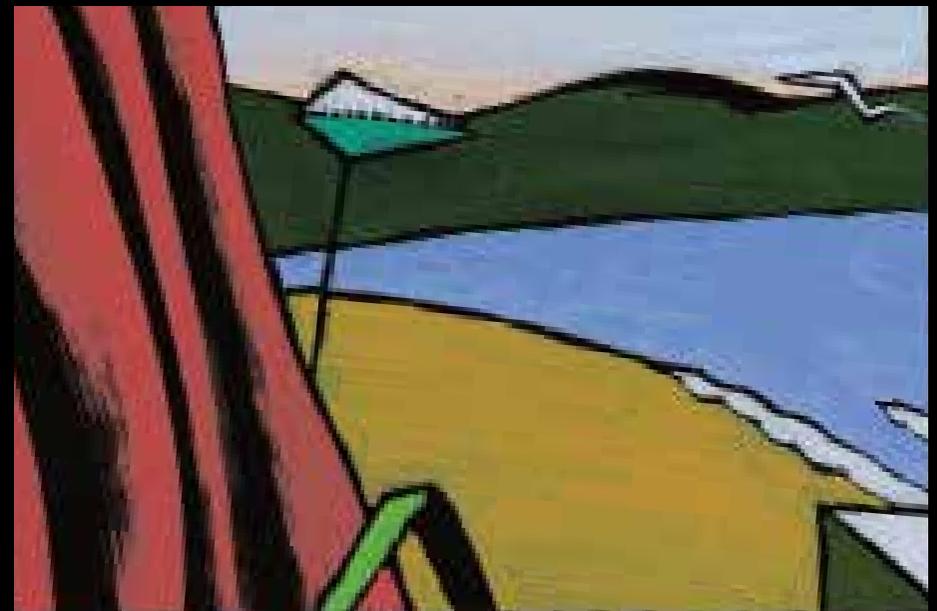
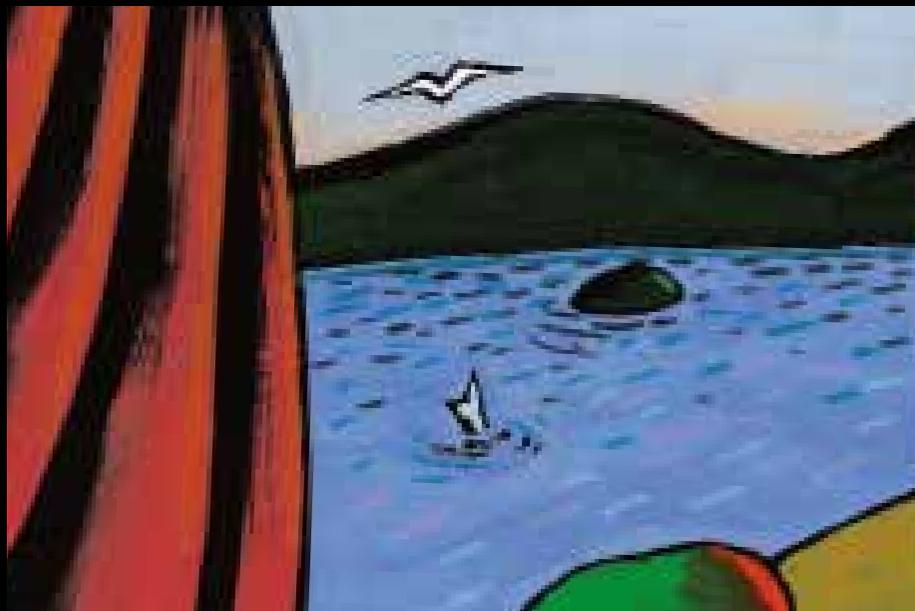














Cinéphilia. Georges Schwizgebel ou la mise en mouvement

Cinephilia. Focus on a few of Georges Schwizgebel's movies.

Roland Cosandey

Fantasmée ou actualisée, l'idée qu'une image fixe puisse se mettre à bouger et tout ce qu'il y a dedans, et que ce spectacle nous plonge dans l'étonnement, le plaisir ou la reconnaissance fait partie de la légende du cinéma.

Elle a pour corollaire le récurrent rappel de l'illusion: en réalité, rien ne bouge, tout est fixe une fraction de temps, puis une autre, puis une autre...

965 photographies, annonçait-on pour les vues cinématographiques des années 1890, 6000 dessins dira Emile Cohl et Winsor McCay 10'000, les films étant devenus plus longs.

Pour le cinéma dit d'animation, le compte n'a jamais cessé. L'autre jour, le réalisateur italien Stefano Savona ne donnait-il pas le nombre de milliers de dessins exécutés par Simone Massi pour que SAMOUNI ROAD (2018) bascule de la dureté documentaire à la violence figurée?

Non seulement le compte n'a jamais cessé, mais il a toujours été expliqué (la description depuis les années 1900 des techniques du

Fantasized or realized, the idea that a fixed image might begin to move with everything inside it, and that this spectacle would overwhelm us with astonishment, delight or gratitude, belongs to the myth of cinema.

The corollary of that is a constant reminder of illusion: In truth, nothing moves, everything is fixed for a fraction of a moment, followed by another, and another...

Moving pictures in the 1890s featured 965 images. Emile Cohl mentioned 6000 drawings and Winsor McCay, 10,000, as movies grew longer.

For so-called animated movies, the count has never stopped. The other day, Italian filmmaker Stefano Savona actually spoke about thousands of drawings by Simone Massi to help SAMOUNI ROAD (2018) go from documentary harshness to figurative violence.

Not only has the count never stopped, it has always been explicated (a description of stop motion techniques, i.e. image by image, since the 1900s would make for an impressive

«mouvement américain»(NOTE), soit l'image par image, remplirait une imposante bibliographie), et l'artifice lui-même est fréquemment exposé, à notre plus grande délectation. L'exposition «Swiss Animation — ça bouge!» célèbre sous ce titre anglophone le cinquantenaire de la création du Groupement suisse du film d'animation (1968-2018) en reconstituant des fragments de chantier. Parmi les vingt-trois réalisateurs et réalisatrices dont les coulisses y font spectacle figure LE ROI DES AULNES de Georges Schwizgebel (2015), vertigineux travelling avant sous les pins parasols alors que les ombres se lèvent.

La simplicité des matériaux, la complexité de la construction, le vertige devant tant de patience, loin de nous éloigner de l'œuvre font que la contemplation curieuse des outils s'accompagne nécessairement du souvenir ou du désir de (ré)découvrir la musique du mouvement à quoi tend toute cette immobilité: story-board, partition technique, dessin chiffré... Que le séquençage ne soit plus fondé sur le photogramme photochimique, mais sur des algorithmes invisibles ne change rien à l'affaire.

Ce prologue, dira-t-on vaut pour toute animation. Evidemment. Il ne fait que rappeler ce que n'importe quel film de cet art suscite, parce qu'il résulte d'un double artifice: ce qui a été enregistré n'a jamais bougé, ce qui est montré se meut par illusion. Et si l'animateur ne partageait pas avec le spectateur le même étonnement renouvelé, continuerait-il patiemment, à faire naître par ce moyen quelques secondes par jour de formes, de mouvements, d'histoires? A transmuter en durée ce qui est devant lui, irréductiblement spatial en apparence?

Loin de nous l'idée que toute animation serait en

bibliography) and the mechanism itself is often exhibited to our greatest delight. The "Swiss Animation — ça bouge!" exhibition actually celebrates the 50th anniversary of the creation of the Swiss Animation Film Group (1968-2018) by piecing together fragments of the development process for animated films. Featured among the 23 movies whose behind-the-scenes are under the spotlight, Georges Schwizgebel's ERLKING (2015) presents a dizzying tracking shot under stone pines with growing shadows. Far from drawing us away from the work itself, the simplicity of the materials, the complexity of the design and our feeling of dizziness in the face of so much patience mean that this curious contemplation of the tools on show is inevitably linked with the recollection of, or desire to (re)discover, the music of the animation towards which all this immobility tends: storyboard, technical score, numbered drawings... That the sequencing is no longer based on a photochemical photogram but on invisible algorithms does not change anything.

This prologue might apply to all animation, some will say. Obviously. It only reminds us of what feelings any movie in this category stirs up, because it is not only the result of a recording, but first and foremost of an inherent predisposition of fixed things, an artifice to the power of two. What if animators did not share with the viewer the same renewed sense of surprise? Would they nevertheless still patiently continue to bring to life by this means a few seconds per day of shapes, movements and stories? Would they transmute into duration what lies in front of them, which is irreducibly spatial in appearance?

soi délectable, mais en deçà de toute considération esthétique, de tout plaisir articulé, il n'en reste pas moins que ce simple truc enchante. Au-delà, c'est autre chose et, à propos de quelques films de Schwizgebel, nous aimerions observer à quoi tient l'attachement que nous avons pour cet œuvre obstiné et rigoureux, inventif et surprenant.

Pour cette approche, partielle et subjective, nous avons retenu ce que nous appellerons sa référentialité, telle qu'elle se manifeste en l'occurrence non pas en relation avec la peinture (LE SUJET DU TABLEAU, 1989, LA BATAILLE DE SAN ROMANO, 2017, en sont les manifestations les plus marquées), mais dans son rapport avec le cinéma lui-même.

L'attente que l'on peut avoir avant que ne commence la projection d'un nouveau film de Schwizgebel, un événement au rythme plus ou moins biennal, n'est pas celle d'un récit, mais d'un mouvement et du cadre renouvelé de son déploiement généralisé. Les personnages sont des «modèles» et plus d'une fois telle déambulation fait penser à Marey, un Marey qui aurait basculé de la chronophotographie à la cinématographie, un Marey redessiné évidemment (le rotoscopage effacerait les intervalles!). Simplifiée, la forme humaine, si fondamentale et si liée à la marche, y est une note et si son aspect garde des éléments de reconnaissance, ceux-ci ne les font jamais basculer les personnages dans une dimension psychologique.

Avec LE RAVISSEMENT DE FRANK N. STEIN (1982), les «modèles» sont des figures immédiatement reconnaissables, leur reconnaissance est même programmée, en partie, par le titre. Nonobstant l'aspect énigmatique de la double

Far from us the idea that animation is delectable in itself, but short of aesthetic considerations and expressed pleasure, it nevertheless remains that this simple trick is enchanting. Beyond that lies something else, and what we would like to find out when we talk about some of Schwizgebel's movies is where the attachment that we feel for this obstinate and rigorous, inventive and surprising work, stems from.

For this approach, partial and subjective, we have focused on what we will call the work's referentiality such as it manifests itself not in relation to painting in this case (THE SUBJECT OF THE PICTURE, 1989, and THE BATTLE OF SAN ROMANO, 2017, are the earnest manifestations of this), but in relation to cinema itself.

We can address this from the perspective of references. With Schwizgebel, the human form, so fundamental and deeply linked to the act of walking, is either expressed according to a schematization that allows movement to unfold (and more than once such meandering is reminiscent of Marey, a Marey who would have gone from chronophotography to cinematography, i.e. a rotoscoping and redrawn Marey) or it is featured as a veiled reference to familiar characters who serve as models, through an appropriation act that is obviously devoid of any psychology.

With THE RAVISHING OF FRANK N. STEIN (1982), the models are immediately recognizable figures. Their recognition is actually partly programmed by the title. Notwithstanding the enigmatic aspect of the twofold allusion (THE RAVISHING OF LOL STEIN by Marguerite Duras is a novel published in 1964), the identifiable characters refer to James Whale's movies, even if one has not seen THE BRIDE OF FRANKENSTEIN

allusion (LE RAVISSEMENT DE LOL V. STEIN de Marguerite Duras est un roman paru en 1964), c'est aux films de James Whale que sont repris les personnages, identifiables sans que l'on doive avoir vu THE BRIDE OF FRANKENSTEIN, ni même se souvenir de la scène finale, celle où les deux créatures monstrueuses se font face pour la première fois.

Mise au point initiale de l'aire illuminée par l'optique du projecteur, touches blanches d'un magma de nuages et de tourbillons, et dans ce magma voilà qu'émergent crâne et ossature de squelette pour aboutir à l'image du laboratoire et des accessoires destinées à capter l'énergie des orages qui va donner vie aux corps recomposés des créations de Frankenstein. La scène est là. Mais la table d'opération où les momies ont pris vie repose en position basculée, vide.

On pourrait croire que tous les éléments détaillés ici forment l'entame d'un récit, jusque dans l'appel de l'ouverture à l'arrière-plan, jusque dans l'imitation du noir et blanc, faisant classiquement cinéma de fiction. Mais le jeu qui se déclenche, déjoue toute attente d'une histoire. Dans ce labyrinthe de mastaba, l'avancée et les décrochements, apparemment subjectivés, ne renvoient à aucun sujet, c'est le mouvement lui-même qui est une personne, déplacement à ce point stylisé que l'on passe un instant à une figuration schématisée de l'espace, à l'image de sa trame ou à son négatif. Et ce déplacement croise peu à peu le surgissement répété et progressif des deux figures en quelque sorte programmées par les images initiales.

La lecture que nous proposons est éminemment partielle aussi, peut-être même arbitraire. Elle ne se donne pas comme une élucidation

or does not remember the final scene, in which the two monstrous creatures come face to face for the first time.

After an initial focus on the area floodlit by the projector's lens, followed by white strokes on a magma of clouds and whirlwinds, skulls and fragments of skeletons appear before the image of a laboratory. The lab is equipped with accessories destined to capture the energy of the storm that will breathe life into the recomposed body of Frankenstein's creation. The stage is set. Yet the operating table where the mummy is brought to life lies at a tilted angle, empty.

One could think that all the elements detailed here make up the beginning of a narrative, all the way to the lure of the opening in the background and to the black and white scenery, which serves as a classic reminder of fictional cinema. But the process that starts out evades all expectations of a story unfolding. In this mastaba-like maze, the forward movement and seemingly subjective changes of direction do not refer to a specific subject, rather it is the movement itself that becomes the character—a movement that is so stylized that for an instant, we move into a schematized representation of space, into its basic, negative outline. Ultimately, the movement/character gradually comes across the repeated and progressive emergence of two figures that have been somewhat programmed by the initial images.

Our interpretation is highly partial, maybe even arbitrary. It is not meant as an elucidation of the movies or as research into intentions that need to be uncovered to "explicate" something. It seeks to express what we find in their recurring spectacle or maybe what we project into it.

des films, une recherche d'intentions qu'il faudrait mettre à jour pour «expliquer» quoi que ce soit. Elle cherche à dire ce que nous trouvons devant leur spectacle renouvelé ou peut-être ce que nous y mettons.

Nous voici avant que commence 78 TOURS (1985), un titre dans un cercle. Léger panoramique sur une image fixe, mais déjà du son (de légers cris d'enfants, au loin) et l'accordéoniste. Un temps de suspension et le film s'enclenche pour une valse de quatre minutes, un carrousel de girations et d'imbrications d'échelle. Dans le tourbillon à la fois complexe et parfaitement lisible qui se développe, on repère ici le basculement d'un jouet, double face de thaumatrope, puis les prismes d'un praxinoscope repris, comme on dit d'une reprise musicale, par le tourniquet de cartes postales, puis par le phare. Il y a même, sur la robe à motifs qui inclut tout ce monde bientôt mis en branle, un passage singulier, une brève suite de fondus enchaînés qui nous rappelle un mouvement «archaïque», un de ceux permettait la lanterne magique, quand elle était double ou triple.

On retrouve, exploitée cette fois de manière systématique, le fondu enchaîné sur la même image légèrement décalée et l'image fixe alternant avec le mouvement dans L'ANNÉE DU DAIM (1995), singulier battement soulignant l'inventivité d'un animateur puisant à toutes les ressources formelles de sa technique.

Les sources d'inspiration de Schwizgebel, les déclencheurs pour rester dans le ton, sont multiples. La littérature: Goethe, Adalbert von Chamisso, Liu Zongyuan... La peinture: LE SUJET DU TABLEAU (1989) est un hommage à cette source-là; Paolo Uccello; et ces rappels

Here we are before the beginning of 78 RPM (1985): a title inside a circle, followed by a panoramic shot on a fixed image, noise fading in (children screaming playfully in the distance), and an accordionist. After a short break the movie begins for a four-minute waltz, a gyrating carousel of interconnecting scales. In the complex yet perfectly readable whirlwind that develops, we see a toy tipping over, the two sides of a thaumatrope, then the prisms of a praxinoscope reproduced in the image of a turnstile for postcards and then a lighthouse. On the patterned dress that comprises this wonderful world about to be set in motion, there is even an odd passage, a brief series of cross-fades that reminds us of an "archaic" movement, one of those made possible by the magic lantern, when it was double or triple.

Cross-fades feature once again, this time systematically, in the slightly out-of-sync and fixed images that alternate with motion in THE YEAR OF THE DEER (1995), a unique animation that highlights the inventiveness of an artist who draws from all formal resources of his technique.

Schwizgebel's sources of inspiration, his triggers, are manifold. Literature: Goethe, Adalbert von Chamisso, Liu Zongyuan... Painting: THE SUBJECT OF THE PICTURE (1989) is a tribute to that specific source; Paolo Uccello; visual reminders of metaphysical paintings, for the spaces and the light that fills them. Music: Schubert, Berlioz, Prokofiev, Couperin, Normand Roger...

This short list shows that cinema is not a predominant source (at least not at the level of direct connections between works, except for The Ravishing of Frank N. Stein, which ends on a movie screen followed by a film reel,

plastiques à la peinture métaphysique pour les espaces et la lumière qui les baigne. La musique: Schubert, Berlioz, Prokofiev, Couperin, Normand Roger...

Cette liste sommaire fait apparaître que cinéma n'est pas prépondérant (en tout cas pas à l'échelle des relations directes, d'œuvre à œuvre, à l'exception du RAVISSEMENT DE FRANK N. STEIN, qui s'achève sur un écran et de l'écran à la bande pelliculaire, figurant les deux moments ou les deux lieux extrêmes où se manifeste le cinéma argentique).

Mais le trope filmique apparaît à une autre échelle, dans telle ou telle saccade du mouvement, où l'on pourrait dire que bat le cœur de la came, dans le décompte figurant l'avant-film, pour qui sait que ces chiffres, dissimulés au spectateur, permettaient au projectionniste de savoir quand il devait ouvrir la fenêtre de projection (JEU, 2006, L'HOMME SANS OMBRE, 2004), dans le rapide défilement à l'envers par quoi se termine JEU, un film où Schwizgebel apparaît comme l'héritier d'un Oskar Fischinger dans la virtuosité et l'abstraction.

On pourrait dire aussi que chez lui, jamais le mot travelling n'a mieux porté son nom. Ainsi CHEMIN FAISANT (2012) nous donne à contempler le mouvement vers l'avant du promeneur herboriste dans la pure euphorie de l'avancée.

Qui a la curiosité d'aller au PETER SCHLEMIHL'S WUNDERSAME GESCHICHTE d'Adelbert von Chamisso, auquel Schwizgebel puise les motifs de L'HOMME SANS OMBRE (l'ombre échangée contre les richesses et le périple en bottes de sept lieues), constate avec étonnement que le tableau initial des exploits du diable, sortant d'une minuscule poche des objets de plus en

representing the two moments, or the two extreme places where analogue cinema manifests itself).

But the movie trope appears on another scale, in this and that jerky movement where one could say that the camera's heart beats, in the countdown which features before the film for whomever knows that these numbers, hidden from the viewer, enable the projectionist to know when to open the projection window (PLAY, 2006, THE MAN WITH NO SHADOW, 2004), in the quick backward movement that ends Play, a movie where Schwizgebel appears like Oskar Fischinger's heir for his virtuosity and power of abstraction.

We could also mention that the term "tracking shot" has never been more appropriate than with Schwizgebel, e.g. in ALONG THE WAY (2012), with the forward movement of a man that echoes Marey's animated walker and later, freed of the ties to a featured body, the sheer euphoria of moving forward.

Whoever is curious enough to read Adelbert von Chamisso's PETER SCHLEMIHL'S WUNDERSAME GESCHICHTE, from which Schwizgebel drew the plot for THE MAN WITH NO SHADOW (in which the protagonist trades his riches for a pair of seven-league boots to travel the world instead of recovering his shadow) would have noticed with astonishment that the initial image of the devil's exploits, taking out of his pocket objects that become gradually larger, presents a vision that any animator/adaptor would have rushed to illustrate. Is it not perfectly suited to film animation?

Yet, Schwizgebel's approach is different: no magical metamorphosis imagery (an easy

plus gros, présente une vision que tout animateur adaptateur se serait empressé d'illustrer. N'est-elle pas si appropriée à son moyen ?

Or Schwizgebel n'en fait rien. Pas d'imagerie de la métamorphose magique chez lui, cette facilité ou ce bonheur du cinéma d'animation. Mais une mise en abîme de l'image dans une sorte d'anneau de Moebius où il est impossible de distinguer le dedans du dehors dans l'emboîtement des espaces et des motifs, de faire la part du représenté et de la représentation. Un petit exemple: dans FUGUE (1998), c'est le mouvement de la balançoire qui entraîne le basculement du cadre dans laquelle elle figure !

C'est aussi un art du changement à vue, dès LE VOL D'ICARE (1974). Changement où la main intervient (effacement, ajout, retouche, variation), le geste même de l'animation est maintes fois figuré, souvent dans une relation directe à ce qui se découvre sous nos yeux, tableaux, écrans, transparences regagnées. L'animation ici se montre. Le cinéma de Schwizgebel ne donne pas le change. C'est un cinéma de la matière même de l'image. RETOUCHES (2008) en est l'expression la plus concentrée, où se combinent un ballet de formes diverses et autant de moyens de passer de l'une à l'autre, ressac, chiffon, pinceau, balai...

Chez Peter Schlemihl, les bottes magiques, que le hasard d'un achat met au pied de l'homme sans ombre, permettent au personnage d'explorer la planète et d'en étudier la géographie et les richesses naturelles pour le bienfait des hommes. Sumatra, Java, Bali sont nommés, entre autres lieux exotiques d'une Terre devenue aisément arpentable par ce promeneur solitaire, qui rédige une FLORA UNIVERSALIS. C'est

delight in film animation), instead a mise en abyme of the image in a sort of Moebius strip where one cannot make out the inside from the outside in the way the spaces and the patterns are interlocked, or distinguish what is represented from its representation (a little example, in FUGUE, 1998, where it is the movement of the swing that leads to the tilting of the frame in which the swing features).

It is also the art of a vista change, from THE FLIGHT OF ICARUS (1974). A change where the hand's action is visible—suppression, addition, retouching, variation. The actual gesture of animation features many times, often in direct relation to what is unveiled in front of our eyes: pictures, screens, regained transparencies. Animation here is on display. Schwizgebel's cinema does not pull the wool over your eyes. It is a form of cinema that focuses on the very substance of the image. RETOUCHES (2008) is the most condensed expression of this, combining a ballet of various shapes with as many means of going from one to the next, backwash, rag, paintbrush, broom...

In Peter Schlemihl, the magical boots which the man with no shadow receives after a chance purchase enable him to explore the Earth and study its geography and natural richness. Sumatra, Java, Bali are mentioned among other exotic places in a planet that has become easy to roam for this solitary meanderer who drafts his own Flora universalis. Indeed, much like von Chamisso, Schlemihl is a botanist, and much like Schwizgebel the animator, his Schlemihl finds peace of mind in a Balinese theater and becomes, hidden by the screen, a shadow puppeteer.

qu'à l'instar de von Chamisso, Schlemihl est botaniste. Animateur à l'instar de Schwizgebel, son Schlemihl, chaussé par le Diable, trouve le repos dans un théâtre balinais et se fait, à l'abri de l'écran, montreur d'ombres, pour le bienfait des spectateurs.

2000

La jeune fille et les nuages

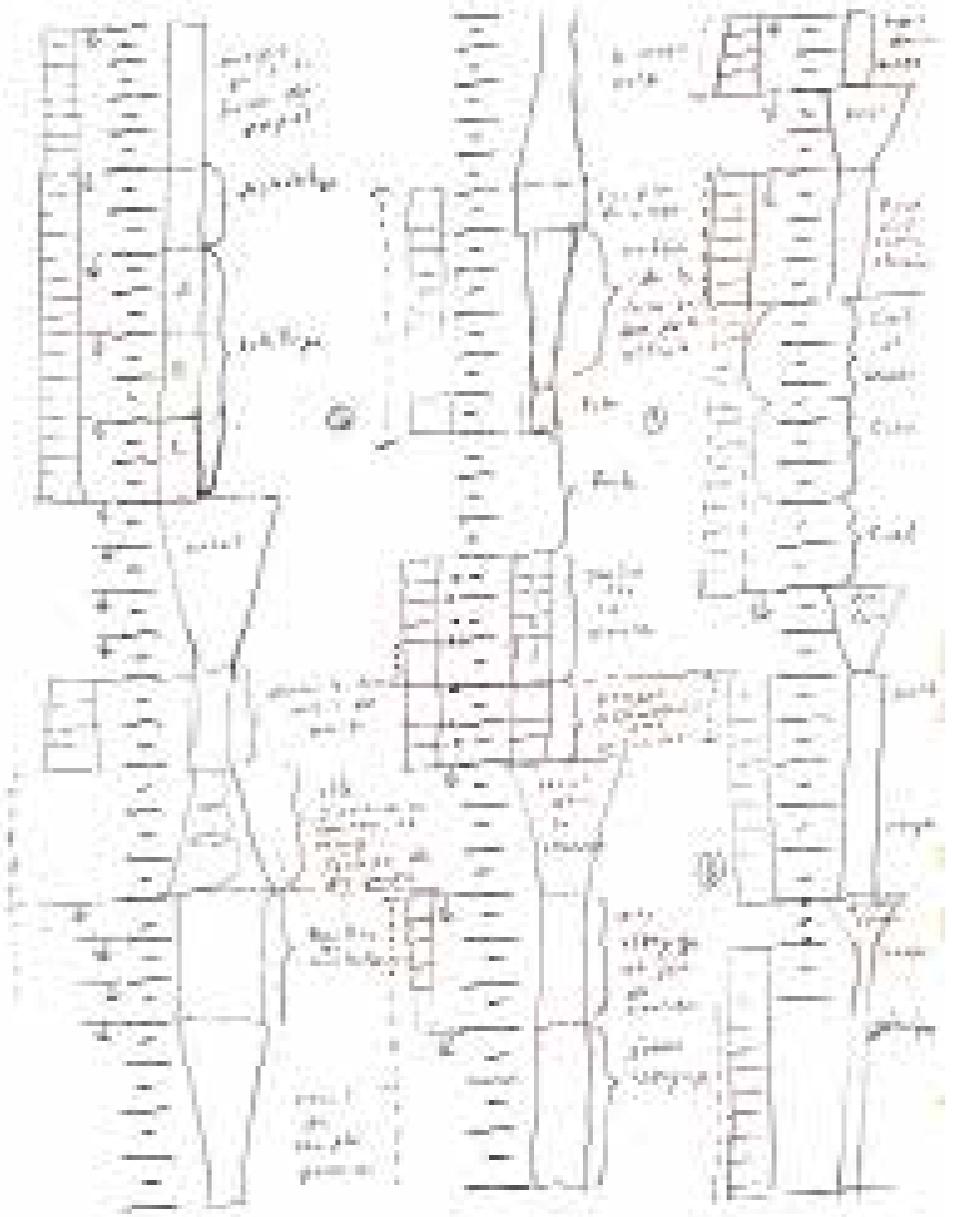
The young girl and the clouds

1. Section A
 2. Section B
 3. Section C
 4. Section D
 5. Section E
 6. Section F
 7. Section G
 8. Section H
 9. Section I
 10. Section J
 11. Section K
 12. Section L
 13. Section M
 14. Section N
 15. Section O
 16. Section P
 17. Section Q
 18. Section R
 19. Section S
 20. Section T
 21. Section U
 22. Section V
 23. Section W
 24. Section X
 25. Section Y
 26. Section Z

1. Section A
 2. Section B
 3. Section C
 4. Section D
 5. Section E
 6. Section F
 7. Section G
 8. Section H
 9. Section I
 10. Section J
 11. Section K
 12. Section L
 13. Section M
 14. Section N
 15. Section O
 16. Section P
 17. Section Q
 18. Section R
 19. Section S
 20. Section T
 21. Section U
 22. Section V
 23. Section W
 24. Section X
 25. Section Y
 26. Section Z



Vertical text label, possibly a scale or a specific geological unit name.

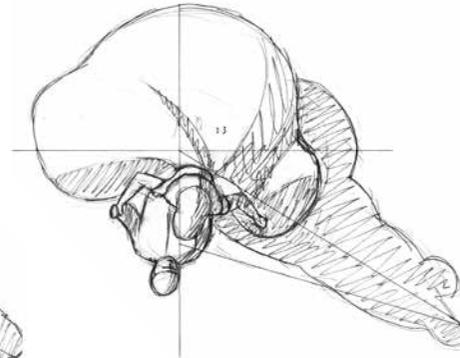
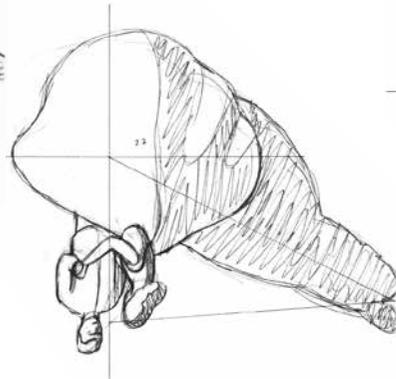
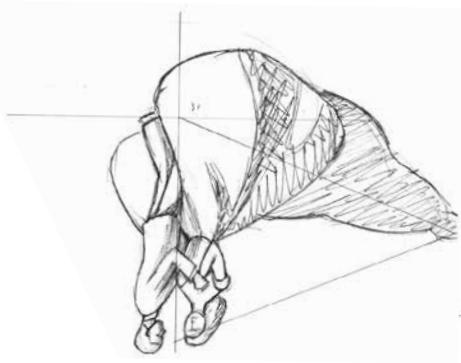
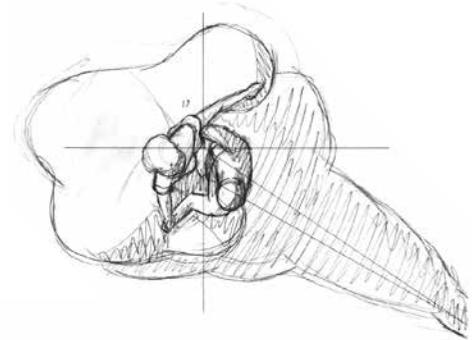
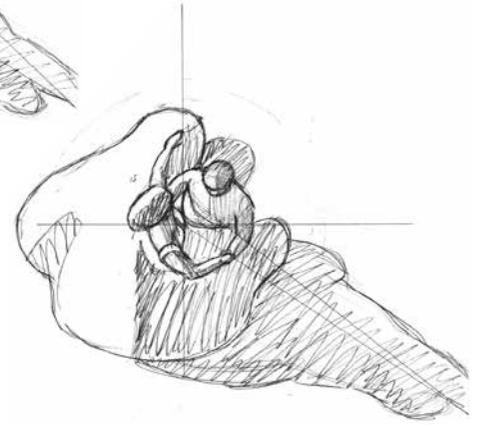
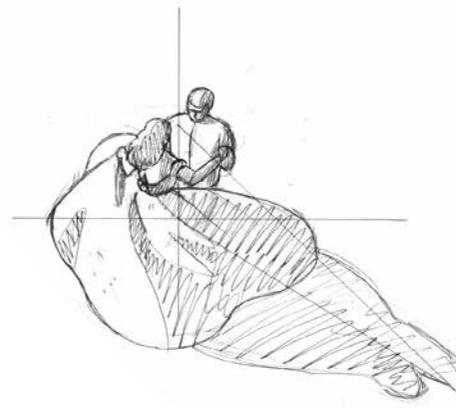


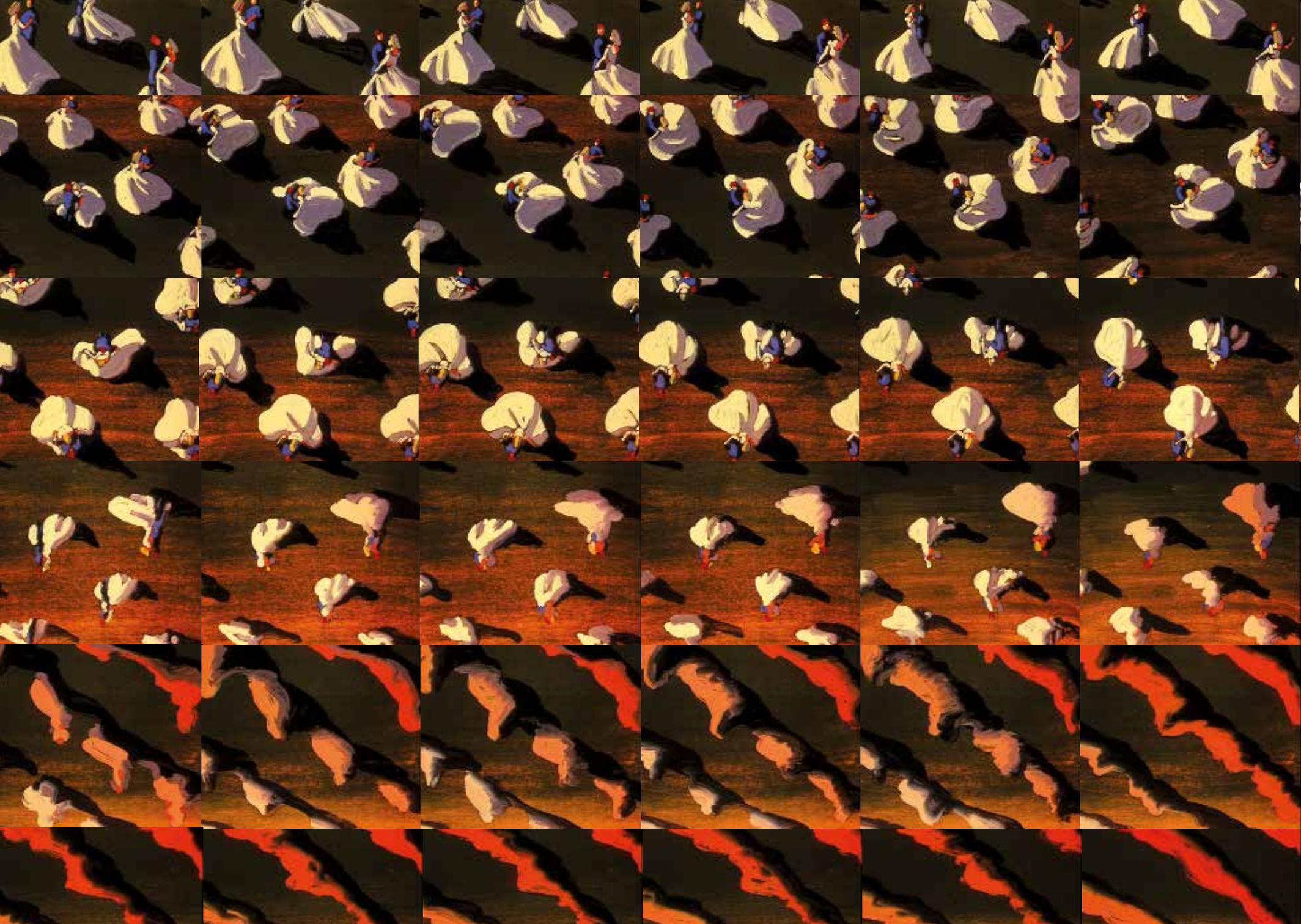
LA JEUNE FILLE ET LES NUAGES			
---------------------------------	---------------------------------	---------------------------------	---------------------------------

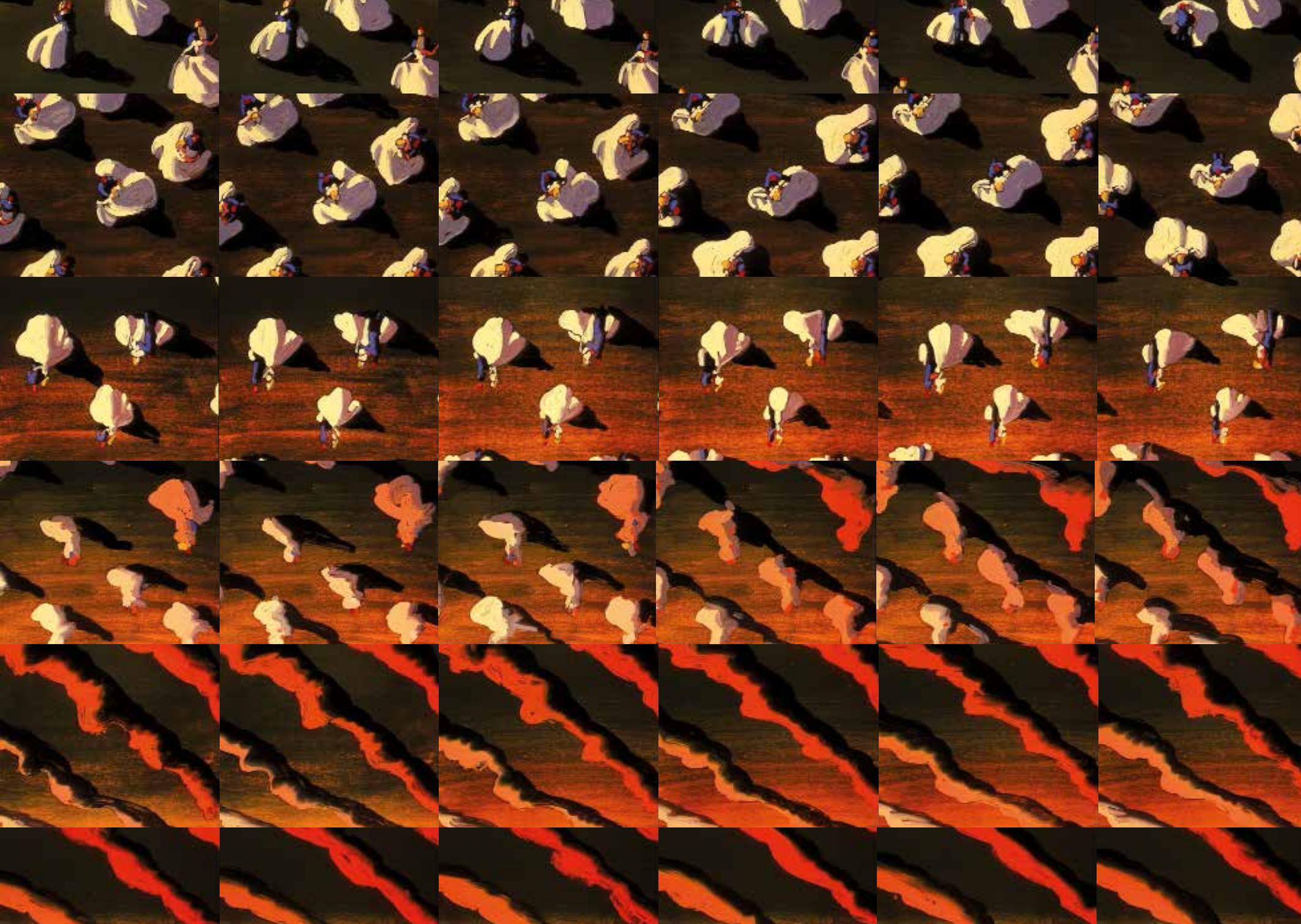
☁️ la jeune fille et les nuages	☁️ ☁️ ☁️ ☁️ et les nuages	☁️ ☁️ ☁️ ☁️ ☁️ nuages	☁️ ☁️ ☁️ ☁️ ☁️ ☁️ ☁️ ☁️ ☁️
------------------------------------	------------------------------	--------------------------	-------------------------------

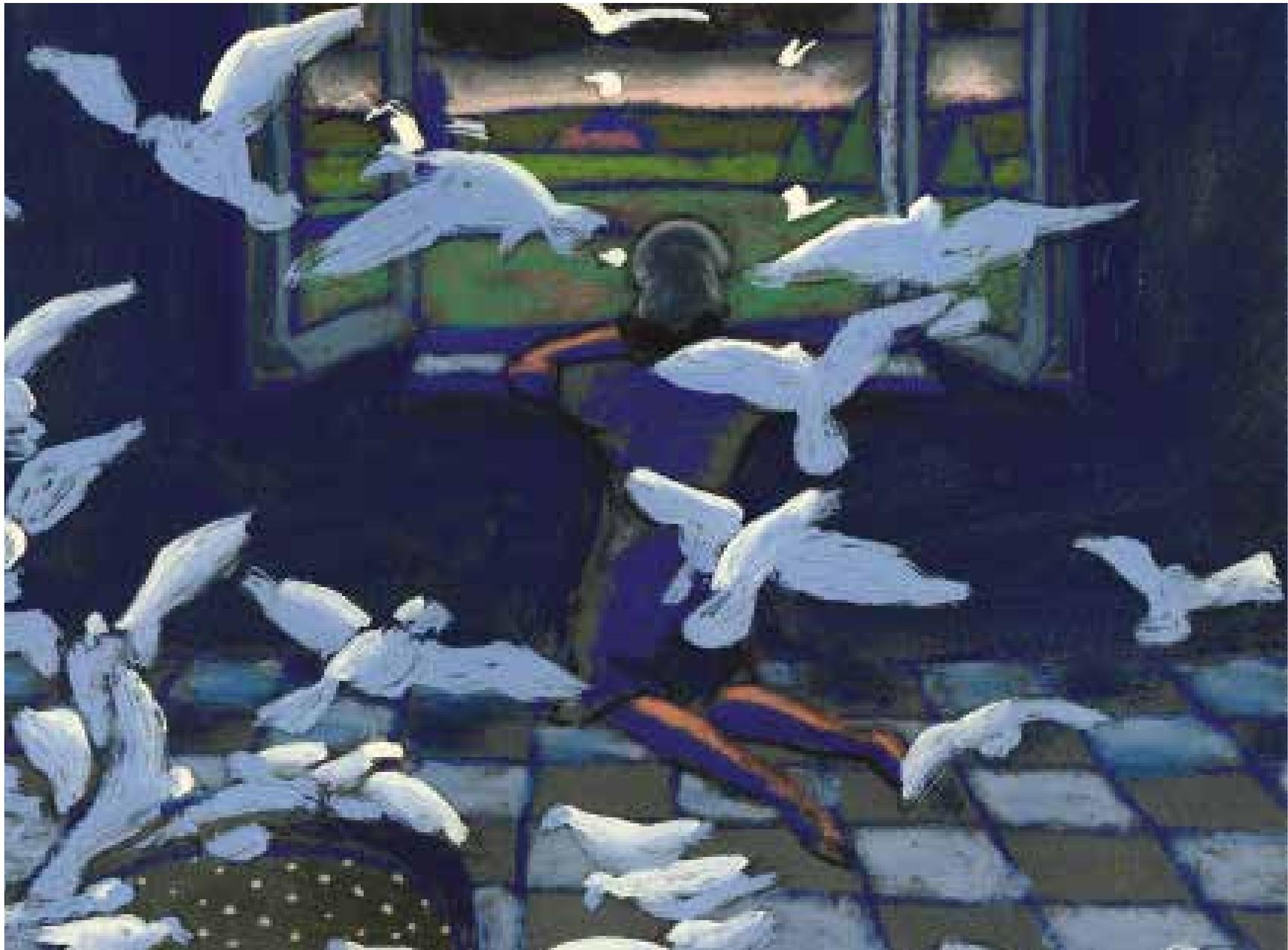


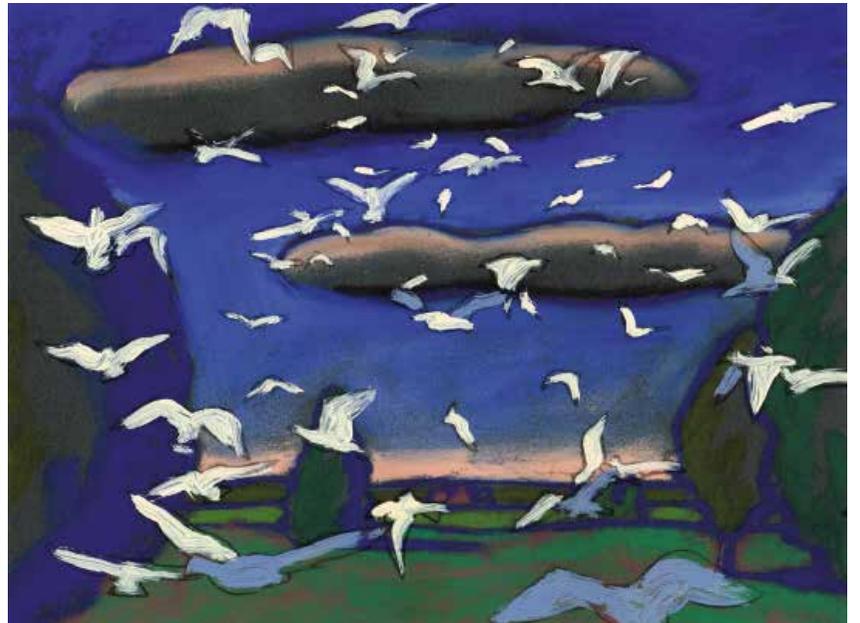
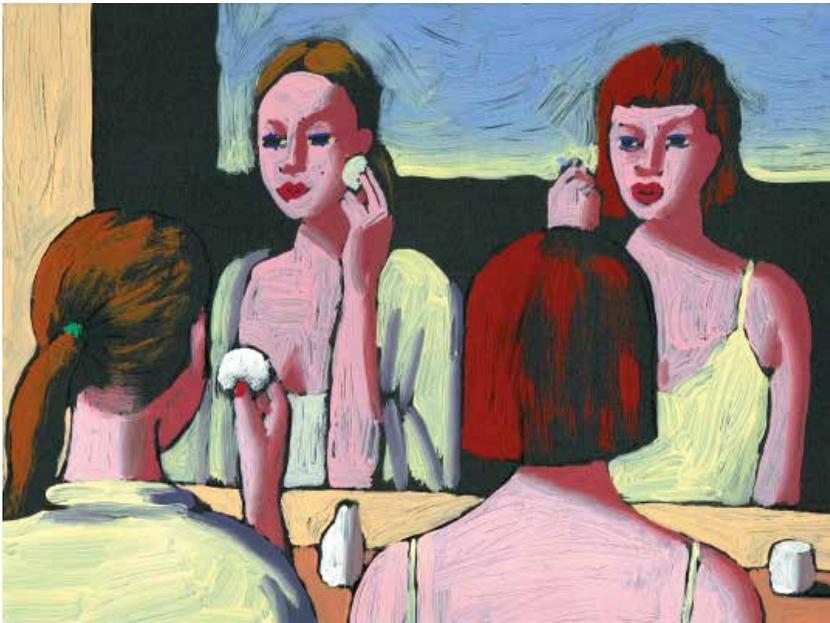
Le titre se transforme en nuages blancs sur un ciel bleu, des oiseaux traversent l'écran, un zoom arrière nous fait découvrir une jeune fille dans un parc apprivoisant des oiseaux.

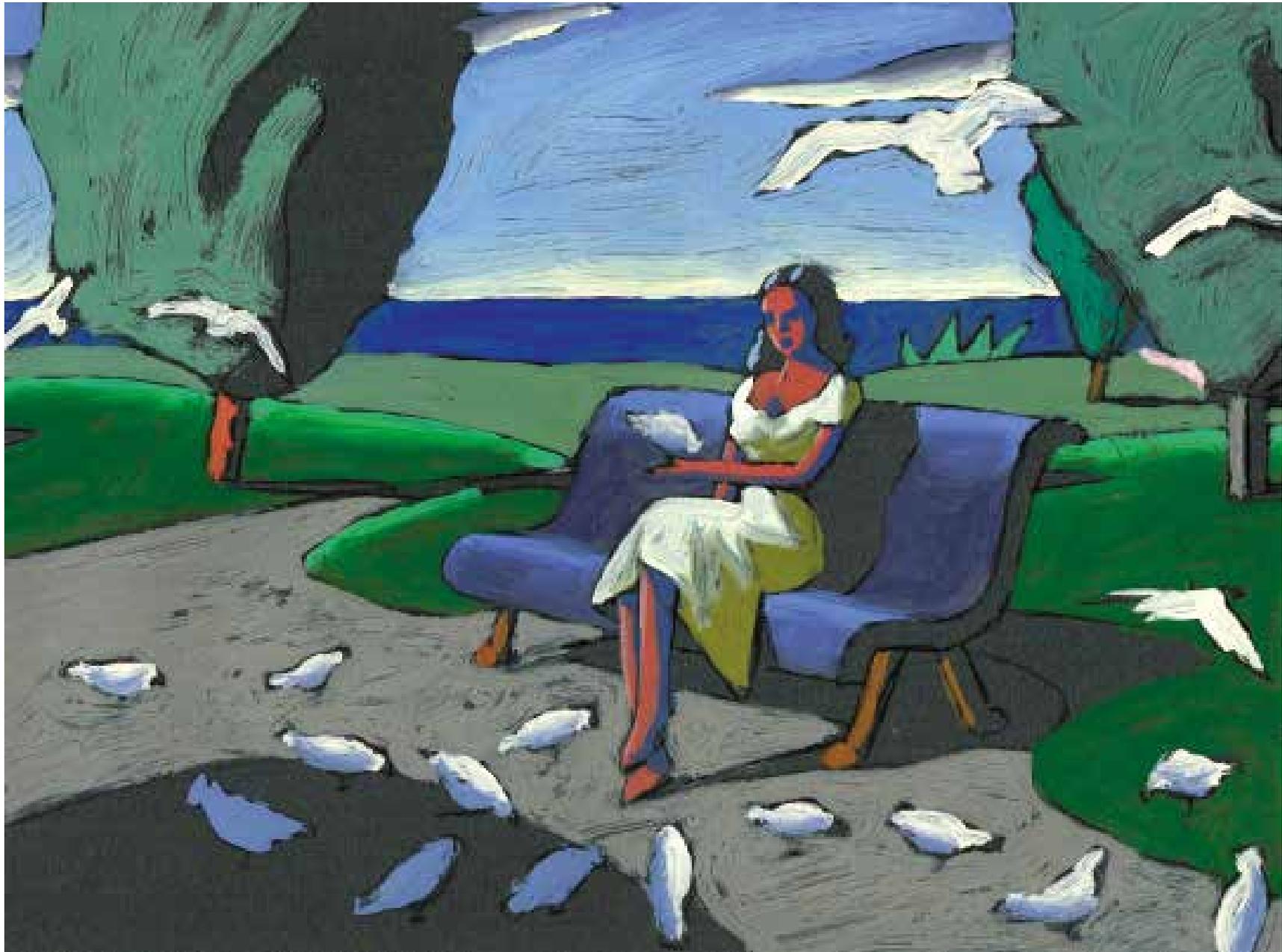












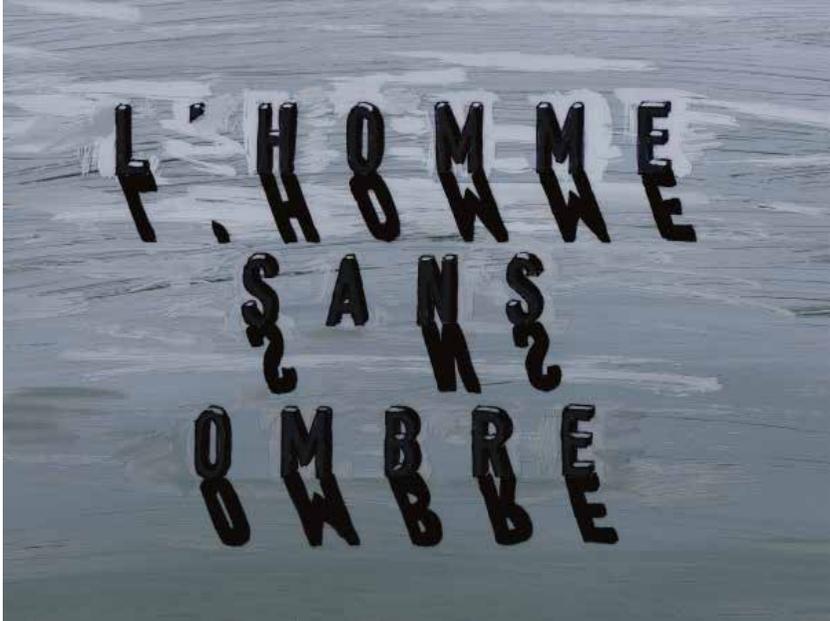


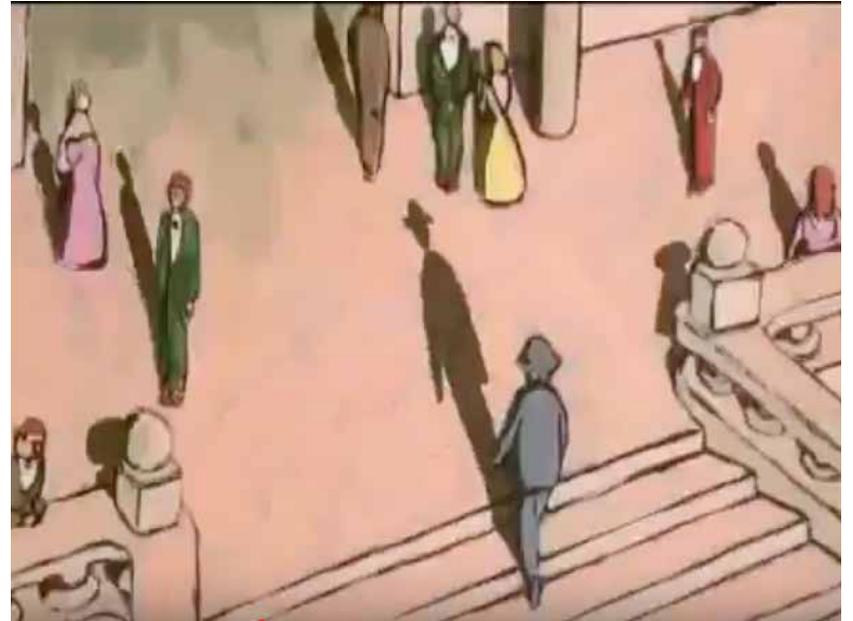
2004

L'homme sans ombre

The man without a shadow

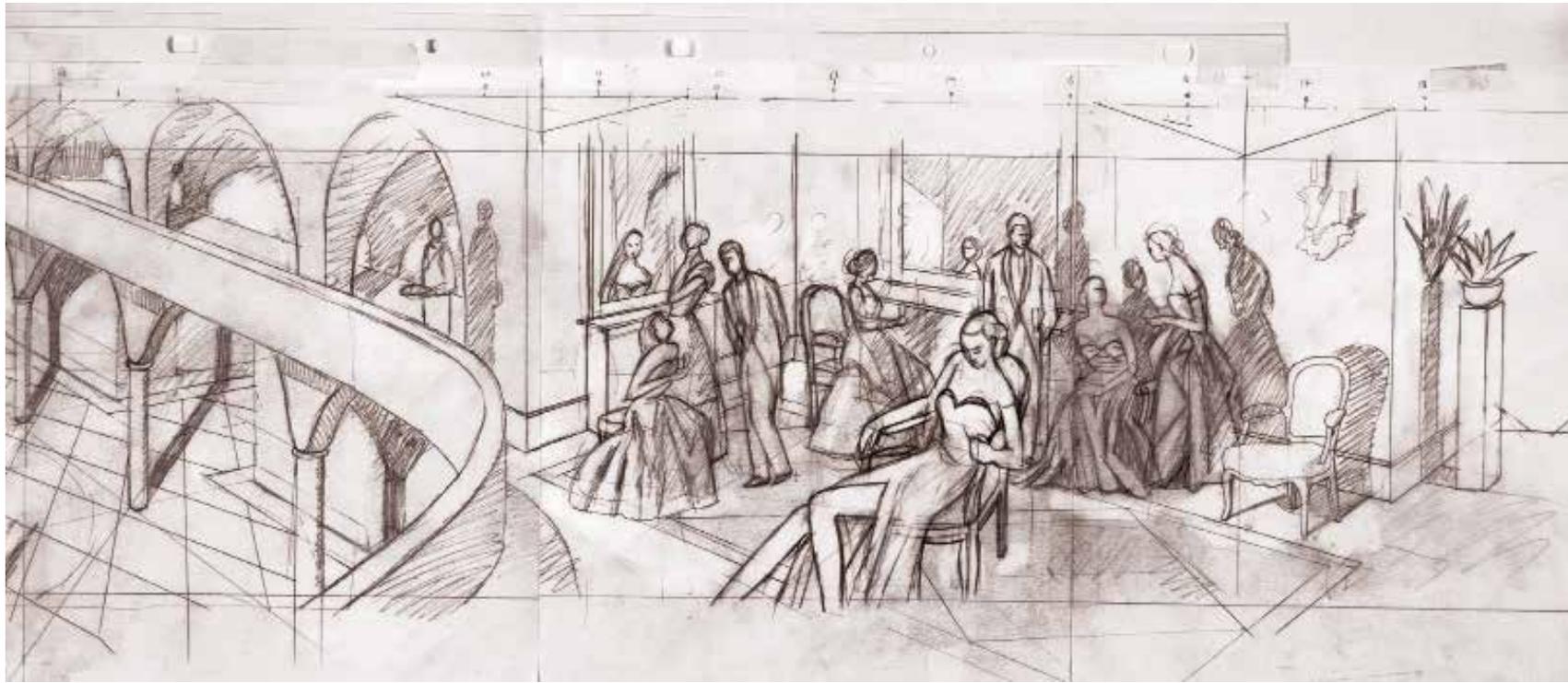








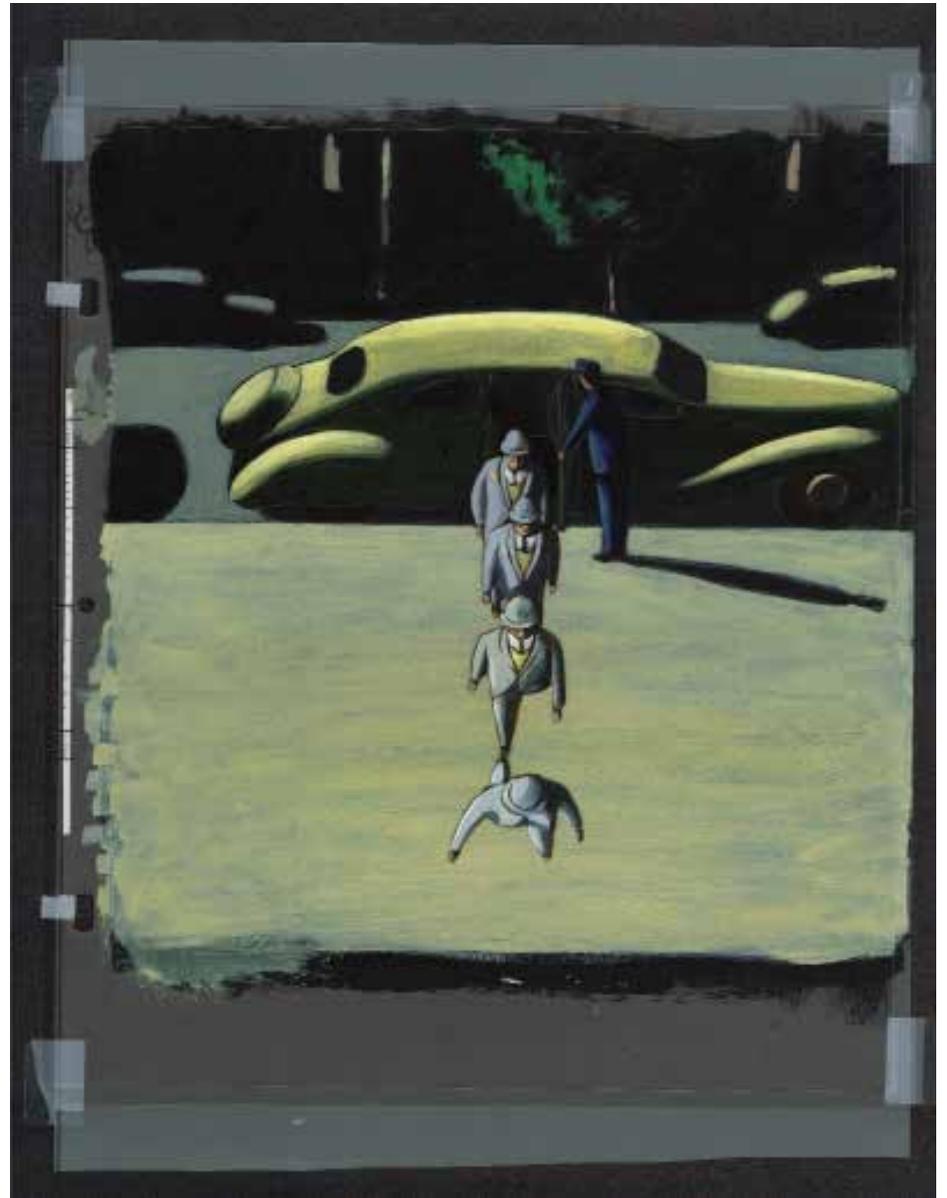


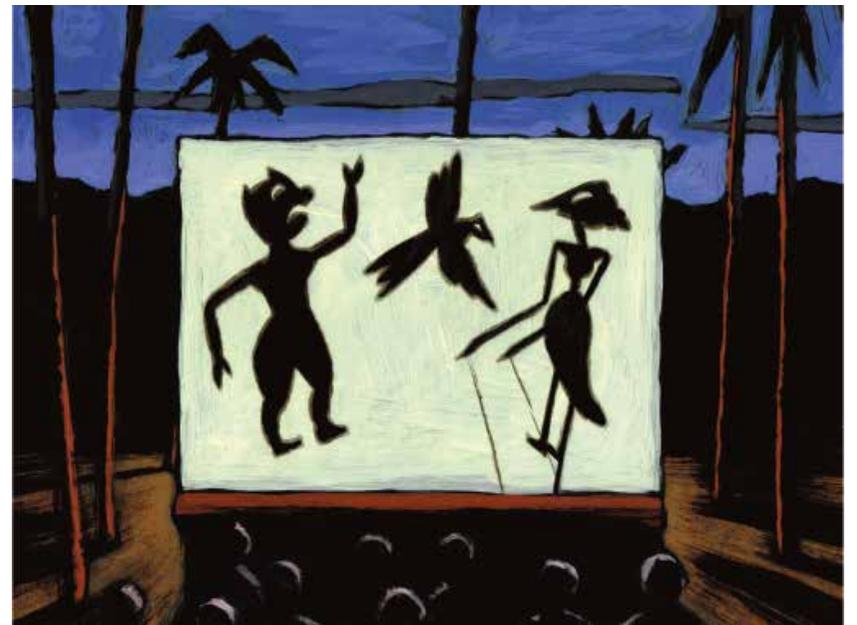
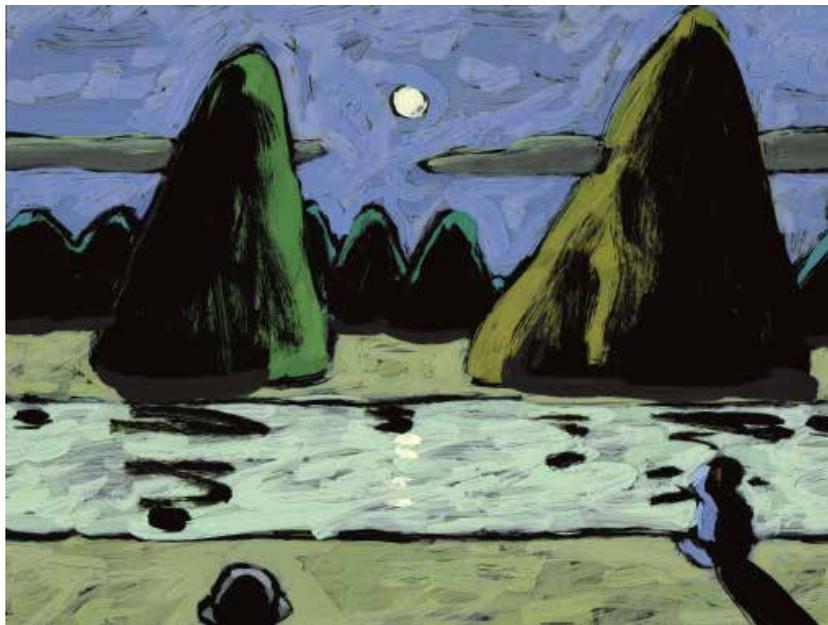










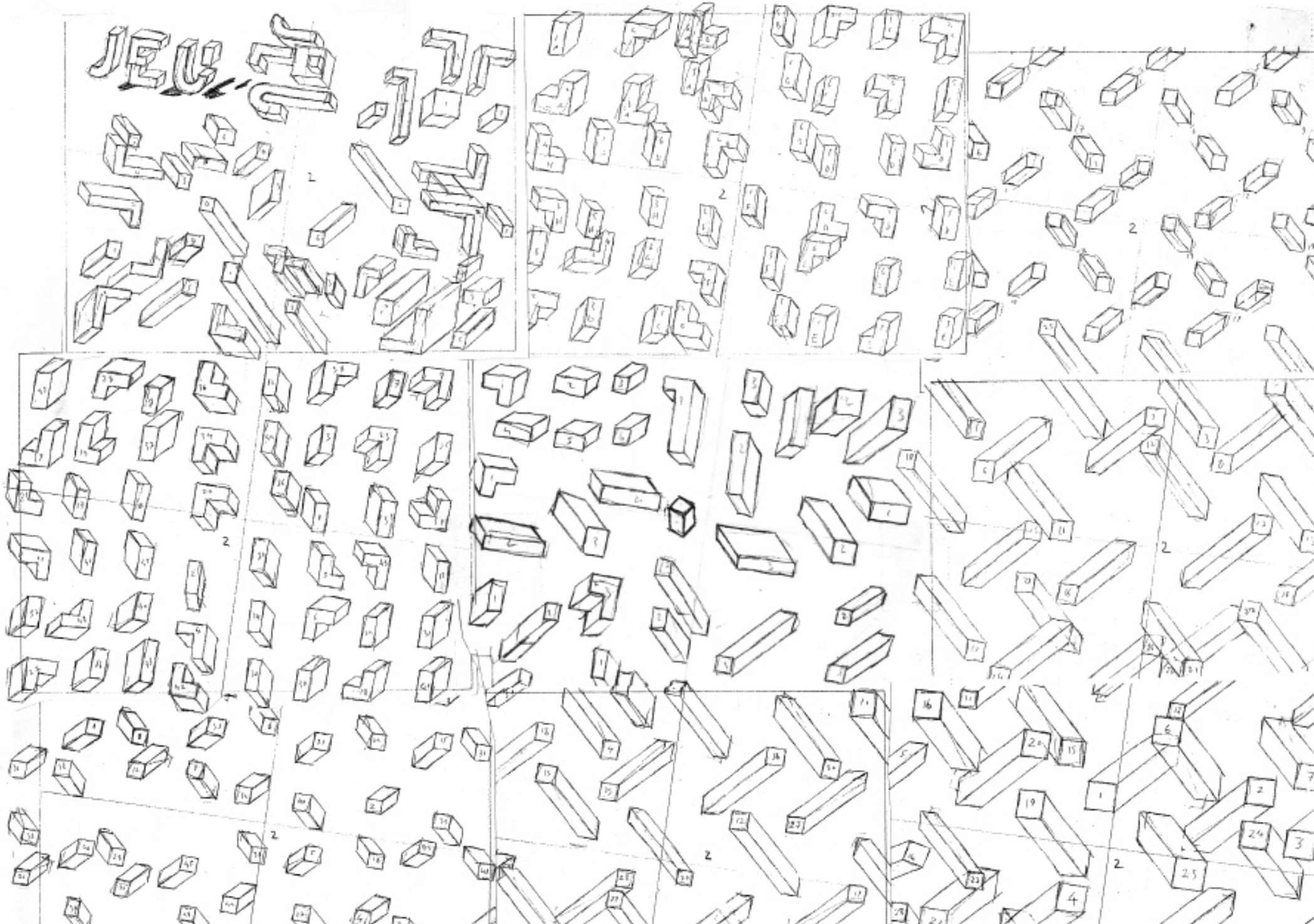


2006

Jeu

Play

JEU DE



MARQUE à suivre 31.7.04

- A⁸ chiffres qui se transforment 11 → 3 → 9 chiffres
- B⁹ 9 chiffres qui en recensant d'autres → ~ 100 chiffres
- C⁹ 100 chiffres qui servent dans un magasin ^{Alchimie} → tapis de chiffres 1000
construction du titre JEU + 11
- A⁶ JEU se transforme → Une composition géométrique
- B⁹ comp. géométrique → Musée tapis coloré
- C^{8,5} tapis coloré → Musée table de billard française
- A^{6,5} table billard française → Musée salon d'été avec piscines et ballons
- B⁹ salon, piscine → Musée joueurs autour d'un d'été
- C⁹ joueurs autour d'un d'été → Beckenring grand parc
- A⁶ grand parc → Musée Labyrinthe
- B⁹ Labyrinthe → Musée peinture
- C⁹ peinture → Musée galerie
- A⁶ galerie → Musée public avec tableau
- B⁹ public → Musée orchestre

23
120 = 3'
+ similitude
~ 154

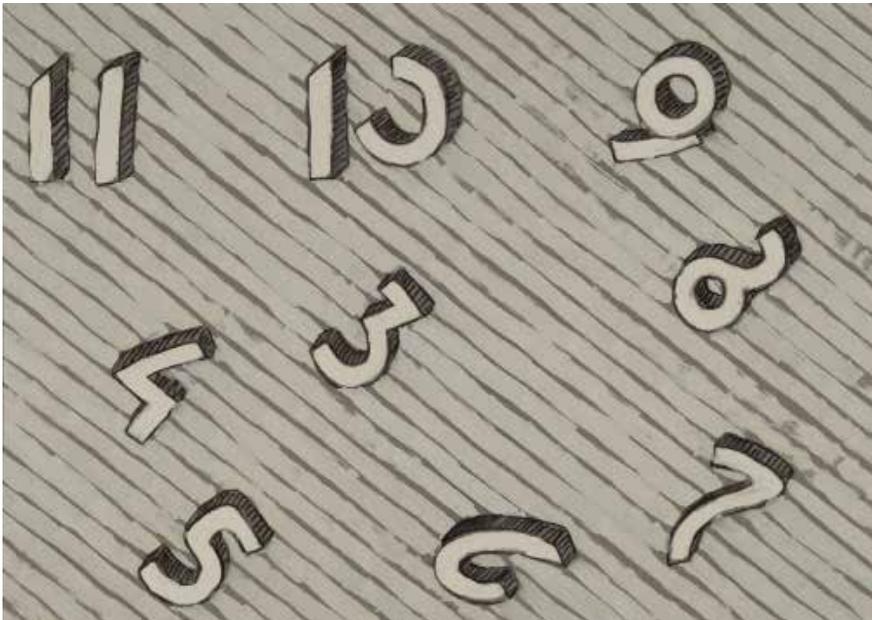
- tester: l'orchestre, public, piscine, labyrinthe
- repérer la musique et comprendre la fin
- définir les points de jonction ou autres événements
- dessiner le grand parc avec bassin (haut du grand hôtel)
- Est-ce qu'un tapis avec de boules peut s'incliner dans un bassin?
- Outil en touchant sur les cycles C 8,5 et A 6,5
- collecter les images
- Il y a 373 temps et non 372, il faut le repérer dans le cycle public et ainsi supprimer le tableau dans la scène finale.
- photocopier en réduction les cycles A, B, C, les repérer et poursuivre l'animation

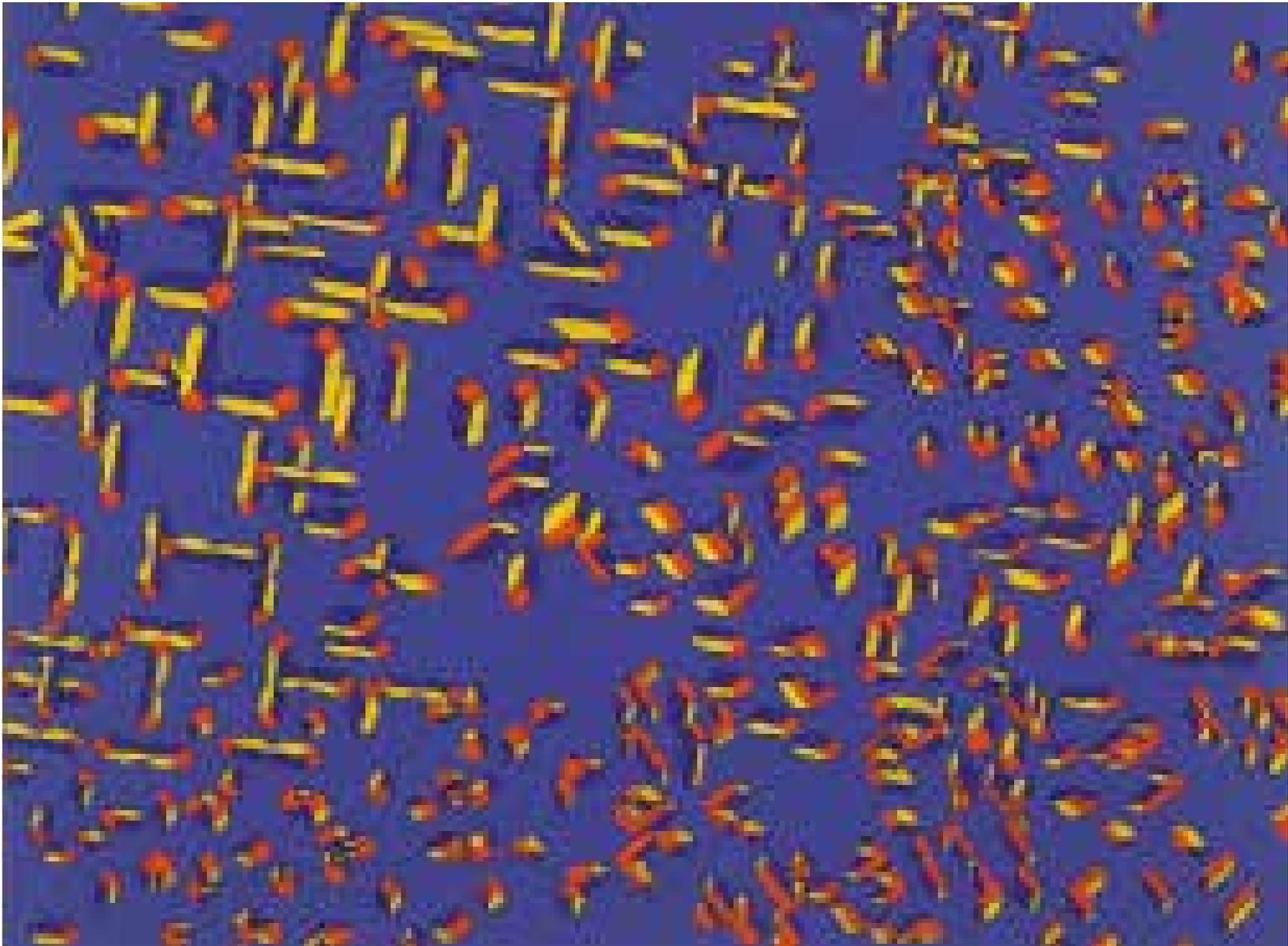


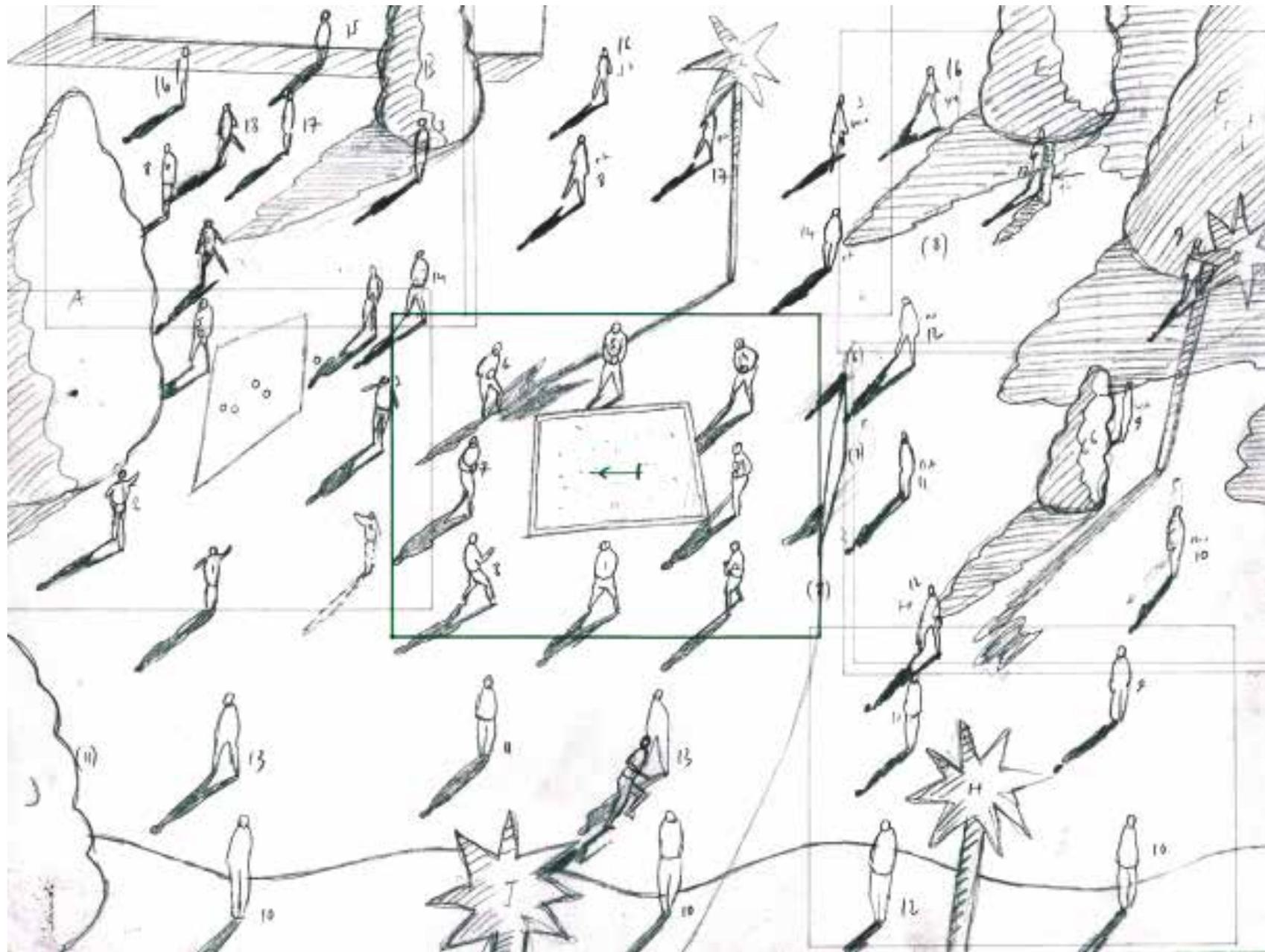
Lacuse

Grand Hotel 9.8.04

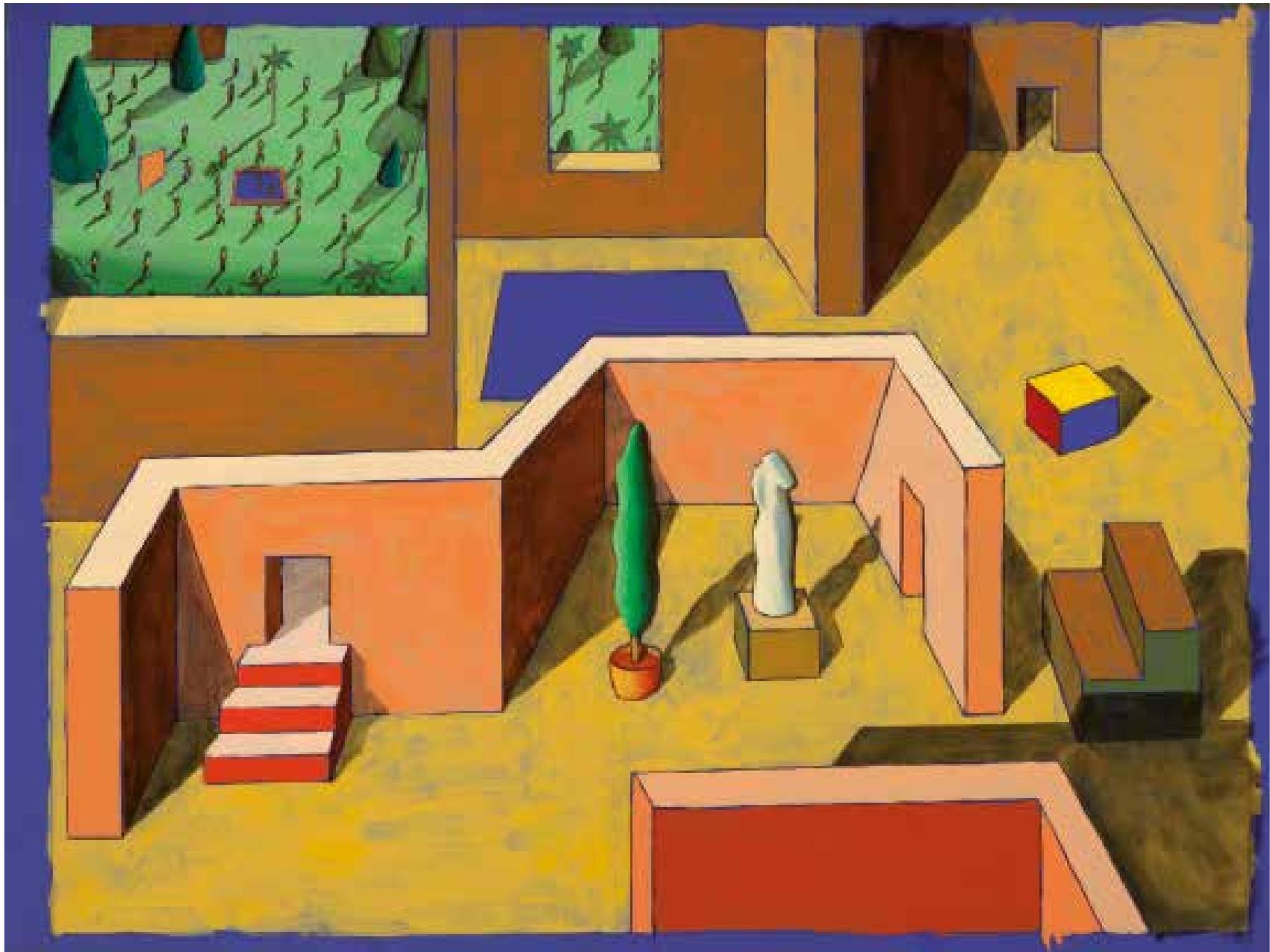


















2008

Retouches

Retouching









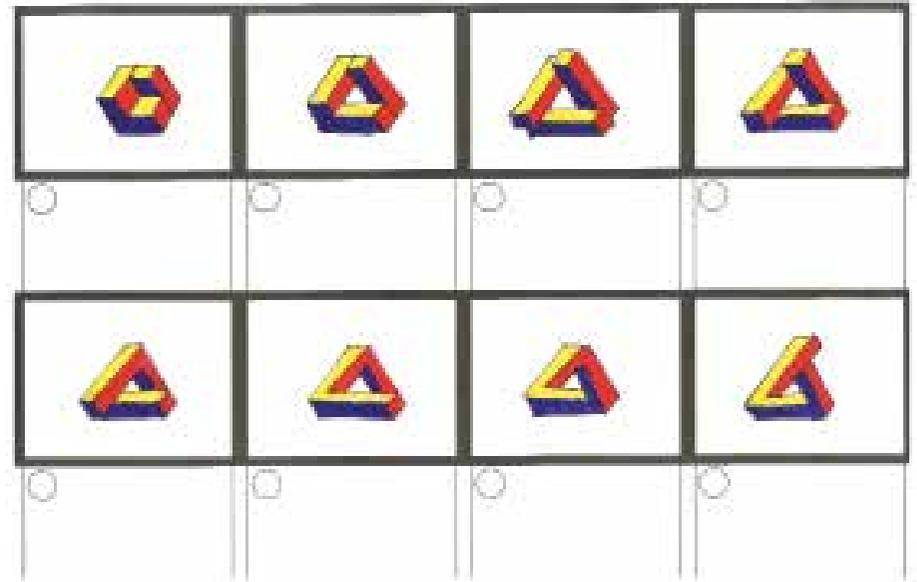
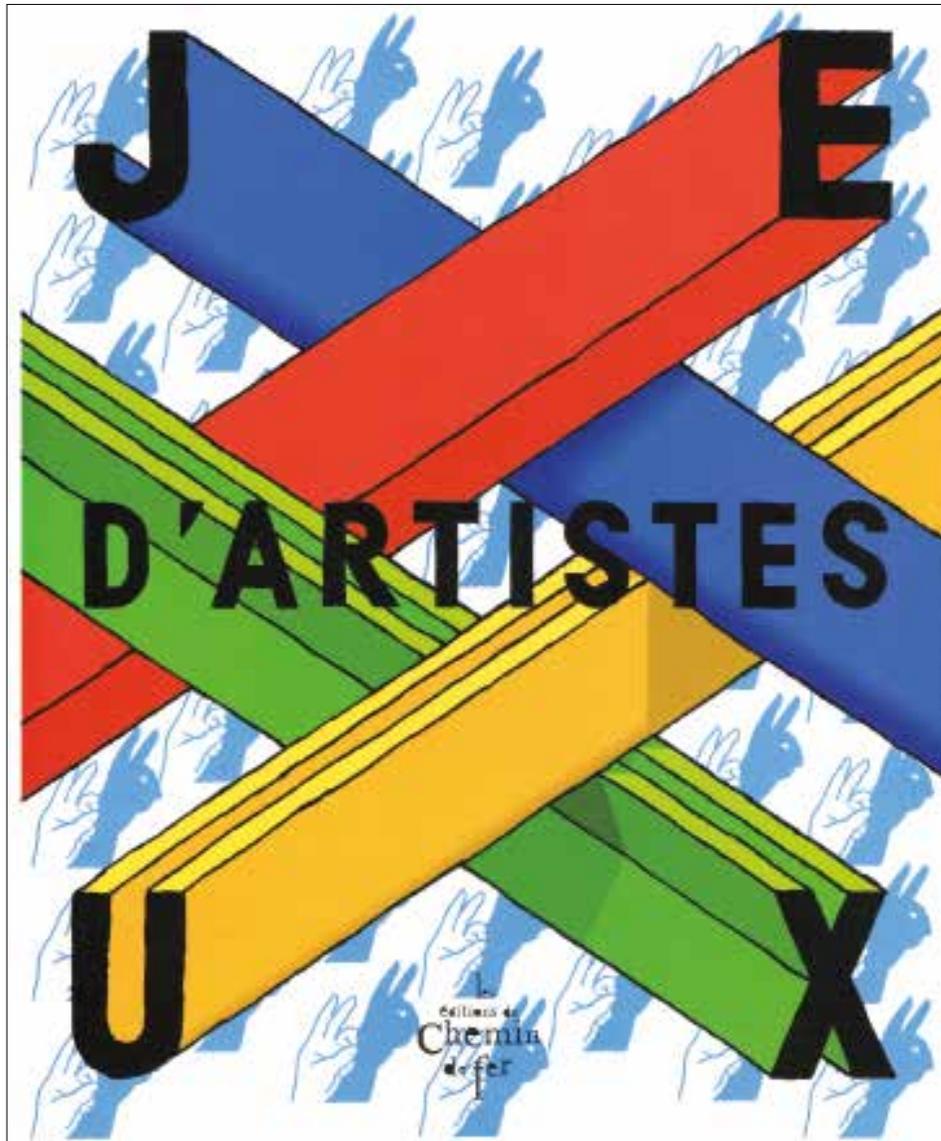


> trouver un plus beau dans la sé-
quence sports

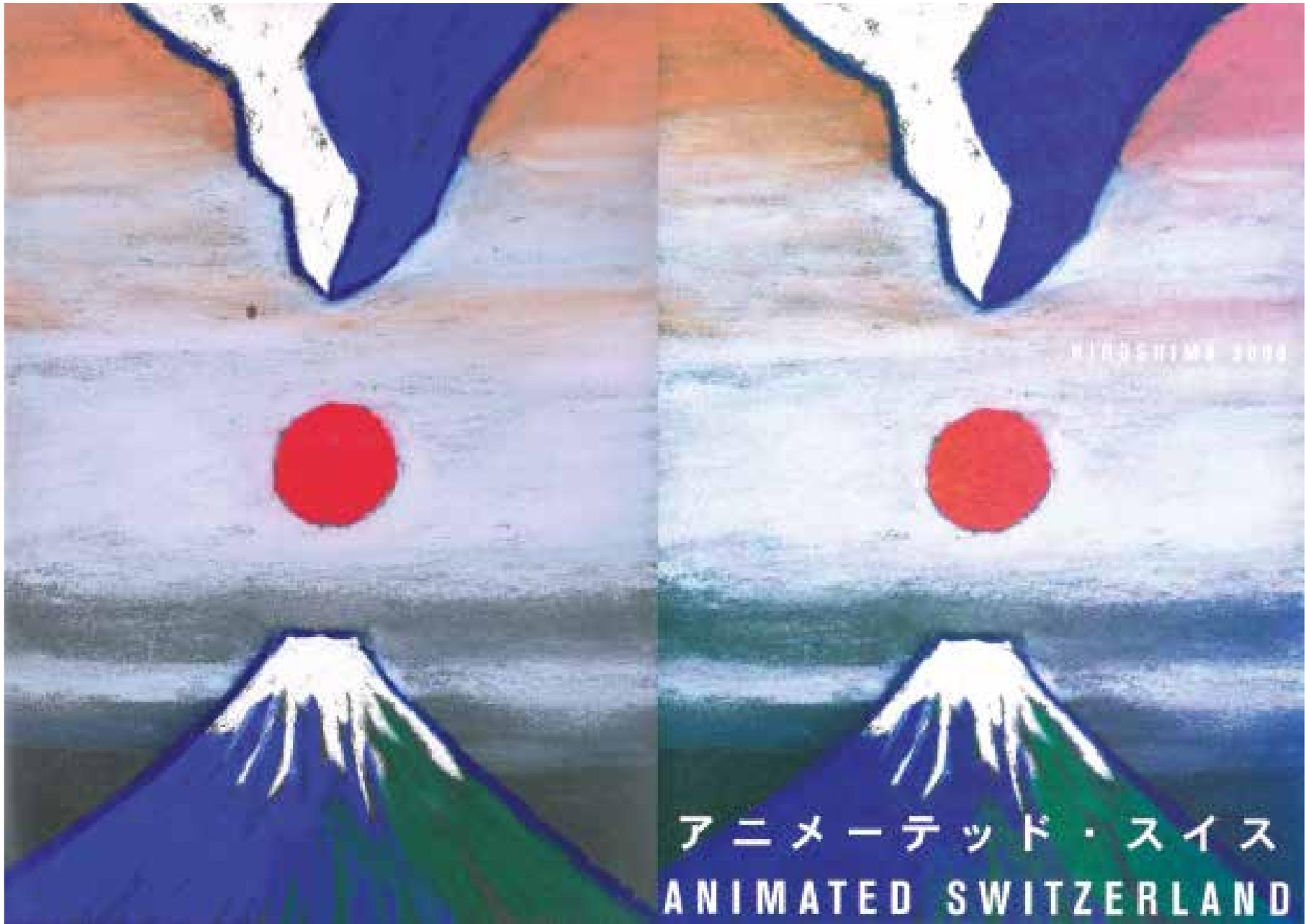




Travaux dans la marge (années 2000)

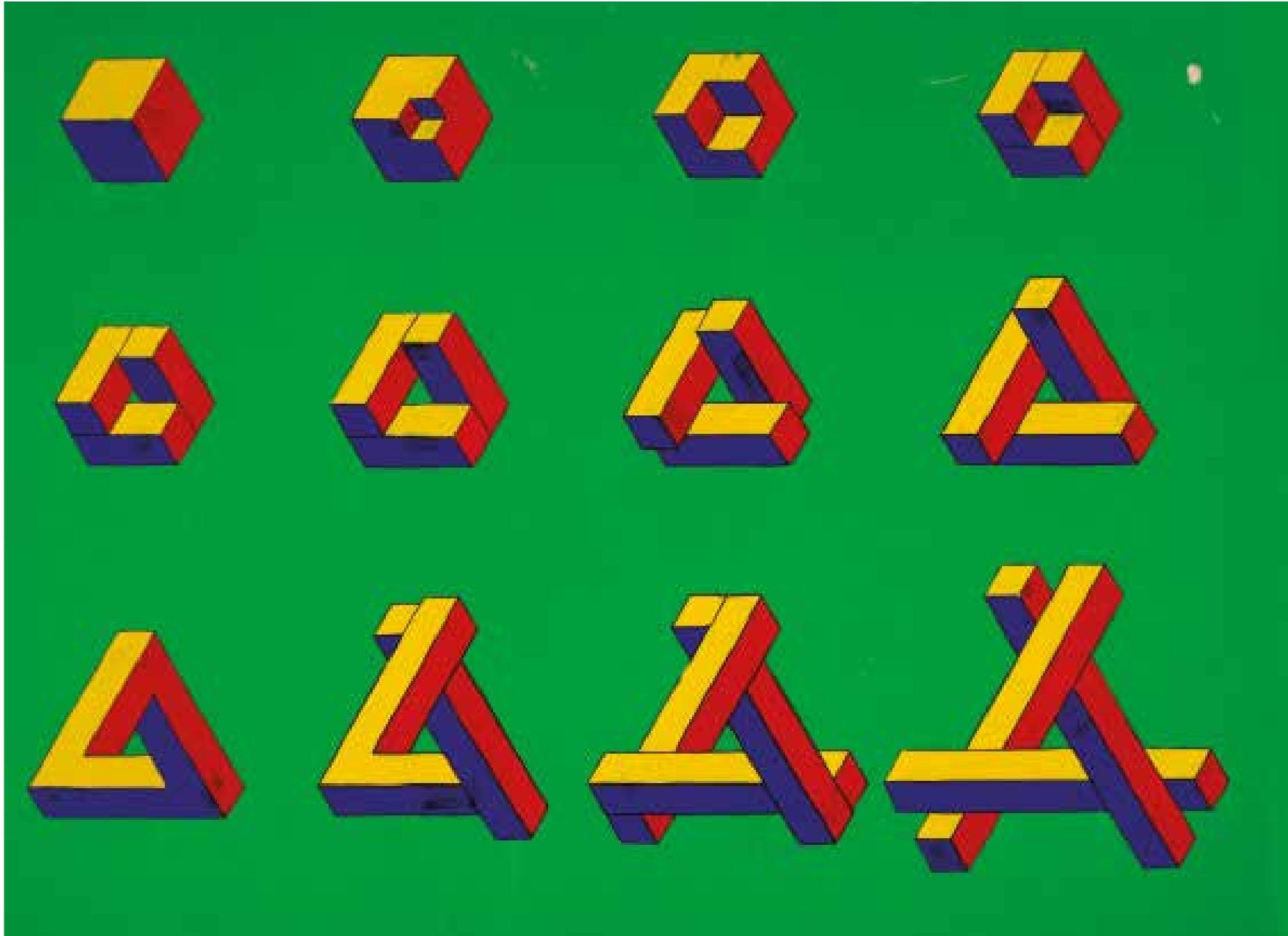


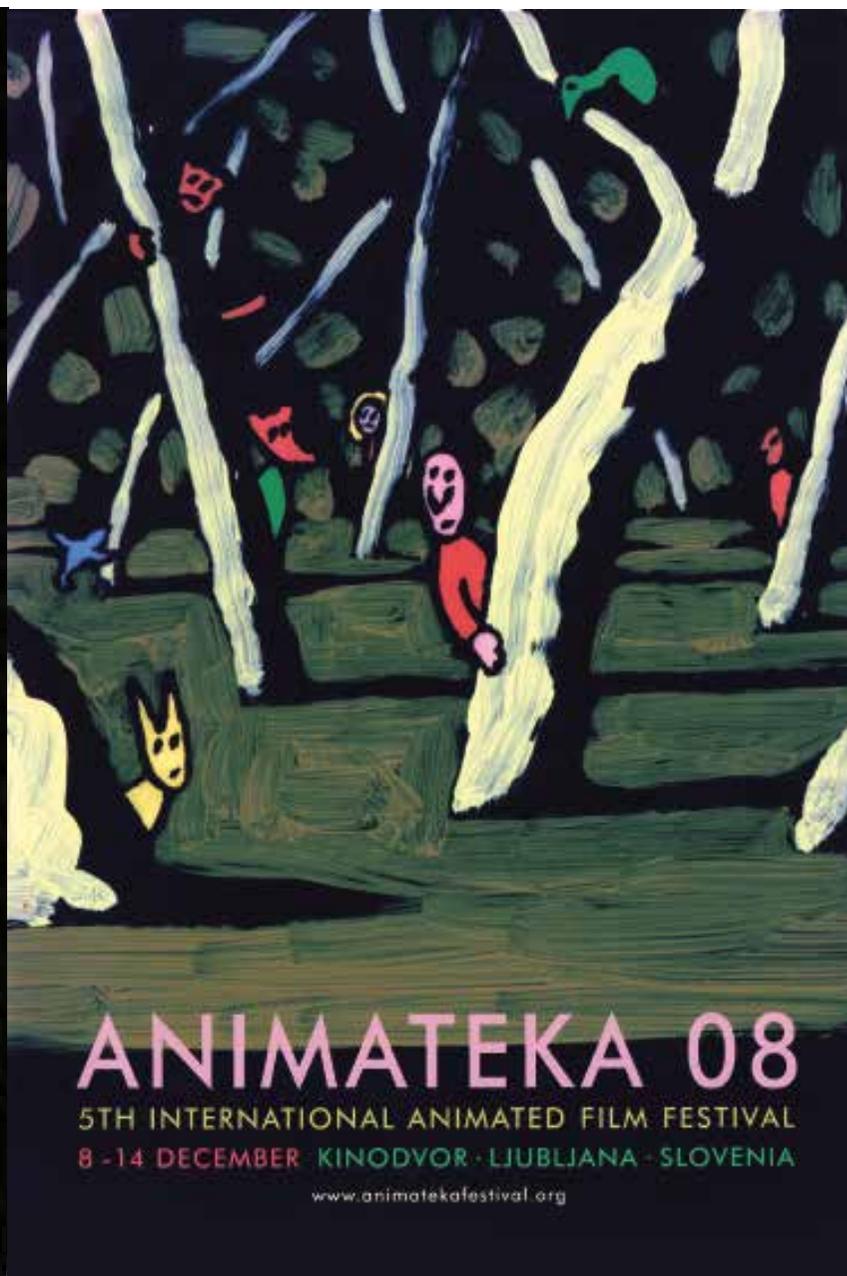




ANIMATED SWITZERLAND

アニメテッド・スイス
ANIMATED SWITZERLAND



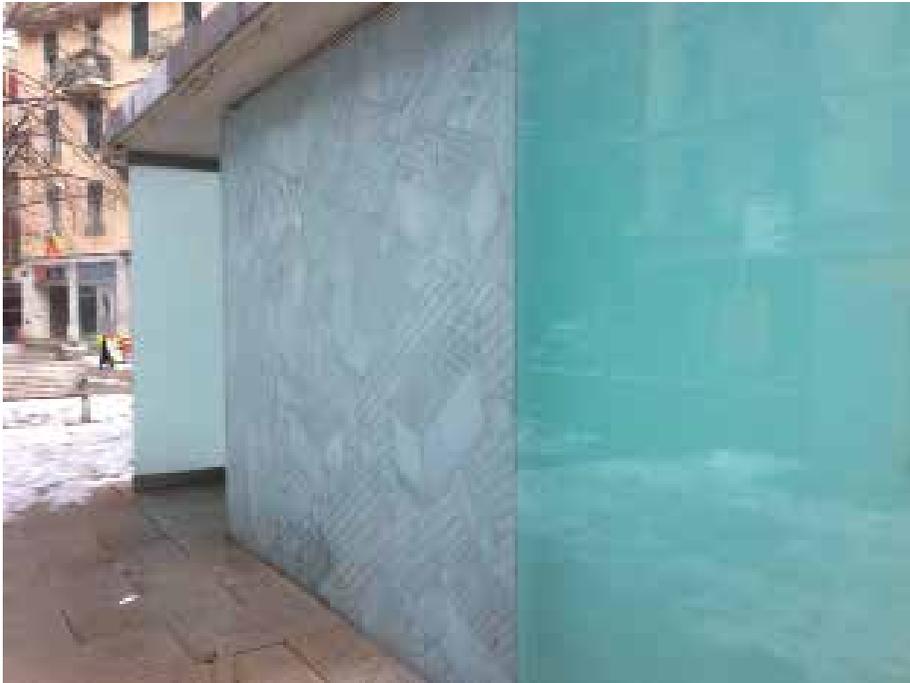


ANIMATEKA 08

5TH INTERNATIONAL ANIMATED FILM FESTIVAL

8 - 14 DECEMBER KINODVOR · LJUBLJANA · SLOVENIA

www.animatekafestival.org





La musique et mon père

Music and my father

Louis Schwizgebel

La musique et les arts visuels ont joué un rôle essentiel tout au long de mon enfance.

Les nombreuses interactions entre ces deux formes d'art ont imprégné et influencé l'affinité artistique qui régnait dans notre vie de famille.

Je me souviens qu'à l'âge de quatre ans, alors que nous étions en visite familiale en Chine, mes parents espéraient attirer mon attention vers la musique. Ils firent venir un professeur de piano mais aussitôt que je fus placé devant l'instrument, je courus me réfugier dans un coin de la pièce, en sanglots, et m'exclamai alors: «le piano fait trop de bruit, je veux dessiner comme papa!».

Deux ans plus tard, mes parents achetaient un vieux piano droit d'occasion dans l'espoir que ma sœur Tina s'y intéresserait. Ebloui par la beauté de l'instrument, je bondis sur le tabouret et commençai aussitôt à prendre des leçons de piano, avant même que ma sœur puisse l'essayer.

Par la suite, elle commença l'étude du violoncelle, réalisant ainsi le rêve de nos parents : que nous jouions de la musique ensemble.

Mes parents ont en effet toujours eu un amour très particulier pour la musique classique. Pendant la révolution culturelle en Chine, ma mère écoutait Beethoven, Mozart, Dvořák

Music and visual arts played a vital role throughout my childhood.

The many interactions between both art forms pervaded and influenced the artistic affinity in our family life.

I remember when I was four, while on a family visit to China, my parents were hoping to direct my attention towards music. They got a piano teacher to come but no sooner was I sat in front of the instrument that I ran to seek shelter in a corner of the room, in tears, before exclaiming, "The piano is too loud, I want to draw like Daddy!".

Two years later my parents bought an old second-hand upright piano in the hope that it would draw my sister Tina's attention. Mesmerised by the instrument's beauty, I leapt on the seat and began taking piano lessons right away, before my sister could even try it out.

Later on she took up the cello, thus fulfilling our parents' dream that we would play music together.

Indeed, my parents have always had a particular love for classical music. During the cultural revolution in China, my mother listened to Beethoven, Mozart, Dvořák (all forbidden composers) while hiding in cupboards, enveloped in blankets for fear of being reported. My father

(compositeurs interdits) en se cachant dans des armoires, enveloppée de couvertures dans la frayeur de se faire dénoncer. Mon père aussi a toujours été un grand amateur de musique, écoutant exclusivement de la musique classique en travaillant. Son admiration notamment pour Schubert et Glenn Gould ont beaucoup influencé mes débuts au clavier.

Malgré la place importante que la musique avait prise au sein de la famille, les arts visuels ont continué à être très présents à la maison. Dessiner et peindre faisaient partie du rituel familial quotidien. Chaque soir, après les dîners, nous avions coutume de composer des natures mortes avec les restes sur la table à manger ou alors l'un d'entre nous posait et les autres le dessinaient. Les week-ends, nous prenions nos toiles et pinceaux au bord du lac Léman et esquissions les innombrables paysages que la région offre.

Par la suite, la relation entre la musique et les arts visuels a influencé mon père et moi de façon réciproque. Le goût averti et raffiné pour les couleurs et les images que mon père possède a développé mon sens esthétique tout au long de ma jeunesse, jouant également un rôle dans la façon dont j'apprenais et comprenais la musique. Les harmonies évoquaient des couleurs, les mélodies des images. De son côté, mon père travaillait souvent à la maison tandis que dans la chambre voisine, je jouais du piano à longueur de journée. Ce que je jouais lui donnait des idées de films.

Notre première collaboration date de 1996. Je travaillais à l'époque des bagatelles de Beethoven et l'une d'entre elles, en la mineur et qu'il aimait particulièrement, lui donna l'idée du

too has always been a great music enthusiast, listening exclusively to classical music while working. His admiration especially for Schubert and Glenn Gould had a great influence on my beginnings at the piano.

Despite the significant place music took within the family, visual arts continued to be ever-present in our home too. Drawing and painting were part of our daily family ritual. Every evening after dinner, we used to put together still-lives with the leftovers on the dining table or one of us would pose and the others would draw. On week-ends we would take our canvases and brushes to the shores of Lake Geneva and sketch out the countless landscapes that the region offers.

The relationship between music and visual arts influenced my father and myself reciprocally. My father's experienced and sophisticated taste for colours and images developed my sense of aesthetics throughout my youth, also impacting upon the way I learned and understood music. Harmonies evoked colours, melodies and images. As for my father, he often worked at home, while in the room next door I played the piano all day long. And what I played inspired his ideas for films.

Our first collaboration dates back to 1996. Back then, I was working on bagatelles by Beethoven and one of them, in A minor and which he particularly loved, inspired him for the very short, twenty-second long film ZIGZAG. He asked me if I would record the piece of music for his film. I was nine then and I had never entered a recording studio. I will always remember my fascination in front of the mixing table.

Two years later in 1998, my father asked me to

très court film ZIGZAG, de vingt secondes. Il me demanda si je voulais bien enregistrer la pièce pour son film. J'avais alors neuf ans et n'étais encore jamais entré dans un studio d'enregistrement. Je me souviendrai toujours de ma fascination devant la table de mixage.

Deux ans plus tard en 1998, mon père me demanda de composer une courte musique pour une amorce dessinée directement sous la caméra pour les 30 ans du Groupement Suisse du Film d'Animation. J'étudiais alors le contrepoint et l'harmonie au conservatoire et j'étais particulièrement intéressé par la composition des fugues. Un intérêt que j'ai transmis à mon père qui, tout comme moi, a toujours apprécié la dimension mathématique de la musique. Je partageais le savoir que j'avais accumulé lors des cours de composition et nous en discussions régulièrement. Cet intérêt partagé lui donna l'idée de créer une fugue en images et ainsi il produisit le film FUGUE.

Cette passion pour la fugue continua alors qu'il m'entendait travailler une fugue en fa mineur de Mendelssohn, le menant à produire le film LA JEUNE FILLE ET LES NUAGES en 2000. J'en ai également enregistré la bande sonore.

En 2011, ma sœur se joignit à la collaboration pour la bande son du film ROMANCE. Nous y jouions le Scherzo de la Sonate pour violoncelle et piano de Rachmaninov: une fois de plus, une pièce que notre père nous entendait répéter à la maison.

En 2015, alors que je donnais un concert privé à Hong Kong, je présentais chaque pièce au public et racontais entre autres l'histoire d'Erlkönig, le fameux lied de Schubert transcrit pour piano seul par Liszt. Mon père découvrit alors

compose a short piece for a film leader drawn directly under the camera for the 30th anniversary of the Swiss Animation Film Group. At that time I was studying counterpoint and harmony at the college of music, and I was particularly interested in the composition of fugues (an interest I transmitted to my father who like me, always appreciated the mathematical dimension of music). I shared the knowledge I had gained during composition lessons, which we discussed regularly. This shared interest gave him the idea to create a graphic fugue, which became his film, FUGUE.

This passion for fugues continued when he heard me working on a fugue in F minor by Mendelssohn that drove him to produce THE YOUNG GIRL AND THE CLOUDS in 2000. I also recorded the soundtrack for that one.

In 2011, my sister joined our collaboration for the soundtrack to the film ROMANCE. We played the scherzo of Rachmaninov's Sonata for Cello & Piano: once again, a piece that our father heard us rehearsing at home.

In 2015 during a private concert I was giving in Hong Kong, I presented each piece to the audience and among other stories, I told them the one about the Erlkönig, Schubert's famous Lied, transcribed for piano only by Liszt. My father then discovered the story as well as the musical adaptation and decided to create a new film. The idea and the challenge were to tell in pictures Goethe's poem, which is usually sung in German. However, I played Liszt's transcription for piano which perfectly suited my father's style, whose films are all without dialogue.

Our collaboration continued on stage. The Swiss Embassy in Washington organised an evening

l'histoire ainsi que l'adaptation musicale et décida de créer un nouveau film. L'idée et le défi étaient ici de raconter en images le poème de Goethe, normalement présenté en allemand par le chanteur; mais comme je jouais la transcription pour piano de Liszt, celle-ci se prêtait parfaitement au style de mon père dont tous les films sont sans dialogue.

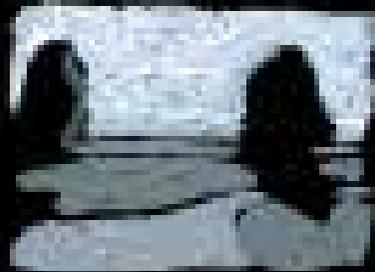
Notre collaboration continua sur scène. Le consulat suisse à Washington organisa une soirée où nous présentions chacun notre travail. Nous décidions alors de créer un concert qui combinerait récital de piano avec projection de films d'animation, lors duquel nous alternerions morceaux de musique et films. Le projet fut très apprécié et nous l'avons depuis présenté à plusieurs occasions, notamment lors de festivals de musique en Suisse et en France, ainsi que dans des ambassades suisses à l'étranger. Notre collaboration continue à ce jour et reste un projet fascinant à développer dans le futur.

where we each presented our work. We then decided to create a concert that would combine piano recital with the projection of animated films, during which we would alternate pieces of music and films. The project met with great acclaim and we have since performed it on several occasions, in particular at music festivals in Switzerland and France as well as in Swiss embassies abroad. Our collaboration continues to this day and remains a fascinating project to be further developed.

2011

Romance

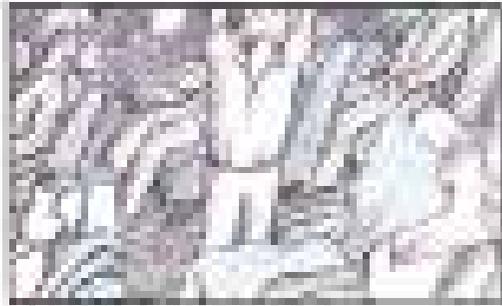
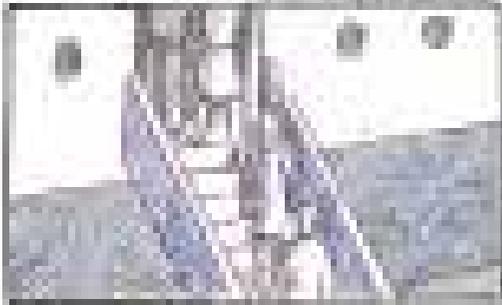
Romance

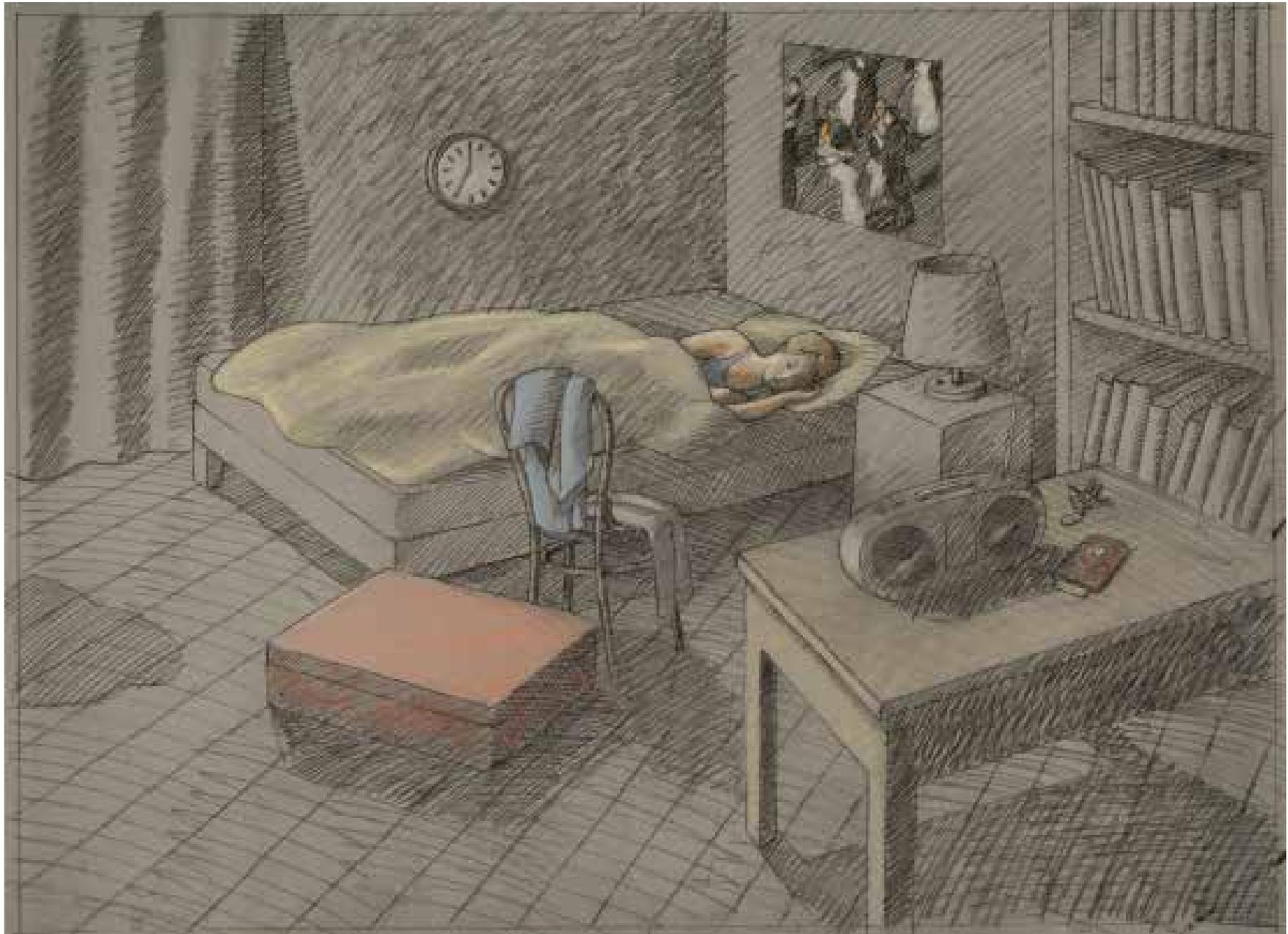


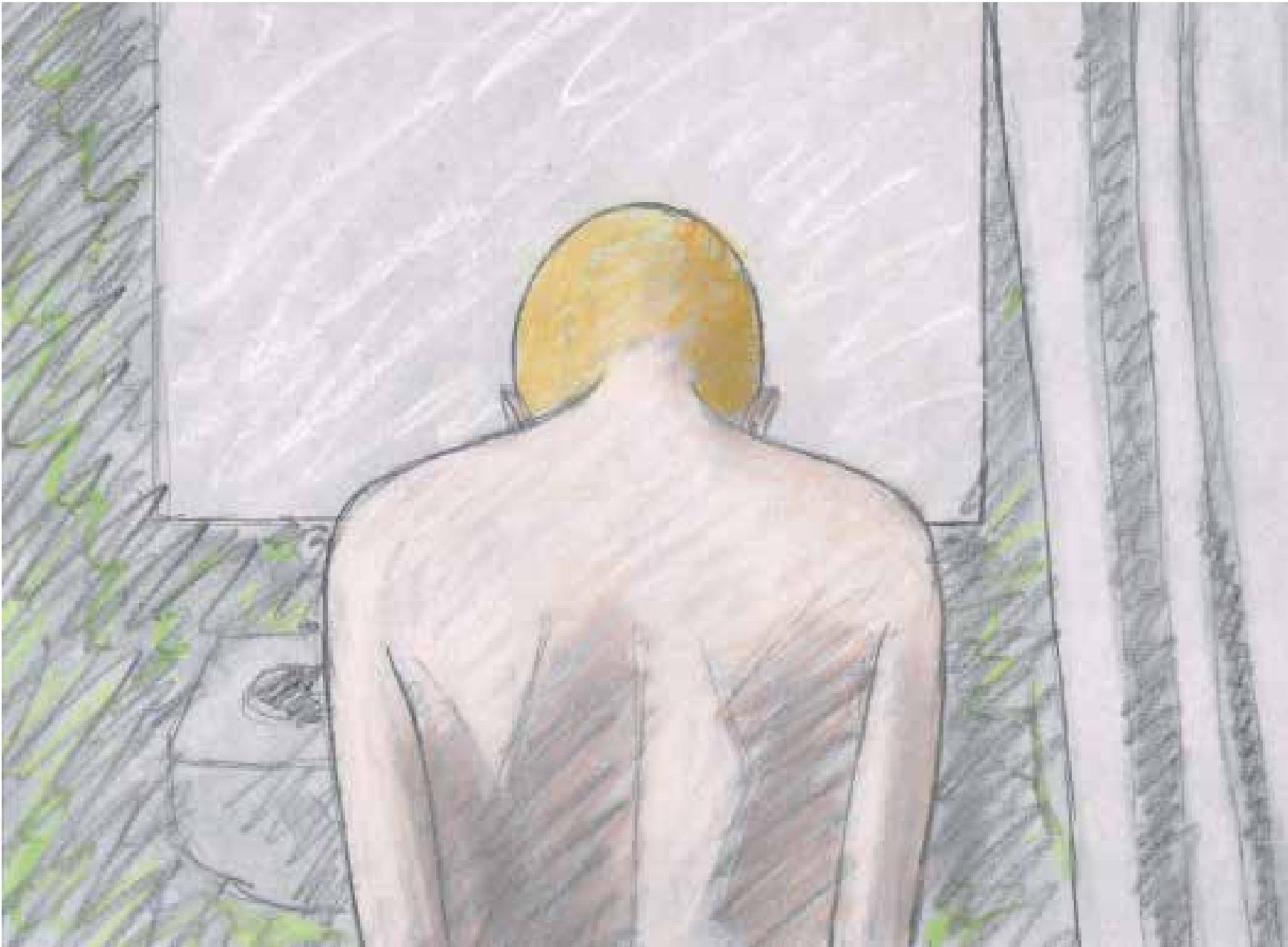


It's so simple, we need a helicopter, good on my side.
We because of that it cost of it is.





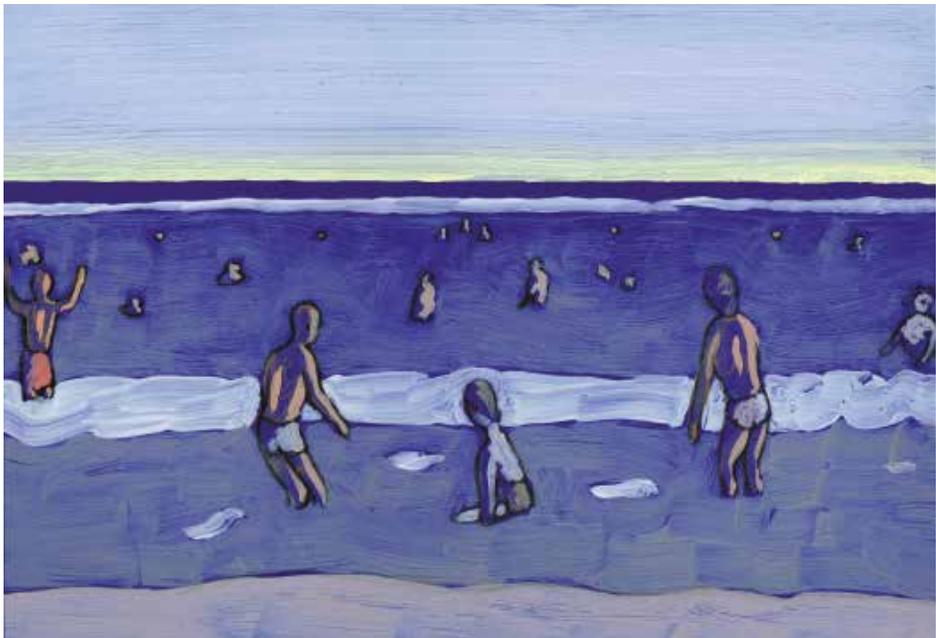






autres images à
scanner chez GS

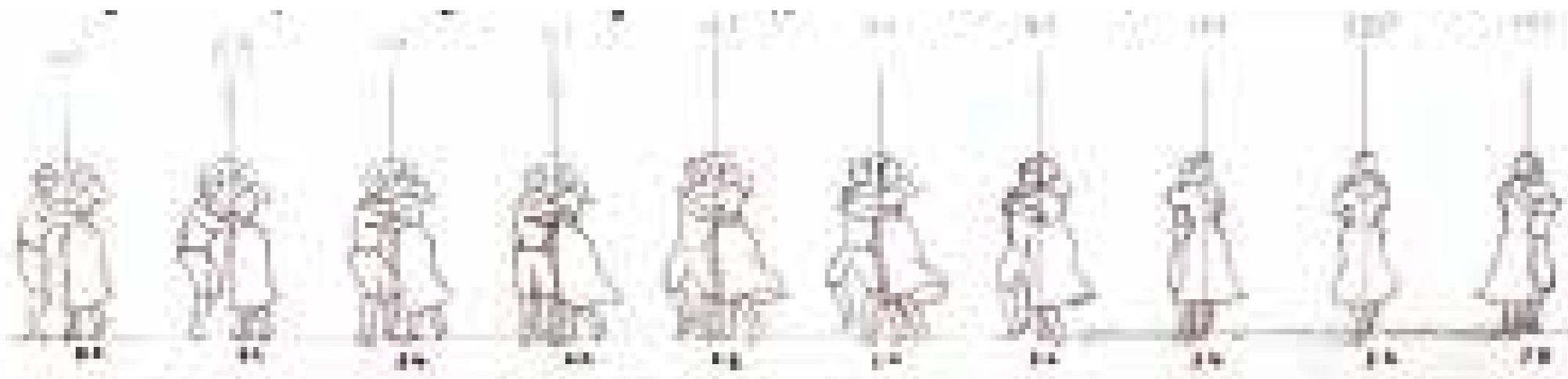


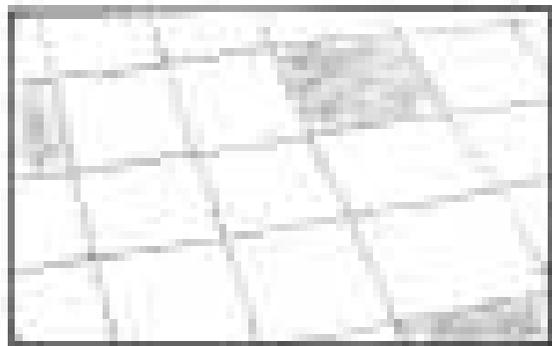


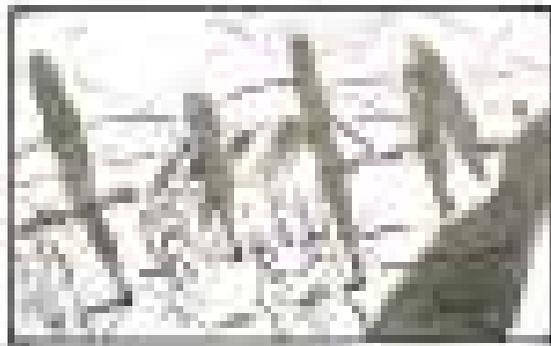
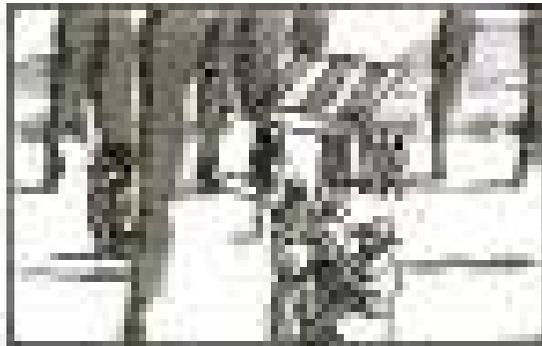
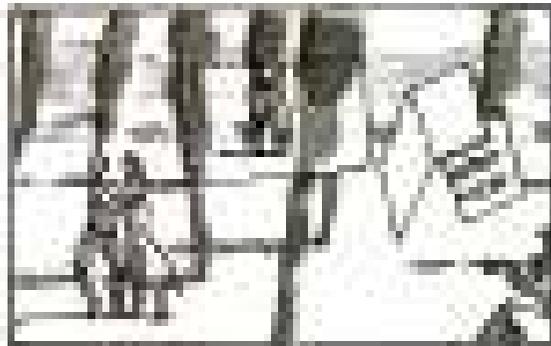
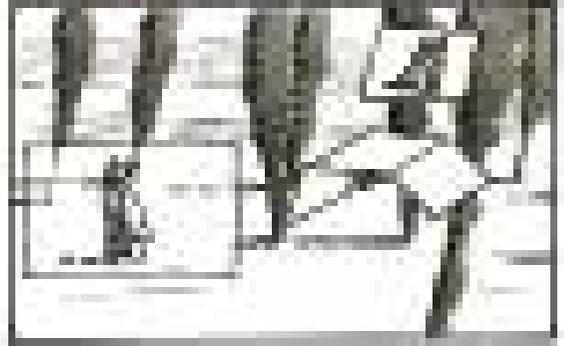
2012

Chemin faisant

Along the Way







« Il ne peut valoir qu'un instant, /
mais que le monde se le prenne plain- /
et son être se le prenne par le bras »
L.F. Rousseau





+ planche où marcheur
devient aiguille hor-
loge (voir avec cinéma-
thèque)

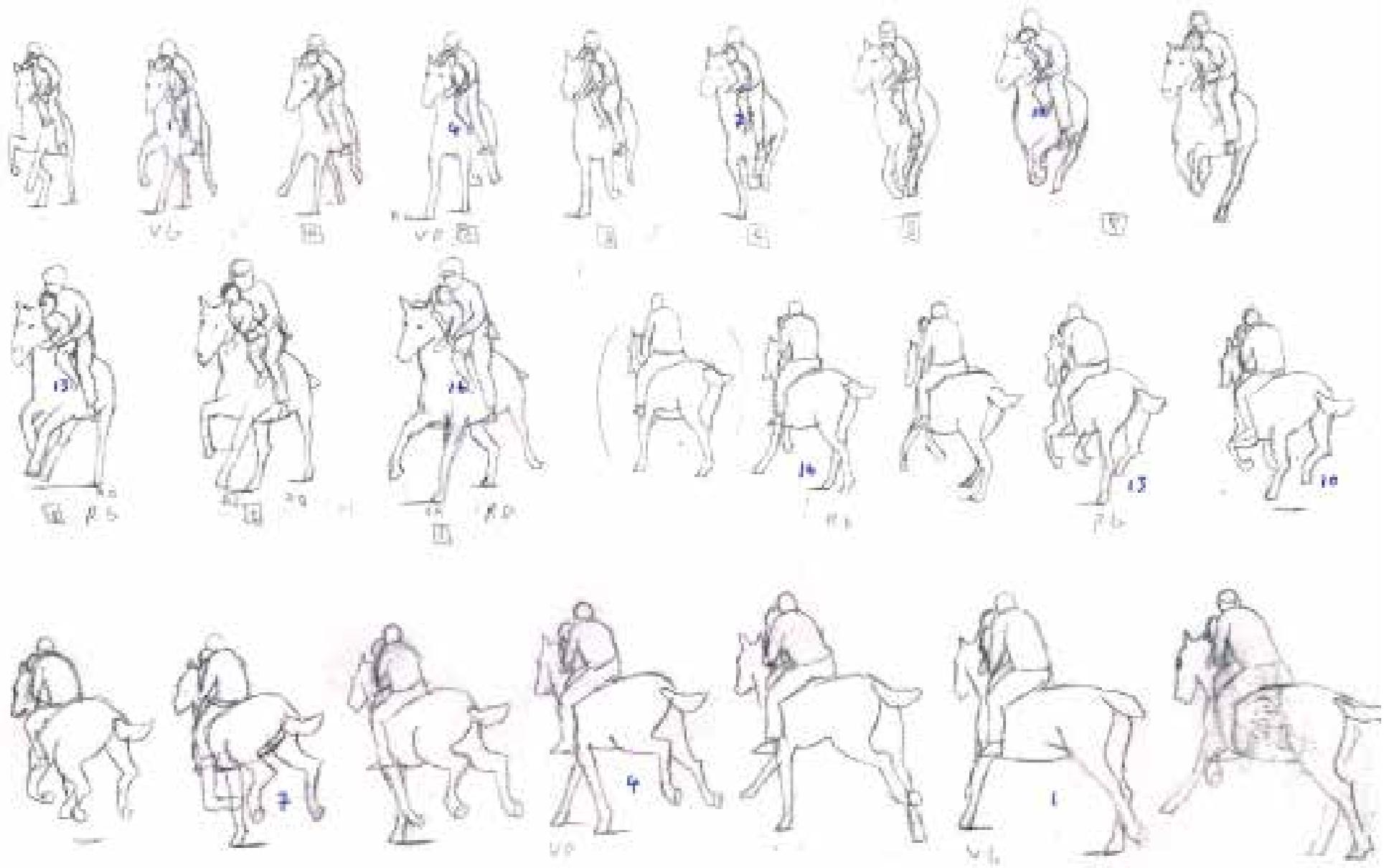


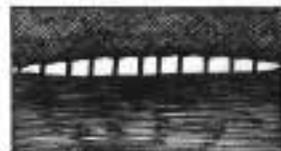


2015

Le roi des aulnes

Erlking





(Le père frissonne d'horreur,



il chevauche précipitamment, il tient dans ses bras l'enfant gémissant,



il parvient au village à grand effort, dans ses bras l'enfant était mort.)





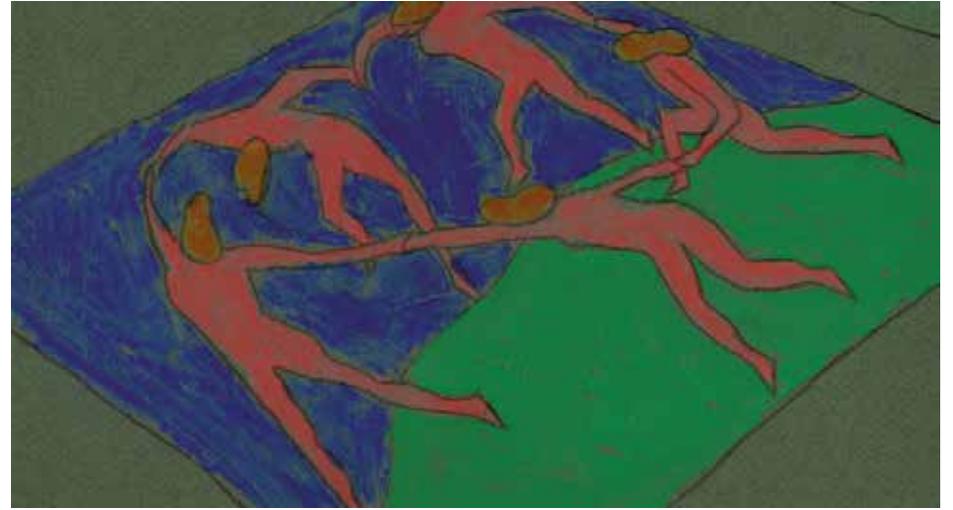
photographier tableau original

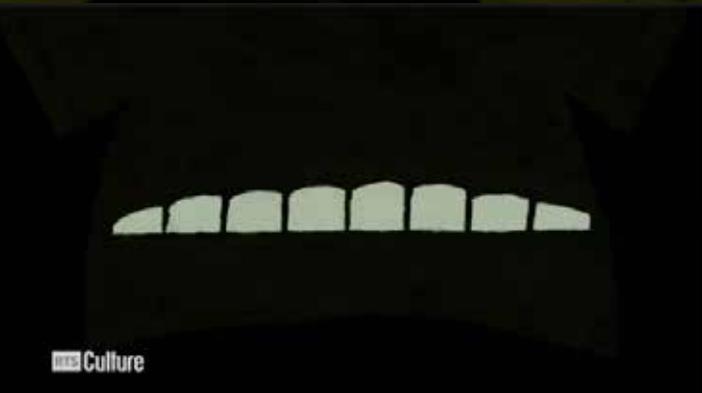














séquence à prolonger

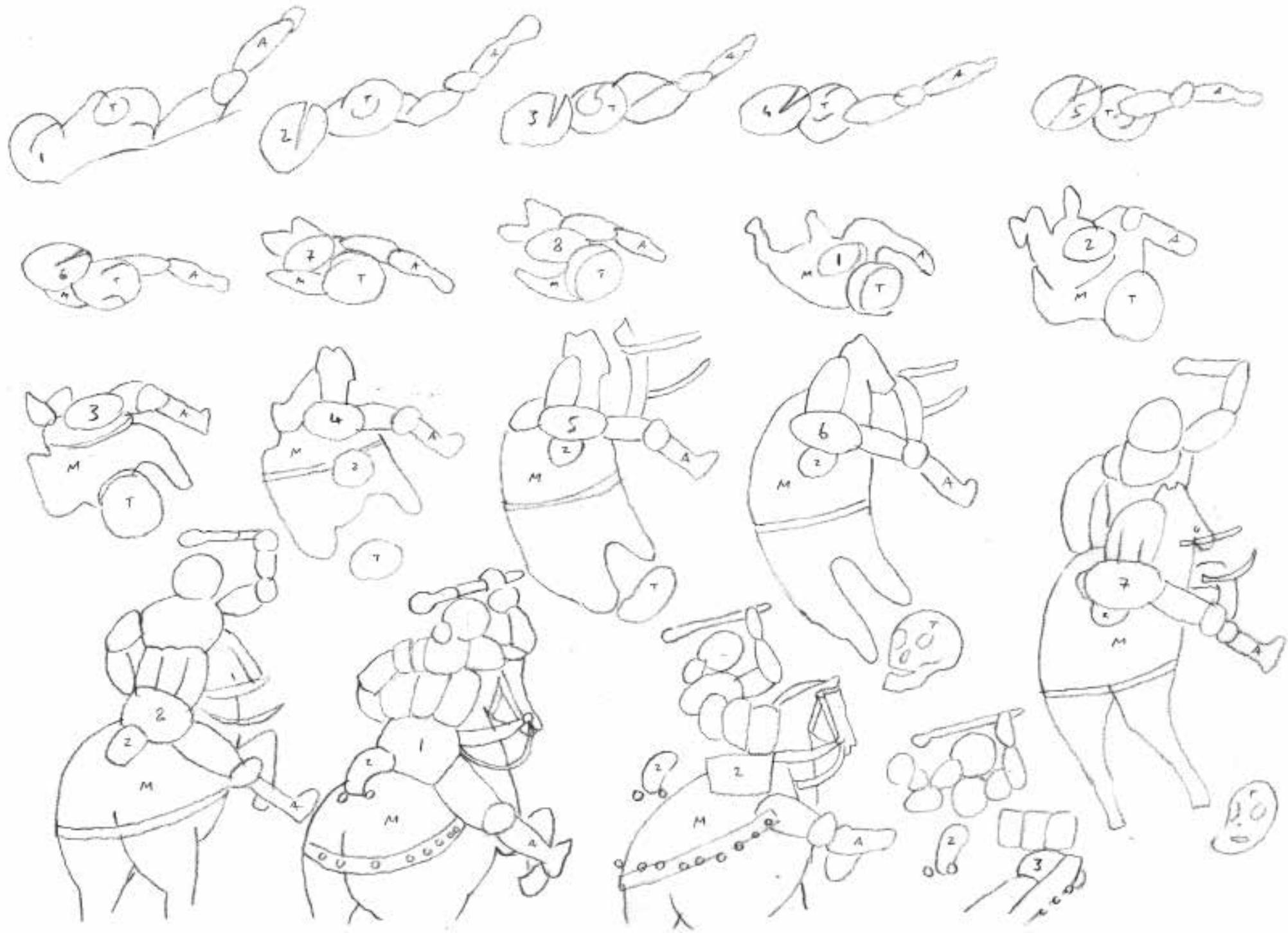


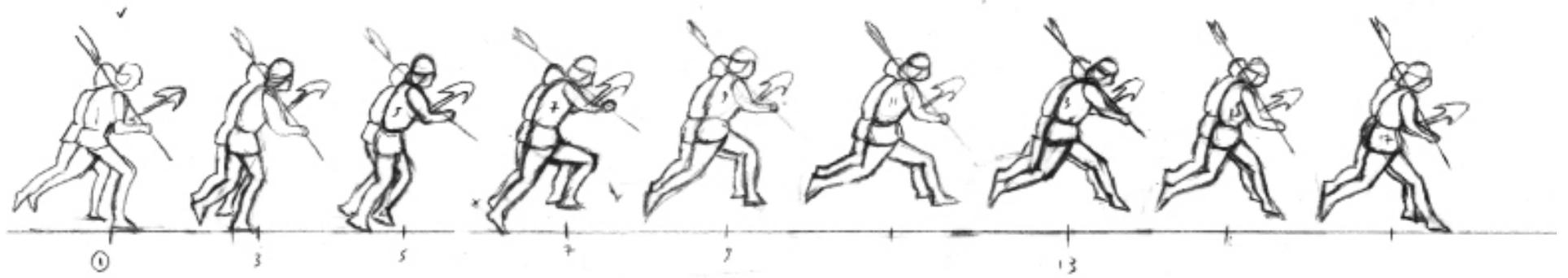
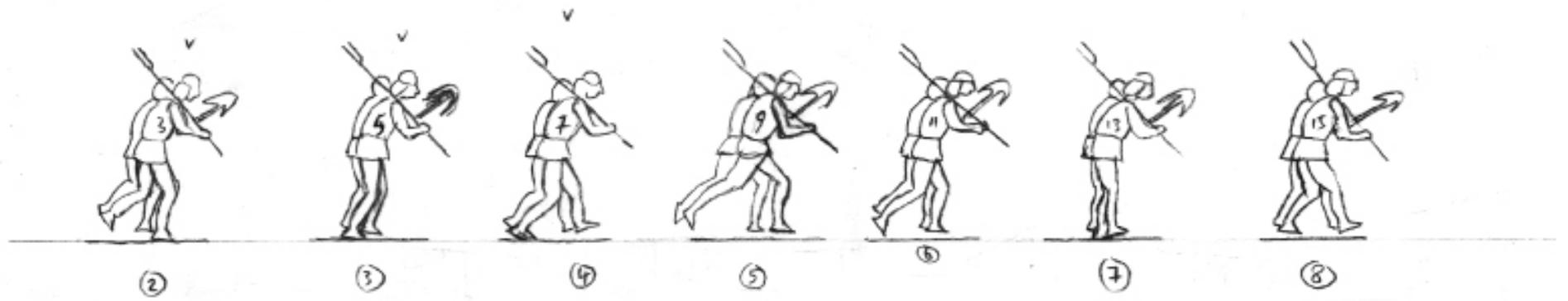


2017

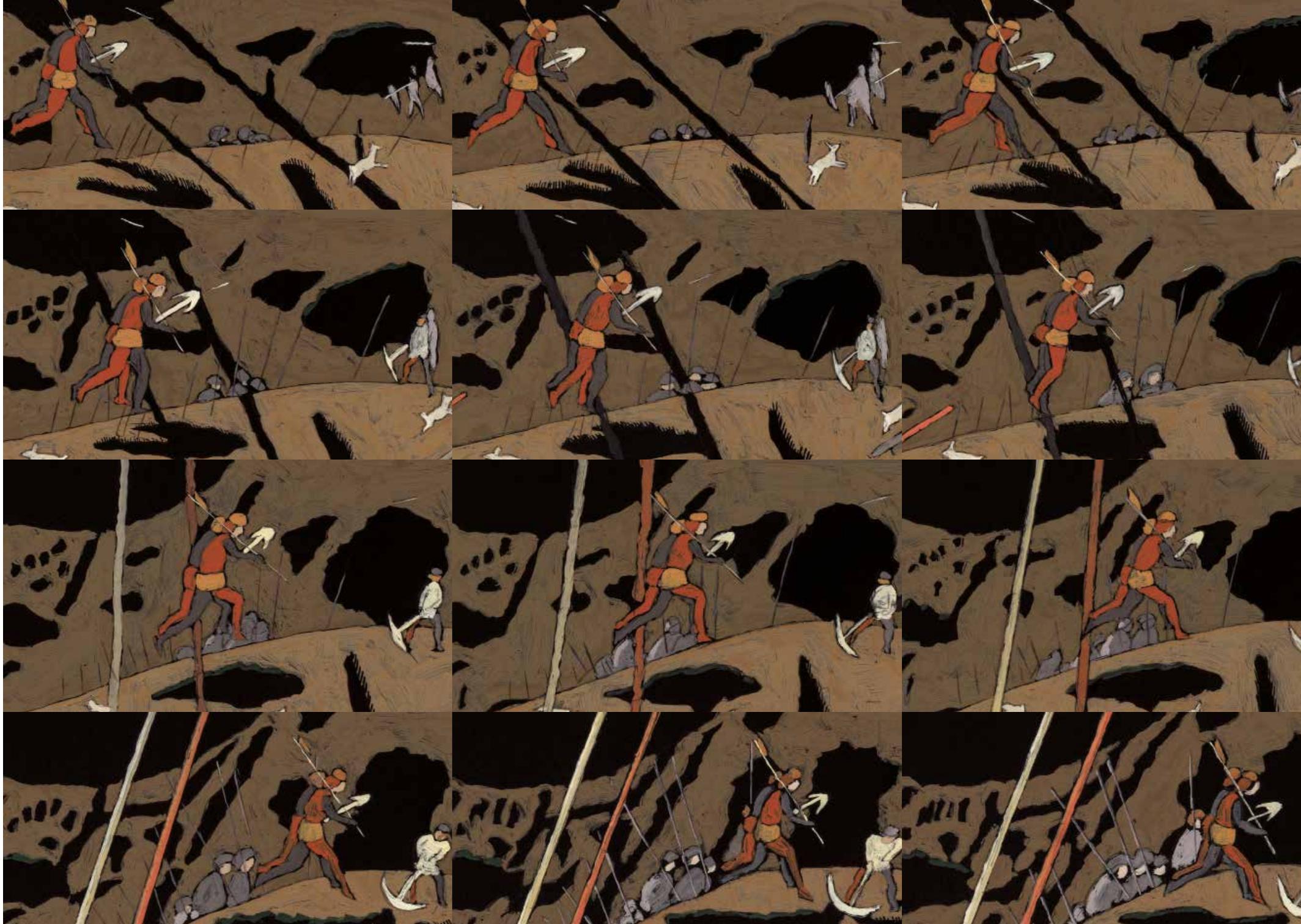
La bataille de San Romano

The Battle of San Romano





= 19 6/10

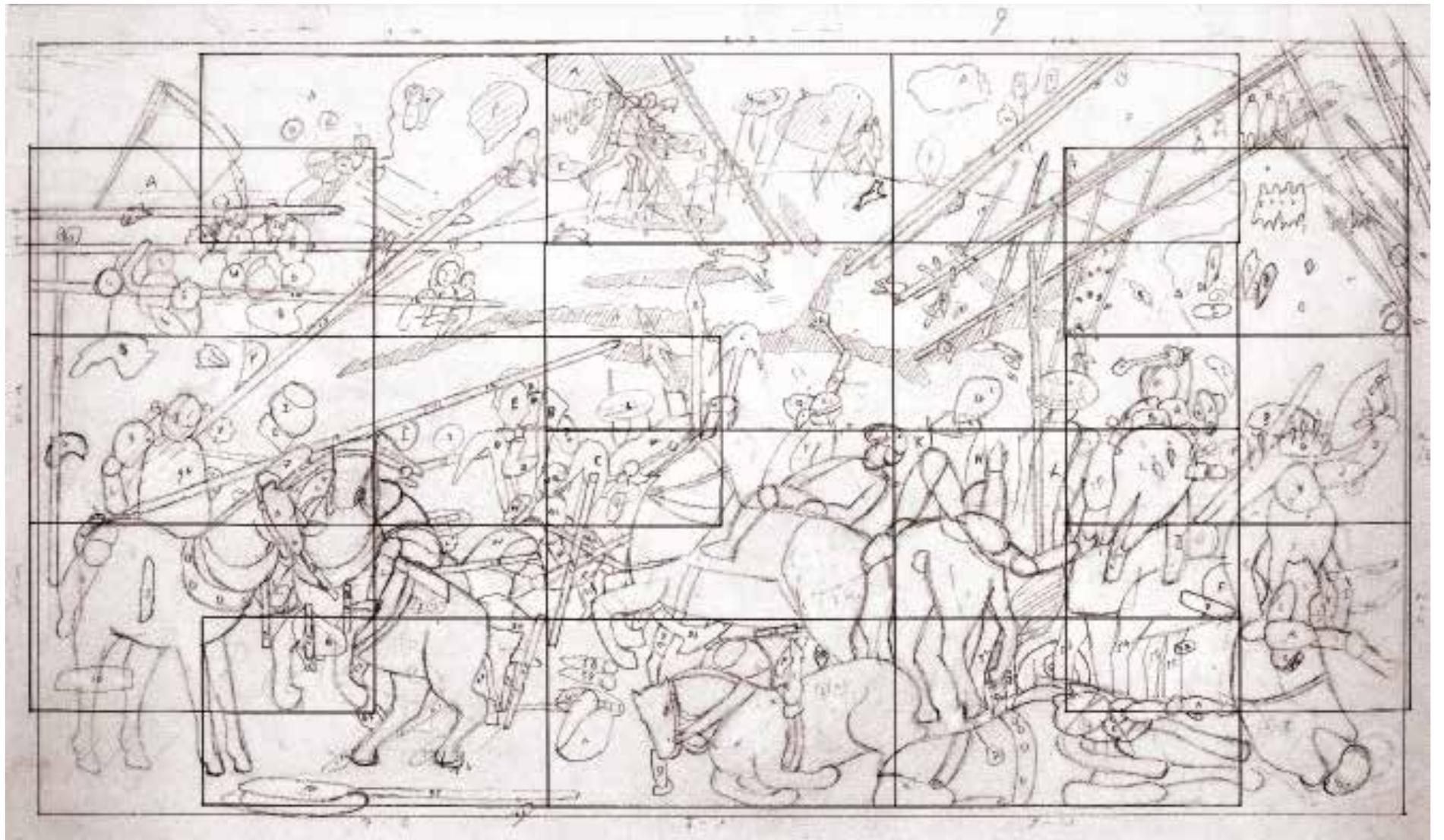






LA BATAILLE DE TEWESBURY

J. C. H. 1874



Travaux dans la marge (années 2010)



50 JAHRE



SOLOTHURNER FILMTAGE







