

Fast Film

de Virgil Widrich

par Nicolas Schmerkin



Un baiser. Un couple heureux. Soudain, la femme est victime d'un enlèvement. L'homme part à sa recherche pour tenter de la sauver... Commence alors le récit d'un sauvetage épique truffé de courses-poursuites effrénées. Un récit qui nous conduira dans les profondeurs de la Terre, vers l'empire du Mal.

Virgil Widrich

Virgil Widrich est né en 1967 à Salzbourg. Ayant tâté de la pixillation ou du *stop motion* en super 8 dès l'âge de douze ans, cet Autrichien est aussi une sorte de laborantin : ses derniers courts métrages furent pour lui autant d'équations à résoudre avant de pouvoir se lancer dans leur fabrication proprement dite. Virgil Widrich s'est fait un nom au cinéma avec *Copy Shop*, véritable "blockbuster" dans le monde du court métrage, qui a représenté l'Autriche aux Oscars en 2002, après avoir été multi-primé dans les festivals internationaux. En 2003, il présente en compétition au festival de Cannes *Fast Film*, qui fera plus de deux cent cinquante festivals et raflera une quarantaine de prix. Widrich a développé au fil des années une société de multimédia qui crée des sites web pour des institutions prestigieuses, des bases de données et des installations interactives. Il se consacre en 2006 à son prochain long métrage.

Fiche technique

Scénario, réalisation Virgil Widrich

Production Virgil Widrich Film und
Multimediatechnische Produktions, Amour Fou,
Minotaurus Film Luxembourg

Animation David Peischi, Michael Lang, Markus
Loder-Taucher, Alexandra Pauser, Gernot Egger,
Walter Rafelsberger

Image Martin Putz

Son Frédéric Fichet

Montage Virgil Widrich

Autriche / Luxembourg, 2003, 14', 35 mm, couleur

www.widrichfilm.com/fastfilm

Festivals

2003 Cannes, Annecy, Toronto (meilleure animation), Tarragona (Meilleur montage), Hambourg, Saint-Pétersbourg, Vila do Conde (meilleure animation), Karlovy-Vary, Melbourne (meilleur film expérimental), Édimbourg, Sarajevo, *Étrange festival* / Paris (Prix du public), Milan, *Resfest*, Split, Pusan, Montréal, Cork, Leipzig (Prix de l'innovation), Saõ Paulo, Londres, Göteborg, Oslo, Taipei, Uppsala (Grand Prix), Madrid (Meilleur film expérimental), Santa Fé (Meilleure animation), Nevers (Grand prix)...

2004 *Sundance*, Clermont-Ferrand, Tampere, Aspen, Istanbul, Néo / Paris, Dresde, Oberhausen, *onedotzero*, Zagreb (Prix de la critique, Prix de la ville, Prix de la Guilde des cinéastes), Hiroshima, *Imago*, Tabor (Meilleure animation), SICAF (Meilleur film expérimental), Badalona (Meilleur film expérimental), Balkanima (Meilleur film expérimental)...

Fast Film

de Virgil Widrich

Analyse

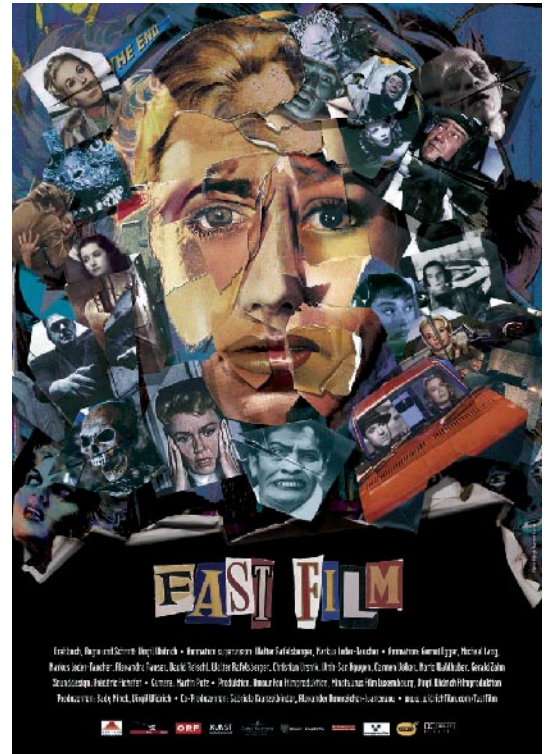
Faire du volume avec du plat, du neuf avec du vieux, de l'*entertainment* avec de l'avant-garde et du court métrage avec du long...

En quatorze minutes ludiques, l'Autrichien Virgil Widrich renouvelle avec *Fast Film* le principe du *found footage* (appropriation d'images existantes) et s'amuse à donner un coup de fouet à l'animation traditionnelle.

C'est en jetant à la poubelle l'un des morceaux constitutifs de *Copy Shop* et en voyant la boule de papier rouler avec le personnage principal imprimé dessus que Widrich trouve le concept graphique et technique de *Fast Film*. En filmant image par image chaque boule de papier correspondant à une suite de photogrammes (donc vingt-quatre boules de papier pour une seconde), on peut reconstituer le principe filmique et voir le personnage évoluer sur la boule de papier froissé dans son mouvement ainsi recomposé. Soit de l'animation en volume à partir d'images plates. Widrich décide alors de s'attaquer à un film entièrement constitué d'origamis où le héros serait incarné par un acteur différent à chaque plan, pour ainsi démontrer et démonter les codes et normes d'un cinéma dominant et néanmoins attractif. Et pour cela, quoi de plus interchangeable que les plans constituant une course-poursuite hollywoodienne...

Après plus de deux ans de recherches et plus d'un an de fabrication, Widrich, dans la continuité de *Copy Shop*, réussit donc le croisement idéal entre film d'avant-garde et divertissement. En effet, *Fast Film* ("fast" signifiant "presque" en allemand) est uniquement composé d'extraits de célèbres films d'action, essentiellement hollywoodiens. Les extraits ont tout d'abord été digitalisés, puis chaque photogramme composant la séquence a été imprimé sur une feuille de papier, pliée pour former un origami (avion, train, voiture, cheval). Chaque objet en volume fait de papier plié ainsi obtenu (environ 65 000 en tout) a ensuite été refilmé image par image toujours selon une technique d'animation traditionnelle.

En marge de l'originalité d'un procédé hybride (l'ordinateur est utilisé dans le processus, notamment pour déterminer les lignes de plisages) et d'un principe formel novateur, cette idée permet surtout au réalisateur de re-parcourir l'histoire du cinéma, s'amusant ainsi des codes et clichés de la course-poursuite (genre exclusivement cinématographique) en assemblant, dans la continuité d'une action voire dans un même cadre, des personnages issus de films différents, donc d'époque différentes, réalisés par différents metteurs en scène... Il explore surtout la notion de stéréotype (le héros, sa bien-aimée ou les "super-vilains" changent de corps/acteur quasiment à chaque plan) et – titre oblige – de vitesse, via les différents moyens de transport utilisés dans cette grande course-poursuite (qui commence avec un cheval, se poursuit en train puis en voiture, pour finir par une gigantesque et tonitruante bataille aérienne). Le film associe ainsi plusieurs niveaux de lecture, tous ludiques, le spectateur pouvant suivre l'action globale (le héros doit délivrer la jeune femme des griffes des méchants) ou s'intéresser à ce qui se déroule dans chaque "case-origami", tout en s'amusant à deviner la provenance des fragments de films.



Fast Film de Virgil Widrich

Propos du réalisateur



Défi

Le défi était de parvenir à donner une signification à l'assemblage du matériel issu de chutes de *found footage*. Chaque image se doit de fonctionner à un niveau de contenu et de perspective, mais les différentes prises de vue doivent également se correspondre pour permettre de poursuivre l'histoire et ce, dans un temps très court. Si on appliquait ce principe à la littérature, ce serait comme si je sélectionnais des phrases en rimes du théâtre de Shakespeare et que j'en tirais un poème d'amour qui, à son tour, raconterait une histoire. En ce sens, *Fast Film* est un voyage à travers l'histoire du cinéma, mais également un nouveau film qui émane de l'imagination du spectateur.

Mémoire cinéphile

Je pense que ce qui est plaisant dans *Fast Film* est que chacun y voit ses souvenirs personnels. Chacun a ses propres *stimuli* et peut très bien reconnaître un acteur ou un metteur en scène. On se trouve soudain confronté non pas à *Fast Film*, mais à son souvenir du film dont l'extrait est donné à voir. Je pense que pendant qu'on le regarde, on oscille mentalement entre la perception de *Fast Film* et celle des films qui s'y reflètent. C'est la raison pour laquelle chacun voit dès lors un film totalement différent.

Filmographie

2003

Fast Film (court métrage, 14')

2001

Copy Shop (court métrage, 12')

2000

Heller als der Mond (long métrage, 88')

1998

tx-transform (court métrage, 5')

1983/85

Vom Geist der Zeit (long métrage, 112')

Un film multicouche

Il est fascinant de voir *Fast Film* sur grand écran. Le montage est, en quelque sorte, fait par le regard du spectateur. Tout dépend de ce à quoi celui-ci s'intéresse. Quand on se trouve devant trois télévisions montrant trois chaînes différentes, il y a en réalité quatre films : celui de l'espace dans lequel se trouvent les téléviseurs et chacun des trois qui y défilent. Et selon celui sur lequel je me concentre, un nouveau film se crée, basé sur les quatre éléments. *Fast Film* fonctionne d'une manière similaire. Par exemple, dans un train avec huit wagons où se joue un film différent, avec Tarzan ou un héros de western, le spectateur peut regarder le train dans son ensemble ou bien chaque wagon. Lorsque deux personnes se retrouveront après le film pour en discuter, elles auront quelque chose de différent à raconter : l'une n'aura vu que Tarzan et l'autre que le héros de western. Je crois vraiment que là réside le réel plaisir de *Fast Film* : chacun devient l'auteur de son propre montage.

Pistes pédagogiques



1 • Narration et identification

Si, à la première vision, le récit de *Fast Film* peut paraître un peu flou tant notre cerveau est sollicité par le foisonnement incessant d'images, l'histoire est pourtant des plus simples et classiques : le héros est amoureux d'une femme, celle-ci est kidnappée par un méchant, le héros doit la sauver, mais se fait emprisonner et se retrouve dans l'antre du méchant, avant de s'évader avec sa bien aimée et dans une grande scène de dénouement, le couple sera sain et sauf, après avoir triomphé de tous ses ennemis, et pourra échanger son fameux baiser final. La série des James Bond et un grand nombre de films d'action fonctionnent ainsi. C'est pour cela même que Virgil Widrich a choisi cette structure. Il lui était nécessaire de travailler avec une telle trame "standard", il n'aurait pu sinon raconter une histoire tirée d'éléments provenant de si nombreux films. Représenter l'espace et le temps à travers cette technique utilisée par *Fast Film* fonctionne très bien, mais il aurait été pratiquement impossible de représenter un drame psychologique car l'identification à un acteur y est essentielle et ne peut passer ici que par l'action. Étant donné que le metteur en scène, dans *Fast Film*, change constamment d'acteurs, le héros et l'héroïne devaient se résumer à leur simple concept.

2 • Un "presque film"

"*Fast Film*" signifie "*presque film*" dans la langue maternelle du réalisateur et le choix de ce titre n'est pas anodin. L'esthétique de *Fast Film* repose en effet sur sa relative imprécision. Il ne s'agit absolument pas d'un film d'animation du type des productions parfaites élaborées sur ordinateur, mais d'un film qui utilise des avions et des trains en papier, animés manuellement. Comme leur pliage ne pouvait être absolument identique, les trains et les avions en papier ne se ressemblent pas exactement, d'où leur mouvement tremblant. Fait uniquement à l'aide d'un ordinateur, ce film aurait été propre et net, ce qui aurait correspondu à un autre objectif pour le réalisateur. Aussi son équipe a-t-elle effectué les pliages de tous les objets, ce qui lui a demandé d'être extrêmement organisée pour être en mesure de retrouver chaque élément (il y avait au total environ soixante cinq mille objets en papier pliés). Une équipe de douze animateurs s'y est consacrée pendant un an. Pour les aider, Widrich a également embauché une artiste japonaise spécialiste de l'origami. Il fallait six heures pour réaliser un cheval. C'est la raison pour laquelle ce type de figure n'a qu'une courte apparition dans *Fast Film*, sinon cinq années de travail supplémentaires auraient été nécessaires !

3 • Copy Shop et Fast Film : crise d'identité

Finalisé durant l'année noire qui aura vu triompher en Autriche la droite extrême de Jörg Haider, en 2000, *Copy Shop*, le précédent court métrage de Virgil Widrich, mettait en scène un monde kafkaïen où tous les habitants du quartier (et, par extension, de la ville, du pays et du monde) prenaient peu à peu l'apparence de l'insipide personnage principal, dupliqué à l'infini, répétant mécaniquement ses gestes quotidiens. Perte des repères et surtout destruction de la personnalité par une uniformisation totale des individus, ce cauchemar jouait avant tout sur la perte d'identité et la défaite d'un point de vue singulier : au bout de quelques plans, on ne savait plus exactement qui était "l'original" au milieu de ses copies.

Fast Film au contraire, raconte le parcours d'un seul et même personnage – le héros –, incarné par différents acteurs, entouré de concepts (les filles, les méchants) à qui il applique le même traitement. Il s'agit aussi, à l'instar de *Copy Shop*, d'une œuvre réflexive et théorique sur le cinéma en train de se faire, déployant une mise en abyme où le héros, tombé dans le repaire souterrain des méchants, se rend soudainement compte qu'il est pris dans un film. Et dans les deux cas, il s'agit d'un film fait de papier, dont le héros peut momentanément toucher et manipuler la matière même, se libérant de l'emprise de son créateur pour recouvrer sa liberté de personnage de fiction... et réaliser le cliché ultime du cinéma hollywoodien : embrasser sa promise dans un happy-end flamboyant.