

# Virgil Widrich : «Fast Film»

## Rapide biographie :

Virgil Widrich qui est né en 1967 à Salzbourg, travaille à de nombreux films et réalisations multimédia. Son premier film long métrage Heller als der Mond (« Plus clair que la lune ») a été primé plusieurs fois.

Son court métrage Copy Shop a reçu plus de 30 récompenses internationales et obtenu une nomination aux Oscars. Virgil Widrich vit à Vienne.



## Interview

### ***D'où vous est venue l'idée de faire Fast Film ?***

J'ai eu l'idée de faire Fast Film en travaillant sur Copy Shop. Pendant le travail dans le studio d'enregistrement, nous avons déchiré une grande quantité de papiers pour produire les bruitages du film. Pour faire ceci, j'ai utilisé de vieilles impressions de Copy Shop dont certaines avaient été mises au rebut. Il y en avait des milliers. Le soir une véritable mer de papiers jonchait le sol. C'était une copie complète du film Copy Shop. Sur certaines liasses de papiers, on pouvait voir marcher Johannes Silberschneider dans différentes scènes. C'est alors que m'est venue comme un éclair la bonne idée de faire un film d'animation tridimensionnel basé sur des assemblages de papier sur lesquels à leur tour des films seraient projetés.

C'est donc ainsi que Fast Film est devenu dans son évolution technique le prolongement de Copy Shop. Copy Shop avait été un film bidimensionnel sur papier, Fast Film évolue dans la troisième dimension.

### ***Quel nouveau défi représente Fast Film comparé à Copy Shop ?***

Au niveau technique, des images sont extraites de divers films ou sont imprimées. Ces dernières sont pliées en divers objets. Ces objets sont ensuite assemblés afin d'établir de nouvelles relations entre eux. Un fond y est ajouté afin de rendre visible sur une même prise de vue quatre, cinq et jusqu'à trente films. Voilà l'idée qui a mené à Fast Film. Le défi était de parvenir à donner une signification à l'assemblage du matériel issu de pellicules de recyclage. 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 écrivais un poème d'amour qui à son tour racontait 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.

Je pense que ce qui est plaisant dans Fast Film est que chacun voit ses propres souvenirs. Chacun a ses propres stimuli ou peut très bien reconnaître un acteur ou un metteur en scène. On se trouve soudain confronté non pas à Fast Film mais à ses souvenirs 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 la perception des films que Fast Film reflète. C'est la raison pour laquelle chacun voit ici un film totalement différent.

### ***Pourriez-vous résumer l'histoire à grands traits ?***

L'histoire est classique : le héros veut la femme, la femme est kidnappée par le méchant, le héros doit sauver la femme, se fait lui-même emprisonner, se retrouve dans l'antre du méchant, s'évade avec la femme et dans la grande scène finale, ils sont sains et saufs après avoir gagné contre tous les méchants. A la fin, on assiste au baiser final. Tout James Bond ainsi qu'un grand nombre de films d'action fonctionnent ainsi. C'est pour cela même que j'ai pris cette structure. C'était nécessaire de travailler avec une telle trame standard sinon je n'aurais pas pu raconter une histoire tirée des éléments 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 étant donné que dans Fast Film nous changeons constamment d'acteurs, le héros et l'héroïne doivent valoir en soi. Tout comme dans Copy Shop, le thème de l'identité y est central du fait que nous changeons à toute vitesse d'acteurs alors que les histoires restent les mêmes, ce qui est en principe toujours le cas au cinéma.



### ***On peut discerner toute une série de genres dans Fast Film, n'est-ce pas ?***

J'ai naturellement essayé de structurer le film en différents mondes. A la fin, il y a le monde musical, au milieu, le film d'action, et puis il y a plusieurs histoires d'amour. Il a été intéressant de se rendre compte qu'il était difficile d'obtenir quelque chose à partir des scènes de films d'action qui montrent réellement des actions car elles sont conçues pour défiler rapidement. Je voulais à l'origine n'utiliser qu'un matériel tiré de films d'action mais dans de nombreux cas il y avait impossibilité à réduire davantage les prises de vue et d'en obtenir ainsi quelque chose d'exploitable pour Fast Film.

### ***Pourquoi la technique de pliage était-elle nécessaire à la création des effets souhaités ?***

L'esthétique de Fast Film repose sur la relative imprécision du film. En d'autres termes, il ne s'agit absolument pas de ce type de film d'animation parfait fait sur ordinateur mais d'un film qui a des avions et des trains en papier animés manuellement. Et comme les trains et les avions en papier ne se ressemblent pas exactement du fait que leur pliage ne pouvait être absolument identique, il en ressort ce mouvement tremblant. De façon similaire à Copy Shop, l'esthétique de l'imperfection et de l'imprécision est vitale, ce qui me plaît énormément. Fait à l'aide d'un ordinateur, ce film aurait été propre et net, ce qui aurait correspondu à un autre objectif. Ensuite, les collaborateurs de mon équipe ont effectué les pliages de tous les objets, ce qui nous a demandé d'être extrêmement organisés. Sinon, nous n'aurions plus été en mesure de retrouver quoi que ce soit. Nous avons au total environ 65 000 objets en papier pliés. Pour nous aider, nous avons également embauché une artiste japonaise spécialiste du pliage sur papier Origami. Il faut 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 il nous aurait fallu cinq années de travail supplémentaire. A propos, l'espace est également un thème intéressant dans Fast Film, car finalement tout y est à plat. Nous avons pris le train en vues latérale et frontale et toutes deux sont planes mais dans la tête du spectateur se crée un train tridimensionnel.



### ***Les prises de vue dans Fast Film comportent un nombre incroyable de couches.***

C'est fascinant de regarder Fast Film sur grand écran. Le montage en quelque sorte est fait par le regard de celui qui regarde. Tout dépend de ce que je regarde. Quand on regarde simultanément trois télévisions qui montrent trois chaînes différentes, il y a en réalité quatre films : celui de l'espace dans lequel se trouvent les téléviseurs et chacun des trois films qui y défilent. Et selon ce sur quoi je me concentre, se crée un nouveau film basé sur ces quatre éléments. Fast Film fonctionne d'une manière similaire. Si par exemple j'ai un train avec huit wagons et que dans chaque wagon se joue un film différent, je peux regarder le train dans son ensemble ou bien chaque wagon ; je vois Tarzan ou bien un héros de western. Lorsque deux personnes se retrouvent après le film pour en discuter, elles auront quelque chose de différent à raconter. L'une n'aura vu que Tarzan et l'autre, le héros de western. Je crois vraiment que c'est là le réel plaisir de Fast Film : chacun devient réalisateur de son propre montage.

### ***Quelles ont été les diverses étapes dans ce travail ?***

Il y a d'abord eu un scénario écrit du film, suivi par un film élaboré à partir des pellicules recyclées qui combinait à nouveau ce matériel de façon tout à fait conventionnelle. Je l'ai réalisé juste pour moi afin de voir ce qui se passait en assemblant une poursuite en voiture à partir de films en noir et blanc, des films en couleur et de science fiction, des vaisseaux spatiaux, des trains et des voitures. La deuxième étape a été très concrète : il s'agissait de rechercher dans les pellicules récupérées des contenus qui aillent ensemble. De la combinaison arrière-plan, premier plan et objet, a résulté une sorte de brouillon de film que j'ai réalisé sur ordinateur et où des carrés représentent les trains et des triangles les avions. J'avais ainsi le film de base que nous avons imprimé à partir de l'original. Puis nous avons procédé aux animations et au montage. Ça a été un processus extrêmement long pendant lequel la production de chaque prise de vue a duré des semaines, voire des mois. La prise de vue la plus longue dure 21 secondes mais la plupart ne durent que trois. Le film est réellement très rapide. Au total, nous y avons travaillé deux ans et demi, jour après jour, jour et nuit.

### ***De qui était constituée l'équipe qui a travaillé à ce film***

Une équipe de douze animateurs s'y est consacré pendant un an. Ils ont dû acquérir toutes sortes de compétences et se sont répartis en groupes de travail du fait de l'extrême variété des tâches à accomplir. Ça a commencé par la recherche de pellicules, puis la sélection des extraits de films, la définition des objets avec la question de savoir comment devaient être ces objets : à quoi devaient ressembler par exemple les avions en papier méchants et les bons, ou à quoi devait ressembler le train vu de devant ou latéralement ? Nombreux sont ceux dans

l'équipe qui pouvaient tout faire, mais certains étaient plus compétents au niveau de l'animation physique, d'autres au travail sur ordinateur, dans la préparation du matériel de recyclage ou dans la post-production. Les compétences et les passions se sont simplement révélées tout naturellement. Par exemple, Carmen Völker s'est consacrée intensément au papier, occupée à résoudre des questions telle que : quel type de déchirure faire intervenir à quel endroit du film ? Elle s'est créé son propre univers dont on perçoit la présence dans le film.



### ***Quelles sources vous ont-elles permis de créer votre matériel ?***

J'ai passé un an à préparer le contenu du film, à me représenter clairement ce que devait être la scène de poursuite, à fouiller le matériel cinématographique qui couvre l'histoire du cinéma et également à guetter que le film me dise lui-même ce qu'il voulait être. Après, avec les premiers membres de l'équipe, nous avons passé un an en recherches : nous avons regardé environ 2000 films et avons créé une énorme banque de données. Nous avons visionné des centaines, des milliers de vidéos, les avons triées en types de prises de vues comme par exemple : où se trouve un visage exprimant l'étonnement, où se trouve quelqu'un en train de sortir par une porte, où y a-t-il quelqu'un pris en gros plan et se saisissant d'un revolver, où trouve-t-on une scène de baiser prise de profile sous la pluie ? Il fallait mettre tout cela en banque de données et stocker ce matériel sur ordinateur de manière à pouvoir y avoir accès à n'importe quel moment. Ainsi, si tout à coup je pensais avoir besoin d'un revolver en gros plan, il me fallait immédiatement savoir où en trouver, dans quels films, en couleur, en noir et blanc, etc.

### ***Le son est très intéressant et joue un rôle important, n'est-ce pas ?***

Frédéric Fichet, qui a créé la bande sonore de Fast Film, travaille de manière similaire à la notre pour les images. Le son est créé à partir d'enregistrements. On utilise les univers sonores pris dans différentes œuvres et à partir de là, on en façonne un nouveau. Ici aussi, nous avons récupéré les éléments sonores émanant de milliers de films puis les avons triés en catégories : des trains qui grincent à l'arrivée, des trains qui ne grincent pas à l'arrivée et d'autres du même style. La bande sonore de Fast Film est ainsi constituée dans son ensemble par des centaines de pistes sonores. Naturellement, elle fait passer aussi beaucoup d'émotions tout comme elle évoque de nombreux souvenirs. Il y a des bruits particuliers qui sont toujours les mêmes car les films long métrage se servent dans les mêmes sonothèques. Les sons sont très importants. Ils permettent de faire le lien entre les différents films. Un son narratif tout au long du film facilite la compréhension de celui-ci. Fast Film serait très difficile à comprendre sans bande sonore. Avec elle, il relate une histoire complètement différente.

*Interview : Karin Schiefer*