

Fast Film

Virgil Widrich

Né en 1967 à Salzbourg et vivant à Vienne, Virgil Widrich a réalisé une dizaine de films depuis son adolescence, principalement des courts métrages, en Super 8 puis en 35 mm. Il a par ailleurs travaillé à des réalisations multimédia. Héritier de l'avant-garde autrichienne et de sa riche tradition de retraitement critique et plastique d'images pré-existantes (*found footage*), et inspiré par l'imagerie cinématographique populaire, son travail entremêle fiction et expérimentation, pixillation (animation image par image) et collage. Laborantin ludique, Virgil Widrich fait ainsi passer et repasser les images au tamis déformant de plusieurs techniques, supports et formats. Un de ses courts les plus primés, *Copy Shop* (2001, 12 mn), résume à merveille son cinéma où reproduction est synonyme d'absurde : dans un univers kafkaïen, un employé chargé des photocopies est victime d'une mise en abyme, étant lui-même dupliqué à l'infini. Son cinéma est un art de "photocopieur".

par *Emeric de Lastens*

Comme dans de nombreux récits d'action, une femme est enlevée et un homme part la sauver. S'ensuit une fuite hâlante du couple qui emprunte tous les moyens de transport possibles (voiture, train, avion), poursuivi par d'innombrables personnages décidés et inquiétants — gangsters, squelettes, "créature du lac", monstre de Frankenstein et autres King-Kong... Cette course-poursuite rythmée conduit droit dans les entrailles de la Terre et le repaire secret du Mal. Mais nos deux héros sauront s'en sortir, et conclure par un baiser. Ce scénario des plus classiques permet de revisiter le cinéma d'action, du burlesque au fantastique, de Hitchcock à James Bond : les scènes comme les personnages, assemblés et animés selon une technique de collage-plier, changeant sans cesse d'apparence, proviennent de centaines de films.

FICHE TECHNIQUE

Production Virgil Widrich Filmproduction,  Amour Fou, Minotaurus Film Luxembourg

Distribution France Autour de Minuit Productions

Scénario, montage Virgil Widrich

Image Martin Putz

Origami et conception des objets Mine Scheid, Jakob Scheid, Carmen Völker

Animation Gernot Egger, Michael Lang, Markus Loder-Taucher, Alexandra Pauser,

David Peischl, Walter Rafelsberger,

Christian Ursnik, Vinh-San Nguyen,

Carmen Völker, Mario Waldhuber, Gerald Zahn

Son Frédéric Fichifet

Luxembourg-Autriche, 2003, 14 minutes, 35 mm, 1/1,66 - Couleurs - Visa : dérogation

Techniques de recyclage

Propos de Virgil Widrich

PAPIERS FROISSÉS ET FILMS PHOTOCOPIÉS

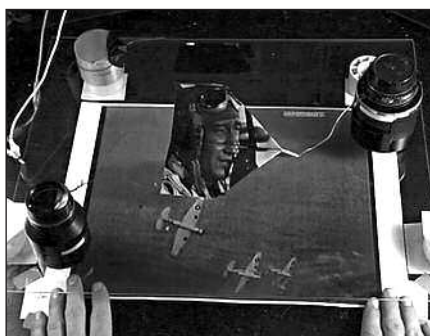
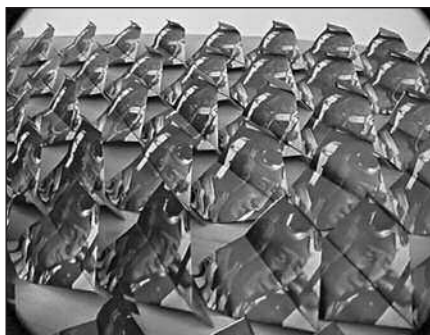
J'ai eu l'idée de faire *Fast Film* en travaillant sur *Copy Shop*. Pendant le travail dans le studio d'enregistrement, nous avons déchiré une grande quantité de papiers pour produire les bruitages du film. Pour ce faire, j'ai utilisé de vieilles impressions de *Copy Shop*. Il y en avait des milliers. C'est alors que m'est venue 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.

Il y a d'abord eu un scénario écrit, suivi par un film élaboré à partir des pellicules recyclées qui combinait ce matériel de façon conventionnelle. Je l'ai réalisé afin de voir ce qui se passait en assemblant une poursuite en voiture à partir de films en noir et blanc et de films en couleur, de films de science fiction et de westerns. 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. Puis nous avons procédé aux animations et au montage. La production de chaque prise de vue a duré des semaines, voire des mois. Au total, nous y avons travaillé deux ans et demi. Douze animateurs 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 : à quoi devaient ressembler par exemple les avions en papier, ou à quoi devait ressembler le train vu de devant ou latéralement ?

J'ai passé un an à préparer le contenu du film, à fouiller le matériel cinématographique qui couvre l'histoire du cinéma. Nous avons regardé environ 2000 films, créé une énorme banque de données et trié les images en types de prises de vues : où se trouve un visage exprimant l'étonnement, où trouve-t-on une scène de baiser prise de profil sous la pluie ?

PLIAGES ET COLLAGES

Des images sont extraites de divers films et imprimées sur du papier. Ces papiers sont pliés en divers objets. Ces objets sont ensuite assemblés afin d'établir de nouvelles rela-



tions entre eux. Un fond est ajouté pour rendre visible sur une même prise de vue quatre, cinq et jusqu'à trente films. Le défi était de parvenir à donner une signification à l'assemblage du matériel issu de pellicules de "recyclage". Si on appliquait ce principe à la littérature, ce serait comme choisir des vers du théâtre de Shakespeare et en faire un poème d'amour qui raconterait une nouvelle 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. Ce qui est plaisant dans *Fast Film* est que chacun y voit aussi ses propres souvenirs. On oscille entre la perception de *Fast Film* et la perception des films qu'il reflète.

L'esthétique de *Fast Film* repose sur sa relative imprécision. Il ne s'agit absolument pas de ce type de film d'animation parfait, créé sur ordinateur, mais d'un film qui montre des avions et des trains en papier, animés manuellement. Mes collaborateurs ont effectué les pliages de tous les objets. Nous avons au total environ 65 000 objets en papier pliés. Pour nous aider, nous avons embauché une artiste japonaise spécialiste du pliage sur papier origami. Et comme les trains et les avions en papier ne se ressemblent pas exactement d'une image à l'autre, du fait que leur pliage ne pouvait être absolument identique, il en résulte ce mouvement tremblant. L'esthétique de l'imperfection est vitale. L'espace est 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.

RÉCIT ET ACTION

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. Un grand nombre de films d'action fonctionnent ainsi. 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 la technique utilisée par *Fast Film* fonctionne très bien, mais il aurait été pratiquement impossible de représenter de la même façon un drame psychologique, genre où l'identification à un acteur est essentielle. Étant donné que dans *Fast Film* nous changeons constamment d'acteurs, le héros et l'héroïne doivent valoir "en soi", hors de toute restriction à l'image d'un même acteur. ◀

L'action (dé)pliée

Cela commence comme dans un classique du film noir. Bogart entre dans une pièce, va embrasser Lauren Bacall, qui, par la magie du champ contrechamp, n'est soudain plus elle-même, remplacée par une autre actrice. Le cadre semble alors se chiffonner, l'image se plier sur elle-même. Médusé, notre héros assiste à l'enlèvement de la femme, enfermée par une série de pliages de l'image dans une sorte d'origami, une boîte prenant l'allure sommaire d'une locomotive. Aux différents visages successifs de l'héroïne — toujours des stars hollywoodiennes classiques — se substitue, sur la face frontale de la boîte, l'image des roues d'un train filant dans un décor de western révélé derrière les murs de la chambre par les pliages. Ainsi débute l'haletante et élémentaire course-poursuite de *Fast Film*.

Le titre du film, selon la langue dans laquelle on le lit, informe précisément de sa double nature narrative et expérimentale. En anglais "fast" signifie "rapide" : le film, sans cesse en mouvement, enchaîne péripéties et lieux sans transition ni temps mort, par transformations immédiates, et concentre ainsi le canevas d'un film d'action en à peine un quart d'heure. En allemand "fast" signifie "presque" : presque un film d'action, mais où est substitué, d'une part aux corps stables des protagonistes des icônes cinématographiques interchangeables, découpées et accolées comme des bouts de papier ; et d'autre part, à l'espace filmique réaliste, des fonds composites eux aussi extraits de l'histoire du cinéma. En somme, "presque" un film, un vaste collage animé de fragments épars (provenant d'environ 300 films) qui recompose espaces factices, pseudo-situations et personnages hybrides, au moyen d'objets et de véhicules de papier sur lesquels ils s'impriment et s'animent.

Fast Film, c'est sa particularité, fonctionne à la fois comme un récit d'action, même épuré et débarrassé de toute psychologie (il est impossible de s'identifier à ces corps transformistes, seulement unis par la logique du stéréotype scénaristique), et comme un exercice plastique autant jubilatoire que réflexif sur la nature "ré-animée" et "bi-dimensionnelle" de l'image cinématographique.

Fast Film présente un canevas très convenu, le schéma narratif par excellence du récit cathartique et grand public. Le cinéaste a visiblement recherché à ne pas distraire de ce schéma, en l'incarnant presque exclusivement par ses figures et ses motifs les plus reconnaissables pour le spectateur. Ses citations font appel à la culture cinématographique la plus partagée, celle du cinéma d'action hollywoodien. C'est sans véritable surprise que l'on voit défiler à grande vitesse les couples hitchcockiens, remaniés pour l'occasion ; James Bond et la



caverne du Dr No ; la galerie presque exhaustive des monstres célèbres et quelques scènes anthologiques et génériques de poursuite : l'attaque du train dans un western, la bataille spatiale à la *Star Wars*, etc. Aussi pourrait-on reprocher à Widrich d'enfermer toutes les références dans une même dynamique narrative et un répertoire d'actions stéréotypé. Rien ne distingue plus, par exemple, les rapports troubles entre homme et femme qui existent dans les films d'Hitchcock, de ceux, misogynes, des *James Bond* — alors que ces derniers sont déjà des resucées grossières des premiers. La même logique de reconnaissance immédiate et de schématisation explique aussi la redondance constante entre les véhicules obtenus par pliage et les images qui s'y trouvent imprimées : avion sur avion, train sur train. Ici ou là cependant, quelques citations tranchent par leur originalité, comme les têtes inquiètes et exorbitées de l'héroïne de *Carnival of Soul* (Her Harvey, 1962 — un film fantastique assez méconnu) et du héros d'*Orange mécanique* de Stanley Kubrick (1971). Mais si celui-ci fit une critique implacable de l'image-vehiculée par le cinéma d'action, *Fast Film*, à sa manière déconstruite, reconduit et "ré-anime" l'efficacité de ces images.

Plutôt que sa vision de l'histoire du cinéma, c'est son travail sur la plasticité de l'image animée qui constitue l'attrait de *Fast Film*. En traitant l'image comme une superposition de couches de papier, avec sur chacune un fragment mobile découpé d'une image préexistante, *Fast Film* fait subir aux éléments de la représentation filmique une série d'altérations permettant d'en réfléchir l'illusion. D'abord des altérations de l'espace : rapports disproportionnés et illogiques entre figures, décors et objets, un corps occupant par exemple tout "l'intérieur" d'un train ou d'un avion ; contiguïté aberrante des lieux, par exemple passage par une simple déchirure pour raccorder, par le bas, un sous-sol avec un ciel. Ensuite des altérations du support : froissée pour figurer un rebondissement ou même une douleur, déchirée pour signaler la séparation du couple, "l'image-papier" cesse d'être transparente et se met à vivre en interaction avec le récit. Altérations des figures, enfin : animées mais prisonnières de leur découpe ou d'origamis, réduites à des archétypes par leur *morphing* continu, elles ne sont plus que des surfaces sans profondeur, des êtres escamotés comme dans des tours de prestidigitation, chosifiés par l'image. Mais ces altérations, certes de façon moins explicite et visible, ne sont-elles pas propres au film d'action où le corps ne cesse d'être agressé, soumis à des espaces et des créatures toujours plus impossibles ? *Fast Film* : un précis ou précipité, ludique et poétique, du cinéma d'action. ■

De l'action des mobiles

Bien que s'enchaînant sans temps mort ni transition — on passe d'un lieu à un autre par simple déchirure dans le fond du décor, saut vers le bord du cadre suivi d'un raccord-mouvement immédiat ou chute insensée dans le vide — *Fast Film* peut se découper en cinq séquences se dépliant symétriquement, structure bouclée typique du film d'action.

1/ La capture de la belle (cf. *infra*).

2/ La course des trains, où le héros tente de libérer la belle de sa camisole-origami, alors qu'autour d'eux s'agitent mille créatures hostiles. Aussitôt après l'avoir libérée en dynamitant sa prison, le train plonge dans un précipice et ils s'en échappent en voiture, chutant aussi pour finir projetée dans "l'ancre du mal".

3/ Le repaire maléfique et souterrain, où après plusieurs séparations, nos deux héros vont se retrouver prisonniers de semblables origamis que le personnage masculin parviendra à brûler, déclenchant un incendie permettant leur échappée.

4/ La bataille aérienne, où ils anéantiront l'un après l'autre les vaisseaux lancés à leur poursuite, pilotés encore par les créatures cinématographiques les plus improbables.

5/ Le final, parade d'amour du couple victorieux constitué d'images de comédies musicales. Ayant vaincu les créatures qui cherchaient à les plier et démembrer, l'image retrouve dans ce final l'unité génétique qu'elle avait au début : la résorption du récit équivaut à celle des déformations.

Les séquences 2 et 4 sont de pures courses-poursuites, soit de l'action à l'état pur, sur fond d'extérieurs hétéroclites, avec comme dominante le ciel et le paysage de western. Le moment le plus intrigant de ces poursuites est la longue chute dans le vide (1) : la voiture tombe dans un cimetière (2), ressort par le même lieu mais à l'image renversée (4), comme ayant traversé la terre (3). Cet enchaî-

nement aberrant des espaces caractérise le cinéma d'animation : puisque tout peut changer constamment dans l'image, il n'y a plus de limite au mouvement, qui devient ici synonyme de transformations et substitutions à vue, comme dans un rêve. Les seuls éléments de continuité, qui assurent le déroulement et l'osature de l'action, sont alors les véhicules en origami, mobiles indifférents aux métamorphoses des figures.

Ces deux séquences exposent de la façon la plus évidente le procédé métonymique qui lie les figures citées à leur support de papier plié : un objet tridimensionnel façonné comme un origami supporte sur sa face l'image bidimensionnelle d'une action ou d'une figure qu'il contient, leur rapport étant totalement disproportionné, la plupart du temps en faveur du "contenu". Ainsi, c'est le Keaton du *Mécano de la général* qui s'imprime sur le devant de la locomotive fonçant vers le précipice.

Mais la séquence dans l'ancre du mal reste la plus inventive du film. Elle délaisse le jeu de poursuite transitant par tous les moyens de locomotion possibles, confondant personnages et véhicules, combinant leurs différentiels de vitesse et juxtaposant sans logique (sinon celle des poupées russes) leurs espaces respectifs. Ce, au profit d'une interrogation sur l'identité des personnages cinématographiques dès lors qu'ils ne sont pas soumis aux impératifs de l'action.

En entrant dans cet ancre (5), qui prend alors l'image de la caverne du docteur No, le héros s'incarne, logiquement, en James Bond (6). Mais si la source est identique, son corps ne provient pas de la même scène, comme le signale le bout de décor de bureau qu'il traîne avec lui. Le décalage trahit un aspect caractéristique du corps bondien, son indifférence absolue au lieu, son égalité constante d'attitude et de gestuelle. Le flegme est le reflet d'un machinisme certain, voire d'un certain

machisme comme en témoigne la façon dont il passe devant des visages encastrés dans la paroi de la grotte (7, 8, 9), devant son cheval (10) ou son air pensif devant sa belle pendue au plafond tête en bas, à nouveau prisonnière de cette étrange camisole faite par pliages (11).

Comme s'il errait sans but dans un cauchemar dont il ne peut sortir (12), il a toujours les mêmes visions — juste après, la chute reprend de façon incohérente, la voiture flottant avec une spirale colorée et mouvante en arrière-fond, typique dans le fantastique des voyages dans l'espace-temps (13). Puis il subit à son tour les pliages et déchirures autophages de l'image, prisonnier d'un origami en forme de roue de torture où, comme pour la femme, sont disposés en cercle autour de son buste les visages de ses différents avatars cinématographiques. Parmi eux, le héros d'*Orange mécanique* traumatisé par l'inflation d'images violentes qu'on lui impose de force, et celui de *Vidéodrome* qui fait l'expérience d'une immersion schizoïde dans les images. Or le visage (15), seul élément stable, est celui du personnage de *Vidéodrome* qui "incorpore" des cassettes vidéo par une plaie au ventre. De la silhouette masculine totalement désincarnée, pure icône prête à l'action mais dépourvue d'affect, on est passé à une figure intériorisant et intériorisée par les images. Il faut alors brûler son apparence de papier pour échapper à cette torture raffinée, se voir menacer de changer de tête d'un tour d'érou (14). C'est bien sûr de manière pour le cinéaste, incendiaire iconoclaste, de figurer son pouvoir tétatologue et un brin sadique sur ses créatures hybrides de papier animé. De l'exposition un peu convenue des topos du film d'action (course-poursuite, combats, final apaisé), le cinéaste plonge alors dans ce qui en fait l'attrait figuratif : le devenir transformiste inquiétant des corps.

ATELIER

Mener une analyse de séquence à partir de *Fast Film* relève de la gageure. Mises en abyme, caractère composite de chaque plan et personnages protéiformes fournissent une masse d'informations d'autant plus difficiles à organiser qu'elles ne peuvent être exhaustives. Les méthodes d'analyse traditionnelles demeurent pourtant pertinentes. Objet d'étude possible : la 1ère minute de la séquence de l'« ancre du mal ». On insistera d'abord sur sa place centrale dans l'économie d'ensemble. Située entre deux moments de poursuite, elle représente une pause qui signifie la traversée du miroir ou, plus exactement, du papier. L'étude des raccords sera aussi déterminante. Exemple, l'écran noir initial (7'36") débouche sur trois plans d'atterrissage qui brisent la linéarité de la narration. Le troisième (7'43") permet un raccord de mouvement parfait puisque le héros sort par la droite et rentrera dans le champ par la gauche au plan suivant (7'50"). L'analyse de ce dernier peut révéler l'importance de la dialectique de l'un et du multiple, enjeu essentiel du film. D'un côté, le principe unificateur du travellings latéral et le choix, exceptionnel, d'un héros unique (James Bond) qui conserve les mêmes traits (ceux de Sean Connery) tout au long de sa traversée de la caverne. De l'autre, l'emprunt successif à quatre séquences d'origine différente. Synthétique, un procédé que n'aurait pas renié le Hitchcock de *La Corde* (1948) réussit à raccorder dans le même plan les images importées : c'est à chaque fois que le personnage passe derrière un pilier qu'un nouvel avatar de Bond se met en marche. On remarquera à cet égard que les rectangles sur lesquels apparaît le héros évoquent le principe de la projection cinématographique (et les ombres de la fameuse caverne de Platon...). Les trois plans qui suivent (8'05", 8'09" et 8'12") réintroduisent, avec les bulles qui emprisonnent les dormeuses (ainsi que le couple... de Laurel et Hardy), le motif de la claustration qui sera repris avec les deux segments suivants (8'15" et 8'20"). Si cercueil et chrysalide symbolisent l'asservissement du personnage de cinéma, le héros ne va plus tarder à montrer sa vraie nature (8'33") : son éventration laissera échapper des flots de papier et révélera le principe de création du film.



ATELIER

Le court métrage, essentiellement théorique, met en avant le principe clef d'une création qui refuse de se penser *ex nihilo*. Chaque film, se nourrissant d'autres films, ne serait ainsi que réécriture, combinaison nouvelle ou transformation d'éléments préexistants. S'il est pertinent de comparer la démarche de Widrich à celle de l'avant-garde cinématographique autrichienne, d'autres rapprochements s'imposent, de l'œuvre de Chris Marker (*Sans soleil* ne revendique qu'une composition et un montage) à Woody Allen qui dans *What's up, Tiger Lily* (Lily la tigresse, 1964) fait d'un navet de Hong Kong dont il réenregistre le son un film personnel, ou encore *Les Cadavres ne portent pas de costard* de Carl Reiner (1982) où le réalisateur intègre à l'action de très nombreuses séquences de films noirs. *Fast Film* peut aussi permettre d'aborder, en littérature, la notion d'*intertextualité*, définie par Gérard Genette comme la « *présence littérale d'un texte dans un autre* », elle-même incluse dans une transtextualité qui désigne « *tout ce qui met [le texte] en relations, manifestes ou secrètes, avec d'autres* » (*Introduction à l'architexte*, 1979). À l'intérieur de ces catégories on pourra comparer à l'œuvre de Widrich le principe des textes composites en convoquant les modèles du patchwork, bien connu des couturières, du *medley* (ou pot-pourri) et du *sampling* confectionné par les musiciens ou des collages pratiqués par les Surréalistes comme Max Ernst. Parmi les titres on retiendra, entre autres textes ludiques, *L'Éclat et la Blancheur* de Walter Lewino (1967) qui utilise un montage de textes publicitaires pour décrire la société de consommation ; les œuvres entières de Michel Butor et de Georges Perec, fascinés par la citation ; *Loin de Rueil* (1945) qui tend vers la fusion du texte de Raymond Queneau et d'*Oceano Nox* de Victor Hugo. Le rappel du principe de l'*innutrition*, mis en pratique par les poètes de La Pléiade qui prênaient la réappropriation des sources livresques, pourra dès lors constituer l'occasion d'une réflexion sur la nature de certains exercices scolaires, où des éléments préexistants servent de déclencheurs. Dans *Longtemps je me suis couché de travers*, Lewino ne propose-t-il pas 160 pages d'incipits à compléter ?

Jeux de papier

De par sa technique associant prise de vue image par image et pliage de papiers, *Fast Film* s'inscrit dans la tradition artisanale du cinéma d'animation, qui repose à peu près toujours sur le même principe : installer dans un décor des figurines ou des poupées, souvent en papier mâché ou pâte à modeler, puis reconstituer leurs mouvements image après image. L'originalité de *Fast Film* est de ne pas concevoir décors et figures comme doués d'une réelle épaisseur, répartis dans la profondeur d'un espace, mais plutôt comme des surfaces planes contenant des images diverses, formant un collage hétéroclite à la façon des avant-gardes artistiques (Raoul Hausmann, John Heartfield, George Grosz). Si ce collage, obtenu par l'utilisation d'un logiciel qui assemble les objets pliés et imprimés, redonne l'illusion d'un espace, c'est qu'il vise à reconstituer, malgré les aberrations d'échelle patentes, des actions se détachant d'un arrière-plan, lui même constitué de fragments de paysages de film.

Ce chevauchement constant entre impression d'un espace scénique et collage à plat fut déjà travaillé par un grand animateur tchèque dans les années 60, Jan Svankmajer. Dans ses films d'inspiration surréaliste, des figurines de guignol se retrouvent souvent absorbées par des murs faits de morceaux de journaux et d'illustrations ou de "chronophotographies" du pré-cinéma réanimées. Mais si elles ne cessent de disparaître et réapparaître à la façon des personnages de Méliès, ces marionnettes demeurent tri-dimensionnelles, et c'est par le montage et la confrontation aux collages que se joue leur rapport conflictuel à l'image comme simple surface.

Widrich ne met pas en scène des marionnettes mais des citations de films, souvent un personnage avec le bout d'espace qui originellement l'entoure. Si cet espace est à la base réaliste, son emploi en fragment, imprimé sur une surface en papier et placé sur une arête d'un objet en origami (alors même que son re-filmage est frontal), lui ôte toute illusion de profondeur : il devient hétérogène, décontextualisé, seulement rattaché à la composition générale de l'image par son lien allusif à la situation. Supports et véhicules de ces fragments, ce sont les origamis qui participent vraiment à l'action, transforment en actes le rôle indiqué par l'image de James Bond ou de King-Kong. Et encore, ce rôle est connoté par leur imaginaire : ce n'est certes pas aux seuls papiers pliés de sauver la belle...

Ainsi, *Fast Film* combine harmonieusement le transformisme de l'espace cinématographique permis par l'animation avec le collage hétéro-



Outer Space



John Heartfield, *Adolf der Übermensch : schluckt Gold und redet Blech*, 1932. Photomontage, Berlin, Akademie der Kunst.



George Grosz, *Remember Uncle August, the Unhappy Inventor*, 1919. Huile, crayon, collage sur toile. Paris, Musée national d'art moderne.

gène et kaléidoscopique qui, dans la tradition du *found footage* (tradition forte en Autriche qui consiste en la reprise d'images cinématographiques préexistantes, retraitées et remontrées — cf. par exemple *Outer Space*, de Peter Tscherkassky¹), vise à rapprocher et comparer des fragments, à les retravailler plastiquement. Mais alors que dans le *found footage* les procédés de montage d'extraits et d'attaque de l'image originelle (déchirures, décollages des couches photochimiques, etc.) ont pour effet de détruire leur unité diégétique, au profit généralement d'une relecture historique, le réagencement des fragments cités en actions reconnaissables produit plutôt l'effet inverse. *Fast Film* pratique la "ré-animation" de lambeaux de films, bien que découpés et pliés dans tous les sens. L'affirmation du support au détriment des intrigues initiales ne signifie pas une plasticité uniquement préoccupée par la matière visuelle. Du reste, contrairement à la plupart des films de *found footage* qui travaillent directement la pellicule, *Fast Film* élabore ses collages à partir de photocopies d'images filmiques. Il extrait les contenus de leur support, en déplace le type de matérialité. Bien que moins polémique, son geste peut rappeler l'utilisation du support dans un documentaire d'avant-garde des années 20, *Rien que les heures* de Cavalcanti : l'image de femmes snobs est soudain figée, réduite à du papier et froissée par une main rageuse.

L'image comme papier, surface sensible et ludique ayant sa propre texture et sa propre animation : c'est en définitive là qu'il faut chercher la véritable généalogie de *Fast Film*, croisement entre l'art traditionnel japonais de l'origami, le collage hétéroclite cubiste et surréaliste, et le cinéma d'action comme industrie de clichés en mouvement. Les effets de déchirures et de pliures, donnant vie à la surface, inquiètent les clichés, les animent doublement. À l'époque de la reproduction virtuellement infinie des images par le numérique, de l'accès généralisé et immédiat à toute l'histoire du cinéma et à n'importe quelle séquence d'anthologie via le DVD, *Fast Film*, en mêlant la technologie la plus actuelle à l'artisanat enfantin de l'animation, poursuit la fascination ambivalente des avant-gardes pour la culture de masse à l'œuvre dans leurs collages. En un sens, *Fast Film* est un exercice léger, mais dans la lignée de la "théorie du joujou" chère à Baudelaire : réifier les images, mais ré-enchanter l'imaginaire.

1. Voir www.apcvl.com, rubrique *Lycéens au cinéma*.

Enjouer le cinéma

Au cinéma comme en littérature ou en peinture, la référence à une autre oeuvre peut adopter deux grandes voies : soit l'oeuvre est montrée, citée, reproduite ou "réemployée" dans l'intégrité de sa forme ; soit elle est implicitement évoquée, refaite ou "remise en scène". Dans les deux cas, la référence joue de séries de déplacements qui lui donnent sens : déplacements de contextes narratifs et visuels, déplacements d'époques, changements de matériaux, mutilations, augmentations...

Pratiquant à outrance le remploi et la citation d'extraits, *Fast Film* puise majoritairement dans la mémoire générique du film de genre hollywoodien, du burlesque muet (Buster Keaton) aux *blockbusters* des dernières décennies (*Indiana Jones*), en passant par le western, le film noir, le film à suspense hitchcockien, James Bond, la série B fantastique (Godzilla, Frankenstein, etc.), la science-fiction, et quelques pincées d'un cinéma d'auteur réinvestissant les figures du film de genre (Cronenberg, Kubrick). Démontés ou découpés, réagencés afin de reconstruire un récit d'action type, ces fragments se mettent à coexister comme éléments narratifs en rapport les uns avec les autres.

Aussi, *Fast Film* réaffirme leur appartenance à un même régime d'image, celle du film d'action. D'où l'impression d'une uniformité relative sous l'hétérogénéité et l'aspect composite de l'image. La technique de superposition de couches d'images et de "collage-pliage" des fragments imprimés sur papier crée de violentes juxtapositions visuelles, préserve l'autonomie plastique de chaque, mais ne supprime pas cette homogénéité des sources, elle-même renforcée par une dynamique narrative provenant du même type de films.

Si cette manière de revisiter l'histoire d'un certain cinéma est de fait plus admiratrice que véritablement critique, faute d'en prendre le contre-pied, c'est dans l'écart entre l'image originale et sa reprise que la réflexivité de *Fast Film* se révèle la plus inventive : non dans l'ensemble mais dans le détail, sorti de son contexte, perturbé par tous les effets de déchirures, pliures et recompositions.

La reconstruction des figures citées dans *Fast Film* opère en effet certains déplacements et amalgames qui permettent de frayer des généalogies plus originales que prévues dans le film de genre. Soit, exemple le plus simple, Boris Karloff en monstre de Frankenstein se levant sous la forme en objet plié d'un cerueil, là où l'on aurait attendu naturellement Dracula. La substitution de deux icônes si identifiables aux attributs et caractéristiques si dissemblables est certes justifiée en ce qu'ils



Orange mécanique



La Dolce Vita



Fast Film



Fast Film

participent d'une même histoire du film d'horreur gothique. Mais elle ne les identifie pas pour autant. Elle forme plutôt une image aux référents mixtes, un composé ou un remontage qui est une façon de parcourir l'histoire non comme un monument figé mais une mémoire malléable, subjective et anachronique (le mélange des époques étant ici la règle). Réanimer les formes du passé, c'est les confondre en une même puissance de réinvention et de détournement : c'est-à-dire les déplacer, même légèrement, les reconfigurer au gré d'une certaine fantaisie de cinéphile. Ainsi Godzilla en mécano fait la course en train avec Buster Keaton, la "machine à remonter le temps" du film éponyme sert à échapper aux oiseaux d'Hitchcock, la salle de commandement militaire de *Docteur Folamour* devient le cœur d'un repaire maléfique, le gentil robot de *Planète interdite* se mûit en tortionnaire d'Ava Gardner, le corps de James Woods subit ce qui n'était que métaphore dans *Vidéodrome* — un démembrement total, une perte d'identité et un changement de visage.

Par ailleurs, Widrich, par des montages d'éléments hétérogènes en champ contrechamp, reproduit à sa façon le célèbre effet Koulechov : l'air blasé ou satisfait du héros viril et héroïque, Bogart, Grant ou Bond, devient un regard interdit devant tant de métamorphoses, notamment de l'objet motivant usuellement leurs actions, la femme. Non plus fatale, mais fatalement enfermée et pliée en tous sens, enlevée par l'image, femme déconstruite dont *Fast Film* explicite à grand renfort d'effets visuels le simple rôle de moteur fantasmatique de l'action et le traitement sadique sous-jacent dans le cinéma de



Citizen Kane

genre. Pure icône, elle n'agit jamais mais subit toutes les violences permises par les pliages.

Toutefois le *morphing* contraignant du visage atteint aussi le protagoniste masculin, comme une épreuve douloureuse : pendant sa chute, ce sont des airs contrariés voire souffrants qui se succèdent lors d'une série de déchirures qui le voit progressivement changer de face.

Par rapport aux images originelles, le travail de Widrich est donc d'abord iconoclaste et ludique, parcourant en tous sens l'histoire du cinéma sans hiérarchie ni logique historique apparente immédiate. Il ne se fonde pas sur une historicité précise, sinon la permanence de certains schémas figuratifs dans le cinéma d'action. Aussi détruit-il (voire brûle-t-il) les icônes pour mieux les reconstruire et magnifier la persistance dans nos mémoires collectives d'images toujours réconciliées : le dénouement, après avoir vaincu les forces maléfiques cherchant à séparer visuellement l'image de l'homme et celle de la femme, voit le retour d'images "pleines" comme au tout début, non fragmentées — champ contre champ de comédie musicale effectuant une parade d'amour, puis baiser final. *Happy End.*