



by Virgil Widrich

Austria/Luxembourg 2003, 14 min

World Sales:

for Germany, Scandinavia, Benelux, Spain, Poland & French distribution :

Nicolas Schmerkin

AUTOUR DE MINUIT PRODUCTION / DISTRIBUTION

21, rue Henry Monnier 75009 PARIS – FRANCE

Tel : +33 1 42 81 17 28

Mail : info@autourdeminuit.com

World sales for all other countries and international festival distribution.

Sixpack Film

Neubaugasse 45/2/13 (P.O. 197)

A - 1070 Wien/Vienna, Austria

Tel: +43-1-526 09 90, Fax: +43-1-526 09 92

e-mail: office@sixpackfilm.com

<http://www.sixpackfilm.com>

Photos and Infos about the film:

<http://www.widrichfilm.com/fastfilm/>

Inhalt

Eine Frau wird entführt, der Mann setzt zu ihrer Rettung an, doch auf ihrer Flucht geraten die beiden in die geheime Zentrale des Bösen... Hinter diesem klassischen Plot steckt eine Hommage an das "Action-Kino": Innerhalb von 14 Minuten bietet "Fast Film" eine tour de force durch die Filmgeschichte, von ihren stummen Anfängen bis ins Hollywood der Gegenwart. In zweijähriger Arbeit wurden aus 300 verschiedenen Filmen rund 65.000 Einzelbilder ausgedruckt, zu Papierobjekten gefaltet, dann zu komplexen Tableaus zusammengesetzt und mit der Trickkamera zu neuem Leben erweckt.

Short Synopsis

A woman is abducted and a man comes to her rescue, but during their escape they find themselves in the enemy's secret headquarters. This classic plot conceals an homage to action movies. In 14 minutes, Fast Film (a play on words, English fast and German fast, meaning "almost") provides a tour de force through film history, from its silent beginnings to present-day Hollywood. The filmmakers printed out some 65,000 individual images from 300 films, folded them into paper objects, arranged them in complex tableaux, and then brought them to life with an animation camera in a two-year production process.

Résumé du synopsis

Une femme est enlevée, un homme tente de la sauver mais leur fuite se termine dans la centrale secrète du Mal... Derrière ce scénario classique se cache un hommage au „film d'action“: en 14 minutes, *Fast Film* accomplit un tour de force en traversant l'histoire du cinéma, des débuts du muet au cinéma hollywoodien d'aujourd'hui. Ce fut un travail de deux années : environ 65 000 photogrammes tirés de plus de 300 films ont été imprimés sur papier, puis pliés pour prendre la forme d'objets et assemblés de manière à former des tableaux complexes. Finalement, on leur a donné une nouvelle vie grâce à une caméra d'animation.

Titel/title/titre:

Fast Film

Land/country/Pays:

Austria/Luxembourg

Jahr/year/année:

2003

Drehbuch, Regie und Schnitt*writer, director and editor***scénario, réalisation et montage:**

Virgil Widrich

Kamera/photography/image:

Martin Putz

Animation supervision/animation supervision/ supervision de l'animation:

Walter Rafelsberger, Markus Loder-Taucher

Animation/animation/animation intermédiaire:

Gernot Egger, Michael Lang, Markus Loder-Taucher, Alexandra Pauser, David Reischl,
 Walter Rafelsberger, Christian Ursnik, Vinh-San Nguyen, Carmen Völker, Mario Waldhuber,
 Gerald Zahn

Additional Animation/additional animation/ aide à l'animation:

Eveline Consolati, Thomas Grundnigg, Andreas Künz, Stefan Braulik

Origami und Objektdesign*origami and object design***origami et conception des objets:**

Mine Scheid, Jakob Scheid, Carmen Völker

Sound design:
Frédéric Fichet

Tonassistentz/sound assistant/assistance son:
Markus Reumann

2K-Supervision
Michel Dimmer

2K-Filmtransfer/2K-Filmtransfer/transfer pellicule en 2K:
PTD Studio, Luxembourg

Tonstudio/sound studio/studio son:
Waltzing-Parke Audio, Luxembourg, Synchro Film Wien

Mischung/rerecording mixer/mixage
Eckart Goebel

Filmkopierwerk/lab/laboratoire film:
Synchro Film Wien

Produktion/production/production:
Amour Fou Filmproduktion, Minotaurus Film Luxembourg, Virgil Widrich Filmproduktion

Produzenten/producers/producteurs:
Bady Minck, Virgil Widrich

Co-Produzenten/co-producers/co-producteurs:
Gabriele Kranzelbinder, Alexander Dumreicher-Ivanceanu

Kontakt/contact/contact:

Virgil Widrich Film- und Multimediaproduktions G.m.b.H.
 Lindengasse 32 , 1070 Wien/Vienna, Austria
 Tel: +43-1-523 74 39-0, Fax: +43-1-523 74 39-30
 e-mail: office@widrichfilm.com, <http://www.widrichfilm.com>

Technische Daten/technical data/informations techniques:**Kopie/print/copie**

35 mm, Farbe, 1:1,66, 1 Rolle, 24 fps, 400 meter
35 mm, color, 1:1,66, 1 reel, 24 fps, 400 meter
 35 mm, couleur, 1:1,66, 1 bobine, 24 fps, 400 mètres

Kopienwert/value of the print/valeur de la copie

500 €

Ton/sound/son:

optical, stereo, Dolby Digital

Länge/duration/durée:

14 min.

Kategorie/category/catégorie:

Experimentalfilm, Animation
Experimental, Animation
 Film expérimental d'animation

Gefördert von/supported by/aide à la production du:

Filmfund Luxembourg, ORF - Innovationsfonds, FilmFonds Wien, BKA-Kunstsektion Wien, Land Salzburg, Stadt Salzburg

© by Virgil Widrich Film- und Multimediaproduktions G.m.b.H. & Minotaurus Film Luxembourg, 2003

Peter Tscherkassky über „Fast Film“

Ein Kuß, ein glückliches Paar. Doch plötzlich wird die Frau gekidnappt. Der Mann bricht auf zu ihrer Errettung. Ein Befreiungsdrama voll wilder Verfolgungsjagden setzt an. Es wird uns in das Innere der Erde und in die Zentrale des Bösen führen. Vordergründig erzählt **Fast Film** eine einfache Geschichte. Der Haken an der Sache: Sämtliche seiner Szenen entstammen 300 verschiedenen Werken der Filmgeschichte, und entsprechend oft wechselt die Identität seiner Helden. Doch wie schon bei Virgil Widrichs **Copy Shop** (2001) ist es eine wahrlich aussergewöhnliche Herstellungstechnik, die an **Fast Film** als erstes verblüfft. Dessen Basis bilden nicht weniger als 65.000 Papierausdrucke der einzelnen Bilder seiner Ausgangssequenzen. Diese Paperprints wurden zu abertausenden Objekten gefaltet, wie etwa Eisenbahnwagons oder Flugzeugen, diese sodann zu komplexen Tableaus arrangiert, welche wiederum mittels eines simplen Digitalfotoapparats Bild für Bild aufgenommen und in den Computer transferiert wurden. Jeder einzelne Kader von **Fast Film** zeigt zumindest drei Bilder: den Hintergrund, das

Peter Tscherkassky about “Fast Film”

A kiss, a happy couple. But then, the woman is kidnapped, and the man sets off to save her. A dramatic rescue story full of wild chase scenes begins. The audience is taken to the center of the Earth and the enemy's headquarters. On its surface, **Fast Film** tells a simple story. The catch is that all its scenes were taken from 300 different works produced in the course of film history, and the heroes change identities an equal number of times. But as in Virgil Widrich's **Copy Shop** (2001), the extraordinary technology used during production is the first thing that stands out about **Fast Film**. No less than 65,000 paper printouts of individual images were employed. After being folded into thousands of objects such as planes and train cars and arranged in complex tableaux, they were photographed with a simple digital camera and loaded into a computer image by image. At least three different images, the background, the foreground image and an intermediate zone, were used to make up each frame. In certain sequences, this increases to 30 visual layers. The fast and furious story of **Fast Film** unfolds on the surfaces of the of the paper objects. Its twists and turns are so well thought-out that additional details

Tscherkassky à propos de „Fast Film“

Un baiser, un couple heureux. Mais soudain la femme est victime d'un enlèvement. L'homme se lance dans l'aventure pour tenter de la libérer. Alors commence le récit d'un sauvetage dramatique, truffé de courses-poursuites effrénées. Un récit qui nous conduira dans les profondeurs de la Terre et dans l'empire du Mal. En apparence, **Fast Film** nous conte une histoire simple. Mais elle a un hic : les scènes du film proviennent toutes de 300 œuvres différentes de l'histoire du cinéma, si bien que l'identité des héros change avec une fréquence compréhensible. Toutefois, comme c'était déjà le cas pour son **Copy Shop** (2001), c'est la technique de fabrication réellement hors du commun de Virgil Widrich qui sidère d'emblée dans **Fast Film**. Le matériau de base est une somme de 65 000 copies sur papier des différents plans constituant les séquences de départ. Ces images imprimées ont ensuite été pliées pour obtenir une quantité invraisemblable d'objets – wagons de chemin de fer ou avions – puis agencées en tableaux complexes qui, à leur tour, ont été fixés image par image avec un simple appareil photo numérique et transférés

Vordergrundbild, sowie den Grenzbereich dazwischen. In einzelnen Passagen steigert sich das bis zu 30 Bildebenen. Die furiose Geschichte von **Fast Film** spielt sich nun auf den Oberflächen der Papierobjekte ab. Die Winkelzüge innerhalb des Geschehens sind dermaßen ausgefeilt, dass sich bei jedem Wiedersehen neue Details entdecken lassen. Was als Hommage an das Actionkino geplant war, erschließt in seiner Dichte dem Genre nun selbst neues Terrain. 14 Minuten währt diese tour de force quer durch die Filmgeschichte, von ihren stummen Anfängen bis zum Hollywoodkino der Gegenwart: ein Fast Film, wie er rasender kaum hätte geraten können. *(Peter Tscherkassky)*

can be found in each viewing. What was initially intended to be an homage to action movies breaks new ground in the genre because of its extreme density. This tour de force through film history, from its silent beginnings to present-day Hollywood, lasts just 14 minutes: truly a fast film which could hardly be more furious. *(Peter Tscherkassky)*

Translation: Steve Wilder

sur ordinateur. Chaque photogramme de **Fast Film** présente au moins trois images superposées : l'arrière-plan, le premier plan et la zone frontière entre les deux. A certains moments du film, il y a jusqu'à 30 calques. L'histoire mouvementée de **Fast Film** se produit alors à la surface des objets en papier. Les péripéties de l'action sont construites avec tellement de finesse qu'à chaque visionnement du film, on découvre de nouveaux détails. Conçue à l'origine comme un hommage au cinéma d'action, l'œuvre est d'une telle densité qu'elle élargit encore l'horizon de ce genre. Cette épopée héroïque à travers l'histoire du cinéma, des débuts du muet au cinéma hollywoodien d'aujourd'hui, dure en tout 14 minutes : un « fast-film » d'une fulgurance difficilement dépassable. *(Peter Tscherkassky)*

Traduction: Françoise Guiguet

Biographie Virgil Widrich:

Virgil Widrich, geboren 1967 in Salzburg, arbeitet an zahlreichen Film- und Multimediaproduktionen. Sein erster Kinofilm "Heller als der Mond" (2000) gewann mehrere Preise, sein Kurzfilm "Copy Shop" gewann über 30 internationale Preise und wurde für den Oscar nominiert. Virgil Widrich lebt in Wien.

short bio Virgil Widrich:

Virgil Widrich, born 1967 in Salzburg, works on numerous multimedia and film productions. His first feature film is "Heller als der Mond" ("Brighter than the Moon") which won several awards in 2000. His short film "Copy Shop" won more than 30 international awards and was nominated for the Oscar. Virgil Widrich lives in Vienna.

Rapide biographie de Virgil Widrich :

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.



Filmographie Virgil Widrich/*filmography*:

Fast Film (Kurzfilm/short/court métrage)

Austria/Lux 2003, 35 mm, 14 min.

linksrechts (Kurzfilm/short/ short/court métrage)

Austria /France 2001, DV-CAM,4 min

Copy Shop (Kurzfilm/short/ short/court métrage)

Austria 2001, 35 mm, 12 min.

Heller als der Mond/Brighter than the Moon (Spielfilm/feature/long métrage)

Austria 2000, 35 mm, 88 min.

tx-transform (Kurzfilm/short/ short/court métrage) Co-directed by Martin Reinhart

Austria 1998, 35 mm Cinemascope, 5 min.

Vom Geist der Zeit (Langfilm/feature/long métrage)

Austria 1983-1985, Super-8-mm, 112 min.

Monster in Salzburg (Kurzfilm/short/ short/court métrage, science fiction)

Austria 1982, Super-8-mm, 12 min.

Auch Farbe kann träumen (Kurzfilm/short/ short/court métrage, Zeichentrick/animation)

Austria 1981, Super-8-mm, 12 min.

Drei Mal Ulf (Kurzfilm/short/ short/court métrage)

Austria 1980, Super-8-mm, 12 min.

Gebratenes Fleisch (Kurzfilm/short/ short/court métrage)

Austria 1980, Super-8-mm, 11 min.

My Homelife (Kurzfilm/short/ short/court métrage)

Austria 1980, Super-8-mm, 6 min.

Interview mit Virgil Widrich

Wie entstand die Idee zu *Fast Film*?

Die Idee zu *Fast Film* entstand bei der Arbeit zu *Copy Shop*. Wir haben im Tonstudio sehr viele Blätter Papier zerrissen, um die Geräusche zu erzeugen, die im Film zu hören sind. Ich verwendete dazu die alten Ausdrucke, zum Teil auch Fehldrucke von *Copy Shop*, die wir zu tausenden hatten. Am Abend lag eine ganze Landschaft aus Papier am Boden, die den ganzen Film *Copy Shop* abgebildet hat. Auf einigen Papierknödeln konnte man Johannes Silberschneider in verschiedenen Phasen gehen sehen und da fiel mir schlagartig ein, es wäre eine tolle Idee, einen Animationsfilm aus dreidimensionalen Papierobjekten zu machen, auf dem wiederum Filme ablaufen.

Fast Film ist also die technische Weiterentwicklung von *Copy Shop*. *Copy Shop* war ein zweidimensionaler Papierfilm, *Fast Film* arbeitet in der dritten Dimension.

Welche neue Herausforderung bedeutet *Fast Film* gegenüber *Copy Shop*?

Technisch bedeutet das, dass aus Filmen Einzelbilder exportiert oder ausgedruckt und diese dann zu Objekten gefaltet werden. Die Objekte werden zueinander in neue Beziehungen gestellt und mit einem Hintergrund versehen, sodass dann in einem einzelnen Bild vier, fünf bis zu 30 Filme sichtbar sind. Das war die Idee zu *Fast Film*. Die Herausforderung ist, hier Found Footage Material in eine sinnvolle Kombination zu bringen. Jedes Bild muss inhaltlich und perspektivisch funktionieren, aber die einzelnen Einstellungen müssen auch zueinander passen und die Geschichte weiter erzählen und zwar in sehr kurzer Zeit. Wenn man es auf die Literatur übertragen würde, ist es so, als ob ich aus allen Shakespeare-Dramen Sätze raussuche, die sich reimen und daraus ein Liebesgedicht schreibe, das auch noch eine Geschichte erzählt. Insofern ist *Fast Film* eine Reise durch die Filmgeschichte und auch ein neuer Film, der auch im Kopf des Zuschauers entsteht.

Ich glaube, der Spaß an *Fast Film* ist, dass jeder seine eigenen Erinnerungen sieht. Jeder hat Schlüsselreize oder erkennt einen Schauspieler oder einen Regisseur sehr gut. Plötzlich sieht man nicht *Fast Film* sondern seine Erinnerung an jenen Film, aus dem der Ausschnitt zu sehen ist. Ich glaube, dass man beim Betrachten im Kopf hin- und herschaltet zwischen der Wahrnehmung von *Fast Film* und der Wahrnehmung der Filme, die *Fast Film* spiegelt. Deshalb sieht hier jeder einen ganz anderen Film.

Wie lässt sich die Geschichte umreißen?

Die Geschichte ist ein klassischer Dreiakter: Der Held will die Frau, die Frau wird von den Bösen entführt, der Held muss die Frau retten, er wird selber gefangen, kommt in die Zentrale des Bösen, bricht dort gemeinsam mit der Frau aus und in einem großen Finale besiegen sie alle Bösewichte, sind gerettet und es kommt zum finalen Kuss. Jeder James Bond-Film und fast jeder Action-Film funktionieren so, deshalb habe ich diese Struktur übernommen. Es ist notwendig, mit Schablonen zu arbeiten, die standardisiert sind, sonst hätte ich keine Einzelteile der Geschichte mit Material aus vielen verschiedenen Filmen erzählen können. Es funktioniert sehr gut, Raum und Zeit mit der Technik von *Fast Film* darzustellen, es wäre aber sehr schwer, ein psychologisches Drama darzustellen, weil dafür die

Identifikation mit einem Schauspieler notwendig ist. Da wir aber bei *Fast Film* ständig die Schauspieler wechseln, braucht es den Helden an sich und die Heldin an sich. Identität ist wie schon in *Copy Shop* auch ein Thema von *Fast Film*, weil wir hier blitzartig die Schauspieler wechseln, aber die Geschichten bleiben immer dieselben, was ja im Kino prinzipiell auch der Fall ist.

Man kann in Fast Film eine ganze Reihe von Genres entdecken ?

Ich hab natürlich versucht, den Film in verschiedene Welten zu strukturieren. Am Ende kommt die Musical-Welt, in der Mitte der Action Film, dann gibt es verschiedene Liebesgeschichten. Interessant zu entdecken war, dass man bei Action-Filmen aus den Szenen, wo tatsächlich Action passiert, wenig machen kann, weil sie so schnell geschnitten sind. Ich wollte zunächst nur aus Action-Filmen Material verwenden, aber es bestand in vielen Fällen keine Möglichkeit mehr, das noch mal kleiner zu schneiden und für Fast Film etwas daraus zu machen.

Warum war die Falttechnik notwendig, um die gewünschten Effekte zu erzielen?

Die Ästhetik von *Fast Film* lebt davon, dass der Film eine gewisse Ungenauigkeit hat, d.h. es ist überhaupt kein sauber animierter Computer-Film, sondern ein mit der Hand animierter Papierflieger- und Papierzügefilm, und da jeder Papierflieger und jeder Papierzug ein bisschen anders aussieht, weil sie nicht ident gefaltet werden können, ergibt sich diese zittrige Bewegung. Ähnlich wie bei *Copy Shop* lebt der Film von der Ästhetik des Unsauberen und Ungenauen, was mir sehr gut gefällt. Mit Computern wäre dieser Film clean und sauber geworden, das wäre ein anderes Ziel.

Die Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter haben dann alle Objekte gefaltet und es war notwendig, eine irrsinnige Ordnung zu halten, sonst hätte man nichts mehr gefunden. Insgesamt haben wir ca. 65.000 Papierobjekte gefaltet. Wir haben auch eine japanische Origami-Künstlerin beschäftigt, um uns zu helfen. Es dauert sechs Stunden ein Pferd zu falten, deshalb hat es nur einen kurzen Auftritt in Fast Film, sonst hätten wir noch fünf Jahre gebraucht. Räumlichkeit ist übrigens auch ein interessantes Thema in *Fast Film*, da ja alles trotzdem flach ist. Wir haben Schnitte auf den Zug von der Seite und auf den Zug von vorne, die beide flach sind, aber im Kopf des Zuschauers entsteht ein räumlicher Zug.

Die Einstellungen von Fast Film bestehen aus unglaublich vielen Schichten.

Faszinierend an *Fast Film* ist, wenn man ihn auf der großen Leinwand sieht, dass der Film durch den Blickschnitt geschnitten wird. Es kommt darauf an, wo ich hinschaue: Wenn man auf drei Fernseher, die verschiedene Programme zeigen, gleichzeitig schaut, dann gibt es vier Filme: den Raum, in dem die Fernseher stehen, und jeweils einen Film im Fernseher. Je nachdem, worauf ich mich konzentriere, entsteht ein neuer Film aus diesen vier Elementen. Und *Fast Film* funktioniert ähnlich. Wenn ich einen Zug mit acht Waggons habe und in jedem Waggon ist ein anderer Film, dann kann ich mir den ganzen Zug anschauen oder jeden einzelnen Waggon, ich sehe Tarzan oder einen Western-Helden und wenn sich zwei Leute nach dem Film unterhalten, würde jeder etwas anderes erzählen. Der eine hat nur Tarzan gesehen, der nur den Westernhelden. Und ich glaube, das ist genau der Genuss, dass durch den Blickschnitt jeder selber zum Cutter von *Fast Film* wird.

Wie sahen die einzelnen Arbeitsschritte aus?

Es gab zunächst ein Drehbuch in Textform, dann folgte ein Found Footage-Film, der ganz klassisch alte Materialien neu kombiniert. Den machte ich nur für mich, um zu sehen, was passiert, wenn ich eine Autojagd aus Schwarzweißfilmen, Farbfilmen, und Science-Fiction-Filmen, Raumschiffen, Zügen und Autos zusammen schneide. Die zweite Stufe war dann ganz konkret, aus Filmen In- und Out-Punkte von Material zu suchen, das zueinander passt. Aus der Kombination Hintergrund, Vordergrund und Objekt entstand eine Art Draft-Film, den ich im Computer erstellt habe, wo Vierecke für die Züge und Dreiecke für die Flugzeuge standen. Somit war der Film in Grundformen zu sehen, das wurde dann vom Original ausgedruckt, animiert und zusammen gebaut. Es war ein sehr langer Prozess, bei dem jede Einstellung Wochen bis Monate in Produktion war. Die längste Einstellung hat 21 Sekunden, die meisten aber nur drei Sekunden, der Film ist wirklich sehr schnell.

Insgesamt arbeiteten wir zweieinhalb Jahre daran, Tag für Tag, Tag und Nacht.

Wie setzte sich das Team zusammen, das an der Entstehung von Fast Film mitarbeitete?

Ein Team von zwölf Animatoren hat ein Jahr lang an diesem Film mitgearbeitet. Sie haben alle möglichen Spezialkenntnisse erworben und sich in verschiedene Arbeitsgruppen aufgeteilt, da der Prozess extrem vielfältig war. Das begann mit der Suche des Filmmaterials, mit dem Festlegen des Ausschnitts und der Objekte, der Frage, wie sehen die Objekte, wie die bösen Papierflieger, wie die guten Papierflieger aus, wie schaut der Zug von vorne, wie schaut er von der Seite aus?

Viele im Team konnten alles, manche sind besser bei der physischen Animation, andere sind sehr gut in der Computerarbeit, bei der Vorbereitung des Materials oder in der Postproduktion. Es hat sich einfach gezeigt, wo die Stärken und die Leidenschaften sind. Carmen Völker z.B. hat sich intensiv mit dem Papier beschäftigt, damit, welche Arten von Rissen an welchen Stellen des Films vorkommen, und sie hat sich eine eigene Welt kreiert, die sich durch den Film durchzieht.

Aus welchem Fundus haben Sie das Material geschöpft?

Ein halbes Jahr habe ich den Film inhaltlich vorbereitet und mir dabei auch darüber klar zu werden, wie die Verfolgungsjagd funktioniert, mir quer durch die Filmgeschichte Material anzuschauen und auch darauf zu warten, dass der Film mir selber erzählt, wie er gerne sein möchte. Dann habe ich ein Jahr lang mit den ersten Mitarbeitern nur recherchiert, wir haben ca. 2000 Filme durchgesehen und eine riesige Datenbank angelegt. Wir haben hunderte, tausende Videos angeschaut, sortiert nach Einstellungen wie z.B. Wo gibt es eine Fahrt auf ein erstauntes Gesicht, wo geht jemand bei der Tür raus, wo greift jemand in Großaufnahme auf eine Pistole, wo gibt es Küsse im Profil bei Regen? Das galt es zu sammeln, in einer Datenbank abzulegen und das Material auch digital zu speichern, um jederzeit Zugriff zu haben. Denn wenn mir plötzlich einfiel, ich brauche eine Pistole in Großaufnahme, dann musste ich sofort wissen, wo und in welchen Filmen die in Farbe, in Schwarzweiß etc. zu finden waren.

Ein wesentliches und sehr interessantes Element ist der Ton?

Frédéric Fichet, der den Ton für *Fast Film* kreiert hat, geht ähnlich vor wie wir beim Bild. Der Ton wird aus Samples kreiert, man nimmt Klangwelten aus verschiedenen Werken und baut eine neue daraus zusammen. Auch hier haben wir aus tausenden Filmen Töne

gesammelt und nach Geräuschen sortiert – Züge, die beim Anfahren quietschen, Züge, die beim Anfahren nicht quietschen und ähnliche Dinge. Der Ton besteht aus hunderten Tonspuren, die in Summe dann den Gesamtklang von *Fast Film* ausmachen. Der vermittelt natürlich auch viel Emotion und ruft viele Erinnerungen ab. Es gibt bestimmte Geräusche, die immer wieder dieselben sind, weil auch die großen Filme die selben Sound-Libraries verwenden. Der Klang ist sehr wichtig, weil er die verschiedenen Filme wieder glättet. Ein durchgehender narrativer Klang lässt den Film viel leichter verstehen, stumm ist *Fast Film* nur sehr schwer verständlich. Mit Ton wird es eine völlig andere Geschichte.

Interview: Karin Schiefer

© 2003 Austrian Film Commission

Interview with Virgil Widrich

Where did the idea for Fast Film come from?

I got the idea for *Fast Film* while working on *Copy Shop*. We tore up a lot of paper in the sound studio to create the film's sound effects. I used the old printouts, some of them rejects from the production, and there were thousands of them. By that evening, the floor was covered with a sea of paper, and it was a copy of the film in its entirety. On some of the wads of paper you could see Johannes Silberschneider walking in various scenes, and then I thought it would be a great idea to make an animation film with three-dimensional paper figures on which other films are playing.

Therefore, *Fast Film* represents the next technological generation after *Copy Shop*. *Copy Shop* was a two-dimensional film on paper, *Fast Film* unfolds in the third dimension.

Compared to Copy Shop what new challenges did Fast Film pose?

In a technical sense, it meant that individual images were taken from various films or printed out, and then these printouts were folded into various figures. The objects were then assembled in various arrangements and a background was added so that four, five and up to 30 different films are visible within a single shot. That was the idea behind *Fast Film*. The challenge was to combine found footage in a meaningful way. The content and perspective of each image must match, but the individual shots must also fit together and tell the story, and do that extremely quickly. Applied to literature, that would be like taking individual sentences that rhyme from all of Shakespeare's plays and using them to write a love poem which tells its own story. In that sense *Fast Film* is a journey through film history and at the same time a new film which is created in the heads of the audience members.

In my opinion the fun thing about *Fast Film* is that everyone sees his or her own personal memories. Everybody has certain stimuli which trigger specific reactions, or recognizes certain actors or directors immediately. Suddenly the viewer is watching not *Fast Film* but his or her memory of the film from which the image was taken. I think that, when watching it, the audience switches back and forth in their heads between their perception of *Fast Film* and their perception of the films it references, so that everyone sees a completely different film.

How would you sum up the story?

The story is a classic three-act. The hero wants the woman, who is kidnapped by the bad guys; the hero has to save the woman, and he is taken prisoner himself and to the enemy's headquarters; he escapes with the woman, and in a big finale they win out over all the bad guys, are saved and it all ends in a big kiss. All James Bond films and almost all action movies work in the same way, that's why I adopted this structure. It's necessary to work with standardized patterns or I wouldn't have been able to tell a story with components taken from a variety of films. It works quite well, depicting time and space with the technology I used for *Fast Film*, but it would have been almost impossible to make a psychological drama because identification with a particular actor is important. But because the actors changed constantly in *Fast Film*, the figures of hero and heroine needed to create this identification. Like in *Copy Shop* identity is a

central theme in *Fast Film* because although there was a lightning-fast switch of actors, the stories were all the same, which is basically the norm in cinema anyway.

A number of different genres can be identified in Fast Film.

Of course I tried to structure the film in a number of different worlds. In the end there's the musical world, in the middle the action film, and then there are a number of different love stories. It was interesting to notice that scenes from action movies which actually show action don't offer a lot of potential, because they're edited to move so fast. At first I wanted to use material from action movies only, but in many cases there was no way to shorten the shots even more and use that footage to do something for *Fast Film*.

Why was the folding technique necessary for creating the desired effects?

Fast Film's esthetic style is based on a certain amount of imprecision, in other words it's far removed from a clean computer-animation film; it has paper airplanes and trains that are hand-animated, and each figure looks a little different because it wasn't possible to fold them all identically, which produced this jittery movement. Similarly to *Copy Shop* a vital part of this film is the esthetic of imperfection and roughness and impreciseness, which I like a lot. Computers could have been used to make it clean and smooth, but that would have been a different objective. The members of my team then folded all these figures, and strict order had to be maintained, otherwise we wouldn't have been able to find anything again. In total we folded about 65,000 paper figures. We also hired a Japanese origami artist to help us. It takes six hours to fold a horse, and that's why it makes just a brief appearance in the film, otherwise we would have needed another five years. Space is by the way another interesting theme in *Fast Film*, because everything is after all flat. We shot the train from the side and head-on, and both are flat, but a 3D train is created in the viewer's head.

The shots in Fast Film comprise an astounding number of layers.

A fascinating thing about *Fast Film* is that, when you see it on the big screen, it's edited by what the viewer looks at. That is the determining aspect: When you watch three TVs tuned to different channels simultaneously, there are four different films, the space containing the television and each of the three on the TVs. Depending on the object of my focus, a new film is created on the basis of these four elements. And *Fast Film* works in a similar way. Say I have a train with eight cars, and a different film is being shown in each one, I can look at the train as a whole or at each car separately, I can watch Tarzan or a western, and when two people talk afterwards, each one would have something different to say. The one was watching Tarzan, and the other just the hero in the western. And in my opinion that's what makes it so enjoyable, that this subjective perception turns everybody into their own personal film editor.

What individual work steps were involved?

First there was a screenplay in text form, and that was followed by a found-footage film in which old footage was recombined in the conventional way. I made that just to see what would happen when I put together a car chase with footage from black-and-white films, color films and science-fiction movies, spaceships, trains and cars. The second step was extremely concrete, finding footage with in- and out-points that fit together. Combining the background, foreground and object resulted in a kind of draft film which I made on a computer,

with squares representing the trains and triangles standing for airplanes. That was the basic form of the end product, which we then printed out from the original, animated and put together. It was an extremely long process, and each shot was in production for weeks or months. The longest shot was 21 seconds, but most were only three. It really is a fast film.

All in all we worked on it for two and a half years, day after day, day and night.

Who was in the team which worked on the film?

A team of twelve animators spent an entire year working on it. They acquired all kinds of specialized knowledge and split up into work groups, because the production process comprised a number of different parts. It all began with the selection of footage, definition of the clips and the figures, and the question of what the figures such as the evil paper airplanes and good airplanes look like, what does the train look like from the front, what does it look like from the side. Many of the team members were able to do everything, some were better with physical animation, and others are very good with computers, with preparing the material and footage or in post-production. It eventually became obvious where the strengths and passions were. For example Carmen Völker spent a lot of time working with the paper, what kinds of tears develop where in the film, and she created a new world with a constant presence in the film.

What was the source of the footage?

I spent half a year preparing the film's content and figuring out how the chase scene would work, looking at film material from throughout the history of film, and also waiting for the film to tell me what it wanted. Then I spent a year with the initial crew, just doing research; we looked through about 2000 films and set up a huge database. We looked at hundreds, thousands of videos that had been sorted according to shot, such as where is there a tracking shot toward a surprised face, where is there someone exiting a doorway, where is there someone reaching for a gun in close-up, where are there kisses shot in profile in the rain? That had to be put together, entered into the database and stored digitally so we could access it at any time. Then whenever I thought, I need a close-up of a pistol, I knew right away where I could find one, in which films, in color, black and white, and so on.

The sound is an important and interesting element, isn't it?

Frédéric Fichet, who created the sound for *Fast Film*, works in a way similar to how we work with images. The sound is created with samples, he takes worlds of sound from various works and constructs a new one on that basis. Here too we collected sounds from thousands of films and sorted them according to category—trains squealing as they start up, trains that don't squeal as they start up, and other things like that. The sound comprises hundreds of tracks, and together, they make up *Fast Film*'s sound as a whole. Of course this conveys a lot of emotion and triggers a lot of memories. There are certain sounds which can be heard again and again, because even the big films use the same sound libraries. The sound is extremely important, because it creates a bridge between the various films. A continuous narrative sound makes a film much easier to understand, and *Fast Film* would be extremely difficult to understand without sound. With sound it's a completely different story.

Interview: Karin Schiefer, © 2003 Austrian Film Commission

Interview de Virgil Widrich

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 grincement à l'arrivée, des trains qui ne grincement 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

© 2003 – Austrian Film Commission