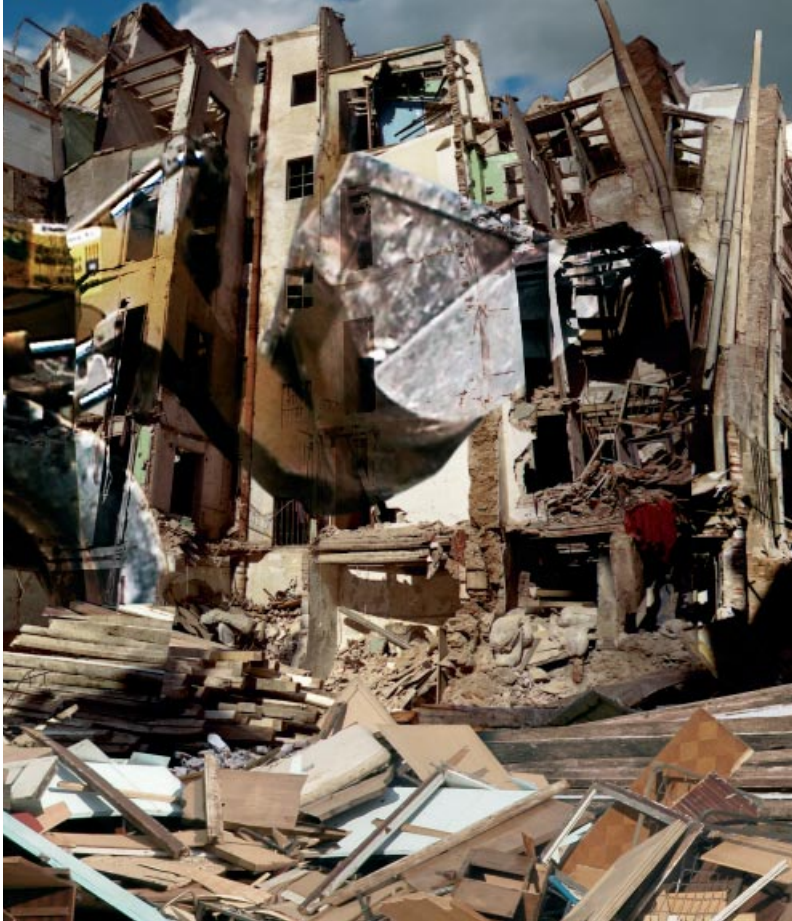


# Obras

de Hendrick Dusollier

par Christophe Chauville et Martin Granica



**O**bras propose, en un unique plan-séquence, un voyage dans le temps et l'espace, une déambulation poétique, graphique et sonore traduisant visuellement les mutations urbaines, sauvages et irréversibles, à travers la destruction et la reconstruction de Barcelone.

## Hendrick Dusollier

Né en 1974, Hendrick Dusollier suit, après une Licence d'Histoire, les cours de l'École Nationale Supérieure des Arts Décoratifs de Paris (ENSAD). Lors d'un séjour Erasmus à Barcelone, il est frappé par les transformations qui touchent la capitale catalane, lui qui possède par ailleurs des origines espagnoles du côté de son ascendance maternelle. Il a ainsi l'idée d'*Obras*, son premier film, qu'il développe tout en travaillant, de retour à Paris, sur de nombreux jingles et habillages visuels d'émissions TV, pour le groupe France Télévisions notamment. *Obras* sera sélectionné dans une kyrielle de festivals à travers le monde, récoltant de nombreuses récompenses jusqu'à une nomination au César du court métrage en 2006. Hendrick Dusollier est alors en train de développer un projet de nouveau film court, prenant cette fois la ville de Shanghai en toile de fond : *Babel*.

## Fiche technique

**Production** Nicolas Schmerkin (Autour de Minuit)

**Scénario et image** Hendrick Dusollier

**Animation** NoBrain

**Musique** Jean-François Viguié

France, 2004, 12', 35 mm, couleur

## Festivals (liste sélective)

**2004** Brest (Mention spéciale du jury), Gardanne (Mention spéciale du jury), Lyon, Pantin, *Paris tout court* (Meilleur premier film), Vendôme, Villeurbanne (Prix du la Région Rhône-Alpes), Bilbao, Cork, *Cinéma tout écran* / Genève, *Bitfilm* / Hambourg, Locarno, *onedotzero* / Londres, Melbourne (Prix du public, mention spéciale du jury), *In video* / Milan, Montréal, *Arcipelago* / Rome (Prix du film court numérique), Saint-Pétersbourg (Meilleure première œuvre), Sarajevo, Sienne, Taipei (Prix spécial du jury), Valence, Vila do Conde...

**2005** *Lutins* (Meilleur film d'animation, meilleurs effets spéciaux et musique), Aubagne, *Imagina* / Monte-Carlo, *Resfest* / New York, *Travelling* / Rennes, Valenciennes, Belo Horizonte, Bristol, Busan (Prix spécial du jury), Cracovie, Brooklyn, Drama, Dresde (Prix pour la musique), Mexico (Prix de l'expérimentation), San Francisco, Tampere, Zagreb...

# Obras de Hendrick Dusollier

## Analyse

“Obras” épouse dans la langue espagnole à la fois la signification de chantier et celle d’ouvrage, d’œuvre au sens noble.

Le film d’Hendrick Dusollier en envisage les deux facettes en suivant, en un plan-séquence qui constitue déjà en soi une prouesse technique marquante, la mutation d’une ville détruite et “réhabilitée”. Un quartier populaire fourmillant de vie deviendra, après que les bulldozers aient fait table rase de son passé, une zone d’habitations *high tech* désincarnées, connotation d’une cité du futur enfermant l’individu dans un confort rationalisé comme un poisson dans son bocal. Aucune amertume passéiste, cependant, n’émane de l’intention, le voyage dépassant la simple perplexité sur les effets du “progrès” pour prendre le parti de la déambulation poétique, magnifiée par une aérienne composition originale signée Jean-François Viguié, et s’inscrire dans une certaine abstraction de la forme architecturale.

La ville ayant servi de base au projet (par l’intermédiaire de milliers de photographies fixes et de vidéos de personnages réels) est Barcelone, on pourra éventuellement l’identifier, en se laissant bercer par les sons ou en saisissant une réminiscence des façades délabrées de *L’Auberge espagnole* de Cédric Klapisch... Au bout du compte, pourtant, peu importe le contexte barcelonais : cette ville-là est avant tout *la* ville. Méditerranéenne, populeuse, représentation idéale de l’imaginaire de notre civilisation, cette cité en représente bien d’autres, écran de nos rêves et de nos fantasmes, projection de ce qu’on imagine avoir pu “faire” son existence, sédimentation collective de centaines de milliers de vies successivement passées en ses murs, ses rues, ses commerces, ses places... La caméra qui s’avance ainsi, entrant par les fenêtres, plongeant dans le cœur des immeubles – organiquement, presque médicalement – y déniche toutes les réminiscences. Là, l’activité professionnelle effervescente d’un salon de coiffure ; ici le souvenir d’un amour, ou celui d’un meurtre violent... Sans compter les échos d’une guerre qui nous renvoient illico aux années 1936-39, lorsque Barcelone, fief républicain, fut martyrisé par les troupes franquistes. Toute la conscience collective d’une agglomération et de ses habitants se trouve peu à peu recouverte et enfouie sous les gravats dès lors que les travaux jettent à terre les immeubles dans une fureur de bruit et de poussière. Des pelleteuses en surimpression attaquent les façades, des giclées d’encre noire, presque de la lave en fusion, s’échappent, funestes exhalations faisant remonter de nos mémoires tant d’autres images : Paris après l’écrasement de la Commune, Hiroshima en 1945, Beyrouth dans les années 80, Sarajevo “purifié”, etc. La destruction de la ville et celle de la vie sont indéfectiblement synonymes. De cette association désormais naturelle découle également le motif féminin emblématique de la ville comme matrice (ré)génératrice. Cette femme aux compas parfaits, que l’on retrouvera au bout du périple, derrière sa fenêtre, s’insinue aussi en promesse de recommencement. Affirmant aussi, à l’intérieur du processus d’hybridation des images et de travail sur ordinateur, la prééminence sans cesse renouvelée de l’humain.





## Propos du réalisateur (issus de la note d'intention du film)



### Une cité en mutation(s)

Depuis quelques années, la ville de Barcelone ne cesse de détruire les vieux quartiers populaires du centre et de construire des ensembles de bâtiments neufs. En quelques semaines, les traces de décennies, voire de siècles d'histoire sont définitivement effacées. Un monde disparaît. Celui d'une Espagne qui, à la mort de Franco, a soudainement été projetée du dix-neuvième siècle à la fin du vingtième. L'Espagne baroque, à la fois violente et burlesque, pieuse et extravagante, avait survécu jusqu'à nos jours, presque intacte, dans les vieux quartiers du centre de Barcelone. C'est la mémoire vivante qui disparaît avec la destruction des "barrios" populaires. La vieille ville, sale, avec ses couleurs, ses odeurs et ses ruelles étroites, est en train d'être remplacée par une ville normalisée, propre, européenne.

### Du passé, faisons table rase...

En retournant très régulièrement à Barcelone, j'ai vu les immeubles tomber les uns après les autres. Entre deux séjours, des blocs entiers avaient disparu. Le choc est violent. On a la sensation que le passé est piétiné par les machines. Les histoires des gens qui ont vécu dans ces immeubles sont ensevelies dans les décombres, leur intimité est exposée sur les façades des immeubles éventrés avant qu'ils ne soient définitivement balayés et remplacés par des bâtiments lisses et blancs.

Le désir de conserver, de rattraper un passé qui m'échappe est la motivation première de *Obras*. Mais paradoxalement, à la nostalgie de la disparition et de l'oubli s'ajoutent l'excitation et la fascination pour la destruction. Je souhaite capter ce moment extraordinaire et rare, crucial, où le bâtiment, les pierres empreintes des traces du passé disparaissent dans la poussière. *Obras* n'est donc pas un film qui dénonce un bouleversement social et urbain mais qui l'observe. Il s'agit d'une histoire visuelle qui tente de restituer la beauté tragique de la destruction. La disparition irréversible.

### Filmographie

**2007**

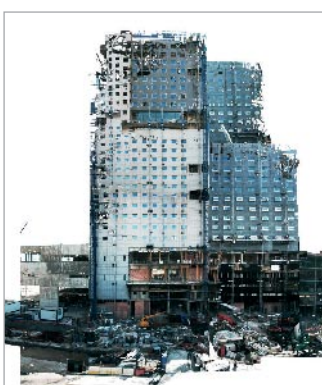
*Babel* (court métrage, en préparation)

**2004**

*Obras* (court métrage, 12')



## Pistes pédagogiques



### 1 • La ville nouvelle

Depuis quelques années, la technique dans le domaine des décors virtuels est largement balisée et dominée. La technologie et ses coûts sont maîtrisés, l'outil s'est démocratisé (on trouve facilement sur Internet Manhattan modélisée en 3D pour quinze dollars), les grands studios peuvent passer à autre chose et les artistes s'emparer d'un terrain encore vierge d'expérimentations plastiques.

Jeu de Lego numérique aux possibilités infinies, la ville devient le terrain de jeu privilégié d'une nouvelle génération de faiseurs d'images, issus du graphisme ou des arts plastiques, qui s'épanouissent le plus souvent dans le clip et la pub, mais aussi de plus en plus dans des travaux plus personnels depuis que les outils sont devenus accessibles à tous. La plupart de ces œuvres courtes prenant comme sujet d'étude le paysage urbain jouent d'ailleurs souvent sur le principe de la déambulation.

Les créateurs se servent des nouvelles possibilités de mise en scène offerte par l'outil pour explorer de nouvelles écritures narratives et sensorielles. La ville et ses inéluctables transformations (destructions, changements, disparitions, reconstructions) est devenu un sujet de préoccupation de cette nouvelle génération d'artistes maniant la palette graphique comme d'autres leur pinceau ou leur planche à dessin. Aux côtés de films comme *The Child* (H5, 1999), *Sometimes* (Pleix, 2004) ou *Flesh* (Édouard Salier, 2005), *Obras* est certainement l'expérience récente la plus emblématique des possibilités offertes par les nouvelles technologies pour appréhender les mutations urbaines.

### 2 • Sophistication de l'hybridation

*Obras* est l'un des premiers courts métrages français à explorer aussi profondément la notion d'hybridation, d'un point de vue à la fois technique et artistique. Hendrick Dusollier a en effet composé sur ordinateur une matière hybride, composée de divers éléments qu'il était jusque là délicat d'unir (en dehors de sociétés spécialisées s'adressant à une certaine élite cinématographique). Le réalisateur a en effet composé ses décors virtuels à partir de photos fixes prises pendant plusieurs années à Barcelone, qu'il a débord scannées et combinées sur le logiciel Photoshop afin de recomposer des immeubles et des rues entières. Les photos ont directement servi à composer les extérieurs (de la fausse "3D" réalisée dans un logiciel 2D, ce qui fait que le décor est plat), mais ont aussi été utilisées pour "mapper" les intérieurs (les objets virtuels en volume ont été recouverts de vraies textures). À cela s'ajoute des vidéos tournées par le réalisateur (toutes les silhouettes que l'on voit dans le film, celle de la femme, et quelques éléments de décors extérieurs) ou récupérées (les archives que l'on voit dans la "galerie de la mémoire"). Poussant jusqu'au bout ce concept d'hybridation, c'est l'encre et la peinture qui servent de structure aux immeubles en renaissance dans la deuxième partie (des vidéos d'encre servant de "masques" sont associées à des immeubles composés de photos). Créant ses décors virtuels à partir de matières réelles, le film tient ainsi autant du documentaire que du film d'animation, des arts plastiques ou de la fiction.

### 3 • Une narration souterraine

Espace virtuel et mental, représentation plastique et graphique du ressenti du réalisateur témoin de la destruction des vieux quartiers de Barcelone, le long travelling ininterrompu et ouateux d'*Obras* combine plusieurs strates temporelles et différentes couches de matières réelles pour nous entraîner dans un voyage au cœur de la mémoire de la ville. Qu'on y reconnaisse Barcelone n'est finalement pas primordial : le film s'apparente à une longue caresse d'un corps en pleine transformation, plongeant parfois dans ses entrailles et scrutant les traces d'un passé en train de disparaître sous les gravats. L'assimilation de la ville à une femme est d'ailleurs l'une des pistes narratives souterraines proposées par le film. Le premier appartement que visite la caméra est celui d'une femme, visiblement styliste, que l'on retrouvera à deux autres reprises dans le film (sous forme d'ombre lorsque la caméra repasse dans le même appartement, mais détruit, puis à la fenêtre d'un immeuble de la ville nouvelle dans la dernière séquence du film). Sur son bureau sont disposés des documents qui sont autant d'éléments que l'on verra égrenés au long du film, notamment lors du passage dans la "caverne de la mémoire", où sont projetées des images symboles emblématiques de l'Espagne. Dans la dernière partie, dont le son évoque un univers *in utero*, la caméra est finalement expulsée pour finir sa course dans une ville nouvelle, plantée dans une nuit illuminée de fenêtres uniformes, comme une pluie d'étoiles ordonnées mais néanmoins vibrantes et vivantes.