SEGNO CINEMA - TRADUCTION DE L'ITALIEN AVANT PUBLICATION

Une symphonie des peintures

Il a pris 11 ans pour le réaliser, en utilisant pas moins de 540 litres de peinture lui permettant d'obtenir 33,000 images numériques totalisant 9 minutes de film. Le résultat est Oïo, une véritable symphonie de couleurs liquides, une explosion chromatique pour le plus grand plaisir des yeux, que le cinéaste québécois Simon Goulet présente avec un certain succès autour du monde depuis désormais un an (Prix Fipresci du Festival d'Annecy, Prix du Jury du Festival de Taïpei).

Au premier coup d'oeil, lorsqu'on voit le film, on pourrait penser que les images sont le résultat d'une simulation par ordinateur, alors que dans les faits, les prises de vue de Oïo ont toutes été réalisées en vrai. À l'écran, des centaines de giclées de peinture filmées dans les airs au ralenti se superposent entre elles à l'infini donnant ainsi vie à une spectaculaire composition abstraite organisée selon un crescendo. Mais le procédé par lequel les 56 différentes couleurs se propagent dans l'espace est en réalité soigneusement planifié. À commencer par l'appareil ayant servi à propulser la peinture : une catapulte en bois conçue conjointement par le réalisateur et le directeur-photo Denis-Noël Mostert. Les abstractions aériennes ainsi obtenues varient donc de texture, de forme, d'épaisseur, de vitesse et de trajectoire. Des coulées plus épaisses et plus larges se mêlent à d'autres plus fines, des éclaboussures horizontales entrecroisent des jets verticaux; les couleurs tourbillonnent dans les airs formant vagues, caillots, éruptions, ramifications... Oïo met en scène un véritable chaos organisé, une anarchie profondément symétrique comme dans la nature dont au fond tout le film s'inspire. Nature quotidienne, mais également cosmique : le jeu des couleurs n'est pas sans rappeler la création de l'univers, le Big Bang.

Goulet a déjà induit un certain rythme aux jets de couleur, mais c'est véritablement durant la phase de post-production qui a suivi le tournage (tout près de 4 mois) que le film a vraiment pris forme. Les jets isolés de peinture, filmés devant *blue screen*, ont été superposée par la méthode du *compositing,* créant ainsi de fascinantes et kaléidoscopiques compositions de formes et de couleurs, très tactiles, presque érotiques. En réalité, observe Goulet, " le montage des images ressemble beaucoup ici au montage sonore. Car dans le montage sonore, on fonctionne avec des pistes séparées qui sont ensuites visualisées à l'écran les unes par dessus les autres. De la même manière, il a fallu 1500 pistes vidéo séparées pour réaliser Oïo." La musicalité du film - indépendamment de l'efficace bande sonore de René Dupéré - est inhérente aux images et à l'assemblage entre les diverses séquences d'images. Dans certaines séquences, la couleur est une unique coulée avançant lentement sur un fond noir. Dans d'autres, elle est au contraire un tourbillonnement pyrotechnique dans lequel les couleurs ressemblent à des langues de feu ou à des fleurs en train d'éclore. Dans d'autres encore, réalisées celle-là au moyen de *l'effet miroir*, les couleurs ressemblent aux taches de Rorsach. La finale du film est le seul moment où l'abstraction franchit les limites du figuratif, sans pour autant tomber dans le kitsch. La danse complexe des couleurs se transforme en paysage. Rapprochement inévitable pour un cinéaste issu d'un pays où la nature, souveraine, règne en maître.

Le sous-titre du film, "cinépeinture" ne laisse aucun doute sur le fait que la recherche de Goulet s'inscrit parfaitement dans l'histoire du cinéma abstrait né dans les années 10' du désir des artistes de mettre en mouvement leurs compositions. Un autre chaînon important de cette histoire est naturellement représenté par Norman McLaren qui, pendant 40 ans, a dirigé le studio d'animation de l'Office national du film du Canada, une institution qui a d'ailleurs participé à la réalisation de Oïo. Les références iconographiques de Goulet demeurent certains classiques de la peinture comme Kandinsky et surtout Jackson Pollock avec lequel, dans la technique même, le réalisateur rivalise : Oïo est une sorte de *dripping* aérien bidimensionnel, alors que la phase intermédiaire, le processus par lequel les couleurs ont été mélangées est lui tridimensionnel. En ce sens, Oïo pose quelques questions d'ordre ontologique puisqu'il ne s'agit pas d'un film d'animation au sens classique du terme en ce sens que le mouvement des couleurs n'a pas été réalisé *cadre par cadre*. Cependant, même si le film a été tourné en 35 mm à 120, 200 ou 360 photogrammes par seconde, les 373 séquences d'images ont de leur côté été transférées et travaillées en vidéo haute résolution à l'aide du système *Cineon* qui, de fait, génère des images virtuelles intermédiaires. Le tout est ensuite imprimé directement sur pellicule. En somme, Oïo se base quand même sur l'esthétique du photogramme individuel et il s'agit en ce sens d'un film paradigmatique dans son rapport entre la matérialité (la peinture, la pellicule) et la virtualité, entre l'approche picturale et cinématique, entre l'analogique et le numérique.