



HAL
open science

Ouvrir la boîte de Pandore : métamorphose à l'œuvre dans le Mashup

Alain Zind, Antonio Maria da Silva

► **To cite this version:**

Alain Zind, Antonio Maria da Silva. Ouvrir la boîte de Pandore : métamorphose à l'œuvre dans le Mashup. 2018. hal-04439737

HAL Id: hal-04439737

<https://hal.science/hal-04439737>

Submitted on 5 Feb 2024

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

OUVRIR LA BOITE DE PANDORE, Par Alain Zind

Entretien avec le cinéaste-mashupeur Antonio Maria Da Silva

À l'occasion de la sortie du Mashup *Overlook Hotel*, nous nous sommes entretenus avec son créateur, Antonio Maria Da Silva, l'une des figures de proue du mouvement en France, depuis les années 1990. Au fil de la discussion, nous avons pu discuter du présent et du devenir du Mashup, sous le prisme de sa propre filmographie, ainsi que de son regard éclairé sur le genre. Si le Mashup est la rencontre formelle entre pratique du collage cinématographique (avant-gardiste) et mixage musical de disque-jockey, il incarne actuellement à merveille le phénomène de circulation et de réappropriation des images rendues accessibles sur Internet. Si certains Mashups sont avant tout régis par une logique parodique, « réductible à un principe mécanique », selon la définition de Gérard Genette (voir par exemple [The Chickening](#), un Mashup parodiant [Shining](#) de Kubrick), les films d'Antonio Maria Da Silva ressemblent davantage à des pastiches où « l'imitation n'est pas simple reproduction mais bien une production nouvelle : celle d'un autre texte dans le même style, d'un autre message dans le même code »^[1]. Dans chacune de ses créations, un lien intrinsèque, ou intertextuel, est tissé entre les films réemployés, résumant en un récit unique le phénomène d'interférences (ou d'influences réciproques) à l'œuvre dans l'art cinématographique. Le Mashup radicalise en quelques sortes le discours sur le cinéma, et se nourrit de la cinéphilie de ses spectateurs pour redonner pleinement vie aux films recyclés.

Au moment de débiter notre entretien, Antonio nous annonçait sa décision d'arrêter le Mashup, lassé d'attendre sa prise au sérieux définitive. Retour sur un itinéraire créatif, où il est question de récit, de cinéphilie, et d'histoire du cinéma.

Pourriez-vous nous définir votre vision du cinéma Mashup ? Quand avez-vous débuté, et comment jugez vous l'évolution du mouvement ?

Pour ma part, Le Mashup est avant tout un espace de liberté. Il offre l'opportunité d'assouvir des fantasmes que je ne réaliserai sans doute jamais dans mon métier – puisque je suis, à l'origine, réalisateur « classique ». Il me permettait donc de palier à une frustration. Mon univers étant plutôt porté vers le fantastique, la question du budget est selon moi importante, en tout cas du point de vue de mes propres ambitions visuelles. Mais il y a aussi d'autres contraintes que le Mashup permet d'éviter, notamment des questions logistiques. Ma toute première pratique de détournement et de remontage (à l'époque, ça n'était pas encore appelé « mashup ») date de 1990. J'avais monté à partir de VHS, et proposé un remix dansant sur la musique et les images des *Dents de la mer* de Steven Spielberg. Il n'y avait pas eu de projection à l'époque, c'était avant tout un projet trivial, adressé à mes proches. C'est finalement Internet qui change tout, et qui permet le contact avec le public. Après ça, au fil des créations, je me suis diversifié en creusant les possibles narratifs. Je me suis ainsi pleinement épanoui dans cette pratique. Mon premier vrai succès de mashupeur a été en 2006, lorsque j'ai sorti [Terminator VS Robocop](#) directement sur Youtube, à l'époque encore une jeune plateforme [le site a été lancé officiellement en février 2005, ndlr]. Les contenus étaient encore modestes, ce qui explique aussi, peut-être, le succès.

Parmi les adeptes du Mashup, la question de sa légitimité a été depuis longtemps dépassée : la pratique peut elle-même se considérer comme héritière du *found footage* ou des collages avant-gardistes de manière générale. Pourtant, certains détracteurs peuvent reprocher l'aspect consumériste de cette réabsorption des images : puisque l'accessibilité aux films est facilitée par le support (numérique) et le réseau de diffusion (internet), certains praticiens du Mashup ont une approche avant tout collectionneuse, parfois un brin didactique, ne dépassant pas le simple empilement d'icônes et de références. Quelle est votre opinion ?

Je pense avant tout que dans le Mashup, il y a beaucoup de genres et de formes différents. J'apprécie sa diversité, le fait que chacun s'approprie la pratique selon son envie et son ambition. Comme je disais, le Mashup est un espace de liberté, prompt aux essais. On peut toutefois interroger la pertinence d'une simple compilation, mais dans le cas des hommages aux auteurs (« Tribute »), il y a tout de même un véritable travail de recherche derrière : il faut avoir une connaissance pointue de l'œuvre d'un cinéaste pour parvenir à mettre en relief ses motifs esthétiques persistants ou récurrents. J'aime assez mélanger les deux finalement, raconter des histoires et en même temps raconter un aspect de l'histoire du cinéma à travers cette histoire. Mais je m'essaye aussi à des expérimentations analytiques ou plus « éducatives ». Par exemple dans un autre de mes Mashups, [*Pulp Fiction by Sergio Leone*](#), je me suis amusé à remplacer les dialogues d'un film extrêmement bavard par un morceau d'Ennio Morricone, et ça amplifiait pour moi l'aspect très scénographique et chorégraphique de la mise en scène de Tarantino, qui a été très influencé par Leone. Mais il y avait aussi un défi narratif : faire passer les enjeux de la scène sans les dialogues. Et ça fonctionne assez à mon sens, même si sa compréhension passe aussi par notre connaissance du film.

Certains Mashups narratifs assument la disparité visuelle et sonore des œuvres employées. Les vôtres, au contraire, plient les plans aux exigences narratives, dans un moule visuel uniformisé par vos soins. Il y a un gros travail d'étalonnage, quelques effets appliqués, pour donner l'illusion d'une œuvre à part entière. Les personnages ont d'ailleurs principalement une fonction narrative. Toutefois, leur figure populaire implique irrémédiablement une dimension iconique. Quel est finalement l'équilibre, dans vos Mashups, entre l'opportunité créatrice infinie, et la mise en place d'un réceptacle commémoratif cinématographique (ou cinéphile) ?

Mes Mashups reposent précisément sur cet équilibre que vous définissez : à la fois raconter une histoire et créer des hommages. En réalité, ils proposent plusieurs niveaux de lecture et de perception. On peut par exemple les regarder sans être nécessairement un grand cinéphile, du moment que l'histoire soit prenante. Dans *Hell's Club*, mon Mashup le plus célèbre^[2], cette tension est particulièrement marquée : il y a une pléiade de personnages populaires, et la frontière entre accumulation et avancée narrative est très ténue, surtout au début du film, où je m'occupe principalement de présenter l'espace. C'est quelque chose d'important pour moi, d'ailleurs : quand je commence une nouvelle œuvre, je crée un univers autour de mon histoire, un environnement, un décor, etc. À partir de là, je peux déployer des péripéties qui seraient vraisemblables d'un point de vue narratif, dans un environnement rationalisé, à l'architecture très précise. Il y a également d'autres questions qui se posent sur la disparité visuelle des films utilisés, de mon point de vue : la qualité, la texture, s'il y a du grain, de la couleur, mais aussi la lumière. Je travaille entièrement l'éclairage et sa direction lors des champs-contrechamps pour que ce soit cohérent visuellement. Sinon l'interaction ne

fonctionnerait pas entièrement à mon sens. Après la définition de cet espace, le récit est mis en place. Dans le cas du début de *Hell's Club*, il n'y avait peut être pas d'« histoire », dans le sens d'un gros scénario, mais les interactions entre les personnages et certaines ramifications définissaient un récit un peu plus implicite, sous-jacent, qui nécessitait effectivement un certain niveau de cinéphilie. Un cinéphile aura donc logiquement plus de plaisir à regarder. C'est peut être l'une des composantes du Mashup et de sa pratique du détournement : le jeu complice que l'on propose aux spectateurs-cinéphiles attentifs. C'est aussi pour cela qu'idéalement, il faudrait voir un Mashup deux fois : une première fois dans un rapport ludique (l'aspect cinéphile) et une seconde pour en saisir tous les enjeux narratifs. Après, on peut aussi s'amuser à décortiquer mon travail en regardant quelles solutions narratives je trouve pour faire cohabiter des films (et donc des univers) différents.

Justement, un exemple d'association me vient en tête. Dans *Hell's Club 1.5, Bathroom secrets*^[3], il y a une séquence où un personnage^[4] regarde le miroir (d'où on voit le reflet de Jim Carrey dans *Menteur, menteur*) et murmure trois fois « Candyman ». Le spectateur cinéphile sait que cela enclenche normalement une mécanique horrifique (en référence au film *Candyman*). Effectivement, à ce moment précis, le personnage de Carrey entre dans une phase de délire et pète les plombs, juste après qu'un étrange visage ne lui apparaisse en vision. Au lieu d'une apparition horrifique, il s'agit au contraire d'une régression comique. Sans pré-connaissance cinéphile, la causalité d'enchaînement narratif paraît en surface complètement absurde. Il y a donc bien un raccourci, puisque la soudaine folie du personnage n'est pas justifiée par le récit, elle l'est par le jeu de références. C'est ce travail de décodage des associations qui rend intéressant tout Mashup finalement, et qui redonne vie aux films recyclés. Le spectateur participe en confrontant sa propre mémoire du cinéma, mais également son savoir-faire de spectateur (saisir les enjeux de la narration).

Oui c'est vrai, j'ai fait « confiance » aux spectateurs, même si, finalement, je ne me suis pas soucié de savoir si la causalité narrative serait comprise ou pas, car j'ai imaginé cet épisode comme un assemblage de sketches aux connexions un peu absurdes. Avec le recul, je le trouve peut être un peu trop composite, pas assez affirmé dans son récit. D'ailleurs, sur cette séquence en question, j'ai effectivement poussé l'absurde jusqu'au bout puisque, oui, comme vous le relevez, une tête apparaît comme un flash, mais sans être connectée au cadre diégétique (les toilettes) : il s'agit d'une apparition, et en même temps de la figuration d'un « jeu de mot » retranscrit visuellement – le visage étant celui de l'acteur John Candy. Candy, Candyman. Un simple clin d'œil assez léger finalement. En fait, sans parler de raccourci volontaire, je dirais plutôt que je n'ai pas cherché à faciliter la compréhension car j'aime obliger le spectateur à se poser des questions, et à revoir le film avec un autre regard. S'il saisit tout dans l'immédiat, ce n'est pas très amusant.

On a l'impression que vos Mashups sont entièrement maîtrisés alors même que vous effectuez un travail de détournement, où le film d'origine doit se tordre à vos exigences. Outre que cela fait écho aux éternelles chamailleries entre l'importance du tournage et celle du montage (le montage étant, pour Orson Welles notamment, le seul moment où un cinéaste contrôle entièrement son film), cela est aussi révélateur d'un aspect assez inhabituel dans la création cinématographique : le travail dans l'intimité, seul. Le Mashup permet ainsi l'affranchissement de la dimension industrielle et collective (et tout ce que cela

implique en matière de droit, d'argent, de moyens, d'entourage, etc.). Rien ne peut finalement entraver la créativité d'un mashup, pas même la dimension technique : il est possible *a priori* d'effectuer une reconfiguration infinie d'une matière cinématographique (à défaut d'une réinvention pure du réel, propre au tournage). Si toutes les associations sont possibles, dans n'importe quel environnement et au gré d'une physique entièrement modulable, vous ne pensez pas qu'il faudrait finalement rapprocher le Mashup à l'animation ?

Pour le coup, oui ! On peut composer des images avec des éléments disparates, c'est vrai, et je fais souvent cela. Dans certains de mes Mashups, j'ai recréé entièrement les décors. Moi-même, je suis très attiré par l'animation, et mon prochain film, c'est précisément un long-métrage animé^[5]. Le Mashup m'a d'ailleurs permis d'affiner ma technique et mon savoir-faire de monteur. Dans ce film en question, je fais du montage de gestes, comme je pourrai le faire dans un Mashup. J'aime aussi l'animation pour ça, par la façon dont elle m'oblige à être créatif pour palier aux problèmes, et en même temps je peux pousser plus loin la fantaisie, sans grands moyens logistiques.

Après, je reste aussi un adepte du tournage. Un film se crée à tous les niveaux, avec les savoir-faire de toute une équipe, au mixage, au bruitage, à la lumière, au montage. Je comprends, bien entendu, la question puisque le Mashup c'est du pur montage, et certains voient cela précisément comme un atout majeur, puisqu'on se débarrasse de la difficulté du tournage et surtout des moyens qu'il nécessite. En revanche, au niveau narratif, je pense que c'est beaucoup plus difficile de structurer un récit cohérent dans le cadre du Mashup pour les raisons évoquées dans votre question.

Si l'on se rencontre aujourd'hui, c'est à l'occasion de la sortie au début de l'été de votre dernier Mashup, *Overlook Hotel*. Pouvez-vous nous parler de ce film, et de la différence, peut être, avec vos autres œuvres ?

Le projet a débuté comme tous les autres, et ce qui le différencie, c'est un peu son résultat. Tout commence par une idée de départ simple. Ici, en l'occurrence, c'était une fantaisie un peu triviale et totalement geek qui me motivait : associer la célèbre scène du meurtre sous la douche dans [Psychose](#) d'Hitchcock avec celle de la chambre 237 dans *Shining* de Kubrick. Je voulais tout simplement remplacer le tueur au couteau par Jack Torrance et sa hache. Il faut savoir que je ne prépare pas de scénario, de storyboard ou de plan de travail, l'écriture se fait en même temps que le montage – même si tout est plus ou moins clair dans ma tête. Des idées de situations me viennent, mais pas encore de fil conducteur. L'histoire vient au fur et à mesure. Parallèlement, j'effectue des recherches sur les films que je reprends, ainsi que sur les thèmes qui m'intéressent, et c'est cette démarche qui mène au second niveau de lecture qui traverse tous mes Mashups : la dimension cinéphile, l'hommage au cinéma, permettant ainsi, en même temps, de formuler l'ensemble du récit. Dans le cas du *Overlook*, je voulais rendre hommage aux classiques de l'épouvante et du fantastique, revenir un peu sur les courants qui ont traversé le genre, aux États-Unis, au XXe siècle, et prolonger l'histoire de *Shining* – les mésaventures de Jack Torrance, interprété par Jack Nicholson, toujours occupé à finir son roman (cette fois, on peut y observer son travail, à l'inverse du film original, totalement opaque sur cet aspect). J'avais déjà fait un Mashup intitulé [Rise of the Boogeymen](#) où je convoquais plutôt l'univers horrifique du *slasher* et ses grandes figures (Jason, Michael Myers, etc.). Là, ce sont vraiment des films – et non des icônes horrifiques – qui m'intéressaient en priorité : *Shining* et *Psychose* donc, mais aussi [Rosemary's Baby](#), [Sixième Sens](#), *L'Exorciste*. Pas forcément des films violents et gore,

mais qui m'ont marqué et qui ont marqué aussi, à mon sens, la cinéphilie et plusieurs générations de spectateurs.

Le récit – à deux niveaux – se mettait ainsi en place, mais je voulais vraiment ajouter un liant narratif. J'ai donc créé une voix-off et des dialogues originaux, ce qui est totalement inédit dans ma filmographie Mashup. Je pouvais ainsi aborder plus explicitement certains thèmes, et complexifier, un peu plus qu'à l'accoutumée, le récit et sa temporalité. J'ai voulu parler du processus de création, et proposer une sorte de jeu de miroir : Jack Torrance comme le reflet de Stephen King, l'écrivain, et moi m'identifiant au personnage en livrant une autobiographie sur ma façon de formuler mes créations. Pour être le plus explicite, je suis même allé jusqu'à faire apparaître Stephen King en personne, dans le miroir. L'idée est aussi de convoquer sa figure pour apposer son propre regard sur les différentes adaptations dont son œuvre littéraire a été l'objet. En quelques sortes, le *Overlook* est un bilan sur mon travail (et sur moi). C'est ce qui différencie définitivement ce Mashup des autres : la troisième dimension personnelle. La compréhension de cet aspect est facilitée par la voix off, c'est vrai, et sans doute ai-je été parfois un peu trop explicatif et directif dans son utilisation.

La série des *Hell's Club* reposait plutôt sur un schéma narratif synthétique : des micro-séquences qui forment une suite de péripéties, dans le cadre d'un lieu-donné commun. Ici, l'aspect épisodique est rationalisé par l'histoire (les passages du livre de Torrance). C'est finalement la grande différence, cette mise en abyme du créateur qui permet de justifier l'accumulation ?

Effectivement, dans les *Hell's Club*, le but du jeu (narratif) pour moi est de parvenir à faire cohabiter des personnages différents et à relier toutes les scènes accumulées dans un récit commun. Alors que dans le *Overlook*, l'accumulation des scènes, c'est précisément le sujet du film, comme vous le rappelez. Pour en revenir à la question cinéphile déjà posée, je pense que le récit est suffisamment clair et structuré pour être appréciable sans grandes pré-connaissances. C'est toujours mon but, livrer une histoire accessible à tous. De plus, les films utilisés restent, selon moi, des grands classiques, déjà très connus. Concernant les différences, si l'on compare aux *Hell's Club* ou même à tous mes autres Mashups, c'est aussi la question spatiale que je pose ici différemment. Puisque nous sommes dans un hôtel fantastique, j'ai pu justifier une plus grande liberté architecturale, notamment dans des passages de lieux qui ne pouvaient *a priori* pas être associés. Si le lieu est important – l'hôtel – je me suis moins attaché à la définition claire de l'espace. En plus, le *Overlook* était motivé par une véritable ambition : non pas seulement la formulation d'un récit alternatif – propre au Mashup en général – mais une œuvre qui se hisserait au niveau de son modèle, puisque le but est vraiment de proposer une suite inédite à *Shining*. Même si on pourra me rétorquer que dans l'absolu, je reprends des séquences de films existants.

Il y a toutefois certains passages un peu plus difficiles à comprendre, ou plus ouverts aux interprétations et appropriations personnelles. Vous naviguez d'ailleurs entre plusieurs registres de montage, lors de certaines séquences où la narration peut apparaître comme « suspendue ». Je pense notamment aux « multiples Jack », où vous compilez plusieurs plans de Jack Nicholson issus de différents films, et de toute époque, ce qui entraîne une sorte d'accumulation de plusieurs couches de temporalités. Ce passage condense finalement votre projet esthétique. Déjà, je l'interprète, dans un premier temps, comme un hommage pur à l'acteur, alors que ces plans n'ont aucune raison diégétique de cohabiter. Mais en

même temps, cette accumulation a aussi un rôle narratif dans votre propre récit (et celui que vous reformulez, le *Shining* de Kubrick) : Jack Torrance/Nicholson n'est qu'une simple VERSION temporelle du personnage, alors que de multiples versions composeraient la réalité diégétique. C'est un peu votre manière de justifier pourquoi il apparaît sur la photo à la fin du film de Kubrick ?

Oui c'est ça ! J'ai imaginé cette séquence en double : dans un premier temps, un hommage à la filmographie du monstre sacré Nicholson, en particulier les scènes où on le voit rire, et dans un second temps, un passage subjectif où on entre dans la tête et la folie de Jack Torrance, qui se voit à différentes périodes de sa vie. Il y a d'ailleurs un autre passage où il se voit plus vieux dans le reflet du miroir.

La voix off situe le récit 38 ans après (de nos jours en fait), mais à mon sens la temporalité est beaucoup plus ambiguë, à cause de l'ouverture et la fermeture identique, la chanson mélancolique des *Innocents* de Jack Clayton (et qui racontait aussi l'histoire de personnages coincés dans une maison hors du temps, avec des fantômes du passé).

C'est exactement ça. L'idée que je voulais faire passer, c'est que le temps n'avait pas bougé. Pour lui, il n'y a plus de succession temporelle. Il peut être en 2018 ou en 1980. Après, cette idée peut effectivement échapper à ceux qui ne connaissent pas *Les Innocents*. Mais en faisant un peu de recherche on peut comprendre facilement. Je suis ravi quand on me sollicite pour révéler quelques secrets (l'avantage d'Internet est qu'on interagit directement), même si idéalement, je préférerais que les spectateurs les découvrent d'eux-mêmes. Si les gens font preuve de curiosité, je suis content, car j'ai doublement réussi ma mission commémorative : je les pousse à aller à la rencontre de films qu'ils ne connaissent pas forcément, et à « creuser » un peu. Tous mes Mashups sont traversés d'une multiplicité de détails qui renvoient à une histoire du cinéma, qu'elle soit culturelle, esthétique ou parfois simplement anecdotique (de style « secrets de tournage »). Je ne laisse en général rien au hasard dans les détails visuels que je propose. Dans le *Overlook*, j'ai disséminé plusieurs clins d'œil : par exemple, chaque chambre a son numéro, et la 13 permet de pénétrer dans le monde de *Misery*, qui est le 13e roman de Stephen King. Autre exemple, la plante devant le bureau de Jack Torrance est tirée de *La Petite Boutique des horreurs*, premier rôle marquant de Jack Nicholson. Ou encore dans *Hell's Club*, lorsque Travolta regarde Pacino, je renvoie évidemment à *Saturday Night Fever*, mais ce qu'il faut savoir par ailleurs, c'est que Travolta était vraiment fan de Pacino, c'était un de ses modèles. Et l'affiche de *Serpico* accrochée dans la chambre de Tony Manero, c'est Travolta qui l'a proposée. Quelque part, j'aime assez bien cette idée de raconter les conditions et les secrets de création de cinéma, fût-ce à échelle microscopique.

Oui et c'est plus intéressant que les cas de compilations un peu didactiques et réductrices que l'on trouve sur Internet, où des plans de films sont accumulés, avec la prétention de résumer l'histoire du cinéma au moyen d'œuvres jugées les plus « représentatives ».

C'est l'un des enjeux de mes Mashups. Mais il y a une part d'intuitivité qui faisait que je n'étais pas conscient de tout ça au départ. C'est vraiment à partir des films qui ont suivi *Terminator Vs Robocop*, à mesure que j'explorais les possibles du Mashup, que j'ai consciemment réinjecté cette dimension cinéophile implicite. Parfois, au moment même de leur création, je n'avais pas tous les éléments en tête. Par exemple, *Bruce Lee Vs Bruce Lee*, un autre de mes Mashups, avait pour point de départ une idée simple, que Bruce Lee

se batte contre lui-même. Mais au moment de débiter le projet, j'ai fait beaucoup de recherche sur Bruce Lee. Je me suis vraiment rendu compte à quel point c'était un phénomène mondial. C'est quasiment un Dieu en Asie, il y a beaucoup de statues en son honneur. Et j'ai donc voulu reprendre l'une de ces statues dans mon Mashup (elle apparaît au personnage telle une hallucination). Là, c'était clair, l'idée cinématique (le combat) était dépassée au profit d'un affrontement culturel : Bruce Lee contre sa propre image. Je voulais superposer en un plan le combattant, le personnage, et l'icône Bruce Lee, pour véhiculer l'idée d'héritage, c'est-à-dire ce qu'il représente et ceux qu'il a inspirés. C'est pour ça qu'après, on voit tous ces autres acteurs, qui sont pour moi des vrais héritiers de Bruce Lee : Van Damme, Jet Li. Sans mes recherches, je n'aurais pas pu en arriver là, c'est-à-dire proposer une introspection sur le cinéma.

Il me semble – mais l'impression est peut être faussée (vous me donnerez votre avis) – que beaucoup de Mashups tournent souvent autour des mêmes œuvres et des mêmes maîtres : Hitchcock et Kubrick. Vous aviez très rarement travaillé à partir des films de ces deux cinéastes (sauf de manière un peu périphérique). Et là, c'est la rencontre ultime entre deux œuvres-monuments (cinéphiles) : *Shining* et *Psychose*. Les deux films sont ainsi présentés comme les réceptacles par excellence d'un genre horrifique (ou fantastique, mais peu importe le genre, on est plutôt sur une question de registre).

Je ne sais pas si on peut être définitif avec cette impression, mais c'est vrai que tous les mashupeurs que je connais ont en général envie de se frotter à ces grands classiques de deux cinéastes incontournables, Hitchcock et Kubrick. L'importance de *Psychose* dans le Mashup, est également liée, à mon sens, à sa séquence du meurtre sous la douche, très découpée, comme un Mashup finalement. Elle constitue déjà une étrangeté visuelle qui pousse à la réappropriation et à la projection de ses propres désirs – ce que fait un peu Brian de Palma dans certains de ses films. Ce procédé est devenu avec le temps incontournable, on ne s'en rend peut être plus vraiment compte aujourd'hui. Beaucoup de films ont utilisé cette méthode de sur-découpage, car Hitchcock avait compris que la véritable terreur vient du hors-champ. Par exemple pour l'une de mes séquences de meurtre dans le *Overlook*, j'ai repris des passages de *Liaison fatale*, qui étaient montés à la manière de *Psychose* (l'hommage y était explicite, ils sont allés jusqu'à reprendre le même carrelage). Je pense donc qu'il s'agit finalement d'une sorte de fantasme que de pouvoir proposer sa propre version de ce classique. En tout cas j'ai voulu tordre sa célèbre scène et proposer une histoire qui va au-delà, en poussant les associations. Je dirai que c'est la caractéristique principale de mon œuvre globale : ouvrir la boîte de Pandore – à la fois l'aspect cinéphilique, et à la fois l'aspect créatif, une ouverture des possibles qui renvoie aussi à l'idée d'un théâtre imaginaire. Si je parviens à surprendre l'auditoire avec une scène que tout le monde connaît par cœur, j'ai accompli ma mission.

C'est un peu le challenge du Mashup : être dans un processus de recréation permanent (puisque un même film peut être emprunté et décliné de plusieurs manières) alors même que l'œuvre cinématographique est *a priori* définitive. Par conséquent, l'effet de surprise sera toujours limité par le mouvement initial du film d'origine : par exemple, lorsque Jack Torrance rencontre le clown tueur de [It](#) (le remake), vous vous appuyez ici sur le fameux passage avec la femme dans la baignoire. On en connaît l'issue – Jack recule – ce qui nous permet aussi d'anticiper le déroulement de la séquence.

Pas tout le temps en fait. Ça peut être une crainte, mais dans la séquence en question, la mécanique initiée n'est aucunement le suspens (est-ce qu'il va s'en sortir ?), puisqu'il est de toute façon le héros de ce récit. Effectivement, on anticipe le fait qu'il va sortir de la pièce, et donc qu'il sera au moins temporairement invincible et imperméable aux dangers de l'hôtel (et donc ça pourrait en atténuer l'horreur). Mais ce n'est pas gênant pour moi. Je pense qu'avec un peu d'astuces, on peut remodeler entièrement la scène. Il suffit finalement de s'inspirer d'Hitchcock : par la fragmentation des plans, il a amplifié l'affect d'une scène de meurtre, et a retranscrit son indescriptible violence. Là j'ai laissé la séquence de Torrance dans la baignoire se dérouler entièrement car je voulais qu'on reste avec lui, je n'avais pas en tête de suggérer qu'il puisse être en danger, puisqu'il est le fil conducteur du récit. Le véritable danger pour lui, ce sont ses propres pensées, ses idées de meurtre, sa folie destructrice. Rien qui ne puisse l'atteindre physiquement.

J'aimerais revenir à la question de la popularité de ces deux films. Il y a notamment eu la sortie, cette année de [Ready Player One](#) réalisé par Steven Spielberg. Le film jouait précisément *Shining*, lors d'une scène, dans un registre ludique et attractif (dans le sens d'un parc d'attraction).

Oui c'est vrai, et je pense que *Ready Player One* doit aussi beaucoup au Mashup, dans sa manière de reconfigurer la reconfiguration, et de rendre hommage à la circulation culturelle, tous supports confondus. Après, de manière générale, tout cinéaste est avant tout cinéphile, à mon sens. Il y a donc forcément des connexions qui peuvent se former. Dans le cas du Mashup, ces connexions cinéphiles sont au cœur du processus créatif. Après, il y a plusieurs manières d'y parler de cinéma, impliquant plusieurs niveaux de cinéphilies. Mais après tout, qu'est ce qu'être cinéphile : se plier à une vision collective un peu imposée sur ce qui constitue les grandes œuvres de cinéma, ou au contraire pousser sa curiosité et aller à la rencontre de l'inconnu ?

Je tiens à préciser toutefois que mes Mashups ne sont pas pensés comme des films de « fan ». Je n'ai pas d'admiration particulière pour *Shining* ou Kubrick. Je ne vais pas me mettre en position de béatitude devant son œuvre. Je m'appuie avant tout sur des extraits où la puissance formelle est indéniable pour formuler au mieux mon récit. Le Mashup en général doit garder, je pense, une forme iconoclaste, casser la solennité. Et surtout, on ne doit pas avoir peur de mélanger tous les films, casser la verticalité élitiste qui tend à séparer les grandes œuvres du reste. C'est pour ça que dans *Hell's Club* je mélange certains chefs-d'œuvre avec des films que l'on peut considérer comme mineurs ou franchement mauvais.

Le *Overlook Hotel* s'attache autant au film de Stanley Kubrick qu'au roman de Stephen King. Dans le roman, la folie de Jack s'intégrait progressivement dans un processus un peu complexe mettant en perspective son passé houleux (alcoolisme) propice à la mise en place d'un climat fantastique. La peur s'installait grâce au thème général de la métamorphose (à l'image de la scène centrale du roman, les animaux en buisson qui s'animent). Tandis que dans le film de Kubrick, le processus est un peu plus opaque, plus introverti, labyrinthique, à l'image justement de la scène finale. Finalement, le thème et le motif de la métamorphose, n'est-ce pas le sujet principal du Mashup : recréer, remodeler, reformuler, transformer ?

Oui tout à fait, et c'est pour ça que dans le labyrinthe, à la fin de *Overlook Hotel*, il y a toutes ces créatures : je renvoie à l'idée du Minotaure, au fond du labyrinthe. Mais surtout j'ai donné l'impression que c'est un même monstre qui change de forme et de

structure, comme s'il y avait métamorphose. J'ai particulièrement insisté sur cette dimension synthétique, irréelle, presque animée : par exemple j'ai mis des loups du film [300](#) car j'appréciais leur côté complètement artificiel, puisqu'ils ont été animés (j'aurai pu prendre des vrais loups après tout). Cette monstruosité dans le labyrinthe, c'est aussi pour moi une manière de rendre hommage à Lovecraft, qui a beaucoup marqué la littérature fantastique américaine – et sa déclinaison cinématographique. Donc oui, je renvoie au roman aussi, que je mélange à son adaptation, et j'ai suivi le fil de l'œuvre littéraire de King, en intégrant d'autres adaptations : *It*, *Simetierre*, *Carrie*, *Christine*. Ce n'est pas un secret, Stephen King n'a pas vraiment aimé la version Kubrick, trop éloignée à son goût de son livre. En revanche, il a plutôt apprécié *Christine* de John Carpenter. Dans le *Overlook Hotel*, la voiture finit d'ailleurs par écraser Jack, dans le labyrinthe. Plus précisément c'est son propriétaire et créateur, Arnie (joué à l'époque par Keith Gordon), qui l'écrase. Ce point est important : dans le film de Carpenter autant que dans le roman de King, Arnie est présenté comme l'auteur de Christine, celui qui lui redonne vie. Par contre, lorsque Christine commet un crime, à aucun moment Arnie n'est visible à bord du véhicule, puisque ce dernier agit (hypothétiquement) seul. J'ai donc mis son visage derrière la vitre, pour suggérer que c'est bien l'auteur de Christine (Arnie/Stephen) qui écrase le Torrance de Kubrick. J'aurai pu mettre le visage de King en personne à la place, mais ça aurait été trop flagrant comme intention. Malgré tout, j'ai quand même tenté une réconciliation à la fin du film. Quand Jack Torrance dit en voix-off, dans le *Overlook*, « j'ai créé des monstres qui ont fini par m'échapper », c'est Stephen King qui parle, lucide sur le fait que plus rien de ce qu'il a créé ne lui appartient totalement désormais. Et moi aussi quelque part, quand je construis un Mashup, ça m'échappe aussi, je n'ai pas forcément conscience de tous mes choix. Le fait est que les commentaires extérieurs nourrissent parfois postérieurement ma propre réflexion sur mes films. Par conséquent, j'apprends et découvre moi aussi des choses en faisant des Mashups. Pour un chercheur en cinéma, ça peut prêter à sourire, mais moi je suis content de ça, que le fruit des mes recherches quand je prépare un projet se transforme en élément de création, en composante esthétique – et c'est quelque part l'une de ses beautés. Et d'un point de vue personnel, je vois aussi que mes Mashups m'échappent, sur Internet, puisque je constate que des gens ont repris certains passages de mes créations. Quelque part je suis content, c'est aussi le jeu d'Internet, la circulation des images, et ça permet de perpétuer infiniment ce processus de recyclage.

Pensez-vous que la limite du Mashup, c'est finalement sa manière d'être perçu : dans une vision un peu réductrice d'éternel doublon trivial, puisque recyclant des œuvres ?

Le problème c'est qu'il n'y a pas encore assez de Mashups « sérieux », qui mettent en retrait cette dimension ludique. Pour l'instant ce sont surtout des gags, des choses amusantes. Peut être que le public ne s'attend pas à plus ambitieux.

Et c'est ce qui vous frustre actuellement, ce qui a entraîné votre résignation et votre volonté d'arrêter le Mashup ?

Oui et non. Peut être que le canal de diffusion, Internet, fait qu'on entre dans un rapport différent aux images, où notre concentration se retrouve amoindrie. Mais j'ai eu la chance d'être projeté en salle, et là je peux dire que l'attention était soutenue et les retours positifs. 20 ou 30 minutes en salle, ce n'est rien. La perception du temps est différente. Sur internet, 30 minutes, c'est la fin du monde. Surtout si l'on n'avait pas prévu d'aller voir l'œuvre et que l'on tombe dessus par hasard : ça nous fait entrer dans

une logique de consultation qui fait que l'on ira pas forcément au bout. Je sais que ça sera difficile de retenir le spectateur « imprévu » plus de 5 minutes. Mais ça fait aussi parti du processus de diffusion du Mashup, à la fois son obstacle et sa richesse (après tout, on peut toucher une large audience, et donc être vus massivement, ce qui est aussi une belle récompense pour un artiste). Son côté « outsider » résulte aussi du fait que l'on ne traite pas systématiquement de ses nouvelles sorties dans les revues spécialisées, à l'inverse des sorties salles. Mais là c'est un autre problème qui se pose, d'ordre autant culturel qu'économique (il faut le temps de voir tous les Mashups et de pouvoir les traiter). Mais personnellement je n'ai pas à me plaindre, j'ai souvent été sollicité par la presse, je pense surtout à mes collègues.

Et en même temps, si on centralise la diffusion du Mashup sur une seule plateforme, et si on régule les sorties, est-ce qu'on ne perd pas cette idée de liberté ? Quid d'un changement de support de diffusion ? Ça reste finalement un problème d'accessibilité inhérent à toutes formes d'arts alternatives, qui finissent par constituer des niches vers lesquelles il faut faire l'effort d'aller – par exemple lorsque Jean-Luc Godard, qui est tout de même un cinéaste très célèbre, sort ses *Histoire(s) du cinéma*, cela reste assez méconnu du grand public. Le Mashup a l'avantage d'être plus accessible, en tous points. Mais de la même manière se pose la question sur son devenir.

En plus quand Godard fait ses collages, on ne dit pas vraiment « ces images ne sont pas à lui », on estime l'œuvre dans son entièreté. Après, encore une fois, j'insiste sur le fait que l'on a tendance à limiter le Mashup à sa dimension ludique, où les associations saugrenues entre les films sont perçues uniquement comme des catalyseurs comiques. Peut être que le terme « mashup » est trop connoté « memes, internet, détournement comique ». Le changement de regard prendra peut-être du temps. Mais en tout cas je n'arrête pas le Mashup parce que ça ne mène « nulle part ». Déjà, d'un point de vue créatif, il y a encore tellement de possibilités ! Honnêtement, on en est pour l'instant qu'au début de son potentiel d'exploitation et d'inventivité. La limite du possible reste finalement l'imagination, mais aussi cette espèce de barrière mentale qui nous maintient sur ce qui est acquis. Je ne généralise pas du tout, mais un exemple simple : la fameuse scène de douche, moi-même j'ai eu du mal à la décliner, car j'avais en tête le meurtre initial, avec le couteau qui brille (si cher à Hitchcock). Je n'arrivais pas à m'en détacher. J'ai mis un peu de temps à avoir le déclic, qui fut d'utiliser l'environnement et me dire qu'il y a d'autres possibilités de meurtre : avec l'eau, électrocution et noyade par exemple, etc... De manière générale, c'est difficile de faire abstraction de l'orientation narrative initialement imposée. Il faut faire l'effort de déstructurer les plans et les réduire à leur figuration la plus primaire (on en revient à une question de mouvement). Ensuite, si on se pose d'un point de vue économique, il y a encore de grands pas à faire, notamment l'épineuse question des droits d'auteur. En tout cas, d'un point de vue personnel, je ne fais pas ça pour l'argent, et le Mashup ne me rapporte rien, je ne monétise pas ma chaîne YouTube non plus. Toutefois, en termes de « vues », je n'ai plus connu de succès similaire à celui du premier épisode de *Hell's Club*, alors même que j'y débutais à peine l'exploration des possibles. Mais avec le *Overlook*, j'ai passé un nouveau cap, et je n'avais jamais eu autant de commentaires aussi pointus et riches. Ça c'est une belle récompense. Et c'est vrai que je soigne la finition de mes Mashups, afin d'anticiper une potentielle projection en salles. Ça sera le cas d'ailleurs pour ce dernier, normalement, en septembre. Du coup, ça répond en partie à cette question sur le devenir, sur la migration de support : pour ma part, ce serait formidable d'être projeté

régulièrement en salles. Je suis persuadé, j'espère, que dans quelques années, on pourra faire des long-métrages de Mashup qui seront diffusés systématiquement au cinéma, et qui ne poseront plus de problèmes de droit. Il faudrait s'inspirer du système de forfait du *sample* en musique, où on « loue » le morceau. Comme ça, on reste respectueux de la question du droit d'auteur. Mais ce processus est long, ça n'aboutira pas dans l'immédiat hélas.

Notes

| | | |
|----|---|---|
| 1. | ↑ | Gérard Genette, <i>Palimpseste, la littérature au second degré</i> . 1982. |
| 2. | ↑ | il s'agit en réalité d'une série de trois Mashups. Le premier épisode a connu un très vif succès mondial. |
| 3. | ↑ | 3e épisode de la série, mais se déroulant au même moment que les événements du premier. |
| 4. | ↑ | En l'occurrence, le Howard Hughes joué par DiCaprio dans Aviator . |
| 5. | ↑ | Il s'agit d'un récit post-apocalyptique intitulé <i>The Lost Soldier</i> , où un robot tente de se forger sa propre humanité. |