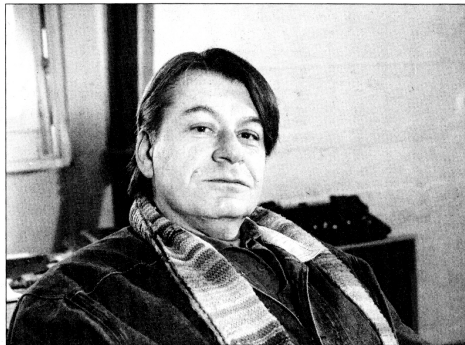


écran parallèle
TOUTES LES NUITS (EN SIX JOURS)
ENTRETIEN AVEC

Stephen Dwoskin

à propos de OBLIVION



What's the origin of Oblivion? What role does Aragon's text play in it?

Oblivion is about loss; loss of one's mobility, loss of one's sexuality, loss of one's youth, and about dependency, resentment and desire. As the word oblivion means: it is the condition or state of being forgotten or unknown and the film is about being in this space and an attempt to express it. This 'space' is my own personal reality and in the book « Le Con d'Irene » by Aragon I found unique similarities in both feeling and subject matter to my own. Thus the book became a primary motivator; or a 'map', in order to transcribe visually that which Aragon had expressed so well in words. It is not the literal story but the way through the interior mental space of the man trapped by his body and caught in his desire.

Can you tell us, practically, about the creating process of this film? (Writing, shooting, editing)? How and when does such a film find its form?

The film developed through a cumulative process of shooting a variety of situations based on various metaphoric events built around the main themes of the film (and the book) most of which come from a range of 'love and hate' relations with woman, and the play between imaginary and real sexual confrontations. There was no written script, as such, so all the various encounters and situations were filmed and collected quite apart from any total film structure, and often, apart from each other. From all these collected pieces parts were extracted to construct the film, on piece suggesting the next. A bit like using the pieces as a paint palette and constructing the film as if it was a large, moving painting. Since it was very difficult (or impossible) to find any one of the performers to 'act out' or be all the required parts, everything had to become pieced together from many different performers creating further fragmentation that had to be knitted together abstracting and transforming the whole film.

The tension comes from the confrontation between an immobile viewing subject and mobile female bodies. Bodies or images, presence or memories? Who are these haunting creatures, of which stuff are they made? A rather difficult question to answer in a short form. The 'stuff' they are made of are what women present and men desire; of love lost in hate and regret; of fears and dreams and the un-obtainability of the other.

Oblivion is a nocturnal film. How did you work on this idea of night?

Taking your point about nocturnal – it's a timeless zone without daylight. It's a world without the outside, without windows and without hope and in the prison of the mind. It is a space oblivious to all things outside itself and thus appears always nocturnal.

The question of distance is essential. You seem to create a floating, ambiguous distance, close and far at the same time. Is video, compared to film, more appropriate to develop such a research?

Yes, the space ambiguity is important as the film is about the seamless shifting between what might be present or past, what is seen or what is imagined, what is remembered, or actual or dreamt. It is shifting between the physical and the mental and the slippery connection between the two. This fluidity is necessary for the film and it is a form of expression made possible by the nature of the moving image. Of course, this is what the film is about. Certainly the video camera make things easier, in some

respects, but this is mostly economic and technically it allows for more flexible working habits. The thinking is still film. However, for me the key difference is the computer, and the incredible flexibility made possible in editing a film (be it shot on video or celluloid) on the computer. The handling of such a vast amount of material and the ease of moving images and sound around is more critical for my 'research'.

What are your plans for the future? What are you working on now? Can you tell about your next film(s)?

The future is questionable. Finding support is ever more difficult. I'm looking for a producer, and I'm looking for actors and performers willing to engage in the kind of work I'm developing. At the moment, one film I'm developing is around the theme of Beauty and the Beast, breaking out of Oblivion in a modernised film fairy tale. I'm also doing various other short pieces, one set based on 'nocturnal' activities. There is no shortage of ideas, only a shortage of means to realise them.

L'origine d'Oblivion? Quel rôle joue le texte d'Aragon Le Con d'Irene?

Oblivion parle de perte - perte de la mobilité, perte de la sexualité, perte de la jeunesse - et de dépendance, d'amertume et de désir. C'est le sens du mot "Oblivion" : être oublié ou inconnu, et le film essaie d'exprimer le fait d'être dans un tel espace. Cet espace est ma réalité personnelle, et j'ai trouvé des similitudes uniques entre les sentiments et les idées exprimées dans Le Con d'Irene et les miens. Donc, le livre est devenu un moteur premier, ou une "carte", afin de transcrire visuellement ce qu'Aragon avait si bien exprimé par les mots. Je n'ai pas repris l'histoire littéraire ; c'est un cheminement à travers l'espace mental d'un homme piégé par son corps et prisonnier de son désir.

Comment avez-vous conçu et réalisé ce film? Quand et comment un tel film trouve-t-il forme?

Le film s'est développé au fil d'un processus cumulatif : j'ai filmé de nombreuses situations, qui reposent sur une variété d'événements métaphoriques, construits autour des principaux thèmes du film (et du livre). La plupart relève d'une gamme de relations d'amour-haine avec les femmes, et d'un jeu entre des confrontations sexuelles réelles et imaginaires. Il n'y avait pas de script écrit. Ainsi, toutes les rencontres et situations ont été filmées en-dehors de toute structure globale et souvent séparément les unes des autres. Ces morceaux rassemblés, des fragments en ont été prélevés pour construire le film, un morceau suggérant le suivant. J'ai utilisé les morceaux un peu comme une palette de peintre, et j'ai construit le film comme si c'était un grand tableau en mouvement. Comme c'était très difficile, voire impossible, de trouver le performer qui "jouerait" ou serait tous les rôles exigés, les morceaux réalisés avec des performers différents ont dû être rassemblés, pour créer une fragmentation plus grande.

Puis l'ensemble a été tissé pour transformer la totalité du film et le rendre abstrait.

Des corps ou des images, des présences ou des souvenirs? Qui sont ces créatures, de quelle étoffe sont-elles faites?

Elles sont faites de l'étoffe de ce que les femmes présentent et les hommes désirent ; de l'amour perdu en haine et regret ; de peurs et de rêves et de l'impossibilité de gagner l'autre.

Oblivion est un film nocturne. Comment avez-vous travaillé cette idée de nuit?

Le monde d'Oblivion est une zone sans temps, sans lumière du jour. C'est un monde sans dehors, sans fenêtre et sans espoir, et une prison de l'esprit. C'est un espace oublié de toutes les choses du dehors, et qui apparaît de ce fait toujours nocturne.

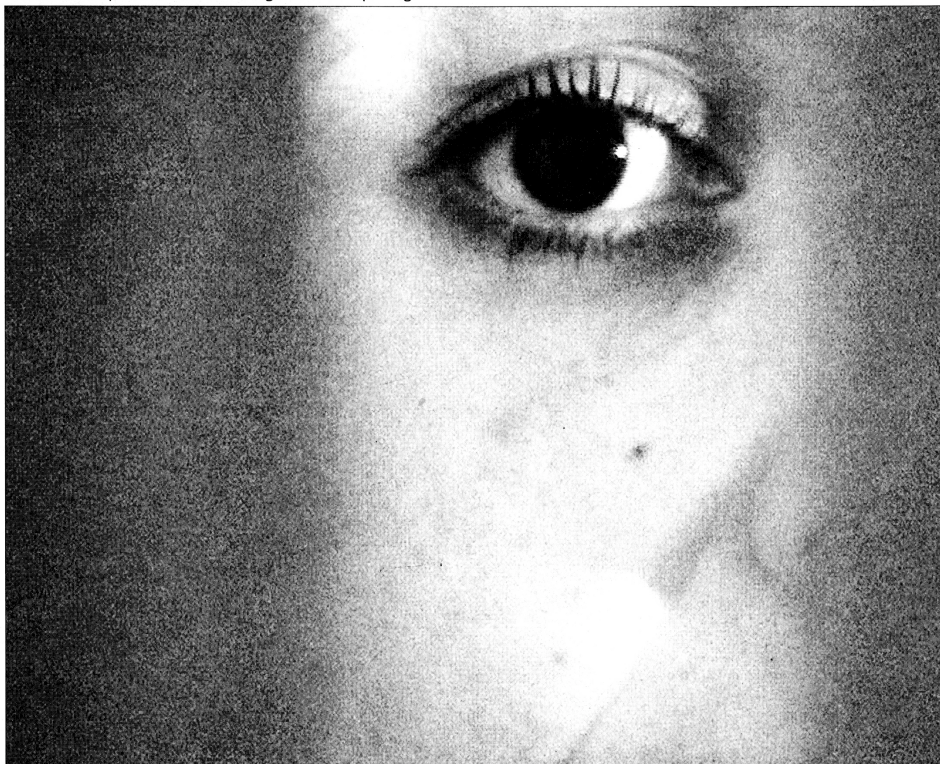
Vous créez une distante flottante, ambiguë, un mélange de proximité et d'éloignement. La vidéo permet-elle plus facilement que le film de mener une telle recherche?

Oui, l'ambiguïté spatiale est importante, car le film parle du glissement insensible entre ce qui peut être présent ou passé, entre la vision et l'imagination, entre le souvenir, l'actuel et le rêve. On se meut entre le physique et le mental, et dans la relation glissante entre les deux. Cette fluidité est nécessaire au film et cette forme d'expression est rendue possible par la nature de l'image en mouvement. Bien sûr, le film parle de cela. La caméra vidéo facilite sans doute les choses, dans une certaine mesure, mais surtout d'un point de vue économique. Et techniquement, elle autorise des habitudes de tournage plus souples. Mais la pensée reste filmique. Cependant, la différence majeure est pour moi l'ordinateur, et l'incroyable flexibilité que l'on gagne en montant un film sur ordinateur, qu'il ait été filmé en vidéo ou en pellicule. La possibilité de manipuler une matière si vaste et de déplacer aisément les images et les sons est essentielle à ma "recherche".

Vos projets? A quoi travaillez-vous en ce moment?

L'avenir est plein d'interrogations. Il est de plus en plus difficile de trouver du soutien. Je cherche un producteur, je cherche aussi des acteurs et des performers désireux de s'engager dans le type de travail que je mène. En ce moment, je développe un film autour du thème de La Belle et la Bête, qui se seraient échappés d'Oblivion dans un conte de fées modernisé. Je réalise aussi plusieurs pièces plus courtes, dont l'une repose sur des activités "nocturnes". Il n'y a aucune pénurie d'idées, juste une pénurie de moyens pour les réaliser.

Propos recueillis et traduits par Cyril Neyrat



AUJOURD'HUI MARDI 11
LES SENTIERS

à 16h30 salle 2

La goutte d'eau de Caroline Sionnet
The white building de Jean-Luc Vilmouth
Matières premières de Paul Costes (en présence du réalisateur)