

JMD/vm/174

Montbéliard, le 02 Mars 1984

Steina et Woody VASULKA
Route 6 - Box 100
SANTA FE NM 87 SOI
U.S.A.

Dear Steina and Woody,

Refery to your phone calls to Isabelle and Jean-Paul Fargier, we will be glad to welcome you on the occasion of the 2nd International Video Demonstration on the 12th of March in Montbéliard.

You will have a room at the "Hôtel Bristol" from March 12th to March 18th. Your plane ticket (return ticket Albuquerque/Brussels), your train ticket (Brussels to Montbéliard and Montbéliard to Paris) as well as your lodging and food expenses will be taken over by the Organizing Committee.

An Hommage Night will be dedicated to you and, among others of your tapes, we will show "VIOLIN POWER" and "THE COMMISSION". You will get 2 000 F.F. for the showing of your tapes and 1 500F. for Mr. Vasulka's participation en the Conference (March 15th).

As for Mrs. Vasulka, we are glad to welcome her as a member of the Competition Jury.

We are looking forward to meetin you.

Sincerely yours,

For the Organizing Committee,



Jean-Marie DUHARD.

JURY PROFESSIONNEL

1er PRIX

RFA LE GEANT (der Riese) - Réal. Michael KLIER

FR3

FRANCE MON TOUT PREMIER BAISER - Réal. Danielle JAEGGI

BELGIQUE J'AI LA TETE QUI TOURNE - Réal. Jean-Louis NYST

FRANCE ORAGE - Réal. Dominik BARBIER

FRANCE ENTRE D'EUX - Réal. Alain LONGUET

RTBF

AUTRICHE ASUMA - Réal. Gerda LAMPALZER et Manfred NEUWIRTH

THOMSON

RFA TAUSEND KUSSE - Réal. Klaus Vom BRUCK

AIDE A LA CREATION

BELGIQUE	COMMENT DIRE - Réal. Eddy LUYCKX	CAC MONTBELIARD
RFA	TOUT EST TRES BIEN - Réal. Herbert WENTSCHER	SOGITEC
BELGIQUE	PAYSAGE IMAGINAIRE - Réal. Nicole WIDART	MC ORLEANS
RFA	CHERIE, MIR IST SCHLECHT - Réal. Marian KISS	MC LE HAVRE
FRANCE	DU PLOMB DANS LA TETE - Réal. G.E.A.	CAC ANNECY
RFA	MARCEL - Réal. Mervi DEYLITZ-KYTOSALMI	SCOPE RENNES

JURY JEUNE PUBLIC

PRIX 5 000 F

DIESSEITS DES HINDUKUSCH - 39' - Réalisateur Michael Adriaan MEERT
ALLEMAGNE

PRIX "AIDE A LA CREATION"

PASSE-MURAILLE - 30' - Réalisateur Richard KALISZ - BELGIQUE

Mention "QUALITE ESTHETIQUE"

VIDEAMOUR - 66' - Réalisateur Sylvain RESLING
FRANCE

Mention "HUMOUR"

AGATHE MURDER - 24' - Réalisateur Agathe LABERNIA
FRANCE

VIDEO, FICTION, ET Cie

COLLOQUE INTERNATIONAL

Préparé et animé par Jean-Paul FARGIER

Colloque organisé grâce au soutien de la Direction du Développement Culturel du Ministère de la Culture (avec la participation du Ministère des Relations Extérieures).

THEMES ET INTERVENANTS

1 - La fiction vidéo par ceux qui la font

Mardi 13 mars 9 h. 30 - 12 h. 30

ALLEMAGNE :

Claudia VON ALEMANN - La Chambre des femmes
Mickaël KLIER - Le Géant

FRANCE :

Dominique BELLOIR - L'enfant de la haute mer
Robert CAHEN - Juste le temps
Danielle JAEGGI - Tout près de la frontière
Michel JAFFRENNOU - Vidéo Flash
Patrick PRADO - L'amour transcodé
Richard UGOLINI - Peinture à l'eau
Roland BALADI - Michael and Jello
Jean-Michel GAUTREAU - Lune Accoustique

JAPON :

Ko NAKAJIMA - My biological cycle

U.S.A. :

Woody VASULKA - The commission

FRANCE :

Raymond BELLOUR
Anne-Marie DUGUET

3 - La fiction vidéo entre la physique des Quantas et les effets digitaux

Jeudi 15 mars 9 h. 30 - 12 h. 30

FRANCE - U.S.A. :

Don FORESTA

U.S.A. :

Woody VASULKA

FRANCE :

Paul VIRILLO (en différé)
Jean-Paul FARGIER

4 - La fiction vidéo au rendez-vous de toutes les modernités

Vendredi 16 mars 9 h. 30 - 12 h. 30

FRANCE :

Danielle JAEGGI

BELGIQUE :

Chris DERCON
Jean-Marie PIEMME

2 - La fiction vidéo entre le cinéma et la télévision

Mercredi 14 mars 9 h. 30 - 12 h. 30

CANADA :

Andrée DUCHAINE

ESPAGNE :

Eugéni BONET

"ARTIFACTS" de Woody et Steina VASULKA - Photo : Dominique Belloir



THE COMMISSION (Woody VASULKA)



les images sont remplacées par deux carrés de couleurs unies. L'image joker par excellence. Ou l'équivalent vidéo du carré blanc sur fond blanc de Malevitch. En tout cas, le dispositif ne prend tout son sens et tout son sel (on rit beaucoup) qu'en rapport avec l'ordre télévisuel, qu'il caricature et transgresse.

Le troisième exemple, c'est **The Commission** de Woody Vasulka. Il y a dans cette fiction digitale un principe de dédoublement hyper-actif, constant, qui ne peut se comprendre qu'en relation, lui aussi, avec le dispositif des images d'archives dont je viens de parler. Les voix se dédoublent et aussi les images. Il y a toujours un battement extrêmement rapide entre deux images. Il y a toujours un arrêt sur image on n'en fixe qu'une, mais la persistance rétinienne nous donne l'impression, pendant le déroulement de la bande, d'être en présence constamment de deux images. Tourniquet de direct et d'archive. Comme si l'une était en direct de l'autre, ou l'autre en archive de la première. La réalité étant abolie, il ne reste qu'une infinité de rapport entre deux images. Il n'y a plus que des jokers.

Un quatrième exemple, j'y songe soudain, pourrait être le **Scénario du film Passion** que Godard a réalisé après et non avant son film. Puisqu'il prétend justement qu'avant il ne peut y avoir de scénario, au sens écrit du terme. Dans cette bande il insiste qu'il ne veut pas écrire mais voir. Tout en ne cessant pas de parler. Ce qu'il cherche, en fait, c'est ce que les mots lui montrent au moment où ils ne sont pas encore détachés de la pensée, fixés sur une page, mais flottant entre pensée et imaginaire, voix et signe. Ce n'est pas un refus du mot mais une remontée dans la voix, jusqu'à ce moment d'incandescence où les images affleurent à la surface des mots. Et ça c'est une quête qu'on ne peut bien comprendre que si l'on se réfère à ce quela télévision fait du rapport mots/images : un lien lâche, faussement relatif, indifférent, interchangeable et pré-écrit. Ce que Godard reprocherait peut-être le plus à la télévision c'est d'employer des mots inertes.

C'était donc quatre exemples d'œuvres qui affrontent le rapport mots/images sur fond de relativité, telle du moins quela télévision la pratique. On pourrait presque en tirer une loi et dire queles recherches des plus intéressantes aujourd'hui en vidéo ne peuvent éviter cette question. Ce qui est tout de même curieux c'est que là où cette question surgit ce n'est pas au cœur de l'image mais à la frontière des images et des sons qui leur sont liés, dans l'interstice de la voix et du visible. D'où peut-être la faiblesse des «nouvelles images», qui ne se produisent pas en relation avec des sons dont elles seraient un «autre» nécessaire, mais seulement en relation avec les performances d'une technologie.

Nous allons maintenant entendre Woody Valulka, qui travaille depuis des années au plus près de la matière électronique et en particulier sur le nœud même du son électronique et de l'image électronique et en particulier de nous l'exemple de plus éclatant de ce que peuvent les «nouvelles images» quand elles sont tendues par un projet de **fiction** qu ne peut être qualifier, dans ce cas, que de **nouvelle...**

WOODY VASULKA

Pour commencer, je lirai ce que j'ai écrit en français dans le Catalogue de cette manifestation.

«La fiction vidéo commence à la première image. De même que le film a développé ses capacités d'expression en dépassant les limites de l'invention photographique, de même la narativité du medium électronique dépend de sa capacité à inventer une nouvelle image électronique.

Il faut promouvoir des principes radicaux de mise en image, un type nouveau d'images en mouvement comme par exemple les images générées et organisées par ordinateur».

Revenons à ce qui constitue la base de quelqu'un qui pratique la vidéo. C'est quelque chose qu'il a en commun avec celui qui fait de la photo ou du cinéma : un trou d'épingle. Ce trou analyse l'espace donné par la lumière et forme une image assez proche de ce que voit notre œil. Cet instrument est fait pour reproduire notre vision. Un tel phénomène est imprimé à un tel point dans notre société qu'on est en droit de parler, comme certains, d'impérialisme perceptuel.

Et cet impérialisme n'est pas sans conséquence sur tous les discours esthétiques, politiques, sociaux.

La vieille idée de développer une nouvelle narration est venue de l'invention de nouvelles images. On ne peut plus se contenter d'ajouter bout à bout des prises de vue. Comme le prescrit la syntaxe du cinéma. Il faut inventer des images spécifiques, de caractère électronique. Un instrument qui utilise le trou d'épingle ne peut pas donner cette possibilité. Il ne peut donner qu'un aspect de la réalité visuelle et il me semble que notre génération risque de rester prise à ce piège.

On peut seulement entrevoir ce que l'avenir nous réserve pour contourner cette erreur par l'invention de nouveaux systèmes de production d'images. Par l'ordinateur, entr'autres.

Qu'est-ce qu'un ordinateur ? C'est une machine qui n'a pas de conscience d'images. Pas de conscience du tout. C'est un ciel vide. Sur lequel n'importe quel théâtre peut être construit. Chaque opération particulière

d'un objectif, chaque mouvement d'une caméra, peuvent être rationalisés à un degré qui frise l'obscénité. Tout peut être calculé numériquement : couleur, mouvement, perspective, interprète. Tout se construit à partir des chiffres. C'est la liberté de la nouvelle image que nous cherchons. Ce procédé est entre les mains des scientifiques. Il existe peu d'interfaces entre ces possibilités et le besoin général de l'humanité. On ne peut même pas les justifier esthétiquement.

J'ai amené quelques exemples de cela. Quelque chose produit en 68 à San Francisco, Centre expérimental de la Télévision. Une institution qui a été la première à solliciter l'intervention des poètes et des artistes sur ce nouveau medium. Voilà un **feed-back**. Des images scientifiques, qui n'ont pas été faites par des artistes. Elles introduisent un pari, elles lancent un défi à l'art de filmer qui est en fait difficilement supportable. La maîtrise en est très compliquée. Il faut des années et des tas de personnes pour définir un tel procédé d'images de base. Quelques artistes ont repris ce procédé, l'ont transformé. C'est de là que vient le premier cube d'Ed Emshwiller, créé en collaboration avec Smith. Cela a pris 40 jours pour élaborer ce volume à six côtés narratifs.

Voici maintenant la reprise par John Sanborn de ce procédé, dans **Act III**, qu'on peut considérer comme un hommage à Ed Emshwiller.

Et voici maintenant un autre exemple, réalisé par Sanborn et Winkler pour l'opéra de Bob Ashley. Cela permet un développement narratif intéressant. On voit tout de suite l'intérêt qu'il y a à tirer les marrons du feu des scientifiques et à les programmer dans les petites boîtes qui permettent un contrôle de tous ces mouvements en temps réel. Ce qu'Emshwiller avait mis 40 jours à réaliser, Sanborn et Winkler peuvent aujourd'hui l'obtenir instantanément en appuyant sur un bouton. Ce qui signifie qu'on a aujourd'hui un accès aux images entières grâce à la mémoire de trame.

On peut manipuler ces images dans tous les sens, toutes les dimensions. Mais on n'a pas encore accès à l'image elle-même en temps réel. Pour générer l'image synthèse, cela demande encore une autre échelle d'outils et de connaissances. Mis à part les quelques exemples qu'on vient de voir, nous devons admettre qu'une syntaxe qui viendrait de l'ordinateur et plus du cinéma est encore impensable. C'est encore le trou d'épingle que l'ordinateur prolonge, reproduit. La même vision.

JEAN-PAUL FARGIER

Bien... Mais je crois tout de même qu'une nouvelle syntaxe est en train de se dégager dans l'Art vidéo qui ne vient pas du cinéma. Mais d'une pratique quotidienne de la télévision. On a entendu hier plusieurs artistes dire comment ils essayent de se dégager de l'espace perspectiviste, de sortir du champ/contre-champ. C'est un grand plaisir aussi de voir arriver vers soi cette flotte d'images, cette flottaison qui ne doit rien au cinéma mais plutôt à une pratique de la simultanéité. Mac Luhan dit que le contenu de la télévision c'est le cinéma. Ne pourrait-on pas dire que le contenu de la vidéo c'est la télévision ? A nous de définir ce qu'est la télévision comme langage. J'essaie, pour ma part, d'avancer dans ce domaine en avançant des notions telles que celle d'**homme incrusté**, d'autonomie du corps par rapport aux décors, d'images joker, de devenir-archive, etc... Je crois que notre travail soit par des créations vidéo, soit par des analyses, soit par les deux, c'est de dégager, d'isoler, des segments de langage. La syntaxe dont vous parlez, Woody, n'est pas liée qu'à la production d'image... Votre recherche avec Steina pendant quinze ans ne portait-elle pas sur les éléments de base d'une telle syntaxe ?

WOODY VASULKA

C'est dans sa propre phénoménologie que la vidéo possède sa propre innovation syntaxique. Celle-ci est liée à la performance du medium. Et notre génération de vidéastes a passé effectivement quinze ans à essayer de dégager une sorte de vocabulaire nouveau. Mais nous nous sommes peu à peu rendu compte qui nous nous laissons piéger dans l'esthétique d'un outil. Qui aussi puissant soit-il ne pouvait que nous entraîner loin des systèmes esthétiques ouverts.

Nous devons partir de la compétition entre la musique, le théâtre, le cinéma, l'opéra, etc. L'ordinateur contient tous ces systèmes puisque ces codes sont universels. Toute la vidéo est spécifiquement inhérente à ces outils. C'est pourquoi je prends une position extrême sur ce que pourrait véhiculer le système binaire. Quelles sont les conditions pour qu'il croise une nécessité culturelle ? Dès que beaucoup de gens se mettent à utiliser une nouvelle machine, on assiste à une floraison d'œuvres uniformes. Comme les derniers extraits de «sortir de la trame» avec un Mirage... Il faut beaucoup réfléchir pour trouver un contexte intéressant où investir ce genre d'effets.

RAYMOND BELLOUR

J'ai été très touché par ce qu'ont dit les trois intervenants et je voudrais faire une petite proposition de méthode. Je m'excuse si je ne suis pas très très clair. La chose n'est pas facile à formuler. Cela s'adresse surtout à Woody. Comme vous le savez la théorie du cinéma a été longtemps bloquée par ce qu'on pourrait appeler le mauvais usage des métaphores linguistiques. Le promoteur en a été Eisenstein, qui a cru au départ que les choses qu'il inventait pouvaient se formuler en terme de langue. Je renvoie aussi aux textes de Vertov. Et c'est une chose qui a été, à mon avis, assez bien remise à sa place par la sémiologie. Or il me semble qu'à l'heure actuelle, au moment où les tâches de description de ce qui se passe en vidéo deviennent de plus en plus délicates, à cause de la complexité tout à fait nouvelle, fascinante, menaçante, des images qui nous arrivent, il y a une tentation devant ce trop de nouveau de recourir à la métaphorisation linguistique. Peut-être le jour où le branchement sera effectué entre une science linguistique ayant travaillé à travers les méthodes d'ordinateur et le travail génératif de l'image par l'ordinateur, peut-être alors pourra-t-on dire : oui c'est la même chose, oui à travers les processus du cerveau, la langue naturelle et la langue des images c'est la même chose. Mais je trouve que tant qu'on en est pas arrivé à dire les choses de cette façon là, tout usage de ces mots de grammaire, de syntaxe, de vocabulaire, etc. prête à caution. D'ailleurs tout à l'heure, quand Woody a parlé de vocabulaire, j'ai beaucoup apprécié qu'il ajoute : façon de parler. Il me paraît très important de bloquer les choses par une espèce de nouveau formalisme, méthodologique et scientifique. Quand on parle de structures, de nouvelles organisations formelles, de langage, de nouveaux systèmes d'intensité reliés entr'eux, c'est autre chose. On essaye des mots anciens, bricolés. On fait du bricolage au sens où Levy-Strauss en faisait. Mais on n'essaye pas de trouver là-dedans tout de suite un chapeau scientifique.

WOODY VASULKA

Je suis reconnaissant à Raymond pour sa contribution. Moi qui soit disant vient des Etats-Unis j'ai toujours trouvé une certaine pureté d'expression dans les outils qui vous entraîne loin de la formalité linguistique des images. Mais l'avenir du digital en matière de contrôle semble se dessiner du côté d'une utilisation des systèmes linguistiques : c'est ce qu'on appelle l'interface entre la parole et l'horizon. Qu'un ordinateur obéisse à votre parole, on ne sait pas encore quel impact ça va avoir sur toutes les disciplines qui utilisent l'ordinateur, mais on sait que ça en aura beaucoup. On pourra chanter ou siffler et tous les mouvements, toutes les couleurs suivront. Ce serait une façon d'être synchrone avec le rêve des sémiologues, qui peuvent mettre le doigt sur une image à travers la spécification conceptuelle qu'ils ont élaboré. Mais là on n'aurait plus à faire à une discipline synthétisante, capable de générer des images. Ce qui se passe c'est que les images sont encore aujourd'hui le produit du langage des ordinateurs, ce sont elles les véritables auteurs. Sauf dans quelques rares cas individuels qui évitent les clichés.

DON FORESTA

Quand on commence à travailler dans ce domaine-là, il faut se dire qu'on en est vraiment qu'au début de la vidéo et de l'image électronique. Il ne faut pas avoir peur de cette utilisation du passé, des images du passé. L'important c'est le processus cybernétique. On commence par une donnée, avec laquelle on fait une opération, puis on voit le résultat, et on relance d'autres données. C'est ça le processus fondamental de toute notre existence, du cerveau, du corps. C'est logique que ça devienne le modèle des systèmes de communication. Je suis d'accord avec Raymond. Une fois qu'on fixe des lois, on crée une église, le processus cybernétique s'arrête.

JEAN-PAUL FARGIER

J'allais dire un peu la même chose. La surenchère sur le «nouveau» est fatigante, intolérable. Le plus beau dans la bande de Woody, **The commission**, c'est finalement que pour mettre au point un langage nouveau il soit allé chercher des thèmes archaïques. Des choses qui touchent les hommes depuis toujours. Le rapport à la mort. Si la bande nous émeut tant c'est qu'il y a la mort, là, une fois de plus.

Ça commence par un masque funèbre. D'emblée, on est en présence d'un embrayeur fictionnel fort, et ça c'est incontournable, on ne pourra pas s'en passer de ce genre de sujet. Car ce n'est pas du tout la même chose de faire le travail digital que Woody fait là (cet aller retour ininterrompu entre deux points situés à l'infini, ces zooms incessants sur des images digitalisées, éclatant en petits carrés gris et noirs), non ce n'est pas la même si on fait ça sur un visage mort bouche ouverte ou sur une pomme ou une voiture. Si **The commission** nous bouleverse alors que les essais des Vasulka pendant dix ans (sur des pommes, des voitures, des mains, du pain) ne faisait que nous étonner par leur ingéniosité, c'est parce que cette bande traite de choses archaïques mais en rapport avec la technologie la plus avancée. On y trouve par exemple la métaphore des rapports de l'artiste à la technologie à travers les rapports de la virtuosité de Paganini à son corps perclù, bientôt inerte, mort. Ça parle donc, comme quelques œuvres capitales de Paik, de la situation de l'Art face à des technologies nouvelles...

UN AUDITEUR

Est-ce qu'on peut développer un peu la notion introduite par Paul Virilio au début : celle de la vitesse en vidéo ? Ce qui me frappe ici dans tout ce que je vois, c'est qu'il s'agit finalement, à part quelques exceptions, d'œuvres plutôt lentes. Je voudrais savoir si cette notion de vitesse fait partie pour vous de la surenchère du nouveau ? Est-ce que vraiment ça correspond par exemple à un besoin de s'opposer à la télévision ?

JEAN-PAUL FARGIER

J'ai posé la question à Virilio dans la suite de l'entretien. En opposant les vitesses rapides que Paik utilise et les ralentissements que Godard aime bien. Pour Virilio, la vitesse ce n'est pas seulement la rapidité, c'est aussi la lenteur.

DON FORESTA

Quand on parle de vitesse en vidéo il ne s'agit pas forcément de la vitesse de ce qui passe dans l'image, ou du passage d'une image à l'autre. Il peut s'agir aussi du contenu. Comme on le voit chez Paik, qui superpose parfois six niveaux d'images. Des choses presque prises par hasard, juxtaposées. Pour provoquer un autre sens. C'est une vitesse qui vient du contenu, pas du temps.

JEAN-PAUL FARGIER

Si on donne six images à regarder en même temps, les vitesses se cumulent.

DON FORESTA

Il y a aussi la vitesse au sens du direct : on peut créer une image tout de suite. La manipuler tout de suite. Les moyens de contrôle ne cessent de gagner en rapidité. Dans l'informatique, on atteint des vitesses énormes. On approche de la vitesse du cerveau. On va bientôt pouvoir créer des images à la vitesse de la pensée.

Un jour, j'étais chez Sony avec Paik. Et Paik leur a demandé : quelle est la recherche sur laquelle ils mettent le plus de forces actuellement ? **Sur la réception sans récepteur.** C'est un peu difficile d'imaginer mais pratiquement cela signifie qu'il n'y aura plus de poste de télévision, plus d'écran, mais une espèce de champ. Dans la maison, il y aura une pièce où on entrera et où on pourra trouver la chaîne de son choix et vivre avec la chaîne choisie. Ray Bradbury, dans les années 50, a écrit une nouvelle qui ressemble à ça. Il a décrit une pièce dans la maison où les enfants aimaient à jouer à être à l'intérieur de la télévision. Ils jouaient à la jungle. Un jour les enfants étaient vraiment engagés dans la jungle, ils faisaient beaucoup de bruits de jungle, le père est venu pour éteindre le téléviseur, il est entré dans la pièce des enfants et le lion l'a mangé. Voilà la réalité du futur.

JEAN-PAUL FARGIER

Revenons au passé. Je voudrais demander à Woody Vasulka comment, pourquoi, il a choisi cette histoire de Berlioz et de Paganini pour sa première fiction vidéo.

WOODY VASULKA

Je crains que la réponse soit trop simple. J'ai pensé que je devais apporter ma propre contribution au 19^{ème} siècle. Parce que récemment je me suis rendu compte que je devais beaucoup à ce siècle. J'ai cherché un sujet auquel je pourrais appliquer certains concepts très particuliers. Mon principal intérêt était de prendre une image produite par une caméra et de l'employer comme si elle avait été générée de façon purement électronique. Elle devait pouvoir assumer son caractère électronique exactement comme un son. Ce qui comptait c'était toutes les expériences faites dans le passé, au niveau de l'électronique. Le reste, les éléments symboliques, conscients ou inconscients, devaient venir de surcroît. Je me suis cru très malin en croyant pouvoir appliquer certains effets techniques que j'avais mais au point ailleurs mais cette fois dans un contexte complètement différent. Mon pari était le suivant : est-ce qu'il est possible de traiter la forme et le contenu sans rapter l'un avec l'autre ?

Quand on fait ce genre de pari il y a un danger. C'est qu'on peut très bien se borner à l'anecdote, entrainer le spectateur à ne réagir qu'anecdotiquement. J'espérais que le spectateur verrais le pari, pas l'anecdote. Ce n'est pas ce qui se passe en général. Le spectateur synthétise forme et contenu. Mon pari s'est retourné contre moi. La morale de tout ça c'est que lorsqu'on possède une maîtrise technique il ne faut pas trop jouer avec sa pensée.

JEAN-PAUL FARGIER

La maîtrise de l'instrument c'est le sujet même de **The commission**. Et la maîtrise de soi... à travers la commande téléguidée de Paganini à Berlioz.

WOODY VASULKA

La relation de ces deux personnages a quelque chose à voir avec la compréhension du monde d'aujourd'hui. Paganini c'était vraiment la première star, le premier artiste très populaire. Et Berlioz, en intellectuel, a été fasciné par ce phénomène de Paganini. Ce fut la seule relation intellectuelle de toute la vie de Paganini. La commande, elle, a à voir avec les processus de financement. Toutes ces relations symboliques entre hier et aujourd'hui ont été rationalisées par Ernest Gusela et moi-même quand nous avons décidé de faire cette bande. Les autres motifs comme la mort, c'est quelque chose qui me vient de mon passage par une école de cinéma. Et ça nous amuse maintenant de voir à quel point il est facile de jouer avec ces vieux codes : la mort, la violence, l'ignorance. Des choses qui viennent se glisser dans l'œuvre des créateurs, quoi qu'ils fassent.