

Dossier de presse trigon-film

## UMOREGI – LA FORÊT OUBLIÉE

Kohei Oguri, Japon, 2005



### DISTRIBUTION

**trigon-film**

Limmatauweg 9

5408 Ennetbaden

Tel: 056 430 12 30

info@trigon-film.org

www.trigon-film.org

### CONTACT PRESSE

Anne Delseth

Tel: 079 614 88 84

delseth@trigon-film.org

### MATERIEL PHOTOGRAPHIQUE

www.trigon-film.org

## **FICHE TECHNIQUE**

Réalisateur	Kohei OGURI
Scénariste	Kohei OGURI - Tsukasa SASAKI
Producteurs	Kohei OGURI - Chiaki YAMAMOTO, Isaku SATO, Fujio SUNAOKA, HIMAWARI THEATER GROUP INC.
Chef opérateur	Norio TERANUMA
Décorateur	Yoshinaga YOKOO, Koichi TAKEUCHI
Eclairagiste	Meicho TOMIYAMA
Son	Masato YANO
Montage	Nobuo OGAWA
Superviseur effets spéciaux	Art DURINSKI, Norio ISHII
Durée	98 min
Son:	Dolby Stereo Digital
Langues:	JAP f/a

## **FICHE ARTISTIQUE**

Karen	Machi
Hiromitsu TOSAKA	Tomo
Tadanobu ASANO	San-chan
Akira SAKATA	Le poissonnier
Taka OKUBO	Le vendeur de tofu
Sumiko SAKAMOTO	Tomie
Yuko Tanaka	La mère de Machi
Mitsuru HIRATA	Le père de Machi
Ittoku KISHIBE	Marui, le menuisier

## **FESTIVALS**

Quinzaine des réalisateurs, Cannes 2005  
Chicago international Film Festival, 2005  
Rome international Film Festival, 2005  
Cardiff Screen Festival, 2005  
Festival Internacional de Cine de Gijón, 2005  
Tursak Film Festival, Istanbul, 2005  
Festival international de films de Fribourg, 2006

## SYNOPSIS

Une petite ville d'une région montagneuse. Lycéenne, Machi n'a pas encore trouvé sa voie. Un jour, elle s'amuse à inventer des histoires fantastiques avec ses copines : chacune à sa manière poursuit ces récits imaginaires qui tissent entre elles un lien invisible ...

Pour les adultes de la ville, les choses sont tout autres. Ils évoluent dans un monde parallèle : eux ont fait leur vie et sont plongés dans les réalités du quotidien. Adolescents et adultes semblent suivre deux trajectoires côte à côte qui ont peu de chances de se rencontrer. Et pourtant, des similitudes entre les deux parcours commencent à poindre. Un jour, une tempête provoque un terrible éboulement sur un terrain de cricket et découvre une forêt souterraine, que l'éruption d'un volcan a gardée intacte depuis des siècles. Peu à peu, réalité et imaginaire se rejoignent, passé et avenir se mêlent, esquissant bientôt un monde fantasmagorique où tout devient possible...

## NOTE D'INTENTION

Les images font appel aux sens. Elles n'ont pas la même logique que les mots. Chaque être humain perçoit les images de manière différente – et il est donc bien difficile de savoir lesquelles sont positives et lesquelles ne le sont pas. La majorité des images qui nous entourent viennent de la télévision, et plus le cinéma tente de faire concurrence au petit écran, plus les cinéastes se sentent obligés de tourner des images simplistes. La plupart des enfants s'éveillent au monde grâce à des livres d'images. Ce n'est qu'ensuite qu'ils apprennent à lire. J'irais même jusqu'à dire que nous appréhendons le monde à travers les images avant de maîtriser le langage des mots. Puisque les images revêtent une telle importance, il nous faut être d'une grande prudence lorsque nous créons des images artificielles au cinéma. Dans *La forêt oubliée*, les images que nous pouvons percevoir et celles que nous voulons percevoir sont intimement mêlées. C'est pourquoi le film possède une certaine abstraction, qui était inévitable et qui risque de déconcerter certains spectateurs. Cependant, j'espère que *La forêt oubliée* poussera les gens à aller davantage vers ce genre de film.

## BIOGRAPHIE DU RÉALISATEUR

Né en 1945 à Maebashi, préfecture de Gunma au nord du Japon où se déroule *L'homme qui dort*, Kohei Oguri travaille d'abord comme assistant réalisateur pour Kirio Urayama et Masahiro Shibata. Il tourne son premier long métrage en 1981, *La rivière de boue* (Doro no Kawa), oeuvre d'un grand dépouillement qui se retrouve nominé à l'Oscar du meilleur film étranger. En 1984, il signe *Pour Kayako* (*Kayako no tameni*) qui remporte le Prix Georges Sadoul – une première pour un film japonais. Six ans plus tard, en 1990, *L'Aiguillon de la mort* (Shi no Toge), récit autobiographique, décroche le Grand Prix du Jury et le prix de la FIPRESCI au Festival de Cannes. En 1996, *L'homme qui dort* (Nemuru Otoko) est le premier film d'Oguri dont il ait écrit le scénario. Située dans la région natale du réalisateur, cette oeuvre onirique connaît une belle carrière au Japon. Neuf ans plus tard, *Umorigi - La forêt oubliée*, tourné en numérique HD, s'interroge sur les incertitudes de l'avenir : L'homme peut-il échapper à sa condition ? La réalité d'aujourd'hui est-elle une entrave à sa liberté ? En nous projetant dans son univers fantasmatique, Oguri nous montre que, peut-être, le rêve d'un monde meilleur est encore possible...

## FILMOGRAPHIE

1996 *L'homme qui dort* (Nemuru Otoko)

1990 *L'aiguillon de la mort* (Shi no Toge)

1984 *Pour Kayako* (*Kayako no tame ni*)

1981 *La rivière de boue* (Doro no Kawa)

## **RENCONTRE AVEC KOHEI OGURI**

**Au début du film, Machi et ses amies s’amusent à inventer une histoire, en y ajoutant des éléments chacune à leur tour. Etais-ce pour vous une métaphore du monde des jeux de rôles d’aujourd’hui ?**

Je n’ai jamais vraiment joué à ces jeux-là, mais l’univers qu’ils ont contribué à façonner m’intéresse. Si l’on considère que ce sont les liens de cause à effet sur l’individualité ou l’histoire qui sont à l’origine de la création fictionnelle, je pense que ce qu’on appelle le “moi” est devenu une notion incertaine. Dans les jeux de rôles, le “moi” devient l’adversaire. Il n’existe pas de règles de base, il y a un maître du jeu qui fixe certaines conditions – après quoi, c’est aux joueurs d’inventer le reste. Il arrive un moment pendant le déroulement du jeu où le “moi” refait surface. Les jeux de rôle peuvent peut-être nous aider à trouver un nouveau “moi”. Si nous acceptons ce fonctionnement, nous assisterons à la remise en question du “moi” tel qu’on l’a toujours connu. Je pense que c’est très important. Dans le film, Machi rencontre la baleine dont elle parle dans son récit, non pas à la plage, mais en ville. Elle fait la connaissance d’un nouveau “moi” qui doit son existence à un jeu.

**La baleine du camion se reflétant sur la chaussée humide évoque la lanterne en forme de baleine de la scène du festival. Quelle est votre conception du fantastique ?**

Pour moi, c’est lorsque notre environnement familial cesse d’appartenir à la réalité pour basculer dans un autre univers. Je pense que le fantastique, évoque la capacité à aller au-delà des apparences. En devenant de plus en plus commercial, le cinéma a érigé le fantastique en genre. Le pouvoir des images a limité la portée du fantastique, alors qu’il s’agit, selon moi, d’un concept bien plus riche que cela.

**Dans ce cas, comment comprendre la “réalité” que vous décrivez dans le film ?**

Depuis les frères Lumière, le cinéma tente de nous faire croire que ce qu’on voit sur l’écran est la réalité. Mais une image cinématographique ne possède que deux dimensions, tandis que nous vivons dans un monde à trois dimensions. Il y a pourtant une part de vérité dans ce que nous voyons. Certaines images sont très proches de la “réalité”, alors que d’autres sont purement fictives. En modifiant simplement l’éclairage ou la dimension d’un décor, l’image peut s’éloigner de la réalité. Pour moi, les images cinématographiques se définissent vraiment par cette dualité. Mais aujourd’hui les cinéastes comme les spectateurs ont de plus en plus de mal à reconnaître ce qui est “vrai”. Bien entendu, cela est lié au développement de l’Internet et des médias de masse : les images animées ont envahi tout notre espace. Je crois qu’il est devenu difficile d’évaluer la part de “réalité” ou de “vérité” qu’on associe au cinéma. Si l’on tient compte d’événements comme la fin de la guerre froide, la défaite de la vieille garde conservatrice au Japon en 1955, l’évolution de la religion et de l’identité nationale, je pense qu’on peut affirmer que la “réalité” – telle qu’elle a été maintenue en place par l’histoire – n’a plus cours et que les valeurs et les idées concernant le “modèle” que notre société devrait adopter ont changé. En outre, il devient extrêmement difficile de comprendre ce qui nourrit ces valeurs. Qu’est-ce qui nous permet de déterminer que ce que nous voyons est bien réel ? Notre monde est en panne de doctrines, d’idéaux et d’opinions – et comme on peut désormais interpréter et utiliser les images de toutes sortes de manières, comment savoir ce qui est réel au cinéma ? Je me rends bien compte que je ne peux moi-même pas progresser dans mon travail si je n’envisage pas ces problématiques sous un jour nouveau.

## **En matière de “réalité maintenue en place par l’histoire”, les événements du 11 septembre constituent un exemple révélateur. Comment les avez-vous interprétés ?**

Nous appelons paysage ou décor ce qui nous entoure, qu’il s’agisse de montagnes, de fleuves ou d’immeubles. Mais chacun d’entre nous se forge son propre point de vue en fonction de sa perspective sur tel ou tel événement. C’est un concept relativement récent. Ce qui s’est avéré choquant avec les événements du 11 septembre, c’est que le décor a été détruit. Il est encore possible de diriger une scène de monologue ou de se recentrer sur soi quand on dispose d’un décor, mais la dernière chose à laquelle on s’attend, c’est que le décor soit détruit sous vos yeux. Cela correspond à un certain type de peur. Face aux événements du 11 septembre, je ne savais même pas comment j’étais censé réagir. J’ai eu le sentiment qu’un élément constitutif de la réalité, tel que la pensée ou la religion, venait de voler en éclats.

## **En quoi ces événements ont-ils influencé le film ?**

Je pense que cela revient à se demander “quelle est la différence entre ce qu’on voit et ce qu’on essaie de voir au-delà des apparences ?” Tandis que notre société vieillit, le sentiment d’impuissance et de stagnation gagne du terrain. On peut désormais considérer la société comme une entité immuable. C’est parce que nous nous laissons aller à ce que nous voyons, sans essayer d’aller au-delà des apparences. Si, de nouveau, nous tentions d’aller au-delà des apparences, le monde nous apparaîtrait comme porteur de changements. Dans *La Forêt oubliée*, j’ai voulu parler de choses immatérielles, comme les pensées ou les rêves. On pourrait sans doute surnommer la forêt souterraine “Ground Zero”. Si on n’avait foi que dans ce qu’on voit, les événements du 11 septembre ne se seraient jamais produits. Personne n’a été capable de les prévoir. Les gens en ont été témoins, mais n’ont pas tenté d’aller au-delà. Dans le monde du spectacle, on a sans doute aussi vu des avions s’écraser contre des immeubles. Mais personne ne s’y est intéressé : il s’agit en fait d’un événement prévisible qui a été mis en scène.

## **D’ailleurs, ces événements ont souvent été comparés à “une scène de film”.**

Oui, et c’est la faute des images animées. C’est même l’une de leurs faiblesses. Nous devrions aiguïser nos sens, comme la vue, l’ouïe et le toucher. Pour le film, nous avons eu recours à une caméra numérique HD (haute définition) qui donne un rendu nettement différent de l’argentique. La HD permet de capter des images que l’œil humain ne perçoit pas. Les gens ont donc le sentiment que la comparaison entre leur regard et la HD est inégale. De même, quand la télévision est née, elle a été surnommée “le théâtre d’ombres électriques” : elle avait l’apparence de la réalité, mais elle semblait encore artificielle. La HD suscite aujourd’hui un sentiment similaire. Pour ce film, je souhaitais faire en sorte qu’on arrête de croire que ce que nous montre la caméra se confond avec

la réalité. Si j’ai utilisé la HD, c’est essentiellement pour susciter un questionnement ou un sursaut chez le spectateur, du genre : “Est-ce que ce que je suis en train de voir à l’écran est bien vrai ? ” Je voulais aussi expérimenter de nouvelles images qu’on ne peut obtenir qu’en HD, et pas sur support argentique. Car même lorsque la source lumineuse est très faible, la HD est capable de détecter un signal électronique. Une fois que le signal est détecté, on peut alors modifier les données enregistrées artificiellement. On peut ainsi retravailler les noirs ou les points lumineux de toutes sortes de manières. J’ai voulu créer une atmosphère de “quasi tombée du jour”, ce qui n’était pas possible avec l’argentique.

## **Que voulez-vous dire par “sursaut” concernant l’utilisation de la HD ?**

J’ai tourné ce film en me disant que les gens ne se fiaient plus au support film traditionnel, et c’est une pensée qui ne m’a pas quitté. Les gens font fausse route et ne savent plus vers quoi aller, mais c’est ce sentiment qui m’a permis de concrétiser le monde de *La Forêt oubliée*. C’est ce que j’ai tenté de faire.

**Quant aux conversations qu'on entend dans le film, elles ne semblent pas destinées à guider notre compréhension...**

Lorsqu'on voit un film, on se sert des mots pour tirer ses propres conclusions. Mais le cinéma est irréductible aux mots. Les mots font partie du cinéma, mais le cinéma ne se résume pas au langage. Le cinéma alterne les mots et les silences. Mais dans tous les cas de figure, le cinéma n'exprime que son propre monde, et parvient ainsi à nous parler. Lorsqu'on regarde un film de deux heures, on a envie de le rattacher à une histoire. C'est inutile de le nier, car les histoires possèdent un pouvoir qui leur est propre, mais je pense qu'on a tort de croire que le cinéma dans son ensemble se nourrit d'histoires. Dans notre vie de tous les jours, nous sommes confrontés à une multitude d'événements, mais qui ne forment pas une histoire à proprement parler. Pourtant, lorsque nous tentons de nous souvenir de certaines situations, il semble que notre mémoire reconstitue ces événements de notre vie instantanément. Le cinéma fonctionne de manière similaire. En dehors de l'intrigue du film, nous ne disposons pas d'histoire majeure, comparable à celle du christianisme. Nous ne pouvons pas inventer une histoire et prétendre qu'il s'agit de la réalité. Si nous poursuivons dans cette voie, le pouvoir du cinéma déclinera. Non seulement le pouvoir du cinéma, mais aussi notre capacité à "ressentir" dans nos vies de tous les jours. La plupart du temps, le cinéma s'attarde sur les atermoiements du cœur et les accidents de l'existence, plutôt que sur la joie de vivre. Mais je ne sais pas écrire de tels récits : à tout prendre, je pense que je préférerais ne pas parler des accidents et des malheurs de la vie et mener une existence paisible. •

## CITATIONS

Dans ce récit digne d'un conte de fées, les paysages japonais peuplent les silences et contribuent à la vision du monde simple et reposante du réalisateur Kohei Oguri. Un film émouvant et poétique qui met en avant les richesses immatérielles, à commencer par les pensées et les rêves.

Le Figaro

A l'instar du manga et de la littérature, le cinéma japonais a ceci de fascinant qu'il compte dans tous les genres, populaires ou non, des auteurs de talent. Des auteurs capables de continuellement remettre en cause la narration classique pour proposer un cinéma onirique, sensoriel, où ce sont les images plus que les dialogues qui font sens. Quelques mois après le délicieux et déroutant *The Taste of Tea* de Katsuhito Ishii - que l'on a ici découvert qu'en DVD -, *Umorigi* (sortie prévue dans les salles romandes en juin prochain) est un nouvel exemple, brillant, de ce cinéma libre et roboratif comme peuvent par exemple l'être les romans d'Haruki Murakami. Dans ce film de Kohei Oguri, le récit passe donc au second plan; seuls importent les personnages, les rapports qu'ils entretiennent et, évidemment, les images. Des images picturales proposées dans des plans agencés de manière architecturale et chromatique, eux-mêmes imbriqués dans des séquences qui s'admirent plus qu'elles ne se vivent. On est bien là dans un cinéma impressionniste qui ne se révèle pas totalement, un conte volontairement hermétique afin que le spectateur en retire ce qu'il souhaite. Un cinéma qui peut donc déstabiliser mais a au moins le mérite de ne pas laisser indifférent.

La Liberté

Chaque séquence, conçue comme une attraction atonale et autosuffisante, révèle un art constant du détail et de la composition. Et surtout une très belle texture: tourné en numérique, le film atteint une délicatesse rare sur ce support, inventant d'étonnantes couleurs-lampions, à la fois chaudes et étouffées. Elles couvent comme des feux sous la cendre, à l'image du scénario, amorçant de multiples récits qui resteront virtuels.

Cahiers Cinéma

Oguri sait faire partager aux spectateurs son sens du mystère et de la beauté. Au fur et à mesure que l'histoire avance, la réalisation s'approche de l'oeuvre picturale et devient de plus en plus captivante, nourrie de poésie et de rêves, sans esthétisme artificiel. Bien accompagné musicalement, le film exalte l'accord entre l'homme et la nature, rappelle la valeur de ce passé conservé par les contes transmis à travers le temps et fait l'éloge de la fiction qui peut donner un sens à la vie. On sort de la projection ému, admiratif, heureux et apaisé.

Centre France