

Mediendossier trigon-film

UMOREGI – LA FORÊT OUBLIÉE

(Umoregi)

Kohei OGURI, Japan 2005



VERLEIH

trigon-film
Limmatauweg 9
5408 Ennetbaden
Tel: 056 430 12 30
Fax: 056 430 12 31
info@trigon-film.org
www.trigon-film.org

MEDIENKONTAKT

Tel: 056 430 12 35
medien@trigon-film.org

BILDMATERIAL

www.trigon-film.org

MITWIRKENDE

Regie: Kohei OGURI

Buch: Kohei OGURI, Tsukasa SASAKI

Kamera: Norio TERANUMA

Schnitt: Nobuo OGAWA

Ton: Masato YANO

Musik: aus «Silouang Song» von Arvo Pärt

Ausstattung: Yoko YOSHINAGA, Koichi TAKEUCHI

Spezialeffekte: Art DURINSKI, Norio ISHII

Produzenten: Kohei OGURI, Chiaki YAMAMOTO,
Isaku SATO, Fujio SUNAOKA,

Produktion: Himawari Theater Group Inc, Eikoh Co,
Eisusouken Co., Sanaru Co., Nagase Brothers Inc. &
TIERRA.COM Inc.

Dauer: 93 Minuten

Format / Ton: 1.66 / Dolby SR

Sprache: Japanisch/d/f

DARSTELLENDEN / ROLLEN

Karen	Machi
Hiromitsu TOSAKA	Tomo
Tadanobu ASANO	San-chan
Akira SAKATA	der Fischhändler
Taka OKUBO	der Tofuhändler
Sumiko SAKAMOTO	Grossmutter Tomie
Yuko TANAKA	Machis Mutter
Mitsuru HIRATA	Machis Vater
Ittoku KISHIBE	Marui, der Schreiner

FESTIVALS

Festival international de films, Fribourg 2006

Bangkok International Film Festival 2006

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

SYNOPSIS

In einer kleinen Stadt nahe der Berge besucht Machi die Mittelschule. Sie steckt in einem Alter, in dem das Leben noch eine klarere Richtung erfahren wird. Zusammen mit ihren Freundinnen sitzt sie zusammen, um spielerisch in Geschichten einzutauchen, die sie sich erzählen. Für die Erwachsenen in der kleinen Stadt sieht es anders aus. Sie bewegen sich in einer parallelen Welt: Sie haben die Jugend hinter sich und sind mitten drin in den alltäglichen Dingen. Es scheint, als würden die Jugendlichen und die Erwachsenen nebeneinander, aber auf verschiedenen Wegen gehen. Als wäre die Wahrscheinlichkeit, dass sie sich auf ihren Pfaden begegnen, sehr klein. Und doch lassen sich feine Gemeinsamkeiten zwischen den beiden Wegen ausmachen. Eines Tages stürmt es heftig und die Stadtbewohner entdecken auf ihrem Krocketfeld einen unterirdischen Wald, der nach einem Vulkanausbruch vor Jahrhunderten «versteinert» blieb. Wirklichkeit und Geschichten beginnen sich zu durchdringen, die Grenzen lösen sich auf, und Kohei Oguri lädt uns ein, in seine eigenwillige Bilderwelt einzusteigen.

DER REGISSEUR KOHEI OGURI

Kohei Oguri wurde 1945 in der Präfektur Gunma in Nordjapan geboren. Er arbeitete zunächst als Regieassistent von Kirio Urayama und Masahiro Shibata bevor er 1981 sein erstes eigenes Werk «Der Schlammfluss» (*Doro no kawa*) drehte, welches mehrere Auszeichnungen erhielt. Auch seine drei weiteren Spielfilme, die zwischen 1984 und 1990 entstanden, wurden mehrfach ausgezeichnet, «Der Stachel des Todes» (*Shi no toge*) unter anderem in Cannes mit dem Grossen Preis der Jury und dem FIPRESCI-Preis. Oguri siedelte die Geschichten aller drei Filme in den Fünfzigerjahren an und näherte sich Fragen zur japanischen Identität und Nachkriegszeit. Mit dem 1996 entstandenen «The Sleeping Man» (*Nemuru otoko*) – der ebenfalls bei trigon-film im Verleih ist – legte Oguri zum ersten Mal einen Film vor, für welchen er auch das Drehbuch verfasst hatte.

Filmografie:

Doro no kawa (Der Schlammfluss, 1981)

Kayako no tame-ni (Für Kayako, 1984)

Shi no toge (Der Stachel des Todes, 1990)

Nemuru otoko (Der schlafende Mann, 1996)

Umoregi (Der verborgene Wald, 2005)

DER REGISSEUR ZU SEINEM FILM

Bilder sprechen die Sinne an. Sie haben nicht dieselbe Logik wie Worte. Jeder Mensch nimmt Bilder auf eine andere Art wahr – es ist daher sehr schwierig zu wissen, welche positiv sind und welche nicht. Der Grossteil der Bilder gelangt über das Fernsehen zu uns, und je mehr das Kino versucht, mit diesem zu wetteifern, desto mehr glauben Filmschaffende, vereinfachte Bilder drehen zu müssen. Die meisten Kinder entdecken die Welt mittels Bilderbüchern. Erst später lernen sie zu lesen. Ich würde sogar behaupten, dass wir die Welt zuerst über Bilder erfahren, bevor wir die Wortsprachen beherrschen. Da Bilder so wichtig sind, sollten wir mit äusserster Vorsicht vorgehen, wenn wir im Kino künstliche Bilder erzeugen. In «Umoregi» sind die Bilder, die wir wahrnehmen können und die, die wir wahrnehmen wollen, stark miteinander verwoben. Das ist der Grund der Abstraktion, die dieser Film in gewisser Weise in sich trägt und einige Zuschauerinnen und Zuschauer verunsichern mag. Trotzdem hoffe ich, dass «Umoregi» die Leute dazu bewegt, sich vermehrt solchen Filmen zuzuwenden.

ANMERKUNGEN ZUM «SCHUTZGOTT DER KINDER»

In «Umoregi» begehen die Kinder den «Tag des Schutzgottes der Kinder», der im Japanischen *kodomo jizo* (wörtl.: Kinder-Jizo) genannt wird und in den Untertiteln kaum wiedergegeben kann. Für das westliche Publikum ist es nicht selbstverständlich, diese buddhistischen Figur, ihre Bedeutungen und die damit verbundenen Bräuche zu verstehen. Als *Jizo* werden die kleinen steinernen, sanft lächelnden Boddhisatwa-Statuetten bezeichnet, die in Japan oft im Freien, aber auch in Tempeln zu finden sind. Das Gegenstück zur sanft lächelnden Jizo-Figur ist der *Daruma* mit einem sehr wilden Ausdruck im Gesicht. Sie bilden ein buddhistisches Figuren paar, das in Japan eine sehr positive Bedeutung besitzt. Sie basiert auf der ursprünglichen Vorstellung, dass der Jizo-Boddhisatwa, nach dem Tod Buddhas die Aufgabe hatte, bis zur Ankunft des zukünftigen Buddhas die Menschen zu beschützen (ein Boddhisatwa ist vereinfacht ausgedrückt ein werdender Buddha, der nach höchster Erkenntnis strebt, zuvor aber allen anderen Wesen helfen will). Heute gelten die Jizo als eine Art Schutzgottheiten, die sich im Laufe der Geschichte gar «diversifiziert» haben. So gibt es für unterschiedliche Gefahren auch unterschiedliche Jizo. Im modernen Japan sind sie vor allem als Schutzpatron für Reisende und werdende Mütter populär, aber auch für abgetriebene und verstorbene Kinder. Gemäss buddhistischem Glauben spielen diese Kinder am «Fluss der Seelen», beten um Buddhas Mitgefühl und bauen dazu kleine Steintürme. Sie werden dabei von Dämonen heimgesucht vor welchen sie der rettende Jizo schützt. Es gibt im Japanischen mittlerweile auch den Ausdruck *jizogao* (Jizo-Gesicht), mit welchem man Menschen mit einem runden, sanften oder zufriedenen Gesicht bezeichnet.

INTERVIEW MIT KOHEI OGURI

The movie starts with Machi and her friends making up a story, each one taking turns to contribute. Is this a way of expressing the world of modern role-playing games?

I haven't actually played games like this, but I do have an interest in the world that has been opened up through them. If you think of the basis for creating fiction as the interconnected cause and effect on the self, history etc., I think that what we call «I» has become uncertain. Role-playing games set the «self» up as the opponent. There are no ground rules, just a game master who decides certain conditions – after that, people have to make it up. At some stage in the proceedings the «I» will appear. Maybe these role-playing games can help us learn to find a completely new «self». If we can do this, the «self» that we have known up until now will waver. And I think this is important. In the movie, Machi meets the whale she describes in her story not at the beach, but in the town. She experiences meeting a new «self», made possible by a game.

The whale reflected on the wet road from a truck looks like the whale lantern they unleash at the festival. What are your views on the concept of fantasy?

This is when the things we can see cut loose from reality and bounce away, jumping into another world. I would say fantasy is the power to go beyond the reality that we can see. Film, however, has become highly commercialized, and has taken «Fantasy» as one of its genres. I think the power of images has confined it to one sphere. I think fantasy should be regarded as a much wider concept.

In that case, what is the «reality» which you portray in the film?

I think from the start film has tried to equate what is being shown with reality, from Lumière on. But a film image is two dimensional, seen on a flat surface. Clearly, this is different from our experience of daily life in a three dimensional world. Yet there is a truth in what we see. Some images are very close to «reality», whereas others have a high fictional content. Simply by changing lighting or size, the image becomes less like reality. In my opinion, film images have this two-sided quality. But as times change, both filmmakers and audiences are finding it harder to identify «truth». Of course there is the internet, and the mass media has evolved too: moving images are used more and more in many situations. I think the «reality» and «truth» associated with film has become difficult to measure. Considering factors such as the end of the cold war, the fall of the old establishment in Japan in 1955, religion and national identity, I think you can say that «reality» as justified by history has been disrupted, and people's values and ideas of «what we should be like» have changed. Furthermore, it is extremely difficult to see what the new basis for these values is. What will let us grasp the fact that what we see is reality? Doctrines, ideals and opinions break down, and because images can be interpreted and used variously now, what can we say is the reality presented in film? I realize that my own expression can't progress if I don't reconsider these questions.

Speaking of «reality as justified by history» the 9/11 attack seems like a good example. How did you interpret this?

The things we see we call scenery: mountains, rivers or buildings. But each individual forms their own standpoint from where they are aware of the scene. The concept is relatively recent. The shocking aspect of 9/11 was the fact that the scenery was destroyed. You can direct a monologue at the scenery, focus on yourself. The last thing you expect is that the scenery will be destroyed before your eyes. It is one kind of fear. In the case of 9/11 I didn't even know how I was supposed to react to the incident. It felt like something as intrinsic to the make up of reality as thought or religion had been obliterated.

How did such events affect the making of the movie?

Well, I think it comes down to «What is the difference between what you see and what you try to see?» As society matures, stagnation and impotence become stronger. Society may then be seen as something which will no longer change, as a solid object. This is because we are giving in to what we see. I also think that our ability to *try* to see has become weak. When our ability to try to see is strong, the world can be perceived as a place with the possibility of change. In the film «Umoregi» I wanted to present ideas such as people's thoughts or dreams, things which do not take on a solid form. You could possibly call the site of the buried forest «ground zero». If you live life only trusting in the things that you can see the 9/11 attack would never have happened. It was literally unforeseen. People saw it, but didn't try to see it. In the realm of entertainment, there probably have been instances of planes flying into buildings. But that is not something that was seen or tried to be seen. It is simply something foreseeable that has been manufactured.

But many people regarded the incident as being «like a scene from a movie».

Yes, and that's the fault of moving images. One of their weak points, actually. We ought to have much keener vision, hearing and feeling. On this movie we used a High Definition Digital camera (HD), which gives an image that is clearly different from that of film. The images that HD can pick up are vastly superior to what we can actually see. There is still a feeling of patchiness. Similarly, when TV first appeared it was nicknamed the «electric shadow play»: it looked like reality, but there was still a feeling of artificiality. This feeling still tends to be held about HD. This time I wanted to abandon the trust that the camera was showing us reality. The main reason for using the HD was to create the doubt or a jolt of «I'm seeing this, but is it really right?» Another reason was to try out different images that can be achieved with HD but not with conventional film. However small the light source may be, it will register an electronic signal. After receiving the signal, the data can be altered artificially. For instance, stretching the «black» areas or effecting the highlights in many ways. I wanted to create a completely different «quasi-evening look», something which had not been possible with film.

What do you mean by the «jolt» you wanted to create using HD?

I made the movie with a feeling that there had been a breakdown in the trust held for film, and this was something I felt shackled by. People err, they falter: but this served to bring the world of «Umoregi» into existence. That was what I was attempting.

Regarding the conversations in the movie, it doesn't appear to be a story designed to lead us. How would you comment about this?

After watching a movie we use words to draw our conclusions. But films are not words. Words are a part of what a film is, but film is not language. Sometimes there are words, sometimes silence. Either way, film expresses its own world, and has the power to speak to us. When we watch a two-hour movie we feel the desire to bind it to a story. We are not bound to deny this, since stories have a great power of their own, but I think it is a mistake to assume that stories form the basis for all films. In our day-to-day lives we see so much, yet we don't see everything as a story. However, when we recall certain situations our life seems to be reconstructed in an instant. Film works in a similar way. Outside of the film's story, we don't have another big story in the way that Christianity does. We can't fabricate a story and say this is life. If we continue to do this the power of film will decrease. Not only the power of film, but also the power to «feel» things in our everyday lives. I think most drama as used in movies depicts the ups and downs of the heart and sometimes life's disasters rather than the pleasantness of existence. But I can't write such potent stories – I think I would rather avoid disasters, and lead a tranquil life.