

Tomonari Nishikawa est un réalisateur japonais et enseignant spécialisé dans l'utilisation de la pellicule 16mm. Son dernier court métrage superpose l'image de feux d'artifices filmés au Japon à l'empreinte sonore produite par ces images sur une pellicule de format super 16mm.

Avant que je vous demande quoi que ce soit, y'a t-il quelque chose que vous souhaiteriez dire sur votre film ?

Que puis-je dire ? Mon film est vraiment simple, presque minimaliste. (Il réfléchit) J'ai commencé à travailler sur ce projet et filmé les premières images au Japon en 2019, avant le COVID. Pendant le COVID cependant, je ne pouvais pas retourner au Japon ce qui m'a forcé à développer mes idées plus en profondeur. J'ai pu mieux réfléchir à la manière dont je filmerai et monterai le film.

En tant qu'enseignant, pourquoi est-ce important pour vous de continuer à créer des films ? Les utilisez-vous parfois comme des supports de cours ?

Je pense qu'enseigner est excellent pour me permettre de réfléchir sur mon propre travail de réalisateur. Du fait d'être encore actif, je peux également échanger sur mon expérience artistique personnelle avec mes étudiants. Je ne fais pas de cours unilatéraux, au contraire j'ai une relation de partage avec mes élèves dans laquelle chacun enseigne à l'autre.

Vous arrive-t-il d'être influencé par vos étudiants ? Par-tagent-ils parfois des projets qui affectent votre démarche artistique ?

Je ne suis pas influencé directement par tel ou tel film présenté par un élève, non, mais l'environnement scolaire a sur moi une influence organique qui me permet de grandir en tant qu'artiste. Enseigner et converser avec mes étudiants est une partie importante de ma pratique en tant que réalisateur. Mon travail me permet de réfléchir aux aspects cinématographiques qui m'intéressent le plus, les éléments formels du cinéma particulièrement, et discuter ensuite de ces aspects avec mes élèves me permet de développer mes idées.

Pourriez-vous parler de vos influences dans le monde du cinéma ? Ces influences ont-elles changé entre votre premier *Sketch film* (2005) et maintenant ?

Mes professeurs m'ont beaucoup influencé, par leur manière d'enseigner et les films qu'ils choisissaient de nous montrer. Quand je me suis lancé dans le cinéma, j'étais passionné

par la manière dont, en diffusant des images à une certaine fréquence, un projecteur créait une sensation de mouvement. A cette période, je prenais énormément de photographies puis je les assemblais pour produire des animations abstraites (voir Sketch Films #1 à #4 - NDLR). Plus tard, j'ai réalisé que j'utilisais toujours ma caméra dans des espaces publics, et mon intérêt a basculé vers l'idée de documenter certains ces espaces. J'ai développé un intérêt pour les techniques de manipulation de la caméra, la double voire triple exposition par exemple. J'ai passé plusieurs années sur différentes techniques similaires mais aujourd'hui je ne fais plus vraiment ce genre de manipulations. Je m'intéresse davantage à des choses comme la durée des plans en relation à la structure générale du film. En 2019 par exemple, j'ai réalisé Amusement Ride dans lequel il n'y a que 12 plans ayant chacun exactement la même durée, environ 28 secondes. Je trouve cette idée de durée constante entre les plans très intéressante. Je dirai donc que les *Sketch films* étaient traités images par images, alors que mes plus récents projets sont axés autour de plans longs.

Vous avez exprimé votre intérêt pour la matérialité du cinéma, est-ce quelque chose que vous souhaitez absolument explorer à travers le documentaire ou avez-vous déjà considéré d'autres genres, comme la fiction ?

Non, je ne souhaite pas faire de fiction. Je fais également des performances live dans lesquelles je produis simultanément du son et de l'animation abstraite, mais ce sont des projets périphériques. Je veux avant tout faire des courts métrages basés sur l'observation.

La quasi intégralité de vos projets est disponible sur Vimeo, ce qui vous confère une accessibilité assez rare dans le milieu du cinéma indépendant, pouvez-vous nous en parler ?

Grâce à mon métier d'enseignant, je n'ai pas besoin de chercher à générer du profit avec mes courts métrages, et même si je le souhaitais je doute qu'ils puissent me rapporter de l'argent (rires), j'aurai besoin d'avoir un travail à côté quoi qu'il en soit. Je souhaite avant tout rendre mes films disponibles à quiconque est intéressé, mais l'industrie ne

fonctionne pas de cette façon et beaucoup de réalisateurs indépendants ne peuvent pas se permettre cela.

Quelle est votre relation au monde du cinéma ?

Je ne regarde pas de films, du moins pas les films conventionnels qu'on peut voir pendant un trajet en avion. Je visionne des films expérimentaux chez moi ou en festivals, mais c'est tout. Ce n'est pas dû à une posture personnelle, je suis convaincu qu'il y a énormément de très bons films, mais j'ai beaucoup de mal à en trouver qui me plaisent. Je passais auparavant plus de temps à en voir mais je n'en appréciais que très peu et je m'en suis alors éloigné au fil du temps. Je préfère aujourd'hui lire, notamment des mangas et de la littérature japonaise.

Y'a-t-il des artistes qui dans d'autres domaines artistiques ont une approche que vous diriez similaire à la vôtre ?

Dans la littérature c'est difficile à dire puisque les livres sont généralement basés sur une ligne narrative définie, ce qui n'est pas le cas dans mes films. Par contre dans la musique oui, car c'est un art plus abstrait. Des exemples contemporains seraient John Cage, Terry Riley ou Steve Reich. Bien que j'utilise l'image et que ce soit plus figuratif que la musique, la manière dont je travaille cette image et ma manière d'aborder le montage rapproche la structure de mes films du travail de ces compositeurs.

Avez-vous déjà envisagé d'intégrer d'autres formes d'arts à vos films, par exemple superposer à l'image la musique contemporaine que vous appréciez ?

Lors de mes performances live j'ai déjà travaillé avec des artistes qui produisaient du son pendant que je produisais des images, mais lorsque je termine un projet, qu'il soit muet ou sonore, j'ai le sentiment qu'il est déjà complet et que rien n'est à ajouter, c'est donc difficile pour moi de considérer ce que le son ou un autre art pourrait y apporter.

Propos recueillis par Octave Hazoumé

LIGHT, NOISE, SMOKE, AND LIGHT, NOISE, SMOKE

MERCREDI
27
mars
16h15
FDI

VEND.
29
mars
18h30
C1

TOMONARI NISHIKAWA

MERCREDI
27
mars
18h15
FDI

VEND.
29
mars
13h45
C1

Il existe aux USA un endroit où le temps n'a pas de prise. Sur le pré de Cairo, une petite ville de l'Illinois, on peut encore entendre les voix de toutes les âmes en lutte qui ont résisté sur cette place dans les années 1970, générant un seul et même chant de liberté.

ON THE BATTLEFIELD

Que serait une ville sans les sons qui se multiplient et se mêlent ? Y a-t-il une mémoire emprisonnée dans les vents, où les voix, les soursps et le bruissement des feuilles qui ont habité ces lieux se mêlent à tout ce qui les peuple aujourd'hui ?

Theresa Delsoin : Bien sûr, la ville est une série de sons provenant de tous les éléments de l'univers, le vent, le feu, l'air, l'eau et la terre. Tous ces éléments restent les mêmes dans le présent, le passé et le futur de la ville. Rien n'est emprisonné dans les éléments. À Cairo, il y a les sons et les esprits de nos ancêtres avec leurs histoires orales de luttes humaines, de joie et de rire. Sur les terrains où se trouvaient autrefois les Pyramid Courts, il y a les voix de nos mères et de nos pères qui nous parlent et nous encouragent à être forts, alors que nous traversons l'injustice sociale, qui était si cruelle dans une démocratie qui n'était réservée qu'aux Blancs. Alors que les habitants de cette terre mystique appelée Petite Égypte refusaient d'être des victimes, les éléments de l'univers et les esprits du passé les poussaient avec courage à créer un avenir meilleur pour les générations à venir.

Ray Whitaker : Le cinéma a le potentiel de ranimer, d'ouvrir nos esprits et nos compréhensions, et de nous rappeler ce qui est peut-être maintenant invisible à l'œil nu. Il y a beaucoup de souvenirs, de voix et d'esprits, un collectif de sons, de sens silencieux, et les expressions du peuple, de mon peuple, qui construisent et reconstruisent une réalité luttant pour la liberté, et cette réalité ne peut jamais être détruite.

Lisa Marie Malloy : Le son est la source d'inspiration de ce film. Nous disposons ainsi d'une incroyable bibliothèque de sons de la région de Little Egypt : sons environnementaux des bayous, des terres agricoles, des marais ; sons industriels des barges fluviales, des chemins de fer, de l'usine locale de Bungee ; récits et ambiances des communautés locales ; ainsi que des sons d'archives, tels que le disque « On the Battlefield », produit par le Cairo's United Front et qui sert de structure à ce premier film.

Ces mots, suspendus dans ce lieu... Charles "Chuck" Koen... Son énergie, ce piano libre comme un rossignol... Quelle est l'histoire liée à ce lieu ? Que s'est-il passé sur ce terrain et entre ces arbres ?

T.D. : C'est sur ce terrain et parmi ces arbres que s'est opéré un renversement de paradigme : des maisons rouges et beiges à deux étages, peuplées de Noirs opprimés dans une société raciste, ont dit "plus jamais" et commentent une révolution réclamant l'égalité des droits et des opportunités économiques. Le révérend Charles Koen dirige un mouvement sous l'égide du Front Uni de Cairo, implanté à Cairo et à Chicago. Des organisations telles que la NAACP, les Black Panthers, des chefs religieux et d'autres se joignent aux activistes noirs de Cairo. Dans les années 1970, ce sont les bruits de la violence des Blancs, armés et dont l'objectif était de provoquer la peur chez les Noirs qui ont provoqué une révolution. La lutte pour la libération a continué avec un boycott de toutes les entreprises qui refusaient d'embaucher des Noirs, qui dépensaient beaucoup d'argent dans leurs commerces. Le racisme des Blancs a entraîné la fermeture de tous les magasins et le départ de beaucoup d'entre eux de la ville de Cairo, ce qui a fait ressembler le quartier des affaires de Cairo à une ville fantôme, totalement abandonnée. Cela a provoqué le déclin de l'économie de Cairo. Une autre injustice s'est produite dans le domaine du logement public, sur ce terrain où se trouvaient les Pyramid Courts qui offraient des logements abordables financés par le gouvernement fédéral. En raison de la mauvaise gestion et de la corruption de l'Alexander Housing Authority, les Pyramid Courts ainsi que d'autres logements sont devenus inhabitables et le HUD a dû démolir tous les logements et la plupart des habitants ont quitté Cairo, ce qui a fait diminuer la population de la ville.

R.W. & L.M.M. : Il y a beaucoup de petites entreprises alimentaires appartenant à des Noirs. D'une certaine manière, les Pyramid Courts relient les gens entre eux. C'est encore le cas aujourd'hui, même des années après leur démolition. Que vous ayez vécu à Pyramid Courts ou que vous connaissiez quelqu'un qui y a vécu, on ne peut qu'être ému par ces

histoires et par la manière dont nous sommes tous liés les uns aux autres à travers l'espace et le temps.

À travers la personne de Ray Whitaker, nous marchons, nous nous détachons du temps où la caméra filme et nous traversons une sorte de portail temporel grâce au son et à l'image. Qu'est-ce qui vous a permis de créer ce passage ?

J.P.S. : À travers le son et l'image, et leurs convergences et divergences, On the Battlefield appelle à une compréhension stratifiée du temps, où le passé, le présent et l'avenir se rencontrent sur le champ de bataille pour la libération, la justice et la joie.

R.W. & L.M.M. : Nous voulions que le spectateur soit davantage concentré sur le son que sur l'image, car le son est plus parlant que l'image. On peut entendre, percevoir et voir plus de choses dans le son que dans l'image. À travers la conception sonore, on a le pouvoir de créer son propre univers, de placer son public exactement là où on veut qu'il soit. Ainsi, lorsque vous avancez dans un film grâce à l'esprit du son, vous êtes en mesure de voir davantage que ce que vous pouvez réellement voir avec vos yeux. Vous pouvez exploiter les vibrations des sons, écouter de quelle manière les gens portent leur voix – la joie, la colère, la douleur, l'amour, le chagrin, l'excitation, le pardon, l'espoir.

T.D. : Le concept du temps dans On the Battlefield est mystique et semble mystérieux. Il y a une émergence du passé, du présent et de l'avenir comme un tout totalement unifié. Les mouvements du personnage semblent se fondre dans la nature, et les sons de l'espace reflètent l'unité nécessaire à l'amour, à la joie et à la libération sur le champ de bataille.

Propos recueillis par Edoardo Mariani À retrouver en version intégrale sur médiapart

J.P. SNIADECKI, THERESA DELSOIN, LISA MARIE MALLOY ET RAY WHITAKER

MERCREDI
27
mars
16h15
FDI

VEND.
29
mars
18h30
C1

Kaori Oda revient à son Japon natal et filme Matsunaga, un conteur pour la paix qui sert de guide dans les "gama", des grottes naturelles où de nombreux habitants perdirent la vie durant la bataille d'Okinawa. À ses côtés, une femme en bleu sert de lien entre passé et présent. Tourné en 16mm, le film a été réalisé en prises uniques, ce qui a exigé de Kaori Oda de travailler en équipe - son processus de confrontation à la réalité s'en est vu transformé.

Pouvez-vous me dévoiler le processus de réalisation de ce film ?

Dans mon nouveau projet de long métrage intitulé Underground, nous tournons dans tout le Japon, dans des lieux souterrains. *Gama* est la partie "Okinawa" de ce projet. Nous souhaitons filmer des traces de la mémoire humaine. Cela nous a mené aux gama à Okinawa. Comme nous ne savions rien d'Okinawa, on nous a dit qu'il nous fallait un guide pour aller dans les gama, sinon nous n'aurions pas toute l'histoire. J'ai trouvé le guide Matsunaga (le personnage principal du film) en cherchant sur internet. Au début, il ne savait pas ce que nous cherchions, et nous non plus, alors il nous a conduits à de nombreuses gama. Nous avons ensuite poursuivi nos recherches et discuté avec mon producteur de la manière dont nous pourrions insérer *Gama* dans le projet Underground. Nous voulions essayer de recréer ce que Matsunaga nous avait montré - c'est ainsi que tout a commencé.

Les films peuvent être un moyen de se connecter au monde et de trouver la lumière dans l'obscurité. Comment votre désir de réalité et vos souhaits pour l'avenir se rencontrent-ils dans ce film ?

Nous mourrions tôt ou tard, mais les films restent. Si quelqu'un trouve nos films dans le futur, et s'il apprend que des humains comme nous ont vécu, que nous étions là, c'est pas mal. Je ne pense pas que les films changent le monde, mais ils peuvent nous permettre de nous connecter, de repenser ce que nous faisons, comment nous devrions vivre, de quel côté nous devrions nous tenir, et *Gama* s'inscrit dans ces interrogations.

Selon Matsunaga, la principale leçon à tirer de tout cela est que dire ce que l'on veut est le premier pas vers la paix. À la film.factory, Bela Tarr vous a appris à trouver votre propre voix cinématographique en valorisant les erreurs. Où vous situez-vous ?

Je ne sais pas si c'est une erreur, mais sur *Gama*, je n'étais pas directeur de la photographie. Lorsque nous avons tourné le plan où Matsunaga s'adresse à la caméra j'ai proposé un cadre en plaçant la caméra devant Matsunaga à la distance qui me paraissait être la meilleure. Ma directrice de photographie

Né en 1976 à Changsha, dans le Hunan, Zhou Tao a étudié à l'académie des Beaux-Arts de Guangzhou, où il s'est d'abord intéressé à la peinture. De peintre, il passe cinéaste en 2013 avec *After Reality*, qui, à travers la juxtaposition d'images de Guangzhou et de Paris, interroge ce qui fait l'identité d'une ville et le rapport qu'entretiennent les habitants à leur lieu de vie. Dans *The Periphery of the Base*, Zhou Tao poursuit son sujet dans le désert de Gobi, où il part à la rencontre des ouvriers travaillant sur les nouveaux chantiers qui doivent aménager le désert.

Comment vous est venue l'idée de ce film ?

C'est un ami qui m'a parlé de cette région du nord de la Chine. J'y suis allé, et j'ai tout de suite voulu filmer ces paysages désertiques, dans lesquels la présence humaine semble si étrange, presque irréelle. En ce moment, il y a plein de nouvelles constructions dans ces régions. On voit tous ces gens qui s'agitent pour remodeler le paysage ; je trouvais ça assez fascinant... Je voulais interroger la place des hommes dans ces territoires-là, ce que signifie leur présence.

Pourquoi avoir choisi une manière de filmer où l'on sent autant la présence de la caméra ?

Je voulais montrer le contraste qu'il y a entre ces territoires désertiques, les personnes qui y travaillent, et les constructions en cours. Au début du film, le fait de couper la grande profondeur de champ du plan avec des voitures qui passent au premier plan, complètement floues, était une manière de signaler cette artificialité, comme une présence autre. C'est le cas aussi lorsque deux ouvriers sont en train de travailler, et que le plan est coupé par les voitures de la même



a reculé la caméra de plusieurs mètres (rires). Pour la première fois, je prenais conscience de la subjectivité de la distance entre la caméra et le sujet. De voir comment nos visions du monde pouvaient se rejoindre autant que se dissocier, arriver à travailler avec Matsunaga malgré des visions distinctes, voilà ce qui rend le film plus riche, il me semble. Lorsque j'étudiais avec Bela Tarr, il disait tout le temps que nous devions faire des films "pour la dignité humaine", je ne comprenais pas ce que c'était à l'époque, et je ne l'ai pas encore atteint, mais j'essaie de m'en rapprocher davantage avec *Gama*.

La femme en bleu est curieuse dans ses mouvements, semblant toujours réagir à des choses qu'elle est la seule à voir. Quelles furent vos directives en tant que metteur en scène ?

Elle s'appelle Yoshigai, et c'est une grande cinéaste, également danseuse et chorégraphe. J'ai donc confiance en elle pour ce qui est de sa façon de bouger. Je ne pense pas lui avoir donné beaucoup de directives. Les seules choses que je lui ai dites concernaient la vitesse et la direction de ses déplacements. Je lui ai dit qu'elle devait écouter l'histoire racontée par Matsunaga, mais qu'elle n'avait pas besoin de le regarder parce que bien que Matsunaga soit personnage principal, la *Gama* est aussi un personnage, et qu'il vaut donc la peine d'explorer les deux - l'histoire de Matsunaga et le lieu en lui-même. J'ai cherché le symbole de la couleur bleue au Japon – l'une des quatre couleurs primaires, liée à la pureté de la mer et du ciel. Il ne fallait pas de rouge, rien de chaud, nous en étions sûrs, nous avons utilisé du vert dans différents endroits et du blanc dans d'autres, le bleu était la seule couleur que nous pouvions choisir. Je pense que ce bleu vif correspondait bien à Okinawa.

Vous avez tourné en 16 mm, quelle est la relation entre le format du film et ce que l'on voit à l'image, que vous a permis d'exprimer ce format de tournage ?

Tout d'abord, j'étais curieuse de savoir ce que c'était que de tourner en pellicule. Le 35 mm est trop cher pour nous (rires), et comme nous tournons dans un souterrain sans lumière, nous avons dû éclairer l'endroit. Avec la pellicule, sans lumière, on ne voit rien, il y a du grain mais rien de plus. Nous devions décider quoi éclairer, savoir ce que nous regardions, comment nous le regardions. Comment nous ressentions l'endroit et comment

photographier cette grotte. Il n'y avait pas de moniteur, nous ne savions pas vraiment ce qui se présentait à nous avant le développement. C'était donc une bonne leçon, qui nous a obligés à réfléchir à ce que nous regardions, à ce que nous écoutions.

Vous vous intéressez à l'inconscient collectif, à ce que les êtres humains ont en commun, et le cinéma est votre façon de l'explorer. Comment gérez-vous l'équilibre entre le fait de donner la parole aux personnages et le pouvoir que vous avez de construire votre propre film (votre voix, leur voix) ?

Je ne sais pas si j'essaie de trouver un équilibre. Lorsque j'essaie d'expliquer ce que je veux faire dans mes films, par exemple à Matsunaga, je lui dis qu'il s'agit d'un documentaire, que nous déciderons où placer la caméra, comment faire le montage, mais qu'ensuite nous lui montrerons nos plans et s'il a quelque chose à redire, nous en discuterons, ou nous enlèverons certains plans. Nous sommes là pour l'écouter, c'est ce que nous lui avons dit. Je ne sais pas si j'essaie d'équilibrer la voix de quelqu'un et la mienne, mais nous avons essayé d'être sincères avec ce que nous avons appris et obtenu des personnes que nous avons rencontrées.

Dans *Cenote* et *Aragane*, vous avez tourné dans une langue étrangère, et vous ne comprenez les personnages qu'au moment du montage. Dans *Gama*, vous tournez dans votre langue maternelle. En quoi cela a-t-il changé votre façon d'appréhender l'expérience du tournage ?

Je pense que c'est la raison pour laquelle je ne pouvais pas couper au milieu du discours de Matsunaga (rires), parce qu'il est important du début à la fin.

Souhaitez-vous ajouter quelque chose à propos de ce film ?

Nous avons pu faire ce film parce que nous avons rencontré Matsunaga, nous lui en sommes reconnaissants. Je ne peux pas faire – même si je filme et monte moi-même, je ne peux pas faire des films toute seule.

Propos recueillis par Raphaëlle Zittoun

ZHOU TAO

THE PERIPHERY OF THE BASE

MERCREDI
27
mars
18h15
FDI

JEUDI
28
mars
18h
BULAC

VENDREDI
29
mars
13h45
C1

Propos recueillis par Ariane Guillet