

Après *Au revoir l'été* et *Harmonium*

SAYONARA

さようなら

UN FILM de
KOJI FUKADA

"Une immense réussite"
Film de culte

"Même les machines font l'expérience
de la transcendance"
The Telegraph

AU CINEMA
LE 19 AVRIL



SAYONARA

de Kôji Fukada

France - DCP - 112 min

1.85 - 5.1 - 2015

Science-fiction - Drame

Presse

Emmanuel Vernières
emvernieres@gmail.com

06 10 28 92 93

01 40 36 86 44

Distribution
Survivance

Guillaume Morel
guillaume@survivance.net

06 74 86 38 95

09 80 61 59 06

Dans un avenir proche, le Japon est victime d'attaques terroristes sur ses centrales nucléaires. Irradié, le pays est peu à peu évacué vers les états voisins. Tania, atteinte d'une longue maladie et originaire d'Afrique du Sud, attend son ordre d'évacuation dans une petite maison perdue dans les montagnes. Elle est veillée par Leona, son androïde de première génération que lui a offert son père. Toutes deux deviennent les dernières témoins d'un Japon qui s'éteint à petit feu et se vide par ordre de priorité, parfois selon des critères discriminatoires. Mais doucement, l'effroi cède la place à la poésie et la beauté.

// note du réalisateur

Sayonara se déroule dans un avenir proche, dans un Japon presque uchronique qui voit sa population fuir à l'étranger suite à des attaques sur ses centrales nucléaires. Le personnage principal est une jeune femme (Tania) en train de mourir, veillée par son amie androïde (Leona), alors que tous les habitants quittent progressivement le pays. Pourquoi ne fuit-elle pas avec les autres ? Parce qu'elle est déjà gravement malade et parce que c'est une jeune femme étrangère, citoyenne de second rang.

Trois motifs innervent ce film, à la fois universels et ancrés dans l'actualité japonaise. Le premier est celui des centrales nucléaires. Autrement dit, la prise de conscience vive après Fukushima que le Japon avait bâti son succès économique sur un progrès technologique qui contenait aussi la potentialité de sa destruction.

Le second, en filigrane, est la question du statut des immigrés au Japon. Au même titre que les centrales nucléaires, c'est un sujet qui crispe nombre de pays à travers le monde.

Et enfin le troisième est un thème plus introspectif, moins sociétal, et c'est aussi le plus important pour moi : le *memento mori* ("souviens-toi que tu mourras"). Tania et son robot confident s'avancent vers la mort en résonance avec un monde qui s'achève et dont elles sont comme les derniers témoins. Chacune à leur tour regarde ce Japon s'éteindre, comme les dernières légataires d'une humanité. Il n'est pas innocent de confier au regard du robot l'ultime destination de la beauté de ce monde crépusculaire.

Ce troisième mouvement s'inspire fortement de la pièce originale *Sayonara* du dramaturge Oriza Hirata, figure de proue du théâtre contemporain Japonais et maître important pour toute une génération de jeunes acteurs et metteurs en scène.

Il est difficile de résumer mon excitation lors de la découverte de la pièce *Sayonara*. Il y avait la stupéfaction de voir jouer sur une même scène un androïde et une comédienne, un dispositif inédit dans l'histoire du théâtre. Bien entendu ce qui m'intéresse dans la machine du Geminoid F, qui joue aussi Leona dans le film, c'est qu'elle est le reflet presque parfait de l'homme et qu'elle incarne en cela notre désir, toujours reformulé par l'art ou la science, d'éloigner le seuil de la mort.



// entretien

par Nicolas Bardot

***Sayonara* est, à l'origine, une pièce de théâtre d'Oriza Hirata. Qu'aviez-vous envie d'ajouter à cette histoire en termes cinématographiques ?**

J'ai eu envie d'adapter cette pièce d'abord parce que je la trouve très intéressante. Je l'ai vue en 2010, à Tokyo. C'est une pièce très courte, d'un quart d'heure, qui ne met en scène que deux personnages : un vrai robot et une jeune femme. C'est une simple conversation entre les deux. Cette pièce m'a impressionné et j'ai demandé l'autorisation au dramaturge de l'adapter. L'idée de la pièce était de faire jouer et interagir un humain et un androïde. Mais ce qui m'a attiré avant tout, c'est le motif de la mort. Le texte décrit ce qu'est la mort à travers cette conversation entre un robot qui ne sait pas mourir et une fille qui va mourir. Comme une sorte de *memento mori*.

Dans la pièce, l'utilisation faite de l'androïde est importante mais ce n'est pas ce qui m'a intéressé en premier lieu car ce n'est pas quelque chose de nouveau au cinéma. Mais une fois sur le plateau, ce robot m'a beaucoup plus intéressé que ce que je pensais. C'était une véritable expérience de travailler avec le technicien « robotiste » qui animait l'androïde. Des effets numériques auraient permis de franchir certaines limites, or ce qui était essentiel c'était de confronter physiquement l'androïde aux limites du corps humain. C'était intéressant de travailler avec un robot « réel » pour mettre en valeur ces limites.

***Sayonara* commence par un plan de flammes dans la nuit, avec une catastrophe vue à distance. Comment cette image vous est-elle venue ?**

Dès le départ, j'avais décidé que le film débiterait par l'explosion d'une centrale nucléaire. Dans la pièce, on est davantage sur le processus de la mort de la jeune femme. Quand j'ai eu l'idée de faire cette adaptation, j'ai voulu aussi décrire ce qui entoure cette femme, et ce qui va mourir aussi. J'ai pensé que tout ça pourrait être la conséquence d'explosions nucléaires simultanées, plutôt par exemple que de la chute d'une météorite. Je voulais un événement qui nous paraisse proche. Et le film s'ouvre donc par une explosion.



L'utilisation de la lumière crée dans votre film une atmosphère fantomatique. *Sayonara* n'est pas un film de fantôme, mais ce robot hiératique, son visage comme un masque, rappellent parfois une figure de fantôme. Quels ont été vos choix esthétiques avec votre directrice de la photographie pour donner cette dimension fantomatique ?

Nous avons beaucoup discuté en amont avec Akiko Ashizawa, ma chef opératrice (aussi de Kiyoshi Kurosawa, ndlr). Tout d'abord ce que je voulais vraiment, c'était des plans où ombres et lumières étaient bien distinctes. Par ailleurs, il y a dans le film ce temps tranquille qui s'écoule, avec une image plutôt fixe. J'avais besoin d'une lumière qui soit belle, mais qui suggère la présence de la contamination nucléaire invisible à l'œil nu. Je voulais faire sentir au spectateur la présence d'un air toxique. J'ai demandé dans ce but à Akiko de faire « bouger la lumière » dans l'image fixe. Que la lumière frémissse. Comme référence, j'ai montré à Akiko l'un de mes précédents films, *La Grenadière*, qui est un moyen métrage d'animation, réalisé à partir d'images fixes.

On retrouve cette ambivalence dans votre façon de filmer les décors : ils ont quelque chose d'idyllique, ils sont beaux et bucoliques, et pourtant il règne en permanence une atmosphère crépusculaire de fin du monde. Comment avez-vous travaillé sur cette ambivalence ?

A vrai dire en pensant à mes précédents films, je pensais que *Sayonara* serait plus abstrait, plus allégorique. Dans la pièce originale, il n'y avait pas de décor, juste des personnages dans le noir, sur scène. Je ne sais pas pourquoi mais lorsque j'ai vu la pièce, instinctivement, j'ai eu en tête l'image de cette fille allongée sur son canapé et qui allait mourir, tandis que par la fenêtre on verrait une prairie et ce décor isolé. Comme une réminiscence du tableau *Christina's World* du peintre américain Andrew Wyeth.

Il n'y a pas de mystère sur la nature du robot. Et pourtant, il semble humain et parvient à susciter l'empathie. Comment crée-t-on cela ?

Le dramaturge Oriza Hirata et le roboticien Hiroshi Ishiguro avaient déjà collaboré avant *Sayonara*, la pièce. Et *Sayonara* est le fruit d'un travail fait en amont. Si vous avez eu l'impression que cet androïde était capable de sentiments, c'est très intéressant. Lorsque nous conversons avec d'autres êtres humains, on ne sait pas forcément s'ils ont des sentiments – on le devine par leurs expressions ou leurs gestes. En réalité, l'androïde n'a pas d'intelligence, ni même d'intelligence artificielle, mais lorsqu'il baisse la tête, on imagine qu'il est triste. C'est une forme de vie, il n'a pas de cœur mais ce cœur finit par exister via la relation avec un être humain.



Il y a, à un moment de *Sayonara*, un choix esthétique assez gonflé avec cette image anamorphosée...

J'avais dès le départ parlé à Akiko de cette envie de déformer l'image. Sur le plateau, on a utilisé des lentilles spéciales. Le but premier était de rendre ambiguë la frontière entre l'humaine et le robot. Par exemple, l'actrice parle japonais mais ce n'est pas sa langue maternelle alors que le robot parle japonais naturellement. Ce robot perfectionné se déplace dans un fauteuil tandis que l'héroïne malade marche. Cela participe à renverser les rôles entre le robot et l'humaine. Pour prolonger cette idée, je souhaitais manipuler l'image pour rendre plus ambiguë le point de vue. Je pensais que déformer l'image pourrait aboutir aussi à quelque chose de beau. Au départ, je pensais même déformer l'image de tout le film mais c'était techniquement compliqué, alors nous nous sommes un peu limités. Et puis mon équipe était contre cette idée !

Il y a un autre moment sidérant dans *Sayonara* : je pense à ce plan séquence avec le temps qui passe tandis que le personnage principal se momifie sur le canapé. Comment avez-vous conçu cette scène ?

Dans cette image, je voulais traiter le plus directement possible de la nature de la mort. J'ai toujours été intéressé par l'art traitant plus particulièrement du motif du *memento mori*. C'est difficile de comprendre la mort, et c'est pourquoi des artistes des quatre coins du monde ont traité du *memento mori*. C'est un sujet qui est très important pour moi. Nous sommes tous censés mourir à un moment donné mais on ne peut pas faire l'expérience de la mort tant qu'on est vivant. Et comme personne ne sait réellement ce qu'est la mort, elle continue de faire peur. Au Moyen-Âge, lorsque la peste s'est propagée en Europe, beaucoup de peintures ont traité de ce sujet, de manière explicite, avec des squelettes, des cadavres. Par l'art, on réfléchit sur la mort, c'est comme une simulation de notre mort à venir. A l'opposé, dans notre époque moderne, la mort est toujours cachée. C'est pourquoi l'art qui traite de la mort aujourd'hui me semble primordial.

Il y a, à un moment de *Sayonara*, un décrochage narratif très audacieux. Pendant tout le film, le robot est là, mais il reste au second plan. Il est présent, mais parmi les humains. Or, lorsque le robot se retrouve isolé, c'est lui qu'on suit et qui devient le principal protagoniste. Etait-ce ainsi dans la pièce ? Comment avez-vous envisagé de virage narratif ?

Non en fait dans la pièce originale, le récit se termine avant. Je voulais apporter plusieurs couches de temporalités dans le film. Il y a le temps de Tania qui meurt, puis le temps du robot qui a une vie plus longue, puis le temps de la nature, celui de ces fleurs de bambou qui ne fleurissent que tous les 80 ans. Cela permettait d'approfondir l'univers, de créer un nouvel espace.

Dans une interview, vous avez déclaré que *Sayonara* n'est pas tant un film sur demain qu'un film sur aujourd'hui.

Il y a deux éléments particulièrement contemporains dans *Sayonara*. La première chose, c'est le problème des centrales nucléaires. C'est quelque chose de tout à fait réaliste, qui pourrait se dérouler en Chine comme en France. La deuxième chose concerne l'androïde. Le film décrit un monde où la plupart des familles a un androïde. Là aussi, c'est réaliste : l'année dernière, on a commencé à vendre au Japon un androïde pour la famille (Pepper, qui est très mignon). La situation du film, avec un humain qui meurt auprès de son robot, peut se passer dans le Japon contemporain.

// Kôji Fukada

Kôji Fukada est né en 1980. Il étudie le cinéma à la Film School of Tokyo où enseignent notamment Shinji Aoyama et Kiyoshi Kurosawa. Il réalise en 2002 un film auto-produit pour 2000 euros, **La Chaise** pour être ensuite embauché par la prestigieuse Toei pour réaliser un film d'animation, **La Grenadière**, adaptation d'une nouvelle de Balzac et récompensé au festival Kinotayo à Paris. Après **Human Comedy in Tokyo** (2008), il réalise **Hospitalité** primé au Festival International du Film de Tokyo et qui le fait connaître internationalement. En 2013, **Au revoir l'été** son nouveau film est sélectionné dans de nombreux festival de Tokyo à Rotterdam. Il est récompensé en 2013 par la Montgolfière d'Or au festival des 3 Continents à Nantes. Kôji Fukada a par ailleurs fait partie de la célèbre Seinendan Theater Company, troupe théâtrale d'Oriza Hirata, auteur de *Tokyo Notes* et de *Gens de Séoul* et dont les pièces sont souvent montrées en France. Kôji Fukada continue de collaborer avec la troupe pour ses films et adapte au cinéma, **Sayonara** la pièce de science-fiction d'Oriza Hirata qui fait jouer un véritable androïde sur scène. En 2016, son film **Harmonium** est sélectionné à Cannes et remporte le prix du jury de la section Un certain regard.

Kôji Fukada, proche de jeunes cinéastes tels que Katsuya Tomita (*Saudade, Bangkok Nites*) ou de Kazuhiro Soda (*Campaign*) a initié une large réflexion sur le financement du jeune cinéma indépendant japonais qui travaille actuellement dans une indigence rare pour un pays industrialisé. Son site eiganabe.net fédère des jeunes réalisateurs japonais tels que Katsuya Tomita, Nami Iguchi et Tetsuya Mariko.



// fiche technique

Interprétation : Bryerly Long (Tania), Geminoid F (Leona), Hirofumi Arai, Makiko Murata, Nijiro Murakami, Yuko Kibiki, Jerome Kircher, Irene Jacob

Image : Akiko Ashizawa

Scénario : Kôji Fukada d'après Oriza Hirata

Son, musique : Hiroyuki Onogawa

Montage : Naohiro Urabe

Production :

Phantom Film (Keisuke Konishi) - Tokyo Garage (Bryerly Long, Kôji Fukada)