



FESTIVAL DE CANNES 2005 – QUINZAINE DES REALISATEURS

PYRAMIDE PRESENTE

la forêt oubliée the buried forest

(UMOREGI)

UN FILM DE KOHEI OGURI

DUREE : 93 MINUTES

DISTRIBUTION PYRAMIDE

5 RUE DU CHEVALIER DE SAINT GEORGE
75008 PARIS
TEL. 01 42 96 01 01 - FAX 01 40 20 02 21
WWW.PYRAMIDFILMS.COM
A CANNES : 24 LA CROISSETTE
06400 CANNES (5eme ETAGE)
TEL. 04 93 99 58 27
ELAGESSE@PYRAMIDFILMS.COM

PRESSE FRANCE ET INTERNATIONALE LE PUBLIC SYSTEME CINEMA

BRUNO BARDE – SOPHIE BATAILLE – CELINE PETIT
40 RUE ANATOLE FRANCE
92594 LEVALLOIS PERRET CEDEX
TEL. 01 41 34 20 32 / 23 50 - FAX 01 41 34 20 77
A CANNES : L'APPART 13 RUE D'ANTIBES
06400 CANNES (DERNIER ETAGE)
TEL. 04 93 68 34 42 / 12 53 – FAX 04 93 68 02 49
SBATAILLE@LEPUBLICSYSTEME.FR
WWW.LEPUBLICSYSTEMECINEMA.COM

REPRESENTATIVE FOR ASIA : KIYO JOO

GOLD VIEW CO., LTD.
3-50-5 ENTOPIA OGIKUBO #1201 ASAGAYA-MINAMI SUGINAMI-KU TOKYO 166-0004 JAPAN
TEL: +81-3-5347-2501 FAX: +81-3-5347-2505
KIYO@GOLDVIEW.CO.JP
À CANNES : PALAIS RIVIERA STAND K11 - TEL : 04 92 99 88 16

VENTES INTERNATIONALES PYRAMIDE INTERNATIONAL

5 RUE DU CHEVALIER DE SAINT GEORGE – 75008 PARIS
TEL. 01 42 96 02 20 – FAX 01 40 20 05 51
A CANNES : 24 LA CROISSETTE – 06400 CANNES (5eme ETAGE)
TEL. 04 93 68 69 48
PJOSSE@PYRAMIDFILMS.COM

la forêt oubliée (UMOREGI)

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 du metteur en scène

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.

Kohei Oguri – Metteur en scène

Né en 1945 dans la région de Gunma, au nord du Japon, 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), œuvre d'un grand dépouillement qui se retrouve nominé à l'Oscar du meilleur film étranger. En 1984, il signe *Pour Kayako* (Kayako no Tame-ni) 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 œuvre onirique connaît une belle carrière au Japon. Neuf ans plus tard, *La Forêt oubliée* (Umoregi), 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 fantasmagorique, Oguri nous montre que, peut-être, le rêve d'un monde meilleur est encore possible...

Entretien 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. Etait-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 familier 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 atteroiements 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. •



the buried forest (UMOREGI)

Synopsis

The action takes place in a small town near the mountains. The heroine, Machi, is a high school student, who has yet to find her direction in life. One day, she and her friends start making up a story, which they decide to continue as a kind of relay. One after another, the girls continue the dreamlike tale, which unfolds like a “future history”, invisible to the protagonists.

Meanwhile, for the adults of the town things are different. Their “story” is forged from the realities of life and from their past. The two stories progress side by side, never seeming to cross. And yet, within each story, similarities begin to emerge.

One day, a heavy rainstorm causes a landslide at the croquet pitch. The storm reveals a buried forest, preserved since the eruption of a volcano centuries ago.

By and by, the separate realms of dreams, stories, past, present and future all start to amalgamate, creating a fantasy world...



Director's comment

“Images appeal to the senses. Compared to words, there is less emphasis on logic. Individuals perceive images differently, so it is difficult to agree, for example, what is good or bad. So many of our images are received from TV, and the more film tries to compete commercially, the more simplistic the images are forced to become. Most children learn expression through picture books. After this, words are introduced. I would go as far to say that we interpret our world through the medium of images before using words. If images are so intrinsically important to us, then we must exercise caution when transferring them artificially to the screen. In ‘The Buried Forest’ the images that we can see and the images that we want to see are compounded. As a result, a certain degree of abstraction was unavoidable in the film, and I think that some filmgoers may be unfamiliar with this. However, I hope that ‘The Buried Forest’ will encourage more people to watch this type of movie.”

Kohei Oguri - Director

Kohei Oguri was born in Gunma prefecture, northern Japan, in 1945, and worked as a freelance assistant director to Kirio Urayama and Masahiro Shibata. He made his directing debut in 1981 with “Doro no Kawa”, which was voted number one in KINEMA JUNPO’s best ten list, as well as receiving the Blue Ribbon Prize and the Mainichi Competition for Best Director. The film was also nominated for the Moscow Film Festival Silver Prize and the American Academy Prize (Foreign Films Section).

In 1984 came “Kayako no Tame-ni” (For Kayako) written by Lee Hwe-Song, which won the George Sadule Prize, a first for a Japanese director. In 1990, “Shi no Toge” won both the Cannes Film Festival Grand Prize of the Jury and the FIPRESCI. All three of these films were set in the 1950s, and dealt with the themes of post war life and “the Japanese and I”.

In 1996 “Nemuru Otoko” became the first film to be both written and directed by Oguri, and it drew much attention from being produced and set in his native Gunma prefecture. Now, nine years on, 2005 sees Oguri’s latest endeavor, “Umoregi”.



Interview with Director 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 Lumiere 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 '55, 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 "Buried Forest" 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.

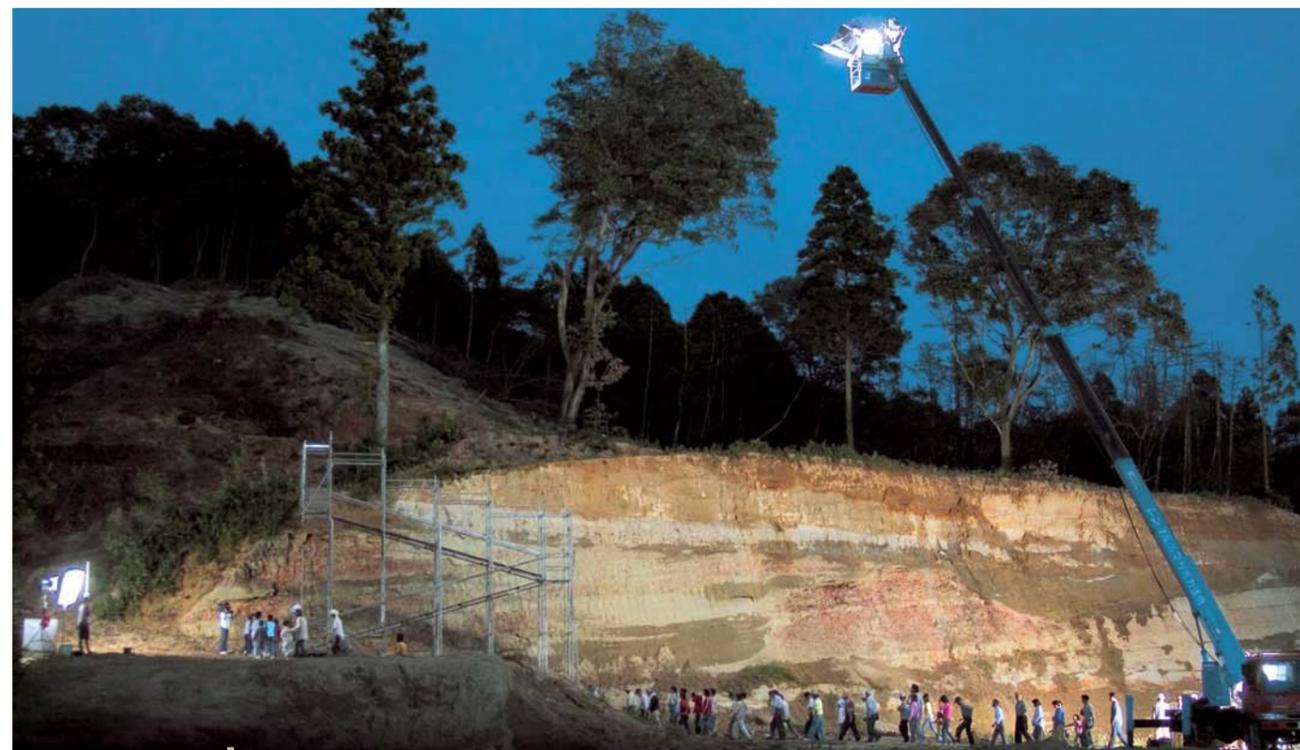


What do you mean by the "jolt" you wanted to create using HD?

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 "Buried Forest" 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. •

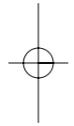


cast (liste artistique)

- Karen.....Machi
- Hikomitsu TOSAKA.....Tomo
- Tadanobu ASANO.....San-chan
- Akira SAKATA.....le poissonnier - fishmonger
- Taka OKUBO.....le vendeur de tofu - tofu monger
- Sumiko SAKAMOTO.....Tomie
- Yuko Tanaka.....La mère de Machi - Machi's mother
- Mitsuru HIRATA.....Le père de Machi - Machi's father
- Ittoku KISHIBE.....Marui, le menuisier - the joiner

crew (liste technique)

- Réalisateur - *Director*.....Kohei OGURI
- Scénariste - *Screenwriter*.....Kohei OGURI - Tsukasa SASAKI
- Producteurs - *Producers*Kohei OGURI - Chiaki YAMAMOTO
Isaku SATO - Fujio SUNAOKA
HIMAWARI THEATER GROUP INC.
- Chef opérateur - *Director of Photography*.....Norio TERANUMA
- Décorateur - *Art Director*.....Yoshinaga YOKOO
- Décorateur - *Art Director*.....Koichi TAKEUCHI
- Eclairagiste - *Lighting*.....Meicho TOMIYAMA
- Son - *Sound*.....Masato YANO
- Montage - *Editor*.....Nobuo OGAWA
- Superviseur effets spéciaux - *VFX Supervisor*.....Art DURINSKI
- Superviseur effets spéciaux - *VFX Director*.....Norio ISHII



www.pyramide.com

PYRAMIDE
DISTRIBUTION

PYRAMIDE
INTERNATIONAL