



DEMANDE D'AIDE À L'ÉCRITURE

ONIBI

De la bande dessinée au long métrage,
une co-production franco-japonaise



PITCH

Léo, un jeune Français d'une douzaine d'années, est accueilli pour quelques semaines dans une famille japonaise à Niigata, dans le nord du Japon. Passionné par les yôkai, ces monstres du folklore japonais, il fait l'acquisition d'un étrange appareil capable de les prendre en photo.

Guidé par Saki, une adolescente japonaise plutôt sceptique, il part dans les campagnes encore marquées par les anciennes légendes. Leur voyage les conduira plus loin qu'ils ne l'auraient imaginé...

FICHE TECHNIQUE

Titre : ONIBI

Long métrage de fiction

Cible : tout public

Durée : environ 80 min

Genre : aventure et surnaturel

Technique : film avec inclusion de scènes animées





À L'ORIGINE DU PROJET : UN ROMAN GRAPHIQUE ENTRE CARNET DE VOYAGE ET RÉCIT FANTASTIQUE

À l'origine, ONIBI est un roman graphique que nous (Cécile Brun et Olivier Pichard) avons écrit et dessiné à 4 mains sous le pseudonyme Atelier Sentô. Inspiré de nos voyages à Niigata et des gens que nous y avons rencontré, ce livre mélange réel et imaginaire pour parler de la place du folklore et des traditions dans le monde contemporain.

ONIBI a été publié en France par les Editions Issekinicho puis au Japon par les éditions Shodensha et aux Etats-Unis par Tuttle Publishing. Il a reçu la médaille d'argent de l'International Manga Award 2018, décernée par le Ministère des Affaires Étrangères du Japon.

Feuilletage intégral de la bande dessinée : bit.ly/onibi
identifiant : [sento](#)
mot de passe : [onibi](#)

ONIBI - Carnets du Japon invisible

Scénario & dessin : Atelier Sentô (Cécile Brun & Olivier Pichard)
Éditions ISSEKINICHO

RÉSUMÉ

Cachés au bord d'un sentier de campagne ou à l'ombre d'un temple, les esprits japonais, renards, tanuki et autres yōkai guettent le voyageur égaré dans l'espoir de lui jouer des tours. Cécile et Olivier, fraîchement installés en bordure de la mer du Japon à Niigata, achètent un vieil appareil un peu spécial censé imprimer ces esprits sur la pellicule. Dans leur quête pour les prendre en photo, ils dressent le portrait d'un Japon en équilibre entre deux mondes.

FICHE TECHNIQUE

Format : 19 x 25cm
ISBN : 979-10-95397-02-1
Sortie en France : octobre 2016

TRADUCTIONS :

- En japonais aux éditions SHÔDENSHA (2017)
- En anglais chez TUTTLE Publishing (2018)



PRIX ET SÉLECTIONS

- * Médaille d'argent de l'International Manga Award (Ministère des Affaires Étrangères du Japon)
- * Prix Freeman Book Honorable Mention – National Consortium for Teaching about Asia (Etats-Unis)
- * Sélectionné Bull'gomme (France)
- * Sélectionné au Gaiman Award (Musée du Manga de Kyoto, Japon)



DE LA BANDE DESSINÉE AU FILM

Lorsqu'il a découvert ONIBI, le réalisateur japonais Tao Nashimoto y a tout de suite vu matière à un long métrage de cinéma. Natif de Niigata, il est familier des lieux où se déroule l'histoire. Il nous a donc contacté pour nous proposer de travailler ensemble sur un projet de film qui s'en inspire. Un film que nous écrirons et qu'il réalisera.

Extraits de films réalisés par Tao Nashimoto



UNE COPRODUCTION FRANCO-JAPONAISE

Onibi est l'histoire d'une rencontre entre deux pays. On y découvre le Japon vu à travers le regard des Français. Dans le film, nous aimerais pousser cette idée plus loin en choisissant comme personnages principaux un garçon français et une adolescente japonaise. Leur rencontre sera l'occasion, pour lui, de passer outre l'image fantasmée que l'on peut avoir du Japon en France et, pour elle, de redécouvrir son propre pays sous un nouvel angle.

Le film lui-même est pensé comme un projet franco-japonais. Le réalisateur japonais tient à ce que nous nous chargions de l'écriture du scénario de manière à préserver notre regard de Français sur le Japon.

Le film sera tourné à Niigata par une équipe japonaise sous la direction de Tao Nashimoto et inclura des séquences animées qui seront réalisées en France sous notre direction.

Nous espérons que ce mode de production unique, en équilibre entre deux pays, participera au développement d'une curiosité mutuelle entre France et Japon.

RÉSUMÉ

C'est l'été. Léo, un jeune Français, est accueilli pour quelques semaines dans une famille japonaise à Niigata, une ville de campagne au nord du Japon. Saki, l'adolescente sceptique de cette petite famille, à peine plus âgée, se voit confier la mission de lui faire découvrir la région.

Un jour, ils entrent dans une boutique pleine de bibelots poussiéreux, tenue par un vieil homme énigmatique. Léo, passionné de yôkai, ces monstres du folklore japonais, y achète un appareil photo soi-disant magique, capable de capturer les esprits sur la pellicule.

Léo et Saki partent alors à la chasse aux fantômes, dans les campagnes encore marquées par d'anciennes légendes. Au fil des rencontres, ils pénétreront peu à peu dans un monde mystérieux où rien n'est jamais ce qu'il semble être. Les images qui sortent de l'appareil, ouvertes à de multiples interprétations, semblent dissimuler des indices qui ouvrent la voie vers une énigme plus grande encore.

Qui est le garçon fantomatique que Léo aperçoit à plusieurs reprises ?

Que signifient les formes lumineuses qui réapparaissent sur chaque photo ?

Pourquoi Saki en vient-elle à prendre cette histoire d'appareil photo très à cœur ?

Ces questions mèneront les deux enfants à partir pour l'île de Sado, une terre de mystères où la nature encore sauvage semble ouvrir des portes vers l'autre monde.

Là-bas, peut-être Léo et Saki trouveront-ils des réponses aux questions qui les hantent. Si toutefois ils ne restent pas prisonniers de ce monde invisible, où passé et présent se confondent et où vivent d'inquiétantes créatures...

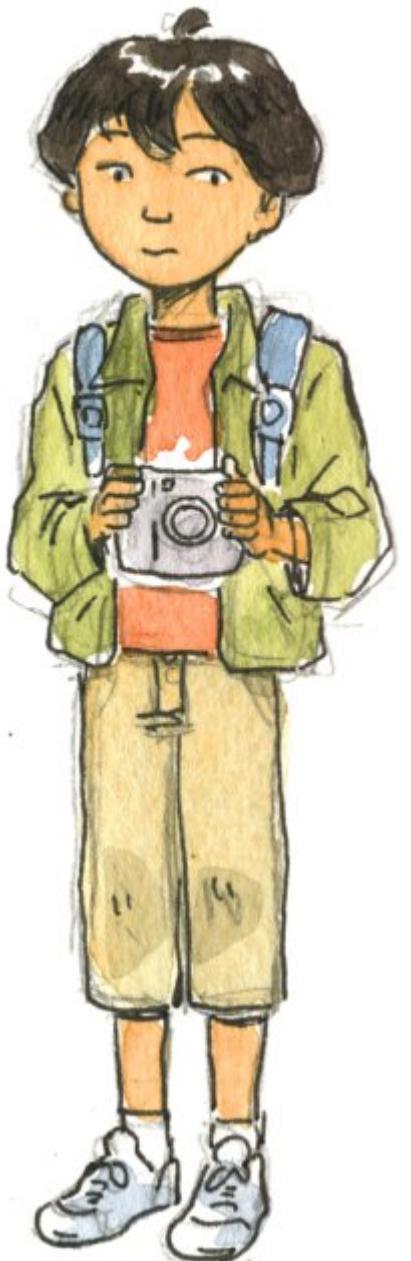


LES PERSONNAGES PRINCIPAUX



LÉO, 12 ans, est un jeune Français passionné par les yôkai (monstres du folklore japonais). Il a toujours rêvé de visiter le Japon. Justement son père y a un collègue et ami. Voici donc Léo qui débarque tout seul à Niigata pour passer l'été dans la famille de celui-ci, avec la ferme intention de débusquer quelques yôkai.

Bien sûr, il appréhende un peu de se retrouver si loin de chez lui en compagnie de gens qu'ils ne connaît pas. D'autant plus qu'il ne parle pas leur langue. Il devra se débrouiller avec quelques mots et formules de politesse mais surtout avec beaucoup de gestes. Mais ce n'est pas ce qui inquiète le plus Léo. Parfois, il se dit que ses parents ont choisi à dessein de l'éloigner pour l'été. Tout n'est pas rose à la maison ces temps-ci et Léo se demande s'il retrouvera sa famille telle qu'il l'a laissée.



SAKI, 15 ans, smartphone en main, est l'adolescente japonaise type. Peu intéressée par les vieilles histoires poussiéreuses qui passionnent Léo, elle préférerait traîner avec ses copines que jouer les baby-sitters. Mais sous ses dehors désinvoltes, elle cache une blessure que la présence de Léo vient raviver : la perte de son frère aîné, disparu quand elle était petite. Au fil des rencontres, la quête de Léo deviendra un peu la sienne. Car si le monde invisible existe pour de vrai, peut-être que quelqu'un, de l'autre côté, pourra lui donner des nouvelles de son frère...



LES PERSONNAGES SECONDAIRES



LE FANTÔME DU PETIT GARÇON apparaît à plusieurs reprises à Léo, présence floue et mystérieuse qui l'attire toujours plus loin dans le monde des esprits. Car Léo est comme un pont : aidera-t-il le garçon à entrer en contact avec Saki, sa sœur ? Dans cet univers étrange, le temps n'est pas forcément une ligne droite et il faudra plusieurs détours avant qu'ils ne soient réunis, le temps d'un rêve fugace.



LE VENDEUR D'APPAREIL PHOTO est un personnage énigmatique dont l'ambivalence souligne mieux que tout autre les forces à l'œuvre dans Onibi. Tour à tour mystérieux et farceur, on ne sait s'il faut croire les légendes qu'il raconte ou s'il les invente au fur et à mesure. Il partage avec les yokai son goût pour les subterfuges mais finit toujours par être la victime de ses propres tours. A moins que tout cela ne soit qu'une habile mise en scène...



LES PARENTS DE SAKI forment un couple en apparence uni mais marqué par la perte de leur jeune fils. Le père, qui a vécu et travaillé en France, en parle un peu la langue. La mère est illustratrice et a transformé la maison en son atelier d'artiste. Ce ne sont assurément pas des parents habituels et ils ont parfois tendance à se sentir un peu isolés, chacun dans sa bulle. Peut-être Léo sera-t-il le vecteur d'un renouveau pour cette famille fragile qui ne demande qu'à se réinventer.





LES GRANDS AXES DE L'ADAPTATION

LE REGARD DES FRANÇAIS SUR LE JAPON

A la mode depuis plusieurs années, le Japon évoque un sentiment de fascination chez les jeunes Français qui sont baignés dès leur enfance dans des produits de la culture japonaise et se laissent facilement transporter par les légendes de ce pays fantasmé et mystérieux.

Lors de nos expositions au Japon, nous avons remarqué que les Japonais semblaient redécouvrir leur pays à travers nos dessins. La répétition du quotidien fait oublier la beauté des choses qui nous entourent et il suffit parfois d'un regard extérieur pour nous la faire voir à nouveau.

C'est cette double dynamique - de fascination et de redécouverte - qui est à l'origine de notre projet.

UNE AVENTURE ENTRE DEUX MONDES

Dans ONIBI, les personnages partent à la chasse aux esprits avec un appareil photo magique. À travers cette accroche simple, ce sont deux mondes qui se rencontrent et ouvrent tout un champ de significations :

:

rencontre entre le monde des vivants et des morts mais aussi entre la France et le Japon, entre le réel et l'imaginaire, entre les jeunes générations et celles qui les ont précédées, entre le film et l'animation, ...

Partir à l'aventure c'est savoir s'ouvrir à l'inconnu et nous espérons entraîner les spectateurs dans un univers à la fois proche et lointain qui leur donnera peut-être à leur tour l'envie de voyager.

LA RÉGION DE NIIGATA

Dans notre bande-dessinée comme dans son adaptation, l'histoire se base sur des lieux et des faits réels. Nos voyages dans la campagne et les rencontres que nous y avons faites nourrissent notre imaginaire.

L'histoire se déroule à Niigata. C'est une région de campagne au folklore encore présent. Nous y avons vécu à plusieurs reprises et connaissons bien les lieux. Cela nous permet d'écrire le scénario en anticipant les lieux de tournage possibles.

Le réalisateur, Tao Nashimoto est originaire de cette région où il vit et travaille avec son équipe. En travaillant ensemble, nous confronterons nos visions respectives sur cette région et sa culture de la même manière que cela se produit dans le scénario, quand Léo rencontre Saki.



FIDÉLITÉ DE L'ADAPTATION

Dans notre travail d'adaptation nous souhaitons rester fidèle au livre tout en gardant une certaine liberté : l'histoire et les thématiques sont les mêmes mais le changement d'âge des personnages impose de remanier certaines situations.

De même, le découpage du livre en chapitres autonomes n'est pas transposable tel quel. Nous travaillerons donc à intégrer les divers épisodes de sorte à créer une dynamique plus cinématographique.

UN NOUVEAU DUO

Le changement principal dans cette adaptation, ce sont les personnages principaux. Alors que nous étions nous-mêmes les protagonistes du livre (dans la tradition du carnet de voyage), nous avons décidé de choisir un enfant et une adolescente pour le film.

Du point de vue visuel, ce n'est pas une si grande différence car, dans le livre, nos personnages étaient stylisés et pouvaient parfois passer pour des enfants. De plus, le monde de l'enfance était déjà au centre d'ONIBI (à travers l'histoire du petit garçon fantôme). Ces nouveaux personnages nous permettront donc d'approfondir les thématiques du livre car l'enfance est une période de changements et d'aventures, un monde de joies et de peurs, de trésors et de monstres.

Lors de nos tournées dédicaces, nous avons rencontré de nombreux jeunes lecteurs qui nous ont parlé de leur attrait pour le Japon et ses *yôkai*. C'est pourquoi nous pensons que, comme le livre, le film peut toucher aussi bien les adultes que les enfants, chacun y trouvant un niveau de lecture qui lui correspond.

LANGUE ET COMMUNICATION

Au cours de nos séjours au Japon, nous avons été trop souvent confrontés à des problèmes de communication pour les éluder dans notre travail. Lors de nos premiers voyages, quand nous découvrions le pays et sa langue, des conversations entières pouvaient nous échapper. La barrière de la langue teinte chaque situation de mystère et permet à l'imagination de se déployer. Il s'agit là d'un des thèmes principaux de notre bande-dessinée : les petites incompréhensions et les subtils décalages culturels sont comme un coin d'ombre où se loge une part de surnaturel.

Inspirés par une tradition de films qui - des Ailes du Désir (Wim Wenders, 1987) à Call Me By Your Name (Luca Guadagnino, 2017) - mettent en avant la pluralité des langues, nous souhaitons mettre cette question au centre d'ONIBI. En arrivant au Japon, Léo sera avant tout confronté à une nouvelle langue qu'il ne comprend pas. Armé de quelques mots et formules de politesse, il devra se débrouiller différemment pour se faire comprendre.

Seule exception, le père de Saki qui a vécu et travaillé en France et en parle la langue. Néanmoins, pris par son travail, il sera peu présent dans l'histoire, n'intervenant qu'à quelques moments clés.

La majorité des échanges se fera entre Léo et Saki qui, elle, ne parle que japonais. En trouvant peu à peu comment communiquer, ils établiront une relation forte. Le smartphone de Saki (qui semble d'abord l'isoler de Léo) deviendra un élément-clé de cette relation : grâce à un outil de traduction automatique, ils pourront s'écrire des messages. L'utilisation de cet appareil évoluera en fonction de leur relation. D'abord utilisé par Saki seule, il passera progressivement d'une main à l'autre, jusqu'à permettre de longues conversations silencieuses à la fin de l'histoire.



LA PLACE DU SURNATUREL

Dans ONIBI, la dimension fantastique est avant tout une question d'équilibre. Elle transparaît sous la surface des choses. Comme dit le père de Saki : au Japon, les légendes sont partout. Les choses du quotidien contiennent une part de rêve pour qui sait les observer.

L'enjeu principal de l'écriture de ce scénario sera de transposer au cinéma l'ambiance particulière que nous avions créé dans notre livre : une forme de réalisme magique. Un doute y plane constamment sur la nature de ce qu'on voit. Ce doute joue sur plusieurs niveaux : l'humour, la poésie, l'inquiétude et l'émotion. Car tel est plaisir de raconter une histoire de fantôme : faire rire le spectateur quand il s'attend à avoir peur et l'envelopper de mystère au moment où il croit avoir décelé la supercherie.

Au final, le fantastique est le moyen de parler d'émotions bien réelles : le temps qui passe, le monde d'avant qui s'efface peu à peu... Et le souvenir de ceux qu'on a perdu et qui sont toujours là dans nos cœurs, comme des fantômes.



SCÈNES ANIMÉES

Dans notre bande-dessinée, le fantastique faisait irruption par le biais de photographies truquées. Nous aimons mélanger les techniques et déjouer les attentes : ces photographies (fragments de réel pris sur les lieux de l'histoire et censés donc la légitimer) sonnent plus faux que les dessins fantaisistes qui les entourent.

Dans le même esprit, nous souhaitons intégrer des séquences animées au film pour donner vie aux légendes et aux rêveries des personnages. Le mélange des styles créera une dynamique, comme un jeu de piste où le spectateur essaie de démêler le vrai du faux.

ÉCRIRE ET DESSINER EN MÊME TEMPS

Parce qu'il mélange film et animation et que sa création se partagera entre la France et le Japon, ONIBI est un projet complexe qui nécessitera la réalisation de dessins et de story-boards dès la phase de l'écriture. Dans nos différents travaux (qu'ils relèvent de la bande-dessinée, du jeu vidéo ou du court métrage), nous assumons souvent plusieurs fonctions. Cela nous a habitué à tenir compte des contraintes techniques dès l'élaboration du scénario. Quand nous écrivons une scène, nous cherchons à visualiser les défis techniques qu'elle implique et comment les résoudre ou les contourner.

Nous commencerons donc à storyboarder certaines séquences du film dès la phase d'écriture afin de les visualiser avec une plus grande précision et faciliter le travail dans les étapes ultérieures.

UN MÉLANGE DE FILM ET D'ANIMATION

UNE TECHNOLOGIE INNOVANTE

Par son sujet qui mélange les cultures et brouille la frontière entre réel et imaginaire, ONIBI se prête à l'utilisation d'effets visuels innovants. Le film sera tourné au Japon avec des acteurs dans des décors réels mais nous prévoyons aussi d'y intégrer de nombreuses séquences animées. Les apparitions de créatures mystérieuses et les rêveries des personnages seront l'occasion de mélanger film et animation 2D comme on ne le voit que rarement au cinéma.

Dans notre travail, nous nous intéressons tout particulièrement au mariage des techniques manuelles avec les technologies numériques. Le film utilisera des procédés que nous avons expérimenté dans nos jeux vidéos : les séquences animées seront dessinées à la main et les décors seront peints à l'aquarelle sur papier puis intégrés au film à l'aide de technologies 3D (comme par exemple le camera mapping et le motion tracking).

Ces techniques innovantes donneront au film un visuel inédit et lui permettront de se distinguer du reste de la production.

LE STUDIO BORDELAIS UN JE NE SAIS QUOI

Nous pensons solliciter le studio bordelais UN JE NE SAIS QUOI pour la mise en œuvre de ces séquences. Fraîchement installé (depuis Avril) en Nouvelle Aquitaine, spécialisé en animation 2D et 3D, UN JE NE SAIS QUOI a la particularité d'intégrer des techniques manuelles telles que l'aquarelle et fait preuve d'une sensibilité proche de la nôtre.



Les esprits renards (dessin mélangé à une photographie)

NOTE TECHNIQUE

A PROPOS DE L'INTÉGRATION DE SÉQUENCES ANIMÉES 2D

Les séquences animées 2D ne seront pas en rupture avec l'image filmée. Il s'agit d'intégrer l'animation en douceur comme un prolongement de la perception des personnages. Les décors animés peuvent prendre vie dans des motifs de vêtements ou bien dans des détails architecturaux. De même, un paysage de rizières peut se dessiner à partir d'une image filmée de tatami. Nous voulons expérimenter dans le domaine de l'intégration de séquences animées aux images filmées et trouver une façon fluide de le faire.

Voici deux exemples possibles d'intégration de l'animation :

EXAMPLE 1 : Image filmée et image animée visibles en même temps

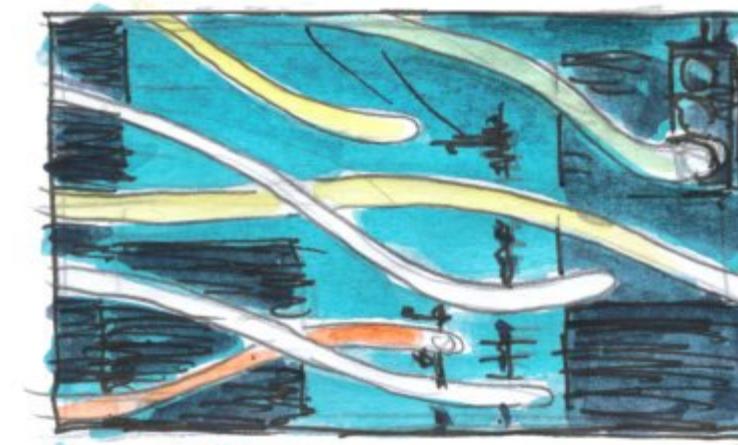
Feux follets dans la ville (storyboard du film)



1. Léo est assis à l'arrière de la voiture qui traverse la ville de nuit. On le conduit de l'aéroport à sa famille d'accueil.



2. Il regarde les lumières défiler par la fenêtre d'un air rêveur et un peu anxieux, ne sachant pas ce qui l'attend durant ce séjour.



3. Les lumières des néons et des voitures tout autour laissent des trainées qui commencent à se mouvoir. (superposition progressive de l'animation)



4. Tout autour de la voiture, les esprits lumineux (entièrement dessinés) semblent animés d'une vie propre et ondoient au milieu du décor.

EXEMPLE 2 : L'image filmée laisse place petit à petit à une séquence entièrement animée

La vieille échoppe (storyboard du film)



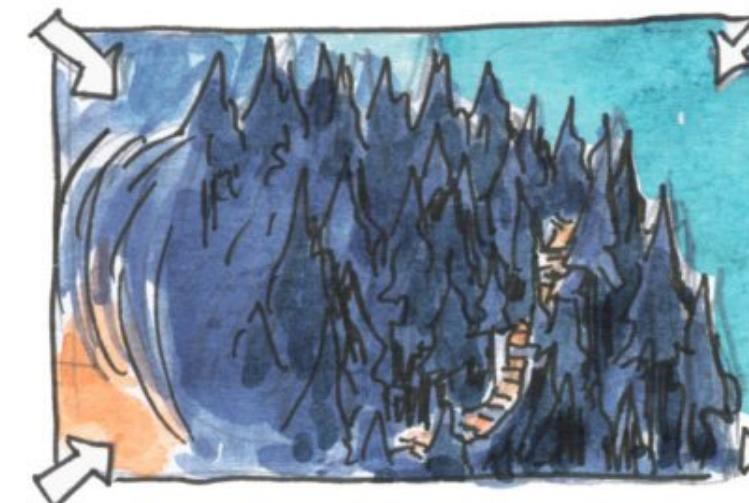
1. Léo et Saki sont assis dans l'obscurité face à un vieil homme. Seule la lumière rougeâtre du chauffage à gaz éclaire les visages.



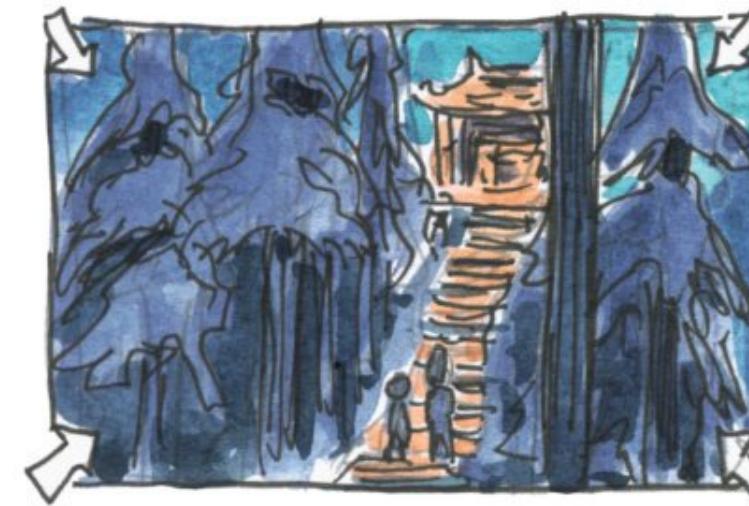
2. Le vieil homme commence à raconter une légende et la caméra s'approche jusqu'à ne plus cadrer que son visage.



3. En même temps que l'histoire avance, la caméra se rapproche des zones d'ombre du visage du vieil homme.



4. Dans ces zones d'ombre, on commence à distinguer un décor : il s'agit d'éléments dessinés à l'aquarelle (les arbres d'une forêt dans ce cas précis). Peu à peu, le paysage lointain se fait plus précis.

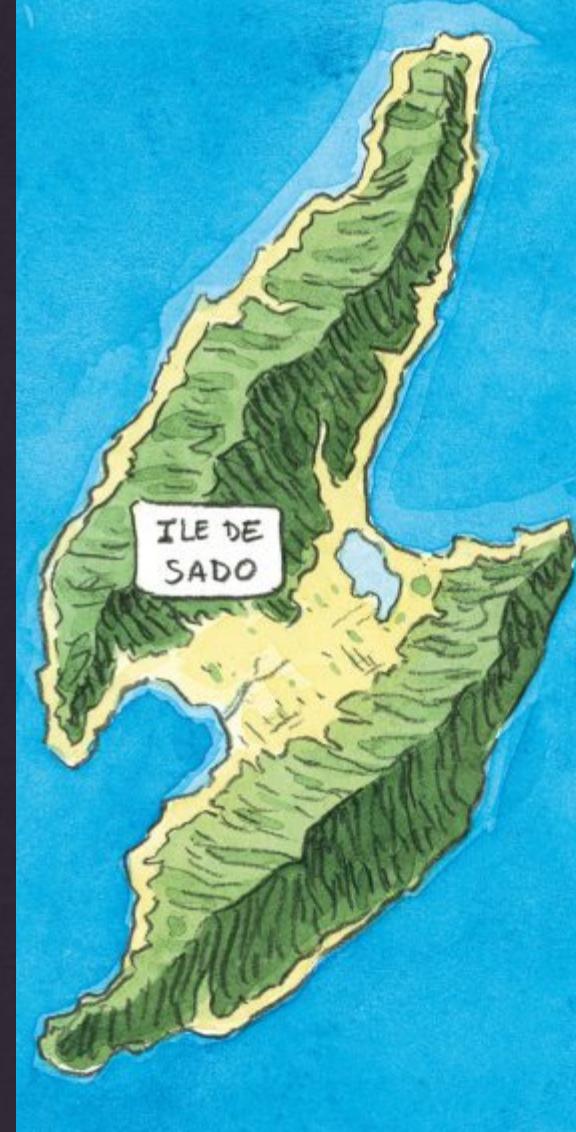
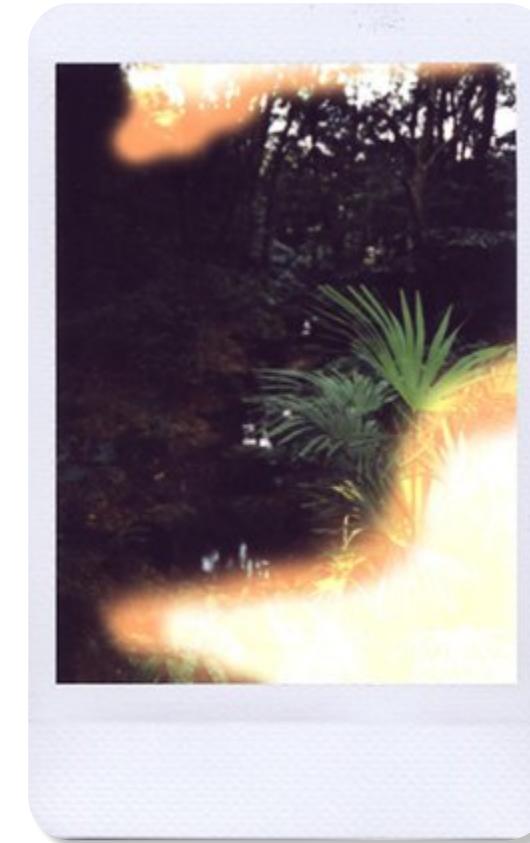


5. La caméra finit par plonger à l'intérieur du paysage et des personnages commencent à apparaître. A ce stade, la séquence est entièrement dessinée et animée. On est littéralement entré dans la légende que raconte le vieil homme.

L'APPAREIL PHOTO MAGIQUE

Au début d'*ONIBI*, Léo achète un appareil photo un peu spécial, capable de prendre en photo les esprits. C'est du moins ce que prétend le vendeur. Mais l'appareil ressemble plus à un jouet qu'à autre chose : un vieil Instax à moitié cassé qui ne produit que des photos floues, constellées de tâches lumineuses. Cet appareil en plastique, qui fonctionne sur le même principe que les polaroids d'autrefois (la photo sort et se développe toute seule), semble bien banal pour servir de vecteur à des manifestations surnaturelles.

Ce serait oublier qu'au début des années 2000, une simple cassette vidéo a donné naissance au plus mémorable des films de fantôme japonais (*Ring*, Hideo Nakata). L'appareil photo d'*Onibi* est une variation amusée sur le thème de la technologie hantée : on ne sait jamais vraiment s'il s'agit d'une arnaque ou s'il devient – presque malgré lui – une porte ouverte sur l'autre monde.



UN MESSAGE CACHÉ

A la fin de l'histoire, Léo et Saki assemblent les photos comme un puzzle. Les formes lumineuses qui semblaient aléatoires forment alors une carte, celle de l'île de Sado, destination finale de leur voyage.

Pour obtenir ce résultat, des photos seront prises sur les lieux du tournage avec un Instax mini 90 puis feront l'objet d'une retouche sur un logiciel de modification d'image. Ainsi nous y ajouterons des éléments mystérieux (silhouettes, ombres, ...) et les formes lumineuses qui composent la carte.

L'image ci-dessus a été créée en assemblant plusieurs photos (que nous avions prises au Japon mais sans lien avec *Onibi*) ayant subi une retouche rapide sur Photoshop, à seul titre d'exemple.

TRAVAIL DE REPÉRAGE

Si nous obtenons une aide de la ville de Nantes (pour laquelle nous avons déposé une demande dans le cadre de son jumelage avec Niigata), nous prévoyons dans les mois à venir de retourner à Niigata, sur les lieux de l'histoire, en compagnie du réalisateur Tao Nashimoto. (1) Durant cette période de travail, nous visiterons les lieux importants du folklore local afin de choisir ceux qui serviront de décor au film. (2)

Pour cela, nous envisageons d'utiliser une tablette qui nous permettra de prendre des photos des lieux (3) et d'aussitôt y dessiner nos idées pour le film. Les créatures qui peuplent notre récit apparaîtront ainsi en direct sur l'écran comme s'il s'agissait d'un appareil magique permettant de révéler l'invisible. (4)

Pouvoir ainsi storyboarder le film, prototyper ses effets visuels et esquisser ses animations en direct sur les lieux potentiels de tournage facilitera nos échanges avec le réalisateur et nous aidera à transmettre notre vision.

A la fin de cette période de travail, nous disposerons donc à la fois d'une ébauche de scénario, d'une sélection de lieux de tournage et d'un aperçu des effets visuels du film.

(1)



(2)



(3)



(4)





Extraits de films réalisés par Tao Nashimoto

LETTRE DU RÉALISATEUR

La première fois que j'ai lu ONIBI, j'y ai vu un Japon étonnamment familier tout en le découvrant sous un regard extérieur. J'y trouvai des choses du quotidien qui peuvent paraître évidentes mais qui semblaient tout à coup fragiles et sur le point de disparaître. Un sentiment que ce qui disparaît ne doit pas se perdre. J'y ai aussi découvert que tous les décalages culturels auxquels sont confrontés les personnages de l'histoire sont l'essence même ce qui fait le Japon. Paradoxalement, j'y ai trouvé un monde tel que je le conçois, sans frontière (de nationalité ou d'époque) et cette œuvre m'est apparue comme le point de départ d'un nouveau projet qui me correspondait tout à fait.

À l'heure actuelle, beaucoup de Français sont attirés par le Japon et viennent à la recherche d'une image de la nostalgie japonaise. Nostalgie qui ne se résume pas au souvenir lointain d'un feu d'artifice un jour d'été, mais aussi à l'instant présent et instantané de l'explosion, comme une fleur qui éclot. Même si la nostalgie ne répond pas aux mêmes codes dans les différentes cultures, les Français sont séduits par notre vision et c'est à travers leur regard même, et des œuvres comme ONIBI, que nous, Japonais, redécouvrons l'essence de notre culture et la valeur de nos sentiments.

C'est pour préserver ce regard de l'extérieur sur le Japon que je souhaite travailler en proche collaboration avec les auteurs, Cécile et Olivier. Nous nous sommes déjà rencontrés à plusieurs reprises à Niigata et, tous trois fascinés par le folklore et les relations humaines, partageons un univers résolument proche. En tant que réalisateur, j'ai envie de montrer et filmer ma région natale mais avec un œil neuf qui valorisera sa culture et ses particularités. À travers un prochain séjour qu'ils feront à Niigata pendant leur période d'écriture du scénario, j'aimerais guider les deux auteurs dans la découverte de nouveaux lieux, en repérage pour créer ensemble le film. Nos échanges et leur regard français apporteront une touche inédite à l'histoire qui, même si elle se déroule au Japon, aura une dimension internationale et un discours universel.

Malgré un intérêt évident que les deux pays entretiennent l'un envers l'autre, les projets communs entre la France et le Japon restent rares. J'espère réellement que ce film, conçu comme une véritable co-réalisation franco-japonaise, ouvrira les frontières sur le plan de la créativité et encouragera une curiosité culturelle réciproque allant au-delà des attraits touristiques immédiats.

Tao Nashimoto

Fait à Niigata le 26 février 2019

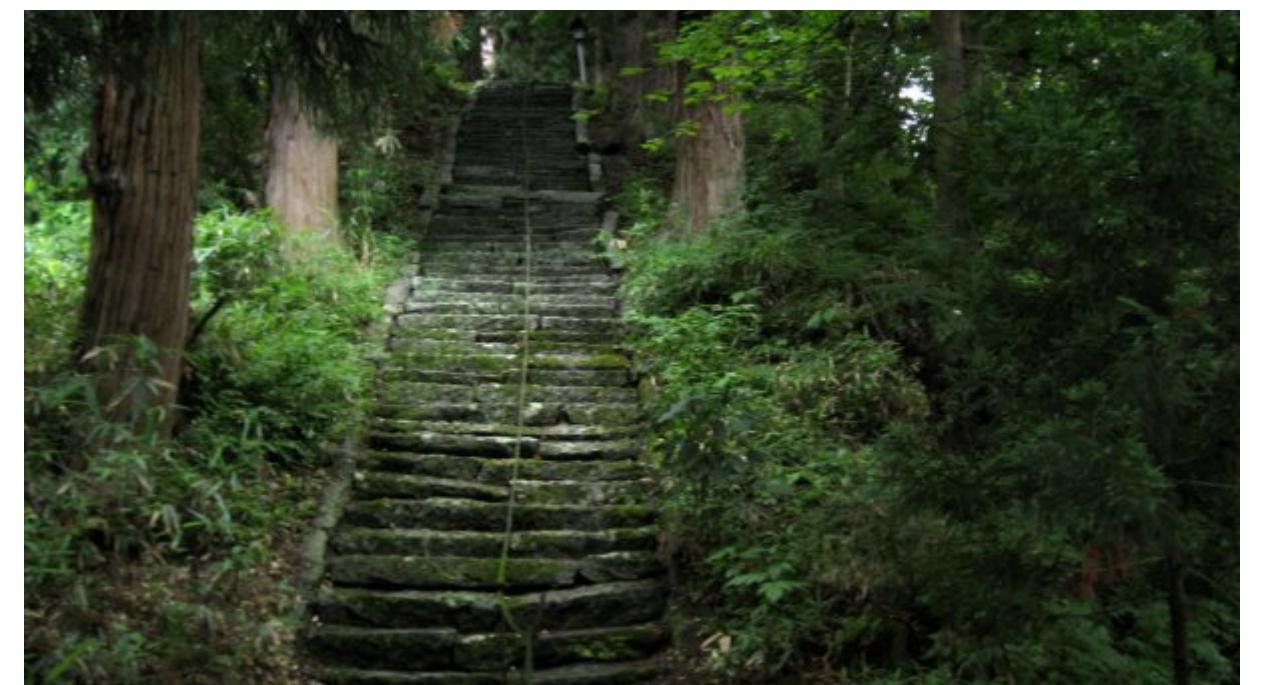
INSPIRATIONS



LA PROCESSION DES RENARDS

Un jour, connaissant notre goût pour les légendes, des amis japonais nous ont emmené dans les montagnes reculées de Niigata pour assister à un festival des renards. A cette occasion, tous les habitants du petit village s'étaient déguisés, portant masques et maquillages. Ou étaient-ce tous des renards qui, une fois par an, s'amusaient à être des hommes ? Le festival s'est poursuivi jusque tard dans la nuit par une procession silencieuse, à la lueur diffuse de lanternes de papier.

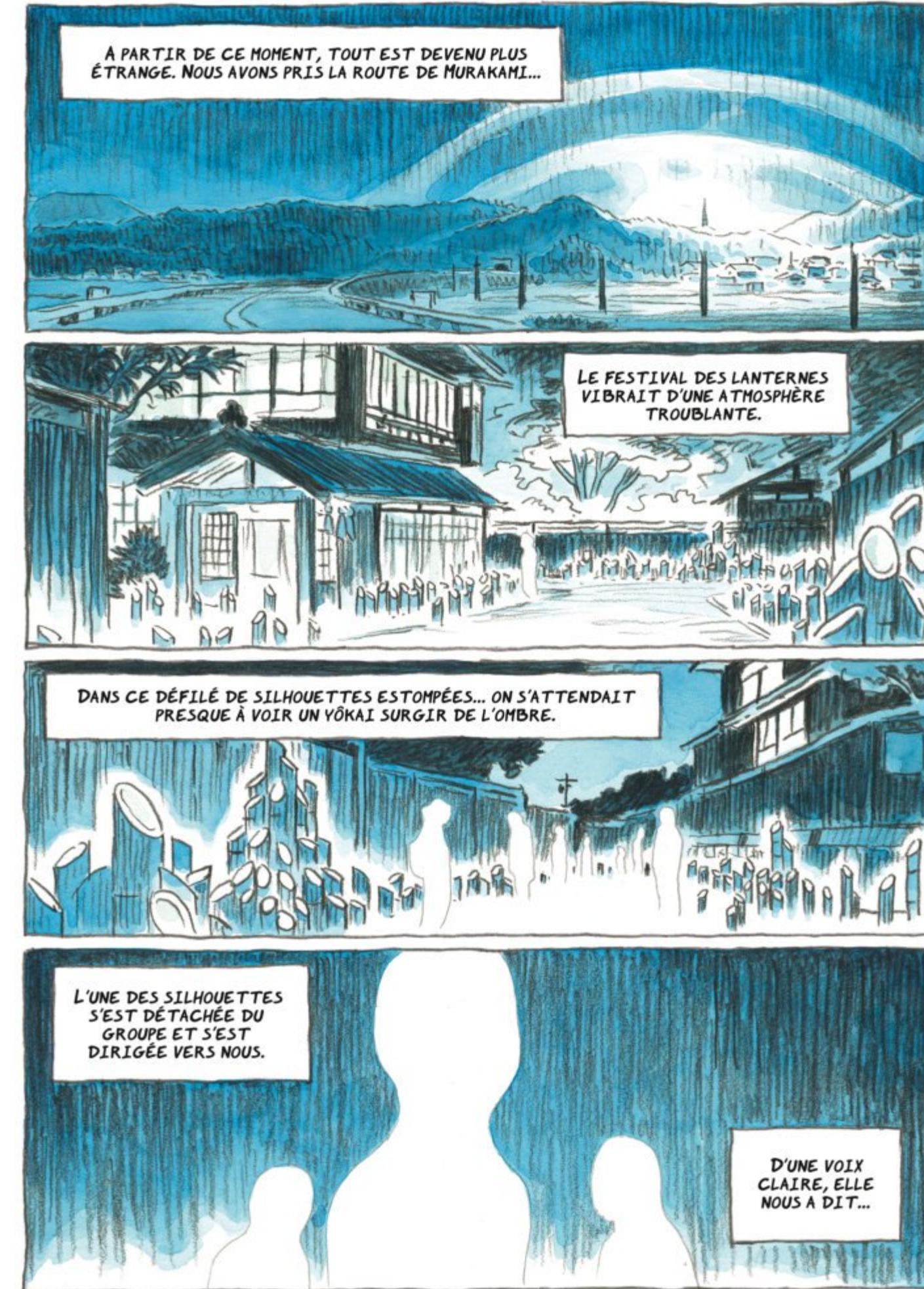
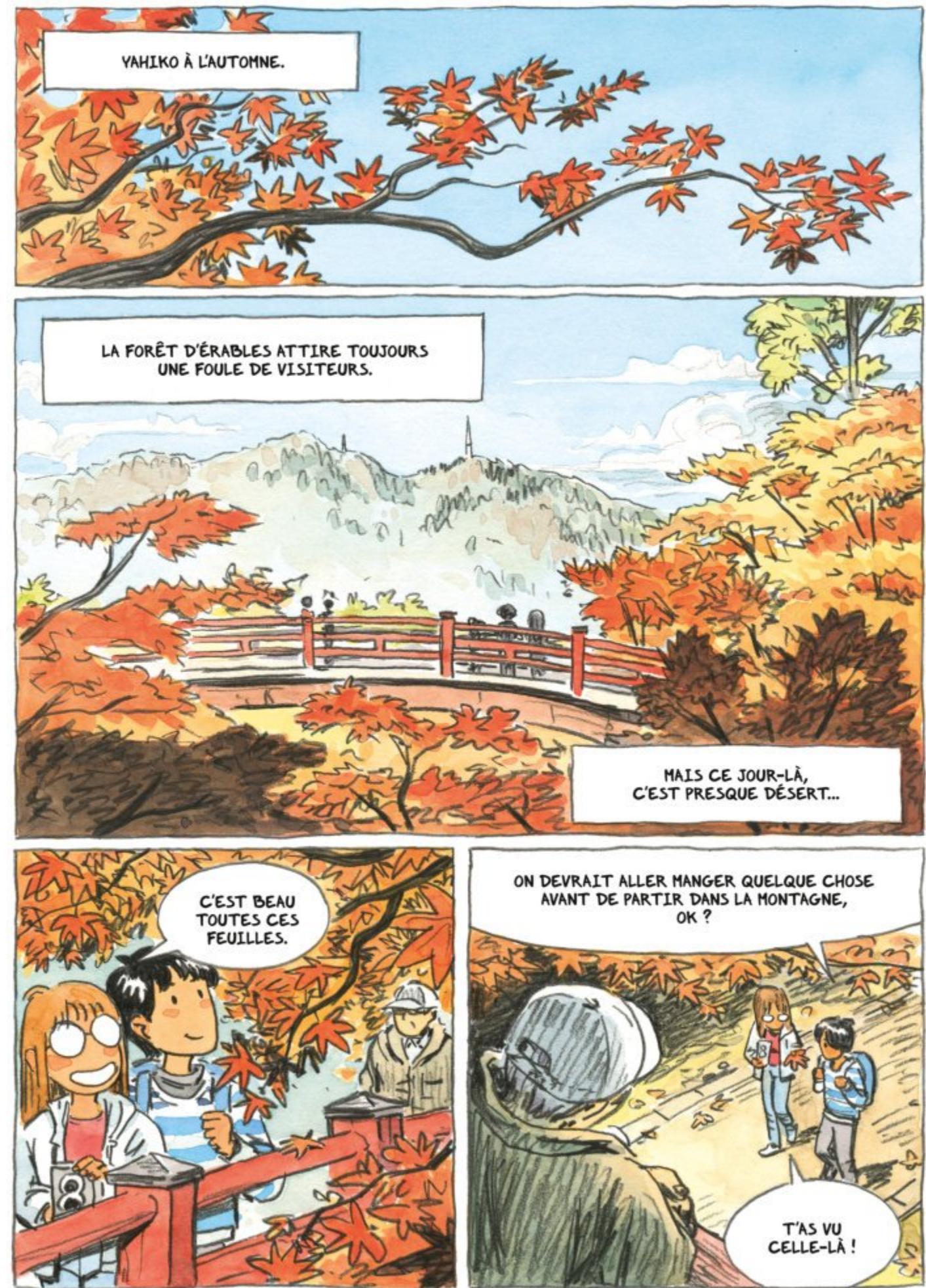
Les renards joueront un rôle important dans ONIBI. Ils guideront Léo et Saki jusqu'à leur destination finale. Qui sait où ils nous auraient conduit si, ce soir-là dans la montagne, nous les avions suivi jusqu'au bout ?





LE VIEUX TEMPLE DE LA FORêt

Lors de notre dernier séjour à Niigata, une artiste japonaise nous a conseillé de visiter un petit sanctuaire des renards au milieu des rizières : l'un de ses endroits préférés pour sa beauté et son mystère. En effet, celui-ci nous a fait une si forte impression qu'il nous a inspiré plusieurs scènes de l'adaptation d'ONIBI. Ce qui nous a frappé, notamment, ce sont les photos accrochées aux murs près de l'autel. De ces visages anonymes aux couleurs passées se dégage une intense tristesse. Ce sont le passage du temps et un terrible sentiment de perte qui transparaissent ici, à travers ces clichés perdus à la frontière entre deux mondes.





Photographies de yôkai et de fantômes, extraites d'ONIBI, Carnets du Japon invisible

