

L'OISEAU BONHEUR

UN FILM DE SEIJI ARIHARA
SUR UNE IDÉE ORIGINALE DE MIHO CIBOT-SHIMMA
JAPON - 1994 - DURÉE : 28 MN - COULEUR - VF

SYNOPSIS

Par une belle journée d'été, Tomoko, une fillette de 12 ans, se rend dans la ville d'Hiroshima. Son professeur lui a en effet demandé de faire un exposé sur l'événement terrible qui s'est produit dans cette ville. Munie d'un petit carnet dans lequel elle prend des notes, elle commence ses recherches au musée de la paix. Elle y découvre alors la statue de bronze dédiée aux enfants. Cette statue représente un oiseau, une grue, accompagnée d'une fillette. Tomoko est émerveillée par la multitude d'oiseaux multicolores réalisés en papier par des enfants du monde entier et déposés autour de la statue. Soudain, un oiseau de papier scintille, s'illumine et dans un éclat de lumière, la petite fille de la statue retrouve la vie sous les yeux ravis de Tomoko. Cette petite fille mystérieuse, Sadako, raconte alors à Tomoko son histoire, celle d'une enfant à Hiroshima après la guerre...

ENTRETIEN AVEC MIHO CIBOT-SHIMMA

Comment est né L'Oiseau bonheur ?

En 1986, j'ai assisté à la première conférence internationale d'éducation à la paix. Or, personne n'a parlé de la bombe atomique. C'est ainsi que j'ai constaté qu'en France, il n'y avait aucun document audiovisuel traitant de ce sujet pour les enfants. D'ailleurs, les professeurs de français ne savaient pas comment en parler à leurs élèves.

Par conséquent, dans un premier temps, j'ai effectué des recherches de dessins animés au Japon, mais je n'ai rien trouvé qui corresponde à mes attentes. Je ne cherchais pas une œuvre qui se contente de parler de la tragédie de la bombe atomique : pour moi, il était important de donner de l'espoir aux enfants qui regarderaient ce dessin animé. Par ailleurs, avant de commencer mes recherches, je menais une action, "La Campagne des 1000 Oiseaux pour la Paix", visant à faire connaître l'histoire de Sadako Sasaki et à enseigner le pliage de la grue. J'ai été appelée à divers endroits, mais peu à peu, je me suis vue contrainte de refuser certaines invitations, car il m'était impossible d'assurer toutes les interventions que l'on me demandait. Mes recherches infructueuses et mon expérience auprès des enfants avec l'histoire de Sadako m'ont donné l'idée de produire un dessin animé.

Pourquoi un dessin animé ?

Dans les années 80, les dessins animés connaissent un franc succès auprès des enfants, qui pouvaient en voir sur presque toutes les chaînes de télévision. Mais les adultes en avaient une mauvaise image, notamment à cause de la violence de certaines séries d'animation japonaise. A l'époque, les œuvres de Miyazaki et Takahata étaient quasiment inconnues en France. Je voulais créer un dessin animé de qualité destiné au jeune public montrant que l'animation japonaise peut être non violente et véhiculer des valeurs positives.

LES FILMS DU PARADOXE

Quelles ont été les étapes de la concrétisation de ce projet ?

Il m'était impossible de produire un dessin animé seule. J'ai donc, avec de nombreux amis, créé l'association "Peace Anime no Kai" au Japon. A l'époque, réaliser une minute de dessin animé coûtait environ 50 000 francs. Pour obtenir l'argent nécessaire à mon projet, j'ai d'abord donné des conférences dans tout le Japon. A chaque conférence, j'ai collecté des dons et trouvé des gens pour m'apporter leur aide, en créant des comités de soutien. Lorsque nous avons réussi à récolter un tiers du budget, le réalisateur, Seiji Arihara, nous a annoncé qu'il devait d'ores et déjà commencer "L'Oiseau Bonheur", car ses occupations ne lui permettraient pas de le faire plus tard. Or, ceci n'était possible qu'une fois la moitié du budget réunie, des amis et moi avons donc avancé la somme nécessaire. Mushi Production a financé le reste et a pris en charge la création de "L'Oiseau Bonheur". Quand le film a été terminé, "Peace Anime no Kai" a fait tirer de nombreuses copies en format 16 mm, afin de les vendre à des associations et des écoles japonaises. L'argent de ces ventes a permis de rembourser tous ceux qui avaient avancé des fonds, mais aussi de fabriquer des cassettes vidéo. Nous avons créé une version française et une version anglaise, puis une version 16 mm sous-titrées en japonais pour les enfants sourds et muets.

Comment avez-vous rencontré le réalisateur Seiji Arihara ?

Pour choisir un réalisateur et un studio d'animation, tous les membres de l'association ont visionné de nombreux dessins animés réalisés au Japon sur le thème de la paix. Seiji Arihara était le réalisateur qui correspondait le mieux à ce que nous cherchions. A l'époque, il était en train de réaliser un long métrage intitulé "Hi No Ame Ga Furu", racontant l'histoire d'une famille ayant vécu une attaque aérienne de B-29 américains sur la ville de Fukuoka. Dans ce film, les enfants sont très enjoués et dynamiques. Cette oeuvre fait sentir au spectateur l'importance de la vie. J'ai écrit à Seiji Arihara pour lui demander de réaliser notre dessin animé. Il a tout d'abord refusé faute de temps mais m'a envoyé un de ses articles sur la manière d'aborder le thème de la guerre avec les enfants. Cela m'a confortée dans mon souhait de travailler avec lui, j'ai insisté pour qu'il réalise "L'Oiseau Bonheur". Sans être tout à fait sûr de le faire, Seiji Arihara a commencé à participer aux réunions de l'association et quelques temps après, il a fini par accepter. Etant président du syndicat de l'audiovisuel au Japon, il a fait lui aussi appel à ses relations pour nous aider à faire avancer le projet.

Comment le scénario de l'histoire a-t-il été écrit ?

Je me suis d'abord documentée sur Sadako et ses amis. J'ai composé un long poème sur cette histoire. Avec les membres de l'association, nous avons ensuite discuté des messages et autres éléments à ajouter à ce poème. J'ai demandé au réalisateur d'écrire un scénario. C'était en 1991, en pleine guerre du Golfe. Le scénario proposé mêlait conflit au proche orient et Hiroshima. J'ai voulu recentrer le film sur l'histoire de la petite fille et de la statue. C'est ainsi que nous avons obtenu une première version de "L'Oiseau Bonheur". Après des repérages à Hiroshima, Seiji Arihara a finalisé le scénario. En ce qui concerne la séquence où Tomoko et Sadako survolent la planète sur le dos de la grue, au départ, je voulais que nous fassions apparaître plusieurs villes du monde entier. Mais par manque de temps, nous en avons choisi une seule : Paris. Cela ne signifie par que ce dessin animé n'est destiné qu'aux Japonais et aux Français !

Entretien réalisé par Sahé CIBOT

ENTRETIEN AVEC SEIJI ARIHARA

Comment avez-vous commencé l'animation ?

J'avais 19 ans. J'avais surtout envie de dessiner et j'avais réfléchi à tous les métiers qui permettaient de gagner sa vie de cette façon. Parmi eux, il y avait l'animation. J'ai compris par la suite que c'était un art riche et complexe. J'ai aussi remarqué que les dessins animés avaient une influence déterminante sur les enfants. C'est ce qui m'a motivé pour continuer.

LES FILMS DU PARADOXE

La première entreprise pour laquelle j'ai travaillé n'est pas Mushi Productions mais A Productions. Maintenant elle s'appelle Shin A Dôga. C'est là qu'a été produit "Doraemon". A l'époque où j'y suis entré, c'était une petite société de production créée par des animateurs. Elle a formé de grands réalisateurs comme Miyazaki Hayao, Takahata Isao, ou Otsuka Yasuo. En 1979, je suis parti chez Mushi Production. J'ai quitté A Productions au moment où "Doraemon" (aujourd'hui titre phare de Shin A Dôga), commençait à avoir beaucoup de succès.

On dessinait du "Doraemon" à longueur de journée. Moi je voulais travailler sur des dessins animés différents et surtout sur des œuvres à caractère social. Si je n'étais pas parti, j'aurais peut-être passé ma vie à travailler sur "Doraemon" ! Chez Mushi Productions j'ai commencé comme animateur. Très vite, en 1985, je suis passé à la réalisation proprement dite. J'ai d'abord fait une série pour les Etats-Unis et des dessins animés destinés au très jeune public en l'Allemagne. En 1988, j'ai réalisé mon premier moyen-métrage : "Il pleut des flammes". Il s'agit déjà de la seconde guerre mondiale : l'histoire se déroule au moment où la ville de Hakata, qui se trouve sur l'île de Kyûshû, est bombardée par les troupes américaines. Nous voulions raconter ce qui s'est passé de manière assez compréhensible pour des enfants de façon à ce que cela ne se reproduise plus jamais...

Il fallait que les enfants n'aient pas peur de regarder ces films. Nous nous attachions non pas à montrer les horreurs de la guerre mais à insister sur l'importance et la beauté de la vie. Cela a été très bien accueilli par les enfants.

Ce dessin animé a permis de susciter des débats sur le thème de la guerre et a été suivi par de nombreuses autres œuvres du même genre.

Ces dernières années, vous avez réalisé de nombreux dessins animés sur la guerre et la paix. Pourquoi ?

Je pense qu'un dessin animé, qu'il plaise ou non, qu'il soit un grand succès ou non, doit éduquer les gens qui le regardent. J'ai tendance à vouloir faire passer des messages positifs. Par ailleurs, au Japon on ne transmet pas suffisamment aux enfants la réalité des événements qui ont eu lieu. Les personnes qui ont eu une expérience de la guerre doivent témoigner de ce qu'elles ont vécu. Ceux qui, comme moi, ont la possibilité de s'exprimer, ont une certaine responsabilité vis-à-vis de la société. Je ne travaille pas seulement sur des dessins animés de ce genre. J'aimerais réaliser plus de dessins animés qui font rire ou rêver comme celui que je suis entrain de faire sur des contes japonais.

Mais vraisemblablement, on a dit qu'«Arihara ne travaille que sur des dessins animés à thèmes sociaux et des dessins animés sur la guerre». C'est une chose dont je suis content et fier d'un côté mais d'un autre côté ça m'attriste dans la mesure où j'aimerais faire autre chose et j'ai peu de demande en ce sens.

Avez-vous des projets dans ce genre ?

J'ai monté plusieurs projets de dessins animés qui ne traitent pas de thèmes sociaux, des films plus divertissants, plus légers mais je n'ai pas été suivi.

Pouvez-vous nous parler de votre association ?

Cette association s'appelle l' Association pour la création d'un musée de l'animation. Dernièrement, Miyazaki et les studios Ghibli ont créé un musée Ghibli. Ce n'est pas ce genre de musée que nous voulons créer. Nous voulions plutôt un lieu consacré au dessin animé japonais, au dessin animé tout court. Actuellement, nous en sommes encore à justifier la nécessité d'un tel musée. Quand des réalisateurs disparaissent, leurs héritiers ne s'occupent pas toujours des œuvres laissées. Elles disparaissent définitivement. Notre association peut permettre de les conserver et d'empêcher cela. Les enfants japonais ont tendance à croire que les dessins animés ne se regardent qu'à la télé. L'idée est aussi de leur montrer que c'est aussi quelque chose qu'ils peuvent fabriquer eux-mêmes. A travers ce projet, nous tentons de faire comprendre la nécessité d'un musée de l'animation...

Entretien réalisé par Sahé CIBOT