



Fiche technique	1
Réalisateur Raconter l'impensable	2
Adaptation La main malheureuse	3
Influences Souvenirs d'Amérique	4
Découpage narratif	5
Récit Conjurer le sort	6
Mise en scène Le point de vue d'une main La survie en milieu hostile Le son : les forces de l'invisible	8
Séquence Une oreille attentive	12
Technique Entre technologie de pointe et artisanat	14
Contexte Le film d'animation en France	16
Genre La vie en petit, le monde en grand	18
Document La main et l'intelligence d'Aristote	20

- Rédacteur du dossier

Louis Blanchot est critique de cinéma pour les revues *Chronic'art*, *Carbone*, *Trois Couleurs* et *Stylist*. Il conduit par ailleurs des ateliers de sensibilisation à la cinéphilie dans plusieurs établissements scolaires, pour le compte du Forum des images, et a rédigé les livrets pédagogiques *Lycéens et apprentis au cinéma* sur *Alien* de Ridley Scott, *The Big Lebowski* des frères Coen et *Ready Player One* de Steven Spielberg. Son premier essai, *Les Vies de Tom Cruise*, a été publié en 2016 aux éditions Capricci.

- Rédacteurs en chef

Camille Pollas et Maxime Werner sont respectivement responsable et coordinateur éditorial des éditions Capricci, spécialisées dans les livres de cinéma (entretiens, essais critiques, journalisme et documents) et les DVD.

Fiche technique



● Générique

J'AI PERDU MON CORPS

France | 2019 | 1h21

Réalisation

Jérémy Clapin

Scénario

Jérémy Clapin, Guillaume

Laurant, d'après le roman

Happy Hand de Guillaume

Laurant

Storyboard

Jérémy Clapin, Quentin

Reubrecht, Julien Bisaro,

Maïlys Vallade, Loïc Espuche

Musique

Dan Levy

Son

Manuel Drouglazet (sound design), Anne-Sophie Coste (montage son), Jérôme Wiciak (mixage)

Superviseur 3D

Pierre Ducos

Animation

David Nasser, Mathieu Chaptel

Compositing

David Says

Décors

Fursy Teyssier, Jeffrey

Magellan

Montage

Benjamin Massoubre

Producteurs

Marc du Pontavice

Production

Xilam Animation

Distribution

Rezo Films

Format

2.35, couleur et noir et blanc

Sortie

6 novembre 2019

Interprétation

Hakim Faris

Naoufel

Victoire Du Bois

Gabrielle

Patrick d'Assumçao

Gigi

Bellamine Abdelmalek

Raouf

Hichem Mesbah

Le père

Myriam Loucif

La mère

Alphonse Arfi

Naoufel enfant

● Synopsis

Une main coupée s'échappe d'un laboratoire médical et part en quête de son propriétaire, un jeune homme nommé Naoufel. Au gré de son périple dans Paris, cette main se remémore de manière chaotique la chaîne d'événements qui l'ont amenée à être séparée de son corps. On apprend ainsi que Naoufel a perdu ses parents dans un accident de voiture. Recueilli en France par un oncle négligent, ce Marocain de naissance a grandi en partageant sa chambre avec un cousin envahissant. Devenu adulte, il vivote comme livreur de pizzas. Un soir de livraison, il fait la rencontre d'une fille, Gabrielle, qu'il ne voit pas mais avec qui il discute longuement depuis un interphone. Pour Naoufel, c'est le coup de foudre. Après avoir enquêté pour retrouver sa trace, il découvre que Gabrielle aide chaque jour un vieux menuisier malade, son oncle Gigi. Plutôt que d'avouer à Gabrielle qui il est, Naoufel insiste auprès de Gigi pour qu'il le prenne comme apprenti. En même temps qu'il découvre un métier qui le passionne, Naoufel consolide sa complicité avec Gabrielle. Un soir, il décide de tout lui avouer, mais Gabrielle se braque et le laisse en plan. Naoufel se rend alors à une soirée organisée par son cousin, où il se saoule de désespoir. Quand il revient au petit matin à l'atelier, il se met au travail mais sa main se coince dans les lames d'une scie sauteuse. Amputé, Naoufel décide de jouer son existence sur un geste insensé : il se jette du haut d'un immeuble en direction d'une grue — sur laquelle il atterrit miraculeusement, toujours en vie.

Réalisateur

Raconter l'impensable

J'ai perdu mon corps est le premier long métrage de Jérémy Clapin. Réalisé sur plusieurs années, ce coup d'essai a propulsé le cinéaste sur le devant de la scène en raflant tout sur son passage : grand prix de la Semaine de la Critique à Cannes, grand prix et prix du public à Annecy, César du meilleur film d'animation — et même une nomination aux Oscars. Une éclosion tonitruante, qui fait aujourd'hui de Jérémy Clapin un des cinéastes français les plus en vue de sa génération.

● Un rêve enfoui

Ce destin de cinéaste a pourtant mis du temps avant de s'affirmer. Enfant, Clapin est un dessinateur précoce et un spectateur affamé, mais jamais l'idée de faire le lien entre ces deux passions ne lui vient à l'esprit. À l'époque, il faut dire que l'animation est, pour un Européen, un territoire purement fantasmagorique, encore monopolisé par les imaginaires lointains de l'Amérique et du Japon [Contexte]. De même, son appétit de spectateur l'oriente d'abord vers les productions américaines à grand spectacle, et notamment la science-fiction sensationnelle (comme la franchise *Star Wars*) ou horrifique (comme *Alien* de Ridley Scott). Adolescent, il se passionne pour le cinéma d'épouvante, épuisant ses VHS du *Loup-garou de Londres* de John Landis (1981) ou des *Griffes de la nuit* de Wes Craven (1984).

De quoi alimenter beaucoup de rêves (et de cauchemars), mais aucun projet professionnel sérieux. Poussé par ses parents et ses bons résultats scolaires, Jérémy Clapin s'oriente donc à la fin de sa scolarité vers la médecine. Il faut dire que le fonctionnement (et surtout le dérèglement) du corps humain le captive. Et pourtant, sans raison sinon celle de son instinct, le jeune lycéen bifurque au dernier moment pour intégrer l'École des Arts Décoratifs de Paris, avec la velléité de faire carrière dans les effets spéciaux — alors en plein boom suite à la démocratisation des outils numériques. Le jeune étudiant a beau sentir au fond de lui qu'il n'a pas le profil d'un technicien, une forme de timidité intérieure l'empêche d'assumer clairement ses désirs : « Une sorte d'autocensure m'empêchait de me penser comme réalisateur. Or ce qui m'intéresse, ça n'a jamais été de faire des images — c'est d'être aux commandes d'une histoire. »¹

● Annecy mon amour

En attendant de s'affirmer, Clapin a la possibilité, aux Arts Déco, d'étoffer ses compétences et sa sensibilité en s'essayant à tout : photographie, scénographie, design, etc. Surtout, il profite de la création récente du département animation, qui lui permet enfin de raccorder son goût pour les images et celui pour les récits. Plus important encore, il se rend pour la première fois au Festival d'Annecy, haut lieu de pèlerinage de l'animation mondiale, où il découvre l'existence d'un véritable cinéma d'animation pour adultes, qui s'épanouit à la marge de l'industrie avec des moyens moindres mais une plus grande liberté de ton. Pour le jeune étudiant, un plafond de verre se brise.

La deuxième étape déterminante a lieu à nouveau à Annecy, quand Clapin — fraîchement sorti des Arts Déco — répond à un appel à projets organisé par le festival, qui permet à des scénaristes de faire connaître leur projet à des producteurs. Son projet, *Une histoire vertébrale*, qui retrace l'histoire d'un homme accablé par un torticolis extravagant, est retenu et financé. Pour la première fois, Clapin assume la gestation d'un film d'animation de l'écriture jusqu'à son terme. L'aspirant réalisateur y décline déjà un univers particulièrement atypique, où les maux du corps et de l'âme s'entremêlent pour donner forme à des intrigues baignant dans



© DR

un quotidien invraisemblable. Dans *Skhizein*, son projet de court métrage suivant, on accompagne ainsi les errements d'un homme qui, suite au choc avec une météorite, se trouve condamné à vivre à 91 centimètres de lui-même — dans une sorte d'allégorie graphique de la schizophrénie.

● Des idées fixes

Torticolis (*Une histoire vertébrale*), troubles mentaux (*Skhizein*), amputation (*J'ai perdu mon corps*) : Clapin semble donc bel et bien avoir conservé quelque chose de son intérêt pour la médecine, à travers des fictions constamment initiées par des aberrations anatomiques ou des troubles de l'esprit. Chez lui, la plasticité de l'animation permet de fwigurer non seulement l'impossible, mais l'impensable — il faut voir avec quel mélange d'inventivité et de simplicité *Skhizein* parvient à incarner ce non-sens : se trouver à côté de soi-même. Malgré un goût du challenge narratif et une certaine fantaisie graphique (encore sensible dans le dernier en date, *Palmipedarium* [2012]), ses courts métrages servent tous une vision particulièrement âpre de l'existence, déclinant sous différentes formes les états dépressifs. Des dispositions qui font le bonheur des festivals à travers le monde et remontent aux oreilles du secteur en France — et notamment d'un producteur, Marc du Pontavice, qui offrira à Clapin de faire converger ces lignes thématiques (le corps aux abois, la dépression) sur un mode plus réaliste [Adaptation].

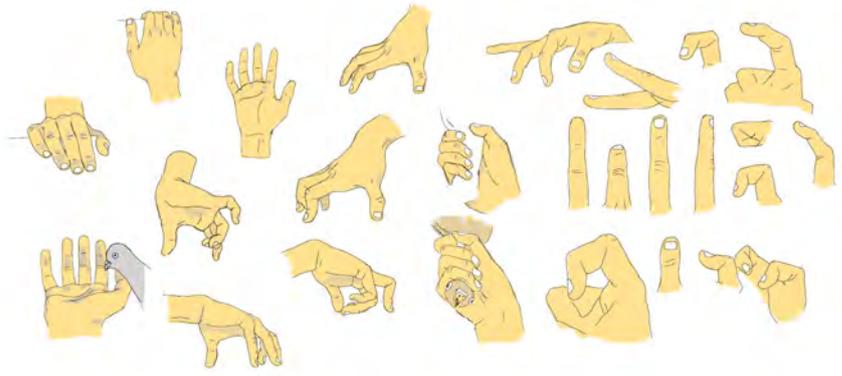
¹ Sauf précision, tous les propos de Jérémy Clapin cités dans le dossier sont tirés d'un entretien avec l'auteur.

Adaptation

La main malheureuse

Avec son intrigue tirillée entre quotidien (celui d'un orphelin renfermé que l'amour vient réveiller) et fantastique (une main vivante aux prises avec la violence du monde urbain), *J'ai perdu mon corps* s'inscrit dans la droite ligne des courts métrages de Jérémy Clapin [Réalisateur]. À ce titre, il est très surprenant d'apprendre que le projet naît pourtant de l'idée d'une autre personne, l'auteur et scénariste Guillaume Laurant, et de la volonté déterminante d'une troisième, le producteur Marc du Pontavice.

© Xilam Animation / Auvergne-Rhône-Alpes Cinéma



● Un film d'animation pour adultes

Marc du Pontavice est une figure de premier plan de l'industrie de l'animation en France. Après avoir travaillé pour Gaumont Multimédia, où il chapeaute des séries télévisées d'animation à succès (et aujourd'hui cultes, comme *Les Zinzins de l'espace* ou *Oggy et les Cafards*), il décide de créer en 1999 son propre studio de production de films d'animation, Xilam. Tout en prolongeant sa lucrative association avec la télévision, il cherche à œuvrer pour un cinéma d'animation français à même de concurrencer les superproductions américaines, surfant sur la vague initiée par le succès de *Kirikou et la Sorcière* de Michel Ocelot (1998) [Contexte]. Son ambition affirmée est plus précisément de produire une fiction d'animation pour adultes — cible relativement ignorée de l'industrie. Au début des années 2010, il pense d'ailleurs avoir trouvé le projet idéal : l'adaptation d'un roman écrit en 2006 par Guillaume Laurant, le scénariste de Jean-Pierre Jeunet (*Le Fabuleux Destin d'Amélie Poulain*, *Un long dimanche de fiançailles*), qui narre les aventures d'une main coupée à travers la ville.

Si le producteur et l'auteur semblent sur la même longueur d'onde, il leur manque encore un réalisateur. Le nom de Jérémy Clapin est plusieurs fois soufflé à l'oreille de du Pontavice, qui découvre à travers ses différents courts métrages un univers fictionnel conditionné par un rapport trouble au corps et donc parfaitement adapté aux enjeux du roman. Clapin accepte mais, après trois années d'écriture à distance avec Guillaume Laurant, le projet ne prend toujours pas forme. Le jeune réalisateur essaie d'intégrer ses idées à celles du roman, mais les différentes versions de scénario ne convainquent personne. Le projet est à deux doigts d'être abandonné.

« L'enjeu était de donner de l'empathie à un personnage qui n'a pas d'expression »

Jérémy Clapin

● Faire table rase

Clapin décide alors de reprendre le travail à zéro, en écartant le roman de la table de travail et en se concentrant uniquement sur l'idée originale (une main coupée qui part à la recherche de son corps) : « J'ai fait comme si c'était mon idée et, sans que je me l'explique vraiment, ça a tout débouqué. » Le titre original, *Happy Hand*, devient *J'ai perdu mon corps* — phrase en forme de note d'intention, qui explicite le parti pris majeur du film [Mise en scène : « Le point de vue d'une main »]. En effet, alors que le roman débute par l'histoire de Naoufel, Clapin décide de débiter son récit par la main et de faire de ce membre orphelin le point de vue unique du récit — « la sensibilité à travers laquelle tous les événements seront perçus ». Il radicalise encore davantage ce parti pris en excluant l'idée d'une voix *off* relatant les pensées de la main (qui s'exprime à la première personne dans le roman).

Commence alors un travail d'architecture scénaristique complexe, où le récit est envisagé comme une sorte de puzzle mental entremêlant plusieurs temporalités et registres de réalité. Rapidement, il faut en passer par un storyboard [Technique], puisque le récit ne se présente pas comme une suite de séquences mais comme un flux de petits événements morcelés, que la mise en scène articule sous la forme d'une continuité sensorielle, émotionnelle ou figurative — c'est-à-dire faite de correspondances et d'échos symboliques [Encadré : « Montage parallèle et montage alterné »]. En somme, le récit s'écrit en même temps qu'il se dessine.

● La mémoire dans la peau

Davantage que la vie, le film confère à cette main une mémoire, des souvenirs. Un choix qui aura des conséquences sur la narration (paradoxalement plus émiettée que dans le roman), mais aussi sur la dimension allégorique de ce membre amputé, qui s'en trouve bouleversée. Dans le roman, la main de Naoufel creuse ainsi une intrigue par procuration, expérimentant par le fantasme et le fantastique ce que le jeune homme est incapable de vivre dans le réel : une histoire d'amour et de sensualité avec une fille. La dernière partie du roman prend ainsi place dans l'appartement de Gabrielle et voit la main partager des nuits de vertige érotique troublant avec la locataire endormie. Mais c'est surtout l'accident des parents (une simple ligne dans le roman, un traumatisme sans cesse ressassé dans le film) et la responsabilité de Naoufel dans celui-ci qui permettront au film de libérer une puissance tragique en contraste avec l'ironie grinçante du roman [Récit].

Influences

Souvenirs d'Amérique

Comme beaucoup de spectateurs de sa génération, la cinéphilie adolescente de Jérémy Clapin a baigné dans le cinéma américain des années 1970-1980 [Réalisateur], et notamment ses productions horribles et fantastiques. Deux imaginaires assez peu fréquents dans la cinématographie hexagonale, que *J'ai perdu mon corps* convoque pourtant avec beaucoup d'aisance. Toutes les péripéties autour de cette main agressive sans ménagement par le chaos urbain [Mise en scène: «Le point de vue d'une main»] empruntent ainsi au genre du *survival* (en français: le film de survie), où des personnages se retrouvent à lutter pour leur survie dans un milieu hostile — qui peut aller d'un vaisseau spatial où s'est infiltré un monstre prédateur (comme dans *Alien* de Ridley Scott [1979]) à une île déserte confrontant l'homme à la solitude et à l'agressivité des éléments (comme dans la robinsonnade *Seul au monde* de Robert Zemeckis [2000]).

Mais ce réseau d'influences à forte connotation américaine ne s'arrête pas là. C'est qu'on pense beaucoup, en voyant *J'ai perdu mon corps*, à *Blow Out* de Brian De Palma (1981), dont le protagoniste est un ingénieur du son emporté malgré lui dans la spirale d'un complot. Comme dans le film de Clapin, l'enregistrement sonore y sert de levier tragique à une intrigue qui se soldera par la mort d'une femme et la culpabilité d'un homme — qui l'a précipitée dans les griffes d'un meurtrier. Culpabilité et poids du deuil: deux problématiques sans cesse ressassées dans *J'ai perdu mon corps*, et qu'on retrouve aussi dans *Minority Report* de Steven Spielberg (2002), où un père de famille pleure chaque soir son enfant disparu en reVISIONnant chez lui des films domestiques — un peu comme Naoufel sur son lit, réécoulant des petites capsules de souvenirs familiaux sur bandes audio. Chaque fois, l'intrigue criminelle ou fantastique est donc une manière de revisiter le thème de la fatalité [Récit].

● Monologue intérieur

Mais l'autre grand sujet du film, c'est la mémoire — le corps qui se souvient. Et sur ce point, Jérémy Clapin assume une influence plus récente, à la croisée du cinéma américain et français: *Le Scaphandre et le Papillon* de Julian Schnabel (2007). Tourné en France avec des comédiens français, mais réalisé et produit par des Américains (dont Kathleen Kennedy, une des productrices les plus puissantes d'Hollywood — c'est elle qui gère la franchise *Star Wars* depuis son rachat par Disney), le film est une adaptation du roman autobiographique de Jean-Dominique Bauby. Ce journaliste très influent (il été rédacteur en chef du magazine *Elle*) voit son destin basculer le jour où il tombe dans le coma et se réveille, des semaines plus tard, victime du *locked-in-syndrome* (ou syndrome d'enfermement), qui ne lui offre plus qu'un œil pour communiquer avec l'extérieur.

Ayant perdu à la fois ses sens, sa mobilité et la possibilité d'entreprendre quelque action que ce soit (à l'exception de la rédaction de son autobiographie, qu'il épelle lettre par lettre en clignant de l'œil), le personnage trouve une



e t

Le Scaphandre et le Papillon (2007) © DVD Pathé



échappatoire à sa condition tragique en s'immergeant dans son esprit, d'où il bricole mentalement un quotidien rêvé, mélangeant souvenirs et fantasmes. Le récit épouse les fluctuations de ce monologue intérieur à travers un découpage très émiétté, qui rappelle la structure méandreuse de *J'ai perdu mon corps* [Récit].

● Une approche picturale

Rivée au point de vue étroit de son protagoniste, la mise en scène déploie par ailleurs des trésors d'inventivité pour donner à ressentir cet état limité de la perception. Cet œil unique, prisonnier d'un corps immobile, est un regard qui touche — un regard qui furete, ausculte, palpe l'espace. Une propriété synesthésique qu'on retrouve dans *J'ai perdu mon corps*, qui donne le sentiment que le toucher avec lequel la main doit appréhender son environnement est un sens qui ouvre sur d'autres (la vue, l'ouïe). Les deux films partagent ainsi une mise en scène très tactile [Mise en scène: «Le point de vue d'une main»], qui privilégie la sensation à la narration. On peut d'ailleurs faire le lien entre ce parti pris formel (qui met au premier plan la pictorialité d'une image plutôt que son caractère figuratif) et les formations originales des deux cinéastes (Schnabel est peintre, Clapin dessinateur).

Mais la correspondance la plus troublante se joue sur un détail. Dans *Le Scaphandre et le Papillon*, une séquence centrale voit le protagoniste lutter malgré son immobilisme contre une mouche qui trône sur son nez et le préoccupe, lui rappelant que son corps ne lui appartient plus. Clapin a beau confesser qu'il ne se souvient plus de cette scène, il suffit de la comparer avec les premières images de *J'ai perdu mon corps*, où Naoufel observe une mouche à travers ses lunettes brisées, pour comprendre quels détours sinieux et inconscients emprunte parfois l'inspiration.

Découpage narratif

1 LA MOUCHE

00:00:00 – 00:03:05

Dans un atelier de menuiserie, une mouche vole au-dessus d'une flaque de sang, et un jeune homme observe la main qu'il vient de perdre. Dans une autre temporalité, un enfant tente d'attraper une mouche. L'enfant essaie à plusieurs reprises, mais échoue. Plusieurs fois, on entend le prénom de Naoufel.

2 UNE MAIN QUI S'ÉCHAPPE ET SE SOUVIENT

00:03:05 – 00:11:34

Une main prend vie et parvient à s'extraire du laboratoire où elle se trouve. Assise sur le rebord d'une fenêtre, elle se remémore son passé sous forme de sensations et d'images fugitives. On y voit notamment l'enfant Naoufel, assis dans une voiture qui semble emportée par un accident. On voit ensuite cet enfant, seul, à l'enterrement de ses parents. On entend une voix d'homme en colère : « Naoufel ! »

3 NAOUFEL

00:11:34 – 00:13:43

Cette voix appartient au gérant d'une pizzeria, qui se plaint d'un énième retard de Naoufel. On découvre le quotidien morose de ce dernier, partagé entre la litanie des livraisons dans Paris et l'appartement de son oncle — où il partage sa chambre avec son cousin, Raouf.

4 SURVIVRE DANS PARIS

00:13:43 – 00:18:49

On suit la main arpentant des trottoirs, des couloirs de métro et des parcs. Une véritable jungle urbaine, qui nécessite de lutter contre sa faune animale tout en se soustrayant au regard des hommes.

5 GABRIELLE

00:18:49 – 00:26:02

Après avoir subi un accident de scooter, Naoufel arrive en retard pour une livraison. Taquine, la cliente décide de ne pas lui ouvrir et se contente de discuter avec ce livreur anonyme depuis son interphone.

6 LA BIBLIOTHÈQUE ET L'ATELIER

00:26:02 – 00:33:18

Naoufel cherche à revoir la jeune fille de l'interphone, dont il ne connaît que le prénom (Gabrielle) et le métier (bibliothécaire). Son enquête l'amène aux portes d'un atelier de menuiserie tenu par Gigi, un vieux bougon malade, dont Gabrielle est

la nièce. Pour s'assurer de revoir la jeune femme, Naoufel se fait engager comme apprenti par Gigi.

7 NOUVEAUX REFUGES

00:33:18 – 00:37:58

La main semble avoir trouvé un refuge idéal dans l'appartement d'un non-voyant. Mais les quelques notes de piano jouées par le locataire font remonter chez la main des souvenirs douloureux — ceux de la mère de Naoufel, qui était musicienne. Prise d'une sorte de torpeur, la main trébuche sur le piano, éveillant la fureur du pianiste — qui le prend pour un rat et envoie son chien à son assaut. La main doit alors partir en catastrophe et trouve un nouveau refuge dans le berceau d'un bébé. En parallèle, Naoufel déménage de l'appartement de son oncle pour s'installer dans une mansarde au-dessus de l'atelier de Gigi.

8 L'APPRENTI DE GIGI

00:37:58 – 00:40:42

Gigi explique à Naoufel les rudiments de la menuiserie. Attentif mais maladroit, le jeune apprenti ponctue sa journée d'une petite blessure : une écharde dans le doigt, que Gabrielle lui soigne.

9 LE TOIT ET LA GRUE

00:40:42 – 00:43:24

Fasciné par une grue qui se trouve tout près de son nouvel appartement, Naoufel se rend sur le toit d'un immeuble pour mieux la contempler. En parallèle, la main continue de trouver réconfort et apaisement dans le berceau du bébé.

10 L'IGLOO

00:43:24 – 00:47:54

Inspiré par une discussion qu'il a eue avec Gabrielle sur le pôle Nord, Naoufel décide de construire un igloo en bois. La complicité entre le jeune homme et la jeune femme grandit. Ravivée par ses quelques nuits de repos, la main se remet en route.

11 UNE RÉVÉLATION

00:47:54 – 00:54:59

Naoufel rentre à l'atelier et découvre, aux côtés de Gabrielle, son cousin Raouf. Ce dernier organise une soirée, à laquelle Naoufel et Gabrielle sont conviés. Avant de s'y rendre, Naoufel emmène Gabrielle dans l'igloo qu'il vient de construire et, autour d'une pizza, lui révèle sa supercherie : le livreur de pizzas, c'était lui. Gabrielle accueille cette révélation avec beaucoup d'animosité et laisse Naoufel en plan.

12 SALE SOIRÉE

00:54:59 – 00:59:43

Aidée d'un simple parapluie, la main se jette du haut d'un toit et plane au-dessus de la circulation pour rejoindre l'immeuble qui jouxte la grue. Naoufel, lui, a finalement décidé d'aller à la soirée de Raouf. Il noie dans l'alcool son désappointement et finit par se battre avec un des convives.

13 ACCIDENT DE TRAVAIL

00:59:43 – 01:03:47

De retour à l'atelier, Naoufel est dérangé par une mouche. Désireux de s'en débarrasser, le jeune homme se coince par accident la main dans une scie sauteuse en marche et se coupe le membre. En parallèle, on observe la main s'introduire dans la chambre de Naoufel endormi.

14 ACCIDENT DE LA ROUTE

01:03:47 – 01:05:30

En voiture avec ses parents, le jeune Naoufel cherche à enregistrer le son du vent avec un micro et, pour ce faire, se penche imprudemment à la fenêtre. Alors qu'il se trouve au volant du véhicule, le père de Naoufel se retourne pour sermonner son fils. Malheureusement, une chèvre, que le conducteur voit trop tard, se trouve sur la route. Le véhicule vient percuter l'animal à pleine vitesse, entraînant la mort des deux parents.

15 SAUT DANS LE VIDE

01:05:30 – 01:13:46

Gabrielle arrive dans l'appartement de Naoufel vide. Dissimulée à l'intérieur, la main tente de faire comprendre à la jeune femme, en construisant un igloo miniature dans un placard, où son propriétaire est allé. Gabrielle se rend alors sur le toit, où elle trouve l'enregistreur audio de Naoufel. Elle écoute la bande, qui nous fait comprendre que Naoufel s'est jeté du haut du toit pour atterrir sur la grue en face.

16 GÉNÉRIQUE DE FIN

01:13:46 – 01:18:10



Récit Conjurer le sort

Au-delà de son idée de départ pour le moins audacieuse (raconter une histoire depuis le point de vue d'une main), l'originalité de *J'ai perdu mon corps* tient au caractère particulièrement emmêlé de sa narration. Le film déroule en effet un tissu spatio-temporel complexe, substituant à la linéarité usuelle (des événements qui s'enchaînent selon un principe de causalité) une logique de discontinuité et d'enchevêtrement (des fragments de situations qui s'accumulent). Plusieurs temporalités, lignes narratives et registres de réalité se passent ainsi le relais, sans que l'une de ces modalités ne prenne véritablement l'ascendant sur l'autre.

Malgré la complexité de son architecture, le récit mène pourtant un objectif assez identifiable, consistant à remonter à la source de deux traumatismes endurés par Naoufel, le protagoniste du film : un accident (qui lui a fait perdre ses parents alors qu'il était enfant) et un autre (qui lui a fait perdre sa main à l'orée de la maturité). Deux événements aimantant les extrémités du film et autour desquels toutes les péripéties se déclinent — sur plusieurs modes qui confèrent à la narration une troublante sensation d'élasticité : entre «réalité» (le quotidien de Naoufel à Paris), fantastique (la lutte de sa main dans la jungle urbaine [Mise en scène : «La survie en milieu hostile»]), réminiscences (les souvenirs d'enfance à Rabat), rêveries (les projections fantasmant la vie idéalisée que Naoufel aurait menée s'il n'avait pas perdu ses parents).

● La boucle sans fin du deuil

À ce titre, *J'ai perdu mon corps* pourrait être interprété comme une réflexion sur le deuil, la trajectoire de ce membre (qui refuse d'avoir perdu son corps) renvoyant à celle de l'orphelin (qui semble incapable de surmonter la mort de ses parents). Les péripéties de la main serviraient en quelque sorte de contrepoint symbolique au cheminement intime de Naoufel, réinvoquant sur un mode fantastique le combat du quotidien mené par le personnage principal — en lutte contre la solitude, la dépression, le manque affectif. Par un travail de montage pour le moins sophistiqué [Encadré : «Montage parallèle et montage alterné»], le récit organise ainsi un réseau de correspondances entre la trajectoire de la main et celle de Naoufel. Par exemple, quand Naoufel quitte l'appartement de son oncle pour s'installer dans la mansarde de Gigi [séq. 7], on suit en parallèle les mésaventures symétriques de la main, chassée d'un foyer dans lequel elle avait trouvé refuge — on peut d'ailleurs s'amuser à rapprocher le personnage de l'oncle de Naoufel (qui n'adresse

jamais le moindre regard à son neveu) de celui de l'aveugle (que le handicap rend indifférent à la présence de la main chez lui), ou voir dans le chien de ce dernier (qui partage son panier avec la main) un reflet du cousin Raouf (qui partage sa chambre avec Naoufel).

À un continuum causal, le récit préfère donc un continuum symbolique, sensoriel, suggestif, qui parvient à donner une impression de linéarité et de fluidité à une trame pourtant totalement discontinue. Toutes les transitions entre les scènes (ou plutôt entre les fragments) sont ainsi conditionnées par des leitmotifs, des rimes, des prolongements, des répétitions. La première partie, qui revient de manière elliptique et désordonnée sur les épisodes importants de l'existence de Naoufel (l'accident de voiture, l'accident à l'atelier, l'enfance à Rabat, l'arrivée en France), nous laisse ainsi entendre trois fois le prénom du personnage : une première fois, de la bouche de Gigi, qui pénètre dans l'atelier et découvre le corps inanimé du jeune homme [séq. 1] ; une deuxième fois, de la bouche de son père, qui cherche à expliquer au jeune enfant la technique pour capturer une mouche [séq. 1] ; une troisième fois, enfin, par le gérant de la pizzeria, qui blâme son employé pour un énième retard [séq. 2]. Cette dimension incantatoire, qui s'appuie sur une logique de ressassement perpétuel de motifs (mots, gestes, objets), rejoue en fait la malédiction du personnage de Naoufel, qui semble prisonnier d'une boucle temporelle dont il ne parvient pas à se défaire — fatalité sensible dans les cassettes audio de son passé que le jeune homme écoute en boucle.

À ce propos, il n'est pas anodin que la montre de Naoufel soit au cœur de l'accident qui occasionne la perte de son membre (son bracelet se bloque dans les dents de la scie sauteuse), puisque le récit se structure (ou plutôt se déstructure) justement à partir d'un éclatement de la temporalité. Un chaos temporel qui empêche Naoufel d'aller de l'avant (chacune de ses initiatives pour recoller les morceaux de son existence se solde par des échecs, comme lors de sa confession à Gabrielle qui vire au fiasco [séq. 11]), en même temps qu'il lui rappelle l'impossibilité de réécrire le passé — Naoufel a beau rembobiner les cassettes sur lesquelles il a enregistré ses souvenirs d'enfance, les événements, eux, ne s'effacent pas.

● La mouche de la fatalité

Il s'agit en fait, pour Naoufel, de trouver une manière de s'arracher à cette spirale infernale, qui condamne sa vie à être marquée par les échecs et les pertes. «Est-ce que tu crois au destin ?», demande ainsi le jeune amoureux transi à Gabrielle, croyant trouver dans cette rencontre une manière



de « conjurer le sort ». Ce destin, qui poursuit Naoufel à travers les âges et le torture de sa pointe tragique, est incarné dans le film par la mouche. Totalement absent du roman, ce « personnage » est le véritable liant de l'histoire, tissant un fil invisible à travers tout le récit. C'est lui qui introduit le générique (au son) de son vol perturbateur, puis qui s'offre comme la première image du film, livrant à la contemplation du spectateur ses deux yeux à facettes — ce regard panoptique, inquiétant, gorgé de rouge, tandis que le sang de Naoufel se propage en correspondance sur le sol.

Ainsi, le bourdonnement intempestif de cette mouche durant tout le film serait comme le rappel insistant de ces forces invisibles qui redéfinissent sans cesse le cours de nos existences — n'est-ce pas une mouche qui a poussé sur la route la chèvre que viendra percuter le véhicule familial le soir de l'accident ? Plusieurs fois, la main croisera du reste l'insecte ailé durant son périple à travers la ville — dissimulée, par exemple, dans une petite voiture d'enfant retournée, clin d'œil lugubre à l'accident [séqu. 4]. Surtout, c'est à travers cette mouche du destin que, pour la première fois dans le film, les frontières entre les espaces et les temporalités s'estompent. Dans le prologue, son vol crée ainsi un raccord dans le mouvement qui vient suturer deux temporalités : après que la mouche s'envole du visage de Naoufel blessé vers le haut du cadre, on la voit réapparaître par le bas du cadre dans une autre temporalité, où elle bute contre la vitre de la maison d'enfance de Naoufel.

● Dribbler le destin

Le premier échange du film entre Naoufel et son père revient ainsi sur la technique permettant de s'emparer de cette mouche, qui consiste à court-circuiter, là encore, la logique spatio-temporelle — en visant non pas là où elle est, « mais là où elle sera ». Or, on découvrira à l'autre bout du film que c'est justement en voulant attraper une mouche (et en y parvenant) que Naoufel se coince la main dans la scie sauteuse. Un seul et même geste, une seule et même tentative se prolonge donc en écho à travers le temps et l'espace, renvoyant chaque fois le personnage à son aporie existentielle (cette grande préoccupation sur l'énigme du destin). Naoufel souhaite ainsi s'emparer de cette mouche comme on veut répondre à une question — or, comme le lui répond son père : « On ne gagne pas à tous les coups. C'est la vie. »

Ainsi, il n'est pas exclu de penser que l'accident est une mutilation que Naoufel s'inflige inconsciemment, comme un acte manqué. Manière d'enfin assumer sa qualité d'être maudit et d'affronter ses maux sans détour — à bras-le-corps, serait-on tenté de dire. Car cette mouche, c'est aussi l'entêtement maladif de l'homme à vouloir mettre les choses

en rapport, à relier les faits entre eux pour leur donner une forme intelligible, un sens — fût-il insensé. Ainsi, Naoufel prophétise lui-même l'acte délirant (et même suicidaire) qui servira de tremplin à sa résurrection : ce saut dans le vide qu'il narre une première fois à Gabrielle (quand ils sont tous les deux sur le toit), et une deuxième fois quand il l'enregistre sur son magnétophone (que la jeune fille écouterà). Il s'agit donc de conjurer le sort en prenant la fatalité de court (« Tu fais une petite feinte, comme un dribble ») — ici, en l'occurrence : en sautant à pieds joints vers la mort.



● L'appel du vide

Outre cet épilogue, le saut dans le vide est un motif qu'on retrouve plusieurs fois dans *J'ai perdu mon corps*. C'est d'abord la main, fuyant le laboratoire où elle se trouve enfermée, qui se jette par la fenêtre pour atterrir sur le toit d'en face — et qui, plus tard, dégringole de ce toit après une lutte sans pitié avec un oiseau. Ou bien, à la fin du film, cette même main qui s'empare d'un parapluie pour tenter un vol audacieux par-dessus le périphérique parisien. Mais ce vide, c'est aussi celui, métaphorique, de l'existence. Plusieurs fois, Naoufel et Gabrielle se livrent ainsi à des formes de méditation sur le néant. Après que Gabrielle lui a décrit son point de vue depuis le sommet de l'immeuble où elle se trouve (« Rien de vertical, juste l'horizon »), Naoufel commente : « Rien voir... Rien entendre... Ça doit faire du bien. » Plus tard, c'est Gabrielle qui tente d'expliquer à Naoufel sa fascination pour le pôle Nord par une sorte d'attraction pour le vide — « le fait qu'il n'y ait rien ». Une correspondance entre la chute (des corps) et la dépression (des âmes) est donc tramée dans le film pour se résoudre dans le geste final de Naoufel — qui décide de se jeter dans le vide physique, avant que le vide existentiel ne s'empare définitivement de lui.



Mise en scène

Le point de vue d'une main

Après un plan d'ouverture présentant cette mouche de la destinée qui jalonne tout le parcours existentiel de Naoufel [Récit], le prologue expose l'image du jeune garçon allongé sur le sol, manifestement mal en point, le visage vu à travers un verre de lunettes taché de sang. Des lunettes à la monture cassée, le verre gauche désolidarisé du verre droit — l'un et l'autre donnant ainsi le sentiment de se regarder. Ce détail en forme de métaphore renvoie évidemment à la nature de l'accident (un corps vient de perdre un de ses membres), autant qu'il augure du caractère divisé, voire bicéphale, du récit — qui sera raconté à la fois depuis le point de vue d'une main et depuis celui d'un homme (ou plutôt, d'une main qui se remémore sa vie d'homme). Cette main coupée, on la découvre ainsi dans le plan suivant, le troisième du film, en contre-champ de Naoufel, dans une valeur de cadre qui rend le membre aussi imposant que le visage du blessé. Manière, là encore, d'illustrer le parti pris du film, qui s'emploiera à faire dialoguer à distance ces deux entités (Naoufel, sa main), à les séparer pour les mettre sur le même plan — explorant la conscience d'un homme en la reliant directement aux expériences et souvenirs de sa main.

● *It's alive!*

J'ai perdu mon corps raconte l'histoire d'un membre mort qui revient à la vie et cherche à se reconnecter à son corps — une sorte de déclinaison fictionnelle du principe du membre fantôme, qui voit certains patients amputés éprouver encore des sensations à l'endroit de leur membre disparu. Un postulat totalement aberrant, proche de certaines intrigues du cinéma d'horreur ou de science-fiction [Genre], et que le film s'emploie pourtant à traiter avec un grand souci d'immersion. Dès les premières secondes dans le laboratoire, la mise en scène nous invite ainsi à partager le point de vue de la main, à travers un plan subjectif qui nous fait dégringoler d'un réfrigérateur. Cette naissance à la première personne a des airs de libération, que le film vient prolonger à travers le déchirement du sac plastique à l'intérieur duquel se trouve la main, et qui s'apparente à un placenta artificiel.

Le film commence donc comme un film d'horreur, mais perçu depuis le point de vue du monstre. Ce n'est ainsi pas un hasard si un globe oculaire dégringole sur le sol en même temps que la main — avant d'être écrasé par un homme qui passait par là. À une appréciation visuelle de l'espace, la mise en scène privilégie en effet une lecture tactile de l'environnement : un monde où le toucher se substitue au regard,

une réalité que l'on regarde et devine avec les doigts. La séquence bascule d'ailleurs rapidement dans une série de flashbacks, ou plutôt de réminiscences sensorielles, qui retracent l'enfance de Naoufel en un précipité d'interactions manuelles — la douceur du sable qu'il fait glisser entre ses doigts, la viscosité d'un nez enrhumé, la tentation dangereuse d'une prise électrique... Des instantanés de sensations qui figurent des moments d'existence conditionnés par un rapport tactile et épidermique à la réalité. Ces gestes anecdotiques sont rendus démesurés par le choix de cadres serrés, sublimant l'expérience sensible qui est faite de la réalité par le personnage.

« Je voulais qu'on appréhende la réalité du bout des doigts »

Jérémy Clapin

● Un regard tactile

Dépeint dans un noir et blanc qui en accuse la dimension mémorielle ou fantasmatique, ce flux de sensations traverse les âges et nous amène à la maturité de Naoufel — soit un morne quotidien de livreur de pizzas, que le film nous présente sur un mode plus conventionnel, linéaire. La mise en scène accompagne ce saut temporel (qui est aussi un glissement d'une forme suggestive à une forme plus narrative) en rétablissant la couleur mais aussi en desserrant au fur et à mesure les cadres, rééquilibrant ainsi les rapports d'échelle : le point de vue étroit de la main (qui isole et amplifie tout) s'élargit et se décentre pour embarrasser celui d'un être humain.

Et pourtant, même quand on suit Naoufel dans sa vie de tous les jours, la mise en scène conserve ce rapport tactile et fragmentaire à l'espace — en privilégiant un découpage morcelé, en multipliant les inserts, en jouant sur des effets de surcadrage ou sur la présence d'éléments démesurés au premier plan. Une série de figures de style qui visent à perpétuellement sonder la trajectoire de Naoufel (passée ou présente) depuis le ressenti de sa main, sur le mode de la correspondance sensorielle ou symbolique. Ces correspondances servent d'ailleurs régulièrement de raccords entre les différentes temporalités : par exemple, en début de film, quand la main se jette d'une fenêtre pour atteindre un toit en face et que son atterrissage nous fait basculer des années en arrière, dans un souvenir de prime enfance, où la main du petit Naoufel s'écrase au sol après une chute.

● La main comme miroir de l'âme

Cette méditation à hauteur de main trouve aussi dans la métonymie une figure par laquelle refléter les états d'âme de Naoufel. Ce sont ces poignées de maintien qui, dans le bus ramenant le jeune homme chez lui, oscillent lugubrement dans le vide; ou bien ce gant oublié dans un jardin d'enfants déserté — autant d'accessoires esseulés, inutiles, qui renvoient à l'existence dénuée de sens de Naoufel depuis le décès de ses parents. Le film s'emploie ainsi régulièrement à commenter la météo émotionnelle du personnage à travers les actions de sa main: la litanie des pizzas et des billets échangés avec les clients, la porte de l'immeuble que le jeune empoté n'arrive pas à ouvrir, le lavage de mains compulsif de l' amoureux transi à la bibliothèque.

A *contrario*, la construction de l'igloo destiné à Gabrielle vient illustrer un sentiment d'accomplissement et de plénitude chez le personnage: une ivresse de l'âme entièrement relayée par l'activité productrice de sa main — qui dessine, bâtit, porte, emboîte, articule entre elle la matière. Pour la première fois du film, Naoufel semble ainsi interagir de manière créative et constructive avec son environnement. Mieux encore, il parvient à relier ses fantasmes avec leur concrétisation — cette construction étant annoncée par un dessin de Naoufel sur une vitre, qui se superpose en trompe-l'œil avec le toit en arrière-plan. Cet état d'harmonie entre Naoufel et le réel se prolonge même sur un registre cosmique (Naoufel ne rêvait-il pas de devenir astronaute?), à travers la mise en parallèle du tracé sphérique de l'igloo (que Naoufel dessine sur le toit) avec le ciel étoilé (qui forme un tourbillon lumineux).



« Je me suis demandé: “À quoi ressembleraient les souvenirs d'une main?” »

Jérémy Clapin

● Montage parallèle et montage alterné

Dans l'analyse de film, on oppose souvent le montage alterné et le montage parallèle. Le premier désigne une forme de montage consistant à juxtaposer des plans situés dans deux espaces différents mais dans une même temporalité. Le montage parallèle, lui, désigne une forme de montage plus rare, qui consiste à relier des plans ou des séquences pourtant déconnectés d'un point de vue temporel. Le montage effectuerait dès lors un rapprochement dit symbolique. Deux cas d'école viennent souvent illustrer ces deux formes de montage: il s'agit de *Naissance d'une nation* (1915) et d'*Intolérance* (1916) de D. W. Griffith. La scène finale de *Naissance d'une nation* alterne ainsi entre un groupe de prisonniers tenus captifs dans une cabane et une cavalcade du Ku Klux Klan qui, dehors, fonce pour les sauver. *Intolérance* a lui marqué l'histoire en faisant courir en parallèle quatre récits situés à des époques différentes (l'Antiquité, la Passion du Christ, le massacre de la Saint-Barthélemy et les années 1910), reliés les uns aux autres par une connexion purement allégorique — on y voit, comme le titre l'indique, des personnages subir l'intolérance des autres. Mais cette distinction a beau être limpide dans la théorie, elle se révèle plus ambiguë dans la pratique. Ainsi, à la fin d'*Apocalypse Now* (1979), Francis Ford Coppola met en relation deux

événements synchrones (le meurtre rituel d'une vache par une tribu primitive chez qui un colonel de l'armée américaine s'est exilé, et le meurtre de ce colonel par le protagoniste du film) qui entretiennent en même temps une forte correspondance symbolique (puisque'il s'agit dans les deux cas d'une mise à mort). Ici, nous observons donc un montage alterné qui serait aussi un montage parallèle — d'ailleurs, la séquence reprend en fait ce parallèle à Sergueï Eisenstein, qui dans *La Grève* (1925) juxtaposait un massacre d'ouvriers et une scène d'abattoir, sans que ces deux événements soient reliés temporellement. *J'ai perdu mon corps* incarne, sur le sujet, un troublant cas d'espèce, puisque le film reprend clairement la figure du montage parallèle (plusieurs temporalités, celle de la main et celles de Naoufel, sont mises en rapport), tout en appuyant régulièrement ce montage symbolique par des effets de continuité — quand, par exemple, on glisse de Naoufel adolescent, allongé sur une plage, en train de laisser filer du sable entre ses doigts, vers la main qui « dort » en plein soleil dans une gouttière. La grande efficacité narrative du film trouve d'ailleurs son explication dans ce principe de synergie, où le fonctionnement de la mémoire (le récit ne fait que brasser des souvenirs) est soumis à une efficacité de film d'action (des événements déconnectés entre eux s'enchaînent en flux tendu pour composer une sorte d'odyssée mémorielle).



La survie en milieu hostile

J'ai perdu mon corps combine un film à hauteur d'homme, de nature plutôt réaliste (registre assez rare dans l'histoire du cinéma d'animation français [Adaptation]), à un autre totalement fantaisiste — avec cette main soumise sans préambule aux nécessités de la survie, dans la plus pure tradition du *survival* [Influences]. Sauf que dans *J'ai perdu mon corps*, ce milieu hostile n'est pas une planète éloignée ou une contrée sauvage, mais un environnement quotidien : la ville, rendue à toute son immensité et sa dangerosité par le gabarit miniature de la main [Genre].

● Les misères de la ville

La main doit ainsi affronter les puissances mécaniques de la vie urbaine (escalator, métro, camions-poubelles — autant d'éléments banals reconvertis en forces dévastatrices), mais aussi les autres espèces vivantes (pigeon, rats, fourmis...). Rapidement, cet enjeu de survie face à la faune citadine nous apparaît dans toute sa brutalité, quand la main se rend coupable du « meurtre » d'un oiseau, dont elle brise la nuque afin d'éviter de dégringoler d'une gouttière [séq. 2]. Cultivant une forme de réalisme très cru, le film est particulièrement inspiré pour donner à sentir cette fébrilité de la cohabitation entre espèces vivantes — cohabitation faite d'indifférence et d'agressivité, où tout peut basculer dans la violence la plus extrême en un claquement de doigts.

Sentant la sauce tomate dont est recouverte la main (après une escapade sous une boîte de conserve qui lui donnait elle-même une allure de créature monstrueuse), des rats des villes vont ainsi s'approcher par curiosité gourmande du membre esseulé. Le contact entre cette main pleine de sauce (aux airs de sang) et ces rongeurs est d'abord tendre (une succession de léchouilles), mais là encore, la brutalité de l'instinct de survie s'impose rapidement : la langue laisse sa place aux dents, la léchouille devient morsure, l'interaction mute en agression. Plus tard, c'est un chien d'aveugle qui, de compagnon amical, se transforme en prédateur rugissant sous les ordres de son maître, chassant la main du foyer paisible où elle avait trouvé refuge [séq. 7].

● Vulnérabilité et inventivité

Cette main compense ainsi sa vulnérabilité (qui renvoie à celle, fondamentale, de l'espèce humaine [Document]) par une inventivité débordante — se dissimulant sous une boîte de conserve pour arpenter le trottoir en toute discrétion, s'aidant d'une balle de tennis pour flotter à la surface d'un

étang, s'emparant d'un briquet pour éloigner des rats. Avec un très grand souci d'économie, le film nous présente la main comme une pure force de détermination, une volonté muette, bricolant un destin de survie absurde à travers la réalité.

L'agressivité amplifiée de l'environnement se fait en vérité l'écho des difficultés de Naoufel à s'intégrer dans un monde qui semble constamment le rejeter — la survie physique de sa main renvoyant en quelque sorte à la survie psychique du personnage (qui sombre dans la dépression) [Récit].

● Ici c'est Paris

Résidant en banlieue parisienne, Jérémy Clapin avait à cœur d'immerger son spectateur dans un Paris loin des clichés de carte postale ou de cité historique auxquels le cinéma a pu le réduire : « Le Paris que je connais, c'est un Paris toujours en construction, où il y a des travaux partout. » *J'ai perdu mon corps* décline ainsi un Paris fait de friches, de lieux en transition, d'espaces inachevés. À l'habituelle tour Eiffel dominant la ville et magnétisant les regards, le réalisateur préfère ainsi une grue, qui sert de point de repère et d'horizon au récit. L'animation a par ailleurs offert au film une sorte de licence poétique, puisque Clapin s'est amusé à modifier certains décors réels en y greffant des bâtiments ou des ponts qui n'existaient pas. Une sorte de Paris mental, extrait de l'esprit de quelqu'un qui y aurait vécu et s'en souviendrait avec un mélange de précision et de liberté. On sent, surtout, l'envie de traiter la ville dans toute sa brutalité anecdotique, quand par exemple le film dépeint en parallèle les mésaventures de la main dans les couloirs du métro et Naoufel zigzaguant maladroitement à travers les embouteillages parisiens. Ce tableau incisif de l'existence contemporaine rappelle combien le quotidien urbain est agressif, bruyant, abrutissant — voir ce col blanc ivre d'alcool et de tristesse, qui titube dans les escaliers d'une station de métro sans voir la main qui se faufile derrière lui.



Le son : les forces de l'invisible

Forme suggestive et invisible, le son a une importance tout à fait déterminante dans *J'ai perdu mon corps*, dont la mise en scène cherche à établir des connexions sensibles entre plusieurs lignes de récit éloignées dans le temps et dans l'espace [Récit]. Alors que la bande-image est soumise à une logique de succession (des plans s'enchaînent les uns à la suite des autres, marquée par des coupes), la bande-son est un flux composite, englobant, sans frontière, permettant des superpositions de couches informatives et sensorielles qui orientent imperceptiblement notre lecture des événements.

Le son agit ainsi comme liant, comme énergie réunificatrice. Il y a bien évidemment la musique, très présente dans *J'ai perdu mon corps*, et qui plusieurs fois relie sous une même ligne mélodique les péripéties de Naoufel et de sa main, comme pour signifier leur interdépendance. Le son nourrit les images, établit entre elles des passerelles. Par exemple, au domicile du non-voyant, quelques notes de piano jouées par le locataire des lieux viennent déclencher chez la main un souvenir, qui nous fait basculer à l'image à la fois dans une rêverie (où Naoufel se retrouve pianiste professionnel, comme le voulait sa mère) et dans le passé proche (où Naoufel exhume une boîte contenant des souvenirs d'enfance) [séq. 7].



● La main et l'oreille

Mais au-delà de cette plasticité, le son a une fonction allégorique très forte dans le film, puisque c'est par lui qu'une connexion symbolique entre Naoufel et sa main est établie. C'est la raison pour laquelle Jérémie Clapin a fait de Naoufel un enfant fasciné par l'enregistrement sonore du monde : «Je voulais que la main et Naoufel aient une sorte de sensibilité commune.» La première image que nous avons de Naoufel enfant est ainsi sa main portant un micro : le toucher et l'ouïe y sont figurés comme deux sens

conjoint, définissant le rapport perceptif de ces deux entités — la main regarde le monde à travers le toucher, l'enfant le regarde à travers le son.

Main et oreille forment ainsi dans le film une sorte de binôme sensoriel. Une alliance idéalement explicitée par Naoufel lorsqu'il montre à Gabrielle comment simuler le bruit des pas dans la neige, en opérant des pressions alternées sur ses oreilles avec ses mains. Ce tandem se retrouve en plusieurs occurrences dans le film, comme justement ce moment où Naoufel exhume cette boîte remplie de souvenirs du passé : la montre de son père qu'il colle à son oreille pour en écouter le cliquetis (comme on écouterait un pouls au poignet), ses cassettes d'enregistrement qu'il effleure du bout des doigts (il touche littéralement des bandes sonores).

● Tragédies et résurrection

De plus, cette dimension allégorique est accusée par le rôle déterminant de cet acte (enregistrer le son du monde) dans la destinée du personnage, puisque c'est en voulant enregistrer le son du vent que Naoufel se penche dangereusement par-dessus la fenêtre de la voiture en mouvement, précipitant l'accident fatal à ses parents. Ce fatalisme se retrouvera dans l'accident à l'atelier, où Naoufel porte un casque anti-bruit qui vient diminuer sa vigilance en étouffant le vacarme de la scie sauteuse. Naoufel est donc victime d'un rapport déconnecté au monde : le son est une manière pour lui de fuir la totalité intimidante du réel.

Mais c'est aussi par le son que le personnage trouve une sorte d'échappatoire à son mal-être. Ainsi, sa rencontre avec Gabrielle se fait d'abord sur un mode strictement sonore : elle n'est d'abord, pour lui, qu'une voix diffusée par un interphone [Séquence]. Puis, c'est par un accessoire significatif (un casque audio) que la jeune fille est décrite à Naoufel par sa collègue de la bibliothèque — et c'est par cet accessoire coloré que le personnage la reconnaît au milieu de la foule grisâtre [séq. 6]. L'épilogue, qui inverse en fait les modalités de leur première rencontre, purement sonore, illustre encore davantage ces vertus réconciliatrices du son.

Sur les toits, la bande que Gabrielle écoute sur le magnéto permet ainsi à la jeune fille de se représenter mentalement la scène que vient de vivre Naoufel, qui a défié crânement l'existence en se jetant dans le vide pour atterrir sur une grue — la bande-image lui embraille même le pas, puisqu'on voit ensuite la réception de Naoufel à l'image, dans une sorte de raccord son/image tout à fait troublant. Manière, surtout, de conjurer la malédiction du personnage [Récit], puisqu'après avoir enregistré la mort (de ses parents), ce magnéto a enregistré une résurrection (celle de Naoufel).



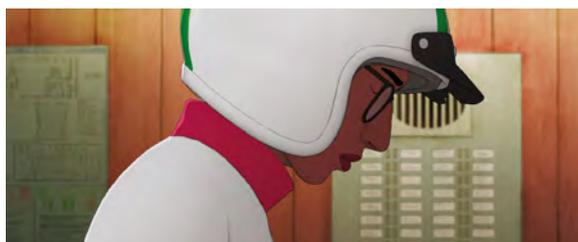
1



2



3



4



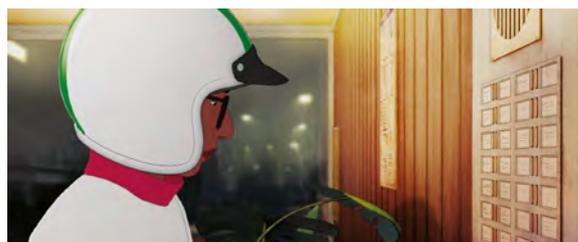
5



6



7



8

Séquence

Une oreille attentive [00:18:49 – 00:23:52]

C'est une situation que Naoufel a déjà vécue des centaines de fois: rouler à travers la ville en scooter, s'arrêter à une adresse, monter à un appartement pour y livrer une pizza à un inconnu. Cette séquence arrive d'ailleurs après un montage elliptique ressassant cette litanie de la livraison urbaine, faite de gestes automatiques et de courtoisie d'usage. Mais cette livraison, cette fois-ci, aura quelque chose de particulier.

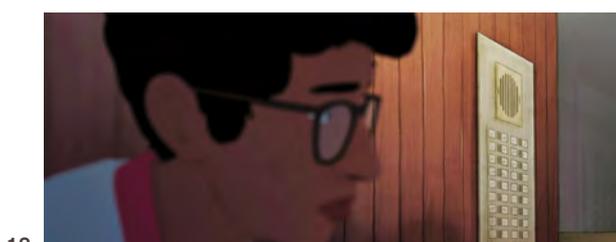
● Le livreur et la cliente

Elle commence pourtant comme toutes les autres: seul dans un hall d'immeuble, Naoufel se manifeste en sonnant à un interphone. Le choix d'un cadre éloigné et d'une focale courte fragilise la longue silhouette du livreur, plantée au milieu du décor comme une incongruité [1] — «Fast Pizza», lâche-t-il, laconique, à la petite voix féminine diffusée par l'interphone. Mais la petite voix ne l'entend pas de cette oreille: «Vous n'avez rien oublié?» Naoufel, en effet, a oublié beaucoup de choses: de dire bonjour, déjà — ce que la petite voix tient à lui faire remarquer, initiant le premier champ-contrechamp de cette séquence [2, 3]. Ce face-à-face se joue entre l'interphone, en insert, et Naoufel, que le cadre embrasse là encore avec une courte focale, créant une sensation de vide autour de lui. Un déséquilibre dans les rapports de cadre qui illustre un début de conversation tendue, où la cliente se plaint légitimement du retard.

La nouvelle tombe comme un couperet. On bascule sur un autre axe [4], qui nous permet d'observer le désappointement de Naoufel, accablé par un retard dont il est coutumier (et qui induit la gratuité de la pizza). Un changement d'axe, accompagné par un changement du rapport de cadre (dorénavant resserré sur le visage du jeune homme), vient rééquilibrer l'harmonie visuelle entre l'interphone et lui. Le ton de la voix de Naoufel change, basculant sur le mode de la plainte, ce qui suscite l'empathie de la cliente — laquelle décide finalement de lui ouvrir.

● Distance et complicité

Mais ce soir, le destin a décidé que rien ne devait se passer comme prévu. La main de Naoufel se pose sur la poignée de la porte [5], mais celle-ci, malheureusement, résiste. Il semble en effet que le livreur ne parvienne pas à synchroniser son mouvement avec celui du signal d'ouverture. Ce problème de synchronisation avec le monde est caractéristique du personnage (toujours en retard, ou toujours là au mauvais moment), et la mise en scène réduit ici cet enjeu existentiel à sa main, sur laquelle le découpage reviendra plusieurs fois — comme pour appuyer sa fonction métonymique (elle résume la problématique du personnage, qui bute constamment sur une réalité récalcitrante). La voix bienveillante livre à l'empoté ses conseils pour ouvrir cette porte, ce qui nous fait glisser dans un champ-contrechamp divergent: l'interphone et Naoufel sont filmés de face [2, 6], confrontés l'un à l'autre par le montage, alors que leur position dans l'espace est latérale. Cette anomalie spatiale est appuyée par les coups d'œil de Naoufel, qui renvoient à l'extérieur du cadre. Ce parti pris de découpage crée en fait un mélange de



distance et de complicité : paradoxalement, l'intimité progresse entre les deux personnages à mesure que leur rencontre est ajournée — ce qui définira justement leur relation à l'échelle de tout le film. La séquence illustre ce rapprochement incongru entre ce corps et cette voix en réunissant Naoufel et l'interphone dans le même cadre [7], dans une composition qui à la fois les rapproche et les diminue visuellement. Reculées à l'arrière-plan, deux solitudes se trouvent réunies par l'absurdité du quotidien.

● De la réalité au fantasme

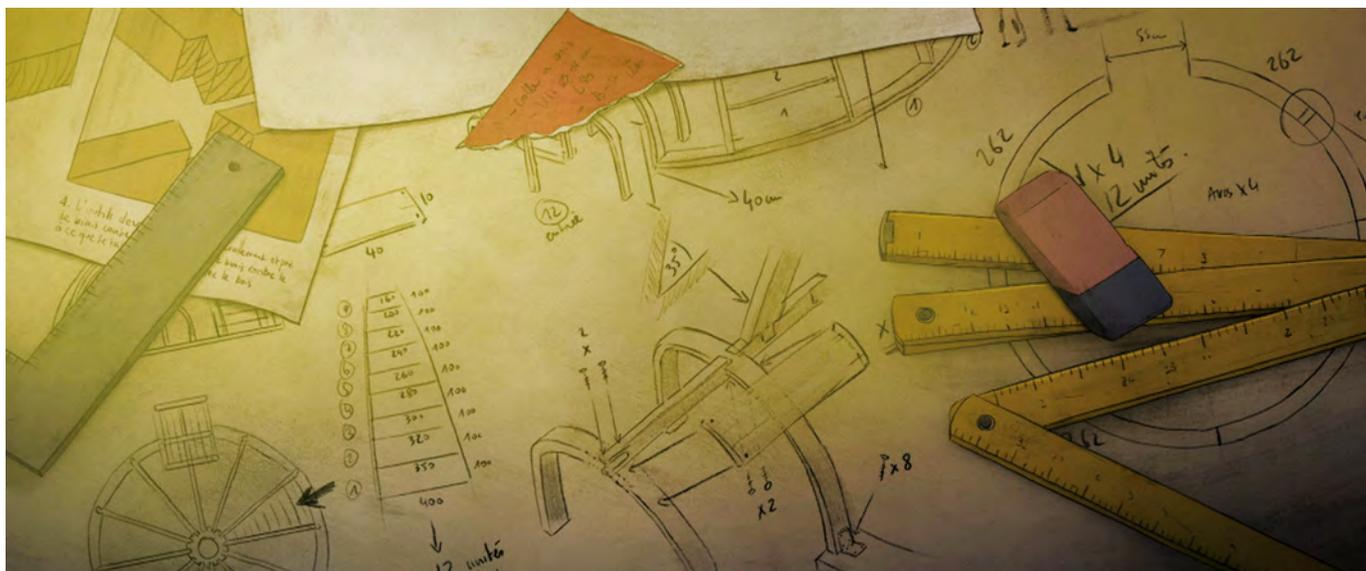
Mais Naoufel peine à comprendre que se joue là une rencontre décisive pour lui. Alors que la cliente s'apprête à descendre pour récupérer la pizza, le livreur lui annonce que celle-ci n'est plus mangeable [8], gâtée par un accident de scooter qu'il a subi récemment. On retrouve une composition de plan déjà observée [4], qui vient à nouveau illustrer le désappointement de Naoufel. « Rien de grave ? » lui demande la voix. Naoufel se lance alors dans une description cocasse de la pizza — naufrage culinaire dans lequel il semble interpréter, comme on lit son destin dans le marc de café, tout le désordre grotesque de son existence [9].

Naoufel s'attendait à repartir vers son destin de morne solitude, quand la voix se met à insister : « Je parlais de l'accident... Ça va ? Vous ne vous êtes pas fait mal ? » On bascule alors sur un champ-contrechamp frontal entre le visage de Naoufel [10] et l'interphone [2], le premier de la séquence. L'attention dissimulée derrière cette question rééquilibre en fait toute la mise en scène : cet échange improbable entre une cliente mécontente et un livreur impoli commence à ressembler à une conversation, voire à un premier rendez-vous.

La mise en scène accompagne cette évolution en faisant cohabiter les deux entités (Naoufel et l'interphone) dans le même plan et en faisant le point sur l'un ou sur l'autre afin de dynamiser l'échange [11, 12]. Un procédé de mise au point propre à la prise de vues réelles, que le film décalque pour donner un effet de réalité à la scène.

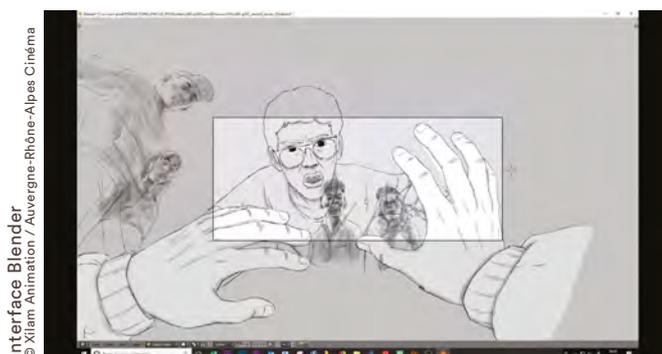
Cet effet de réalité est d'autant plus significatif que la mise en scène fait ensuite glisser la séquence vers un registre de plus en plus fantasmagorique, où Naoufel et la cliente, sans se rencontrer physiquement, peuvent partager leurs perceptions. Naoufel hasarde un coup d'œil dehors [13] et interroge la cliente sur le panorama dont elle profite depuis son appartement : « Quand vous regardez droit devant, vous voyez quoi ? » La réponse de la cliente se superpose à un très gros plan sur les yeux de Naoufel [14], comme s'il s'agissait de faire croire que les deux ne formaient plus qu'une seule entité. Cette superposition des points de vue dérive d'ailleurs vers une forme de méditation intérieure (« Ça doit être apaisant d'être coupé du monde ») que la mise en scène accuse encore davantage en illustrant la fermeture des yeux de Naoufel d'une fermeture à l'iris [15]. Celle-ci plonge l'image dans le noir pendant quelques secondes, suspendant la séquence à la seule voix de la cliente.

La séquence scelle cette complicité née sur un mode strictement oral (Naoufel tombe amoureux d'une voix avant de tomber amoureux d'un corps) par un plan réunissant Naoufel et l'interphone [16], dans une composition serrée et harmonieuse qui donne le sentiment que ces deux âmes errantes sont en train de se parler face à face. Celui qui trouvait apaisant d'être coupé du monde semble enfin vouloir se reconnecter à l'existence, à travers un son auquel il cherchera, ensuite, à donner un visage.



Technique Entre technologie de pointe et artisanat

Si on le compare aux autres films d'animation français [Encadré : «Un style ou des styles français?»], *J'ai perdu mon corps* étonne par sa plastique singulière. Dans un genre souvent ouvert à la stylisation graphique ou à l'infantilisation des traits, le film se veut ainsi ouvertement réaliste, voire cru — soucieux de conférer une forme de crédibilité visuelle à un point de départ narratif pourtant invraisemblable. Ce constat est sensible à la fois dans le parti pris figuratif général, relativement sobre, et dans les choix de mise en scène, qui décalquent des procédés de découpage pouvant être observés dans des films en prise de vues réelles [Séquence]. Une telle quête de réalisme n'a rien de naturel en animation, où il s'agit toujours de recréer une réalité alternative ex nihilo, et s'avère d'autant plus troublante dans *J'ai perdu mon corps* que le film combine différentes techniques d'animation — partant de la technologie la plus avancée (l'animation en trois dimensions) pour migrer vers une pratique plus artisanale (le dessin).



● Un processus à rebours

Le cinéma d'animation suit un processus de gestation relativement différent du cinéma traditionnel. En cinéma traditionnel, le processus débute le plus souvent par un texte, le scénario (où l'on détermine l'enchaînement de péripéties qui donne au film sa structure), le tournage (où l'on enregistre la matière filmique concrète — images et sons) et le montage (où il s'agit d'articuler la matière filmique pour donner au film sa forme et son rythme définitifs), chaque étape venant modifier, perturber, améliorer et contrarier les

intentions des étapes précédentes. Or, comme le dit Clapin lui-même : «En animation, on travaille un peu à l'inverse : on commence par le montage.»

Ce montage prend d'abord la forme d'un storyboard, c'est-à-dire d'une représentation du récit où le découpage ne s'opère plus par séquences (comme dans un scénario), mais par plans — chacun d'entre eux étant dessiné et mis en page, un peu comme dans une bande dessinée. Ces storyboards sont aussi utilisés en cinéma traditionnel, mais à une étape plus avancée : celle, précèdent le tournage, où il s'agit d'établir un planning de tournage prévisionnel. Pour *J'ai perdu mon corps*, le storyboard a ainsi été réalisé en parallèle de l'écriture du scénario, l'un venant nourrir l'autre et inversement : «En animation, des choses qui paraissent insuffisantes ou incompréhensibles au scénario prennent tout à coup leur sens au storyboard. C'est vraiment l'étape déterminante pour un film d'animation.»

Ce recours au storyboard s'est révélé d'autant plus nécessaire dans le cas de *J'ai perdu mon corps* que le récit déroule un fil narratif complexe, enchevêtré [Récit], qui navigue entre plusieurs temporalités (dépeintes par des esthétiques contrastées : entre la trajectoire de la main et de Naoufel dans Paris, en couleur, et le passé éloigné et les rêveries, en noir et blanc). Une complexité qui a même poussé Clapin à valider certains choix d'écriture à l'aide d'animatiques, c'est-à-dire d'un storyboard animé, en mouvement, généré sur ordinateur de manière rudimentaire : «Dans le film, on est rarement sur des transitions causales. On est plutôt sur des transitions émotionnelles, sensorielles — ce qui n'est pas vraiment traduisible avec les outils scénaristiques. Nous avons ainsi trouvé des réponses narratives beaucoup plus riches grâce à la manipulation d'images.»

● Des hommes et des machines

Cette étape de préproduction a ainsi duré trois ans — une durée conséquente pour un projet de ce type, mais qui a permis au réalisateur d'envisager de multiples articulations narratives et de s'arrêter sur une forme à la fois sophistiquée et cohérente. C'est que la quantité de travail est telle pour réaliser une image en animation que le montage doit être établi et validé en amont. À cette étape (qu'on appelle dans le jargon le *layout*), le film ressemble à un corps complet (chaque plan a été conçu numériquement, en intégrant les angles de caméra, les focales, les éléments de décor, les déplacements des personnages), mais strictement schématique : c'est une sorte de squelette auquel les animateurs et illustrateurs devront ensuite donner chair et vie, à l'issue d'un processus lui-même très besogneux — nécessitant le travail de plusieurs équipes, dont les tâches peuvent se

relayer mais aussi se chevaucher.

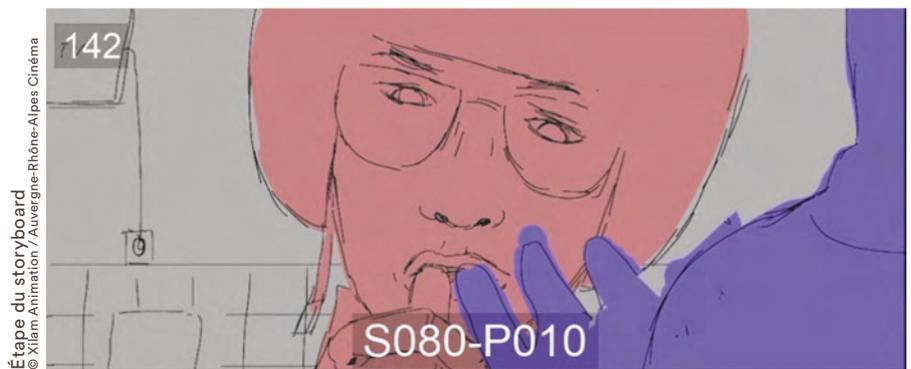
Si le storyboard a été réalisé à Paris, le *layout* a ainsi été effectué dans les studios Xilam de Lyon. Basé sur l'île de la Réunion, le studio Gao Shan Pictures s'est ensuite chargé de l'animation en trois dimensions. Cette version 3D du film est enfin retournée en France pour être transformée en une forme dessinée en deux dimensions — les illustrateurs ont ainsi dessiné par-dessus les représentations en volume, un peu comme en rotoscopie¹. Ce processus mêlant 3D et 2D a été facilité par la souplesse d'un logiciel de modélisation et d'animation, Blender: «J'avais déjà utilisé ce logiciel (qui a le mérite d'être gratuit et en accès libre sur le Web) pour réaliser mes courts métrages, mais j'ai découvert ensuite Grease Pencil (crayon gras) un outil d'animation 2D intégré à Blender, qui permet en fait de dessiner directement sur des éléments en 3D, qu'il s'agisse de modélisations de personnages ou de décors.»²

Dans le film, toutes les séquences dans la menuiserie peuvent être interprétées comme une sorte d'allégorie de l'ingénierie particulièrement complexe à mettre en branle pour un film d'animation — et des différents logiciels et compétences qu'il est nécessaire de savoir maîtriser et coordonner. Lors de la première journée de l'apprenti, Gigi décrit ainsi à Naoufel la nécessité de savoir différencier les outils (qui transforment la matière), des accessoires (qui aident à la manipulation, la manipulation) et des instruments (qui servent à mesurer, évaluer, quantifier). De même, il lui rappelle qu'«un bon travail, c'est d'abord une bonne épure» (en menuiserie, une épure désigne un plan tracé à l'échelle). Comprendre: un bon film d'animation, c'est d'abord un bon *layout*. Cette mise en abyme culmine lors de la construction de l'igloo, dont le montage accompagne la réalisation en nous faisant glisser des schémas tracés sur le papier à l'emboîtement des pièces entre elles en passant par le découpage de la matière — un peu comme dans un *making-of*.

● En un tour de main

L'étape intermédiaire de tridimensionnalisation a paradoxalement permis au film de gagner en temps de réalisation — mais aussi en crédibilité: «Le recours à la 3D a permis d'accélérer le travail des illustrateurs, d'avoir une ville avec des perspectives, de pouvoir appliquer des focales réalistes.» Ensuite, la finalisation dessinée est venue apporter une touche manuelle et organique à l'esthétique globale, en proposant un univers à la fois stylisé et réaliste, épuré et fourmillant de détails: «Je voulais quelque chose de brut, quelque chose qui ne soit pas lisse et convenu comme bon nombre de productions actuelles. Je voulais des accidents, de la matière, quelque chose de rugueux et pictural.»

D'une certaine manière, tout ce processus de fabrication alambiqué s'achève par la main de l'homme, ce qui met la genèse technique du film en corrélation avec son récit — qui nous invite justement à percevoir la réalité depuis une main [Mise en scène]. Une main, plus précisément, qui se souvient. Or, tout se passe comme si c'était la main elle-même



qui avait réinterprété, depuis ses réminiscences tactiles, la réalité qui nous est donnée à voir dans le film. Il faut dire qu'en dessin, l'œil du réalisateur est sa main: c'est la main, prolongée par le stylo, le pinceau, le crayon (qu'ils soient réels ou numériques), qui génère la matière fictionnelle. La genèse technique de *J'ai perdu mon corps* nourrit donc un dialogue réflexif avec le film: elle rappelle que le corps est lui-même une machine à enregistrer des sensations, et à articuler ces sensations entre elles pour leur donner du sens.

Plus précisément, *J'ai perdu mon corps* est un film sur le fonctionnement combiné de la mémoire et de la main. La mémoire, c'est le premier appareil d'enregistrement — c'est ce qui permet à la fois de sauvegarder le réel et de le réinterpréter mentalement. La main, elle, serait en quelque sorte le premier appareil de reproduction — c'est ce qui permet à l'homme de partager cette interprétation, de lui donner une forme. À ce titre, il n'est pas inutile de rappeler que le cinéma d'animation précède de quelques années le cinéma en prise de vues réelles: le théâtre optique d'Émile Reynaud permettait ainsi, dès 1892, d'assister à ce que l'on appelait alors des pantomimes visuelles — soit de courts récits dessinés et animés, projetés en mouvement sur un écran.

1 Technique d'animation mise au point par Max et Dave Fleischer en 1915, qui consiste à dessiner par-dessus des images filmées en prise de vues réelles, à les décalquer en quelque sorte.
2 Extrait du dossier de presse du film.



Contexte

Le film d'animation en France

Malgré une image d'industrie encore émergente (si on la compare à celle du cinéma traditionnel), le cinéma d'animation en France a une longue et riche histoire. Une histoire qui part même des origines du cinéma (les pantomimes lumineuses d'Émile Reynaud [Technique]) pour ensuite traverser laborieusement le XX^e siècle à travers quelques coups d'éclat (*La Bergère et le Ramoneur* de Paul Grimault, *La Planète sauvage* de René Laloux), avant de connaître une montée en puissance à partir de la fin des années 1990 (du succès national *Kirikou et la Sorcière* de Michel Ocelot jusqu'au triomphe international du studio Mac Guff, à l'origine de la franchise *Moi, moche et méchant*). Au point de faire de la France le troisième producteur mondial de films d'animation, derrière les deux mastodontes que sont les États-Unis et le Japon.

Dans son livre *Cinéma d'animation: la French touch*, Laurent Valière expose les trois facteurs qui ont permis au secteur de l'animation de s'imposer définitivement en France, après des décennies et des décennies d'errements. Le plus déterminant d'entre eux est certainement le facteur institutionnel. Désireux de contrecarrer la double hégémonie américaine et japonaise qui inonde les écrans de télévision (via des émissions comme le *Club Dorothée*) et les salles de cinéma (à travers Disney notamment), l'État français décide en effet de redoubler d'efforts à l'endroit du cinéma d'animation, prolongeant en fait le « plan Image » initié en 1983 par Jack Lang — soit un plan global de valorisation et de soutien au secteur, via le développement d'infrastructures, la fondation de nouvelles écoles et formations (dont celle des Arts Décoratifs de Paris, où a étudié Jérémy Clapin [Réalisateur]) et la création d'aides spécifiques, notamment au CNC.

● Une santé fragile, mais une aura internationale

Jusque dans les années 1990, les longs métrages d'animation français se comptent presque sur les doigts d'une main, et le récit de leur production en dit chaque fois long sur le parcours du combattant que représente la gestation technique et financière d'un film de ce type. Ainsi de l'emblématique *Roi et l'Oiseau* de Paul Grimault, dont la mise

en chantier démarre en 1946 et qui sort une première fois en salles en 1953 dans une version intitulée *La Bergère et le Ramoneur* — que le réalisateur renie purement et simplement. Censé contester la suprématie de Disney dans le domaine, le film connaît malheureusement une élaboration houleuse à cause d'un planning de travail (et donc d'un budget initial) très sous-estimé. Ces dépassements aux coûts exponentiels, dus aux carences organisationnelles du secteur en France (on est très loin de l'élaboration hiérarchisée et tayloriste de Disney), vont pousser les producteurs à progressivement licencier les collaborateurs de Paul Grimault, qui finit lui-même par jeter l'éponge, laissant le film se finir à Londres, sous la supervision des financeurs.

« Nous sommes les parents pauvres du cinéma »

Paul Grimault

Racheté par Grimault dans les années 1970, le film est véritablement finalisé en 1980 (soit 44 ans après les premières ébauches) et reçoit alors le prix Louis-Delluc, prestigieuse récompense distinguant le meilleur film français de l'année — à ce jour, *Le Roi et l'Oiseau* est d'ailleurs le seul film d'animation à avoir remporté ce prix. Mais même dans sa version caviardée de 1953, le film et sa féerie ambiguë, teintée de double sens et d'ironie, vont jouir d'une aura considérable, en France comme à l'international. Hayao Miyazaki et Isao Takahata, les deux fondateurs du mythique Studio Ghibli, ne cesseront ainsi de rappeler l'importance déterminante de son héritage dans leur travail. Le cinéma d'animation français jouit en fait d'une réputation de prestige inversement proportionnelle à sa prospérité industrielle. Ainsi, un autre de ses faits d'armes est *La Planète sauvage* de René Laloux (1973) — une œuvre de science-fiction psychédélique, qui se distingue comme le premier film d'animation à remporter un prix (en l'occurrence celui du jury) au Festival de Cannes. Davantage destinés aux adultes, les longs métrages d'animation français se démarquent en tranchant avec la ligne infantilisante des productions Disney.

● De l'artisanat à l'industrie

En France, le cinéma d'animation est encore à cette époque une affaire artisanale, avec quelques individus travaillant seuls et gérant la fabrication du film sur tout le processus. Figure tutélaire de l'animation française, Jean-François Laguionie crée ainsi en 1979 son propre studio dans les Cévennes, La Fabrique, où il réunit quelques collaborateurs avec qui il se lance dans la fabrication de son premier long métrage, *Gwen, le livre des sables*. Le film, qui arpente un univers post-apocalyptique traversé par un imaginaire de contes celtes et arabes, met plusieurs longues années de labeur à sortir de terre (il sera terminé en 1984), alors qu'il ne dure que 67 minutes.

Mais là encore, la gestation du film représente une aventure périlleuse, qui engage l'intégrité financière de tout le studio. Raison pour laquelle, encore aujourd'hui, beaucoup de films d'animation sont des coproductions européennes, voire internationales : succès surprise de l'année 2003, *Les Triplettes de Belleville* de Sylvain Chomet a ainsi été produit par la Belgique, le Canada, la France, le Royaume-Uni, la Lettonie et les États-Unis. Il faut dire que la validation d'un projet implique chaque fois un montage financier et logistique complexe, avec plusieurs studios qui se répartissent les tâches. *J'ai perdu mon corps* fait à ce titre figure d'exception. S'il s'est offert les services d'un studio indépendant pour l'étape 3D du film [Technique], le studio Xilam a financé la majeure partie du film avec ses fonds propres et l'a réalisé en interne — ce qui, selon Jérémy Clapin, n'a pas eu que des désavantages : « En cas de coproduction, on doit collaborer avec des personnes qui nous sont imposées et qui ne correspondent pas tout le temps aux besoins du projet. Or, d'un point de vue artistique, l'idée est toujours de garder un maximum de contrôle. »

● Un style ou des styles français ?

Morphologies aberrantes, architectures anachroniques, péripéties défiant les lois de la gravité : le cinéma d'animation offre une liberté de style beaucoup plus grande que le cinéma en prise de vues réelles. Malgré la pluralité des imaginaires investis, les studios Disney et Ghibli ont cependant bâti leur succès sur des styles reconnaissables, appliquant d'un film à l'autre les mêmes procédés de fabrication. Une homogénéité qui tranche avec la production française, aussi dépareillée en matière de styles qu'en matière de procédés techniques. *La Planète sauvage* de René Laloux utilise ainsi le procédé de *cut out*, qui consiste à utiliser pour chaque personnage une marionnette articulée conçue en papiers découpés, permettant de faire évoluer la silhouette sans avoir besoin de la redessiner intégralement sur chaque image (comme pour le coûteux procédé par celluloïd utilisé pendant des décennies par Disney, qui consiste à dessiner sur des feuilles transparentes chaque personnage, qu'on fait se mouvoir feuille par feuille sur des décors fixes). Après avoir lui aussi employé la méthode du *cut out*, Jean-François Laguionie deviendra l'un des grands spécialistes de la technique de la peinture à l'huile sur plaque de verre — conférant une picturalité troublante à des œuvres surréalistes, qui donnent le sentiment d'errer dans des tableaux de Salvador Dalí. Il faut dire que le cinéma d'animation est le genre (ou plutôt le registre figuratif) qui fait le pont le plus évident entre cinéma et peinture. L'influence de certains courants picturaux est d'ailleurs manifeste dans certaines productions françaises — ainsi du style graphique de *Kirikou et la Sorcière*, inspiré de l'art naïf et notamment du Douanier Rousseau.

● Kirikou et le début de la prospérité

Cette autonomie industrielle est une conquête récente pour ce secteur jadis fragile. Elle a été conditionnée, toujours selon Laurent Valière, par un facteur économique-artistique qui tient en un mot : *Kirikou*. Avec plus d'un million d'entrées lors de sa première année d'exploitation dans les salles hexagonales, le film représente un succès commercial sans commune mesure dans l'histoire du cinéma français, ouvrant une brèche dans laquelle une industrie nationale va commencer à s'épanouir. Une épiphanie qui tient à la fois à l'accomplissement artistique du film, mais aussi au fort soutien de la presse et du réseau de salles Art et Essai en France — qui permet au film de Michel Ocelot, sorti sans campagne promotionnelle ni bande-annonce, de tenir la dragée haute aux deux superproductions américaines de l'année (*Mulan* de Disney et *Le Prince d'Égypte* de DreamWorks).

La naissance de *Kirikou* scelle en quelque sorte la naissance de l'industrie du cinéma d'animation français, en facilitant par la suite le développement de projets de longs métrages d'animation ambitieux, qui mettront progressivement l'animation sur le devant de la scène. En 2011, la création du César du meilleur long métrage d'animation (que remporte *J'ai perdu mon corps* en 2020) vient consacrer institutionnellement cet avènement. Aujourd'hui, même des figures du cinéma traditionnel s'intéressent au cinéma d'animation — ainsi de Céline Sciamma qui coscénarise *Ma vie de Courgette* de Claude Barras (2016), ou de Pascale Ferran collaborant à *La Tortue rouge* de Michael Dudok de Wit (2016).

Enfin, le dernier facteur est bien évidemment technique. Dans les années 1990, la révolution informatique reconfigure ainsi totalement la logistique de fabrication des films (et donc leurs coûts de production), en dématérialisant le travail et en fluidifiant les transitions entre chaque étape du processus — les films peuvent dorénavant glisser d'un studio et d'un pays à un autre quasi instantanément. Avec sa production répartie entre Paris, Lyon et l'île de La Réunion [Technique], *J'ai perdu mon corps* est l'expression de cette mutation remarquable, qui s'est soldée par une validation financière et symbolique considérable : l'achat du film par la plateforme Netflix.



De haut en bas :
Kirikou et la Sorcière (1998) © DVD/Blu-ray France Télévisions Distribution
Le Douanier Rousseau, *Le Rêve* (1910), Museum of Modern Art © D.P.



Genre

La vie en petit, le monde en grand

Objet à tout point de vue hybride, *J'ai perdu mon corps* renvoie à une pluralité de genres [Influences] — empruntant à la fois au drame intimiste, au *teen movie*, au cinéma fantastique, au *survival*, voire au cinéma expérimental. Mais l'une de ses originalités les plus prégnantes est de nous faire partager le point de vue d'une main — entité miniature qui bouleverse les repères du quotidien et inscrit le film dans l'héritage du conte merveilleux.

La classification Aarne-Thompson-Uther est un index répertoriant de manière quasi exhaustive les contes issus du folklore occidental, en fonction de leur schéma narratif ou bien de la singularité de leurs caractères. À la 700^e place, on trouve le conte *Tom Pouce*, héros illustre du répertoire britannique narrant l'histoire d'un enfant dont la très petite taille (pas plus grande, comme son titre l'indique, que celle d'un pouce) transforme le quotidien en aventures perpétuelles et périlleuses — comme la main de *J'ai perdu mon corps*. Si la littérature de jeunesse ne cessera de reprendre à son compte ce principe fictionnel (qui offre aux récits d'appuyer allégoriquement la vulnérabilité de l'enfance), le cinéma a donné une nouvelle dimension à cet enjeu surnaturel en lui conférant une réalité figurative.

● Le spectacle du réel

Il faut dire que le cinéma, par sa nature même, est venu bousculer le rapport de l'homme à la taille et aux rapports d'échelles. Dès ses origines, le caractère projeté du médium — qui étire et agrandit l'image en fonction de l'éloignement entre le projecteur et l'écran — alimente une troublante sensation de spectacularisation du réel. Les vues Lumière désarçonnent ainsi les premiers spectateurs en conférant au quotidien le plus banal un caractère magique : un point noir au fond du cadre se rapproche pour devenir progressivement un train géant (*L'Arrivée d'un train en gare de La Ciotat*, 1895), une nuée de silhouettes en mouvement émerge d'un bâtiment telles des fourmis d'une fourmière (*La Sortie de l'usine Lumière à Lyon*, 1895). Tout devient gigantesque, tout

L'Homme qui rétrécit (1957) © DVD/Blu-ray Éléphant Films



devient minuscule.

Le cadrage et le montage, qui donnent la possibilité au film de basculer d'une valeur de plan à une autre, attribuent par ailleurs à chaque image un caractère relatif : un gros plan d'un homme confère à celui-ci des allures de géant, de monstre ou de divinité, tandis qu'un plan éloigné fait de lui un être miniature, vulnérable, écrasé par un environnement monumental. Ces variabilités d'échelle constituent un des outils les plus opérants de la grammaire cinématographique, et inspirent rapidement des expérimentations visuelles à caractère fantastique. Car si le cinéma permet de décalquer le réel, alors il est le médium le plus approprié pour le modifier — jusqu'à remettre en cause ses lois les plus fondamentales.

Dans *L'Homme à la tête en caoutchouc* de Georges Méliès (1901), le prestidigitateur devenu cinéaste se filme une première fois, en plan large, dans le rôle d'un inventeur affairé à son atelier. Son expérience : gonfler une tête, la sienne — comme on gonflerait un ballon de baudruche. Le trucage repose sur un habile procédé de superposition : enveloppé dans un tissu noir qui ne laisse voir que son visage, le cinéaste s'est filmé une deuxième fois, en plan large, avant de se rapprocher de la caméra pour terminer en gros plan. Par la superposition des deux bandes-images, le spectateur a le sentiment de voir la tête de Méliès devenir progressivement plus grosse que Méliès lui-même. Lors de son prologue, *J'ai perdu mon corps* reformule par le montage cette aberration plastique, en confrontant un plan de Naoufel et

un autre de la main qui, par le choix d'un cadre plus serré, semble presque aussi grosse que son propriétaire.

● Des problèmes de taille

Cet enjeu formel va trouver dans le cinéma de science-fiction une voie d'épanouissement fertile — notamment à travers le motif du rétrécissement. Dans *L'Homme qui rétrécit* de Jack Arnold (1957), un homme voit sa taille diminuer inexorablement suite à une exposition à un nuage radioactif. Mais au-delà de la tragédie physiologique, c'est sa virilité et son rôle dans le couple qui se trouvent mis en question. Le foyer qu'il arpente jadis en territoire conquis se transforme en monde hostile, qui fait dégringoler l'homme de son confort domestique pour le soumettre à une logique de survie primitive — comme la main de *J'ai perdu mon corps*, ce modèle réduit d'homme se fait attaquer par un animal domestique, le chat de sa femme.

Sur un registre plus comique, *Chérie, j'ai rétréci les gosses* de Joe Johnston (1989) récupère cette problématique du rétrécissement pour la projeter sur la cellule familiale. Un scientifique excentrique invente ainsi une machine qui rétrécit par accident ses enfants. Là encore, les rites quotidiens du foyer livrent l'enfance à une série de péripéties qui renvoient aux codes du conte merveilleux : ce père absorbé par le travail met littéralement ses enfants à la poubelle en rangeant son grenier, et il manque même de les avaler avec ses céréales, lors d'une séquence aux airs de relecture contemporaine du mythe de l'ogre. Le rétrécissement des enfants a vocation, ici, à observer par un miroir grossissant l'irresponsabilité du monde des adultes.

Mais ce rétrécissement peut aussi avoir ses avantages, en permettant à l'humain d'accéder à des endroits normalement inaccessibles. Dans *Le Voyage fantastique* de Richard Fleischer (1966), des scientifiques sont réduits à une taille microscopique et arpentent, à l'intérieur d'un sous-marin miniature, le corps d'un savant à qui il est impératif de retirer un caillot de sang — point de départ fantastico-médical repris par Joe Dante dans *L'Aventure intérieure* (1987). Dans *Ant-Man* de Peyton Reed (2015), produit par les studios Marvel, le schéma usuel du film de casse (s'infiltrer dans un endroit imprenable) est revisité sur un mode fantastique, grâce à une combinaison qui permet à son utilisateur de rétrécir selon ses besoins. Ce film de super-héros ouvertement parodique s'amuse en fait de la logique de surenchère du genre : au lieu de s'ébrouer dans une mégalopole sur un mode dévastateur (comme dans *Avengers* de Joss Whedon ou *Man of Steel* de Zack Snyder), la bataille finale se joue exclusivement dans une chambre d'enfant, reconvertie en arène monumentale par la taille des protagonistes.

● Pour petits et grands

Plus contrariant d'un point de vue technique mais plus libre formellement [Technique], le cinéma d'animation ne cessera de problématiser le rapport entre le grand et le petit, notamment en nouant des interactions entre des humains et une faune aux dimensions moindres. Ce sont, dès 1950, les petites souris du *Cendrillon* de Disney, qui aident la pauvre jeune femme du haut de leur taille ridicule — offrant, comme dans *J'ai perdu mon corps*, un deuxième point de vue au récit, qui souligne en fait la condition misérable de la jeune servante. L'année suivante, *Alice au pays des merveilles* soumet une petite fille à une série d'expérimentations sensationnelles sur son propre corps (particulièrement lors de la scène, fameuse, de la boisson qui fait rétrécir et du gâteau qui fait grandir), illustrant le rapport sans cesse contrarié de l'enfance à son environnement. En 1953, *Peter Pan* enfonce le clou avec sa Fée Clochette aux allures de femme mais aux dimensions de libellule — livrant le personnage à une forme de frustration existentielle (elle est amoureuse de Peter, qui fait vingt fois sa taille et lui préfère Wendy).

Qu'elles s'intéressent au monde de l'enfance ou à celui des adultes, ces fictions miniatures ne font donc que redéployer — dans des proportions dantesques — la lutte de l'homme contre un environnement hostile [Mise en scène : « La survie en milieu hostile »] ou une existence contrariante. Dans *J'ai perdu mon corps*, la main n'est pas tant un membre ressuscité qu'une réduction de Naoufel, jouant sur un mode fantastique la vulnérabilité du personnage (mais aussi sa résilience, sa pulsion de vie [Récit]) : « Cette main, c'est comme l'enfance du personnage qui se détache de lui », confesse à ce titre le réalisateur. Le combat de cette main à travers la furie urbaine trouve ainsi de nombreux points communs avec les pérégrinations des jouets du jeune Andy dans *Toy Story* (1995), accidentellement séparés de leur propriétaire à cause d'un déménagement. Jouets égarés ou main amputée, c'est chaque fois l'âme d'un enfant qui est en jeu.



La Famille Addams (1991) © DVD/Blu-ray MGM/United Artists

● La Chose

Difficile, en découvrant *J'ai perdu mon corps*, de ne pas penser à *La Famille Addams* — cartoons à succès publiés par Charles Addams dans *The New Yorker* à partir de 1938, et qui ont donné lieu à une série d'adaptations télévisées et cinématographiques (dernière en date, l'adaptation animée de Conrad Vernon et Greg Tiernan sortie en 2019). On y suit le quotidien d'une famille hantée par un imaginaire morbide, qui détourne sur un ton grinçant le mode de vie rangé des foyers américains. Or, il s'avère que cette famille détonnante cohabite entre ses murs avec une main vivante, La Chose, qui leur tient lieu d'animal de compagnie. Cette aberration animée participe pour beaucoup au charme de la franchise, qui trouve ses plus belles inspirations dans les péripéties à hauteur de sol de cette créature à la fois inquiétante et malicieuse. Réalisée par Barry Levinson en 1991, la première adaptation cinématographique de *La Famille Addams* débute d'ailleurs par cette main qui émerge d'une miniature du manoir de la famille, augurant du bouleversement d'échelles que sa présence induit — on arpente ensuite les couloirs du manoir depuis son point de vue de petit galopeur fou. Mais outre ses propriétés acrobatiques, La Chose étonne par sa capacité à exister comme personnage, à exprimer à travers la simple chorégraphie de ses doigts une forme d'intelligence — et même une personnalité. De quoi rappeler combien la main est, au-delà de ses fonctions pratiques, un véritable révélateur de l'esprit humain [Document].



Document

La main et l'intelligence d'Aristote

Les péripéties de la main à travers la ville représentent l'attraction majeure de *J'ai perdu mon corps*. Soumise à la nécessité perpétuelle de la survie, cette main devient dès lors une métaphore de l'existence chahutée par le destin [Récit]. D'une certaine manière, la main résume les problématiques existentielles de l'*homo sapiens*, qui s'est distingué des autres mammifères par une maîtrise accrue de la technique — c'est-à-dire par un usage combiné d'outils et de procédés permettant l'amélioration exponentielle de ses conditions de vie. La main est, à cet effet, le médiateur entre l'esprit de l'homme (son intelligence) et la réalité.

J'ai perdu mon corps traite ainsi du lien complexe que l'existence humaine oblige à opérer entre les choses de l'esprit (Gabrielle travaille dans une bibliothèque) et le monde physique et matériel (Naoufel devient apprenti menuisier). Une dialectique qui se décline de multiples manières, quand par exemple le film scelle le rapprochement entre les deux personnages par un échange symboliquement significatif : il lui offre un porte-clefs fabriqué de ses mains, elle lui prête son livre préféré.



Extrait des *Parties des animaux* (Le Livre de Poche, 2011), où Aristote s'emploie à une méthode de classification des êtres vivants selon leurs spécificités, ce texte emblématique sur la main et l'intelligence illustre à merveille cet enjeu, et peut servir de document d'introduction à l'analyse du film. On peut par exemple mettre ce texte en rapport avec les idées développées précédemment [Mise en scène], et interroger les élèves sur la capacité du film à incarner l'*intelligence* de cette main (par le choix de situations qui mettent en avant sa ruse, ses réflexes, sa capacité à user des avantages de son environnement), et même à lui conférer une identité, des humeurs, etc.

Ce n'est pas parce qu'il a des mains que l'homme est le plus intelligent des êtres, mais parce qu'il est le plus intelligent qu'il a des mains. En effet, l'être le plus intelligent est celui qui est capable de bien utiliser le plus grand nombre d'outils : or, la main semble bien être non pas un outil, mais plusieurs. Car elle est pour ainsi dire un outil qui tient lieu des autres. C'est donc à l'être capable d'acquiescer le plus grand nombre de techniques que la nature a donné l'outil de loin le plus utile, la main. Aussi, ceux qui disent que l'homme n'est pas bien constitué et qu'il est le moins bien partagé des animaux (parce que, dit-on, il est sans chaussures, il est nu et n'a pas d'armes pour combattre) sont dans l'erreur. Car les autres animaux n'ont chacun qu'un seul moyen de défense et il ne leur est pas possible de le changer pour un autre, mais ils sont forcés, pour ainsi dire, de garder leurs chaussures pour dormir et pour faire n'importe quoi d'autre, et ne doivent jamais déposer l'armure qu'ils ont autour de leur corps ni changer l'arme qu'ils ont reçue en partage. L'homme, au contraire, possède de nombreux moyens de défense, et il lui est toujours loisible d'en changer et même d'avoir l'arme qu'il veut et quand il le veut. Car la main devient griffe, serre, corne ou lance ou épée ou toute autre arme ou outil. Elle peut être tout cela, parce qu'elle est capable de tout saisir et de tout tenir.

FILMOGRAPHIE

Édition du film

J'ai perdu mon corps (2019), DVD et Blu-ray, Sony Pictures.

Le monde en grand

L'Homme qui rétrécit (1957) de Jack Arnold, DVD et Blu-ray, Éléphant Films.

Chérie, j'ai rétréci les gosses (1989) de Joe Johnston, DVD, Walt Disney France.

Toy Story (1995) de John Lasseter, DVD et Blu-ray, Disney - Pixar.

La mémoire

La Jetée (1962) de Chris Marker, DVD et Blu-ray, Potemkine.

Johnny s'en va-t-en guerre (1971) de Dalton Trumbo, DVD et Blu-ray, EuropaCorp.

Le Scaphandre et le Papillon (2007) de Julian Schnabel, DVD, Pathé.

L'enregistrement sonore

Chantons sous la pluie (1952) de Stanley Donen et Gene Kelly, DVD et Blu-ray, Warner Bros.

Conversation secrète (1974) de Francis Ford Coppola, DVD et Blu-ray, Pathé.

Blow Out (1981) de Brian De Palma, DVD et Blu-ray, Carlotta Films.

Le cinéma d'animation français

La Planète sauvage (1973) de René Laloux, DVD et Blu-ray, Arte Éditions.

Le Roi et l'Oiseau (1980) de Paul Grimault, DVD et Blu-ray, Studiocanal.

Kirikou et la Sorcière (1998) de Michel Ocelot, DVD et Blu-ray, France Télévisions Distribution.

BIBLIOGRAPHIE

Le roman à l'origine du film

- Guillaume Laurant, *Happy Hand*, Seuil, 2006.

Le cinéma d'animation

- Sébastien Denis, *Le Cinéma d'animation*, Armand Colin, 2007.
- Laurent Valière, *Cinéma d'animation : la French touch*, La Martinière, 2017.

La main

- Sandrine Marques, *Les Mains au cinéma*, Aedon, 2017.
- Gérard de Nerval, *La Main enchantée* (1832), Mille et Une Nuits, 2001.
- Guy de Maupassant, « La Main » (1883), in *Contes du jour et de la nuit*, Le Livre de poche, 1988.

SITES INTERNET

La page Vimeo de Jérémy Clapin, où sont notamment visibles ses trois courts métrages (*Une histoire vertébrale*, *Skhizein* et *Palmipedarium*):
↳ vimeo.com/jeremyclapin

Émission sur France Culture avec Jérémy Clapin et Guillaume Laurant :
↳ youtu.be/YM2FWwZggtY

Vidéos de *making-of* du film illustrant différentes étapes du travail d'animation et d'illustration :
↳ youtu.be/L7wjgsh8z20
↳ youtu.be/vtgp-wJ8odl
↳ youtu.be/43BDeH-6lkg

Transmettre le cinéma

Des extraits de films, des vidéos pédagogiques, des entretiens avec des réalisateurs et des professionnels du cinéma.
↳ transmettrelecinema.com/film/jai-perdu-mon-corps



- Entretien avec Jérémy Clapin
- Un mauvais souvenir à effacer

CNC

Tous les dossiers du programme *Lycéens et apprentis au cinéma* sur le site du Centre national du cinéma et de l'image animée.
↳ cnc.fr/cinema/education-a-l-image/lyceens-et-apprentis-au-cinema/dossiers-pedagogiques/dossiers-maitre

« L'histoire d'une main coupée à la recherche de son corps » : ainsi pourrait-on résumer l'étrange point de départ de *J'ai perdu mon corps*. Un idée tout droit sortie d'un film d'horreur ou de science-fiction — mais ici investie sur un mode réaliste, presque quotidien. Car à travers les péripéties de cette main (qui a perdu son corps) se dessine en fait la trajectoire intime d'un enfant (qui a perdu ses parents). Une trajectoire qui se dessine même littéralement, puisque *J'ai perdu mon corps* est un film d'animation hybride, à la croisée du dessin et de l'infographie. Si l'expérience visuelle est déjà déconcertante, elle trouve à se prolonger dans une narration elle-même complexe, instable, qui enchevêtre les temporalités pour prendre la forme d'une tempête mentale. Cet imbroglio plastique et narratif accouche pourtant à l'arrivée d'une œuvre limpide, accessible : une sorte de proposition de cinéma total, spécimen rare en France.



AVEC LE SOUTIEN
DE VOTRE
CONSEIL RÉGIONAL

capricci
ÉDITEUR DE CINÉMA