

J ' A I P E R D U
M O N C O R P S

—
PRIX
JEAN RENOIR
DES LYCÉENS

2019-2020

de Jérémy Clapin





Ce dossier pédagogique est édité par Réseau Canopé dans le cadre du prix Jean Renoir des lycéens 2019-2020, attribué à un film par un jury de lycéens, parmi sept films présélectionnés.

Le comité national en charge de la présélection est composé de représentants de la Dgesc (Direction générale de l'enseignement scolaire), de l'Inspection générale de l'Éducation nationale, du Sport et de la Recherche, du CNC (Centre national du cinéma et de l'image animée), de Réseau Canopé, de la Fédération nationale des cinémas français, d'enseignants, de critiques de cinéma et d'un représentant de la jeunesse.

Le prix Jean Renoir des lycéens est organisé par le ministère de l'Éducation nationale, en partenariat avec le CNC, la Fédération nationale des cinémas français, et avec le soutien des Ceméa, de Réseau Canopé, des Cahiers du cinéma et de Positif. eduscol.education.fr/pjrl

J'ai perdu mon corps

Réalisation : Jérémie Clapin

Distribution : Rezo Films

Scénario : Jérémie Clapin et Guillaume Laurant

D'après le roman *Happy Hand* de Guillaume Laurant

Produit par Marc Du Pontavice

Production : Xilam Animation et Auvergne-Rhône-Alpes Cinéma

Avec : Hakim Faris, Victoire Du Bois, Patrick d'Assunção

Genre : animation

Nationalité : France

Durée : 1 h 21

Sortie : le 6 novembre 2019

Directeur de publication

Jean-Marie Panazol

Direction artistique

Samuel Baluret

Gaëlle Huber

Chef de projet

Éric Rostand

Auteur du dossier

Philippe Leclercq

Chargée de suivi éditorial

Anne-Sophie Carpentier

Iconographe

Adeline Riou

Mise en pages

Aurélie Jaumouillé

Conception graphique

Gaëlle Huber

Isabelle Guicheteau

Photogrammes

de couverture et intérieur

© 2019, Xilam Animation –

Auvergne-Rhône-Alpes Cinéma

ISSN : 2425-9861

© Réseau Canopé, 2019

[établissement public à caractère administratif]

Téléport 1 – Bât. @ 4

1, avenue du Futuroscope

CS 80158

86961 Futuroscope Cedex



Jérémy Clapin © Xilam Animation

Entrée en matière

POUR COMMENCER

À l'image des personnages qui peuplent sa jeune mais déjà très distinguée cinématographie, Jérémy Clapin, né à Paris en 1974, est un réalisateur au profil singulier. Professeur de tennis à mi-temps durant (et même après) sa formation à l'École nationale supérieure des arts décoratifs (Ensad), il ne présente pas de film de fin d'études, ni n'envisage de spécialisation. Nous sommes au début des années 2000. L'animation, encore amplement dominée par les productions des studios Disney, n'offre guère de débouchés à ses yeux. Le jeune homme entame une carrière d'illustrateur et de graphiste free-lance pour la presse avant de se tourner vers la publicité dans le courant de la décennie.

Cependant, Jérémy Clapin n'a jamais oublié son voyage d'étudiant, effectué quelques années plus tôt au Festival d'Annecy, où il a vraiment découvert la créativité du court métrage d'animation. « Là-bas, se souvient-il, je me suis rendu compte qu'il y avait plein de techniques et de façons de raconter des histoires différentes¹. » Profitant d'un concours de projets (toujours à Annecy), il réalise son premier court métrage en 2004, *Une histoire vertébrale*, narrant la quête d'amour d'un homme que le cou cassé en deux oblige à se tenir la tête dirigée en permanence vers le sol. Le handicap physique est le moteur de ce film muet qui préfigure certains ressorts de *J'ai perdu mon corps*. La finesse des lignes et la lividité du dessin creusent la profondeur de la solitude du personnage. Une poésie mélancolique se dégage de l'ensemble et traduit la tendresse du cinéaste pour son héros « brisé ».

Cette tendresse, on la retrouve à l'œuvre dans *Skhizein*, le deuxième court métrage de Clapin en 2008, né comme le précédent d'un croquis (en l'occurrence deux dessins superposés de façon disjointe). Et, ici encore, il s'agit d'une histoire *décalée*. Celle d'un être qui, à la suite du choc provoqué par la chute d'une météorite de 150 tonnes, se trouve déplacé à 91 centimètres de son corps... L'homme doit dès lors réapprendre à tout faire (ouvrir une porte, taper sur un clavier, etc.) à cette distance éloignée de lui-même. La narration de *Skhizein* se situe au cœur du drame de l'intime où le héros délire son rapport au monde, soudain étranger à lui-même, pris au piège d'un dérèglement de sa personnalité. Celui-ci, qui a le sentiment cruel de ne plus faire corps avec lui-même, ne se reconnaît plus dans « l'autre » présence qui le dédouble et à côté de laquelle il vit. Le film, aussi subtilement drôle que déroutant, interroge la notion de schizophrénie et sonde la question de la relation à autrui, cet autre contigu qui nous relie et nous sépare.

Sans totalement rompre avec ses personnages hors-norme et ce qui l'a inspiré jusqu'alors (la drôlerie fantasque des Monty Python, l'humour insolite du dessinateur Gary Larson, la fantaisie plastique de Michel Gondry), Clapin réalise *Palmipedarium* en 2012, plus proche de l'univers baroque du cinéaste d'animation Koji Yamamura (*Le Mont Chef*, 2002). Le film repose sur un climat propre à l'enfance inquiète, dans une campagne éloignée de tout. Un garçonnet solitaire, fils de chasseur à l'appeau, découvre sa sensibilité au contact d'un canard déplumé. Entre les deux êtres emmurés dans leur singularité, un lien secret se tisse, offrant au palmipède l'espoir de gagner le libre espace aérien propre aux siens et à l'enfant de s'émanciper...

À rebours du cinéma d'animation traditionnel et à l'appui de graphismes et de techniques à chaque fois renouvelés, le spectre chromatique des courts métrages de Clapin (tous visibles sur Vimeo, y compris la piquante publicité *Good vibrations*, 2009) est désaturé, un peu terne, sobre, et plus sombre avec le temps. Ce choix esthétique, outre qu'il gomme l'imprégnation temporelle, est guidé par le refus sinon la méfiance du cinéaste pour la sursignification des couleurs.

SYNOPSIS

Une enfance heureuse au Maroc, puis l'accident. La mort des parents. Placé chez un oncle, Naoufel est désormais livreur de pizzas à Paris. Par amour pour l'insaisissable Gabrielle, rencontrée un soir de livraison par le biais d'un interphone, le jeune homme devient apprenti menuisier chez un parent de celle-ci. La main qu'il se sectionne par imprudence ne cesse de vouloir le rattraper...

¹ Interview de Jérémy Clapin par Katia Bayer pour Format court, 22 octobre 2009. www.formatcourt.com/2009/10/jeremy-clapin-l-abstraction-de-l'acteur-le-contre-emploi-et-les-personnages-un-peu-casses/

FORTUNE DU FILM

Comme ses précédents films courts dûment récompensés, *J'ai perdu mon corps*, premier long métrage de Jérémie Clapin, a remporté quelques beaux succès depuis son Grand Prix reçu lors de la 58^e Semaine de la critique au Festival de Cannes 2019. Une première historique pour une œuvre d'animation ! Dans le même temps, Netflix en acquérait les droits mondiaux de diffusion (hors Chine, Turquie, Benelux, et France bien sûr). Le film a obtenu le Cristal du meilleur long métrage et le Prix du public au 43^e Festival international du film d'animation d'Annecy en juin dernier.

Zoom



Juchée sur le toit plat d'un décor urbain au crépuscule, une forme arachnéenne domine l'espace. Noire. Inquiétante. Tendue sur ses appuis, elle scrute les alentours. Aux aguets du danger qui la poursuit depuis le début du film. Depuis qu'elle s'est échappée du réfrigérateur d'une salle de dissection, cette main-araignée s'est mis en tête de retrouver son propriétaire après qu'elle en a été accidentellement séparée. C'est par les toits de la ville dont elle a exploré les recoins, différents niveaux de surface et souterrains, qu'elle achève de revenir vers lui (on songe ici aux exploits aériens de l'homme-araignée, super-héros aujourd'hui des studios Marvel). Le cintre suspendu à un fil électrique à sa droite lui a servi de tyrolienne pour atterrir sur la plateforme où elle se tient. Car cette seule main a du ressort, de la dextérité autant que de la mémoire pour celui – Naoufel – qu'elle veut rejoindre, avec qui elle veut renouer et faire corps à nouveau. Endeuillée d'elle-même, d'une mort impossible à accepter, d'une séparation à laquelle elle ne se résout pas. Nostalgique d'un tout auquel elle a appartenu et pour cela lancée à l'assaut d'une complétude à réinventer, d'une unité qui fait sens, qui lui donne sa signification, son rôle, sa fonction. Qui fait qu'elle est une main utile, et non un membre fantôme, feuille morte déchue de toute nécessité physique et corporelle.

Sa trajectoire mouvementée dans le labyrinthe urbain est l'une des lignes narratives vers quoi converge le récit, tendu vers le moment traumatique (initial) qui lui donne sa cohérence (finale), qui le suture et en recolle les morceaux à la fin, en agrège les fragments pour le justifier et en donner les clés de lecture. La main, aimantée par le corps et l'esprit meurtri de Naoufel qui rêve allongé sur son lit d'en recouvrer la trace, court à travers la ville pour combler l'endroit laissé vacant et ne plus faire qu'un avec lui. La circulation dans l'espace hostile fait de ce « membre sans corps » une créature étrange, une « chose » (cf. *La Famille Addams*), un monstre ou un super-héros, chargé de prendre en main les motifs fantastiques du récit, d'en assurer les effets et de conduire son aventure à la manière rebondissante d'un thriller. Les lieux que la main traverse comptent comme autant d'obstacles à surmonter, d'écueils porteurs de suspense à éviter. Son itinéraire relève de la course-poursuite, de l'empêchement et de l'esquive soumise à une pression permanente à laquelle elle ne peut échapper qu'en comptant sur ses doigts qui sont des outils ou des armes de défense.

Comme dans l'image, la main perdue de Naoufel baigne à tout moment dans une atmosphère ténébreuse de film d'action que les cadrages et angles de vue, épuisant la grammaire propre au genre, soulignent

à l'appui du chromatisme sombre des couleurs. Le format du cinémascope transforme ici les lignes de fuite en éléments de tension. Sa largeur fait entrer dans le plan des espaces noirs comme des blocs lourds de menaces qui écrasent et oppressent. La légère contre-plongée confère enfin à l'image une intensité dramatique porteuse d'épouvante et de malaise, de mystère et d'angoisse.

Carnet de création



En 2011, le producteur Marc du Pontavice a l'idée d'adapter *Happy Hand* de Guillaume Laurant (Seuil, 2006), écrivain et scénariste entre autres du *Fabuleux destin d'Amélie Poulain* de Jean-Pierre Jeunet (2001). Vivement intéressé par le traitement du corps dans les courts métrages de Jérémy Clapin, il propose à ce dernier de réaliser là un long métrage d'animation.

Le scénario, coécrit par Guillaume Laurant et Jérémy Clapin, fait apparaître une nouvelle matière dramaturgique telle que les enregistrements sonores du jeune Naoufel, le fil rouge de la mouche, l'igloo, la grue, les pizzas, etc. Autant d'éléments destinés à faire lien entre les personnages. La voix off de la main-narratrice du roman est supprimée au profit d'un renforcement du point de vue des images et de l'action visuelle.

Le script achevé, une animatique de dix minutes – sorte de brouillon animé de plusieurs séquences – est alors conçue en plus du story-board, afin de préciser les caractéristiques (humaines) de la main, d'en définir exactement les mouvements et le fonctionnement graphique. Outre qu'elle offre à la production de « visualiser » le film pour la première fois, « cette étape a été cruciale au niveau du scénario, raconte Jérémy Clapin, car elle a permis de conforter certains choix traduisant ainsi leur force en images. A contrario, elle a également révélé certaines faiblesses narratives auxquelles nous avons pu remédier² ».

Pour résoudre l'équation esthétique selon laquelle l'imaginaire (la main) s'invite ici dans le réel (la vie de Naoufel) – une forme de paradoxe pour un film d'animation –, le réalisateur a l'idée de « simuler » la réalité en s'inspirant du cinéma en prises de vues réelles. Il choisit également de modéliser les personnages en images de synthèse 3D (comme les décors) et de les animer ensuite selon la méthode traditionnelle du dessin 2D. « Tout ce qui me permettait d'exalter l'aspect cinématographique du film était bon à prendre. J'ai donc opté pour des techniques mixtes, en utilisant les avantages de la 2D et de la 3D [...]. Ce processus inhabituel, qui efface les frontières entre animation et prises de vues, crée un trouble visuel à la fois magnétique et poétique, qui nous fait oublier étonnamment que nous sommes dans un film d'animation³. »

² *Le Film français*, 13 juin 2019. www.lefilmfrancais.com/cinema/142380/annecy-2019-jeremy-clapin-cette-histoire-permettait-le-melange-des-genres-cinematographiques

³ Dossier de presse du film.

Par ailleurs, Clapin prend soin de ne pas « esthétiser⁴ » son film, en évitant notamment le graphisme lisse ou trop « léché ». Il veut du grain, des aspérités, « quelque chose de brut⁵ ». Il se tient aussi à distance « des codes cartoon ou surjoués de la grande majorité des films d'animation⁶ ». Pour ce faire, les voix des personnages sont enregistrées « tout en filmant [les acteurs-doubleurs], pour obtenir des références visuelles de leurs gestes⁷ ». Cette méthode, précieuse pour le travail des décorateurs et animateurs 2D, donne alors lieu à « quelque chose de naturel et de singulier »⁸.

Enfin, comme pour son dernier court métrage, *Palmipedarium*, Clapin fait le choix de travailler sous Blender (un logiciel en libre accès sur le web), en raison notamment de son outil de dessin intégré, le Grease Pencil (« crayon gras »), « qui permet de dessiner directement sur des éléments en 3D, qu'il s'agisse de modélisations de personnages et ou de décors⁹ ». Un gain de temps et d'argent pour cette production au budget modeste (3,5 millions d'euros), étalée néanmoins sur huit ans, et répartie sur trois sites géographiques différents (Paris, Villeurbanne et l'île de la Réunion).

Parti pris

« Le cinéaste alterne les approches et la texture émotionnelle des séquences, tour à tour fantastiques avec cette main-mygale égarée dans la ville, réalistes quand il relate les efforts de Naoufel pour s'en sortir et exister face à l'adversité familiale, sociale et amoureuse, et rêveuses par le biais de flash-back fragmentaires sur son passé traumatisé. L'animation permet d'assembler dans une même trame de récit la mémoire sensorielle et l'amnésie physique, le trop-plein de perception et les filets dérivant du manque affectif. » (Didier Péron, « *J'ai perdu mon corps*, Oh la main », *Libération*, 17 mai 2019, next.liberation.fr/cinema/2019/05/17/j-ai-perdu-mon-corps-oh-la-main_1727846).

Matière à débat

ENTRELACS NARRATIF À SUSPENSE

Qui de la partie ou du tout, de la main droite ou du corps maladroite de Naoufel auquel elle appartient est le héros du premier long métrage de Jérémy Clapin ? À cette question liminaire, le pronom personnel sujet du titre – *J'ai perdu mon corps* – semble devoir trancher pour nous.

Le voyage que la main entreprend dans Paris est une quête de l'*après*, une épopée urbaine écrite au futur de la scène traumatique qui ouvre et clôt (presque) le film. Entre ces deux moments réitérés aux extrémités du récit, plusieurs fils narratifs s'enchevêtrent et tissent une toile composée des souvenirs en noir et blanc de l'enfance marocaine de Naoufel, brisée par la mort de ses parents, et le présent de sa vie d'adulte, déchirée entre ses misérables livraisons de pizzas et le difficile apprentissage du bois et de l'amour.

La périlleuse aventure de la main trouve à se glisser dans la narration grâce au montage parallèle des images qui offre à la dramaturgie un puissant contrepoint. Cette construction, astucieuse pour la tension dont elle est chargée, nous fait sans cesse redouter l'instant fatidique du sectionnement de la main, d'autant que le jeune homme malhabile exerce des métiers à risques et que la scène inaugurale, adroitement cadrée, garde tout son mystère quant à la nature précise de l'accident. L'énigme plane en permanence

4 *Ibid.*

5 *Ibid.*

6 *Ibid.*

7 *Ibid.*

8 *Le Film français, op. cit.*

9 Dossier de presse du film.

sur le récit comme une mauvaise mouche sur le destin de Naoufel, cependant que la mise en scène souligne à l'envi les dangers encourus par le jeune homme, servant ainsi à tirer des lignes qui le relient à sa main perdue. Une main fugitive dont on suit les tribulations avec un intérêt sans cesse maintenu par le découpage rapide des images, une bande musicale anxiogène et une profusion de prises de vues (angles, échelle des cadrages, subjectivité, éclairage, etc.) qui empruntent à l'esthétique du cinéma d'action.



MAIN RECHERCHE CORPS DÉSESPÉRÉMENT

À la croisée des genres filmiques (thriller, conte horrifique, romance, récit de formation) et des temporalités (passé, présent, futur), la main se fraie un difficile, exaltant et pathétique chemin à travers des obstacles qui sont de monstrueux périls. La main seule est démunie, vulnérable. À sa petite échelle, un chien est un fauve aux crocs acérés, les rats des prédateurs assoiffés de sang. Un pigeon a la force d'un danger mortel tandis qu'un scalpel en chute libre ou un œil indiscret peuvent l'éliminer. D'emblée, une mise en scène de la traque se met en place, obligeant à la fuite permanente, à la planque, au louvoiement salvateur entre ombre et lumière. La ville est immense et ses activités pleines de dangers. La main peut mourir à tout moment écrasée par le métro, renversée par les véhicules roulant à tombeau ouvert sur le périphérique, broyée dans un camion d'éboueurs ou noyée dans un lac. Mais, cette main sans visage ne perd jamais la tête. Elle est pleine de ressources et apte à se défendre. Un briquet devient un lance-flammes contre la dévoration bestiale, une balle de tennis une bouée contre la noyade, un parapluie un parachute contre le trafic automobile. Sa dextérité, qui trouve des résonances élogieuses dans la vie passée (la pratique du piano) et présente (le métier de menuisier) de Naoufel, fait l'objet de petits enjeux de mise en scène. On la voit ramper, s'agripper, grimper, serrer, courir sur ses doigts-pattes d'araignée... Son contact tactile rassérène l'enfant endormi ; il lui transmet chaleur et douceur. Son animation trahit ses émotions. Sa pensée. Sa mémoire. Main tendue vers la réminiscence de sa nostalgique unité, elle se sent reliée, à distance du temps et de l'espace, à son corps. Elle partage avec lui la même vie, la même expérience, les mêmes souvenirs. Un fil invisible la rattache à son propriétaire et la guide intuitivement vers lui, comme *possédée* par lui, la grue de chantier en ligne de mire. Figure de la résilience, la main refuse avec acharnement de s'en trouver séparée. Poussée par un instinct de survie, elle revient vers lui comme un animal fidèle, malheureux de sa solitude et de sa pitoyable errance.

L'ORPHELIN MANCHOT RETOMBE SUR SES PIEDS

Pour autant, l'espace fantasmé qu'elle traverse est la distance incompressible qui l'en tient désormais et définitivement éloignée. Au croisement des registres cinématographiques, le film de Jérémy Clapin se situe également à l'envers du projet proustien. Où le membre fantôme, irrésolu à faire le deuil de lui-même, fait l'effort de revenir vers son corps, de se rappeler à sa mémoire, de venir remplir la place – sa place – laissée vide depuis qu'il en a été éjecté.

La géographie hostile que la main traverse a non seulement à voir avec la douleur de l'accident et la souffrance corollaire de l'absence corporelle ressentie par Naoufel, mais également avec la présence fantôme du membre survivant dans l'inconscient du supplicié. Car le membre disparu ne lâche pas prise comme ça. Il travaille longtemps l'esprit et le corps. Le ronge comme les funestes souvenirs de Naoufel qui, avant d'être amputé de la main, a eu sa vie coupée en deux par la mort de ses parents. Des souvenirs qui creusent le manque affectif à chaque fois que le jeune homme en ravive la mémoire à l'écoute de ses enregistrements réalisés dans l'enfance.



De la perte traumatique des parents à l'arrachement de la main, le scénario tisse un réseau de fils émotionnels, affectifs et sensoriels dont le corps de Naoufel est cousu. Il crée des effets d'échos mémoriels qui rappellent une plénitude passée (cristallisée dans une poignée de sable chaud filant entre les doigts) et qui résonnent dans le vide d'une vie d'adulte. Qui en trahissent le profond sentiment d'abandon, la vacuité intérieure comme les déserts du Grand Nord que celui-ci aime tant.

Enfant vif et enjoué, Naoufel est un jeune homme lunaire, gauche, nonchalant. Qui rêve bientôt d'ouvrir la porte (jusqu'alors fermée) des sentiments amoureux. Porté par l'audace du coup de foudre, il tente de « dribbler le destin » ; il s'empare du téléphone pour retrouver celle dont il s'est épris, se fait engager par son oncle Gigi, change d'adresse, élabore un plan d'approche en bâtissant un igloo comme espace d'utopie pour construire sa romance avec elle. Mais, celle-ci, libre, trop libre peut-être (*Le Monde selon Garp* de John Irving l'en prévient pourtant), ne le comprend pas ou refuse d'entendre ses maladroites motivations.

L'expérience aura été cependant salutaire et la (nouvelle) rupture profitable. Naoufel part in fine, s'offre un nouveau départ. Il accepte d'abandonner son précieux magnétophone et de faire le deuil des siens membres disparus. Il provoque le sort, fait un « pas de côté ». En un geste cathartique, il se jette dans le vide et se réceptionne in extremis sur la grue-totem. Son regard porte librement vers l'horizon et s'accorde une vue apaisante, inédite. Le corps et son histoire fragmentés, Naoufel a trouvé le moyen de se reconstruire, de se réconcilier avec lui-même. Il peut souffler, vivre et continuer à grandir. En paix.

Envoi

La Jeune Fille sans mains (2016) de Sébastien Laudenbach. Sur un registre plus évanescent (dessin aquarellé), plus onirique (graphisme féérique), mais aussi plus cruel (un père vend et coupe les mains de son enfant), ce récit allégorique jusqu'à l'abstraction, adapté d'un conte méconnu des frères Grimm, raconte l'errance intranquille d'une pauvre fille privée de ses mains mais pas de sa capacité à découvrir les puissants ressorts de sa féminité, qui est une richesse et un pouvoir.