



## ● La mémoire en action

Échappée d'un laboratoire, une main coupée part à la recherche de son propriétaire, Naoufel, un jeune homme timide. Au cours de son périple à travers la ville, elle se remémore le fil des événements qui ont mené à l'accident.

Sorti en 2019, *J'ai perdu mon corps* s'empare en fait de la thématique du deuil (comment surmonter la perte ?) pour l'illustrer de manière tout à fait originale. Le récit nous invite ainsi à adopter le point de vue d'une main, dont la lutte acharnée pour retrouver son propriétaire renvoie au combat quotidien d'un homme pour s'imposer dans un monde qui ne semble pas vouloir de lui. Mais cette main arrachée à son corps n'est pas seulement un organe qui va prendre vie et lutter pour celle-ci. C'est aussi une main qui va se souvenir. À travers une structure narrative faite de flashbacks entremêlés, *J'ai perdu mon corps* devient ainsi un film sur le fonctionnement de la mémoire — sur l'action de la mémoire et sur la mémoire en action. Son efficacité narrative tient en fait à sa manière de relier des événements déconnectés entre eux pour composer une seule grande scène étirée dans le temps. Un flux de sensations à la fois émouvant et spectaculaire, qui donne au film des airs d'odyssée mentale — rappelant que le deuil est avant tout un travail de l'esprit.

## ● Un film d'animation pour adultes

Au cours de son histoire, le cinéma d'animation a souvent été conçu pour plaire à tous les publics, se destinant même majoritairement aux enfants — notamment à travers les productions Disney. Cela tient en partie aux coûts de fabrication exorbitants de ces productions, qui rembourseront plus facilement leurs frais en attirant dans les salles des spectateurs de tous les âges. *J'ai perdu mon corps* fait à ce titre figure d'exception, puisqu'il a été délibérément pensé (par son réalisateur comme par son producteur) pour un public mûr. Ce parti pris est particulièrement sensible dans les pérégrinations de la main, ponctuées de fulgurances brutales et horribles qu'on retrouve davantage dans le cinéma d'épouvante. Plus globalement, et malgré son point de départ fantastique, le film assume une forme de réalisme graphique assez rare dans le cinéma d'animation — souvent tenté par les paysages grandioses, les personnages outrés et les couleurs

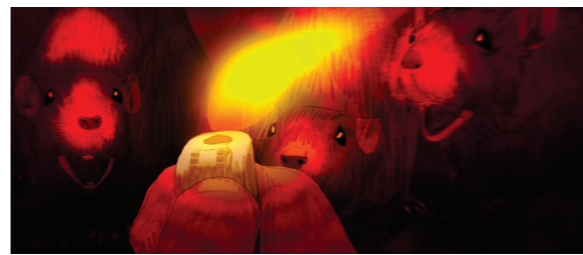
vives. *J'ai perdu mon corps* décline *a contrario* un univers gris, urbain, contemporain. Ce n'est plus le quotidien qui bascule dans l'exceptionnel, mais l'exceptionnel (une main vivante) qui bascule dans le quotidien, pour lui conférer une nouvelle envergure, une nouvelle intensité. Mais tout en revendiquant un style cru et âpre, le film assume clairement l'héritage du conte, déclinant des motifs (le deuil, l'orphelin, le poids du passé) que les studios Disney ou Ghibli n'ont eux-mêmes cessé de revisiter sur un mode féérique.

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

Jérémy Clapin

### ● Annecy mon amour

Pour un fan de cinéma d'animation, le Festival international du film d'Animation d'Annecy est un haut lieu de pèlerinage, qui ne connaît aucun équivalent dans le monde. Créé en 1960, il a permis à ce secteur très fragile (ou bien trop accaparé par les productions télévisuelles pour enfants) d'exister au fil des décennies dans toute sa pluralité de tons, de formes, d'économies — et notamment grâce à la mise en place, à partir de 1985, d'un marché du film particulièrement attractif. C'est en s'y rendant pour la première fois que Jérémie Clapin, alors étudiant aux Arts Décoratifs de Paris, décide de devenir réalisateur. Il répond quelques années plus tard à un appel à projet initié par le festival, qui lui permet de réaliser en 2003 son premier court métrage : *Une histoire vertébrale*. Quinze ans plus tard, le cinéaste revient à Annecy par la grande porte de la sélection avec *J'ai perdu mon corps*, son premier long métrage, qui remporte le grand prix et le prix du public.



## ● Prodiges de la main

Les péripéties de la main à travers la ville représentent l'attraction majeure de *J'ai perdu mon corps*. Un véritable film dans le film, qui s'inspire d'un genre cinématographique appelé le *survival* (en français : le film de survie). Le genre consiste ainsi à plonger des individus dans un milieu hostile auquel ils devront survivre — souvent une contrée sauvage ou primitive. Dans *J'ai perdu mon corps*, il s'agit d'un environnement plus commun (la ville) que le gabarit miniature de la main convertit en lieu de tous les dangers. Ces dangers s'incarnent d'abord en l'homme, au regard duquel la main — véritable aberration vivante — doit se soustraire en se dissimulant constamment (elle fera d'ailleurs halte dans plusieurs refuges : le domicile d'un non-voyant, la chambre d'un bébé). Mais son véritable ennemi est la faune rampante ou ailée de la ville (rats des métros, pigeons des toits, fourmis des parcs), meute aux abois contre laquelle elle doit constamment se défendre. Heureusement, cette main peut compter sur ses facultés prodigieuses, qui lui permettent de se faufiler et de s'agripper partout, mais aussi d'utiliser les différents accessoires qu'elle trouve sur son chemin (comme un briquet face aux rats). Tout en donnant parfois au film des allures de jeu de plateforme, cette inventivité rappelle combien la main (et plus spécifiquement la préhension : la capacité de pouvoir saisir les choses) demeure la grande spécificité de l'homme.

### ● Paris, ville souvenir

On n'y prête pas forcément attention en voyant le film pour la première fois, mais *J'ai perdu mon corps* se déroule dans les années 1990. Ce choix peut paraître étonnant, tant le film s'emploie à ancrer son histoire farfelue dans un milieu aussi sobre et réaliste que possible. Jérémie Clapin a en fait choisi cette époque pour deux raisons. La première tient à un détail autobiographique tout simple : les années 1990 sont celles de son adolescence, puis de ses études aux Arts Déco de Paris — ville qu'il dépeint donc sur le mode du souvenir et de l'expérience quotidienne, déclinant une poésie urbaine loin des habituels clichés de carte postale. La seconde est plus fonctionnelle : selon le réalisateur, il aurait été contre-productif de situer cette fiction dans une ère digitale, où le réel est filtré par des écrans : « Avant, on entretenait un rapport tactile au réel, on devait chaque fois se déplacer physiquement pour observer et vérifier les choses. Dans le film, il ne fallait pas que la main puisse faire une recherche Google et prendre un Uber pour retrouver Naoufel. »



Étape du storyboard © Xilam Animation / Auvergne-Rhône-Alpes Cinéma



Étape de l'animation 3D © Xilam Animation / Auvergne-Rhône-Alpes Cinéma



Rendu final © Xilam Animation / Auvergne-Rhône-Alpes Cinéma

## ● Des hommes et des machines

La gestation d'un film est particulièrement laborieuse dans le cinéma d'animation. Si la révolution numérique des années 1990 a fluidifié (en le dématérialisant) le processus de fabrication (réduisant au passage les coûts de production et ouvrant aux films des possibles infinis), elle a aussi multiplié le nombre d'étapes intermédiaires. Des premières ébauches au rendu final, c'est une multitude de logiciels et de compétences qui se passent dorénavant le relais. Malgré un budget limité pour le secteur (cinq millions d'euros, loin des centaines de millions de dollars déversés par Disney dans ses différentes productions), *J'ai perdu mon corps* ne déroge pas à la règle. Il faut dire que le réalisateur Jérémie Clapin a opté pour un parti pris original, et même hybride. Le film mêle ainsi animation en trois dimensions et dessin en deux dimensions. Après un travail de modélisation et d'animation en volume, l'équipe d'illustrateurs a en fait dessiné « par-dessus » les images au crayon numérique — un peu comme dans la technique de la rotoscopie (technique d'animation mise au point en 1915, qui consiste à dessiner par-dessus des images filmées en prises de vues réelles, à les décalquer en quelque sorte). Générées depuis les entrailles des ordinateurs, les images de *J'ai perdu mon corps* s'incarnent donc en bout de processus à travers la main de l'homme — c'est-à-dire à travers ses imprécisions, ses accidents, sa fébrilité, conférant à l'univers visuel du film une patte à la fois brute et stylisée.