

LYCÉENS ET APPRENTIS AU CINÉMA

Dossier enseignant  
par Amélie Dubois

J'AI PERDU MON CORPS

un film de Jérémie Clapin



 Région  
île de France

# SOMMAIRE

**Fiche technique** 1  
Synopsis

**Réalisateur** 2  
Le goût de l'étrange

**Genèse** 3  
Un film « fait main »

**Récit** 4  
Recoller les morceaux

**Genre** 8  
Odyssée intime

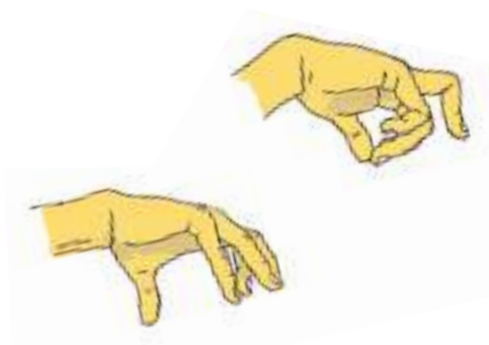
**Mise en scène** 10  
La conquête de l'espace

**Analyse de séquence** 14  
L'atelier d'animation

**Motif** 16  
Imaginaires de la main

**Couleur et musique** 20  
Partition picturale

**Filmographie** III de couv.  
**Bibliographie**



## ● La rédactrice Amélie Dubois

Ancienne critique de cinéma aux *Inrockuptibles* et à *Chronic'art*, Amélie Dubois est formatrice et intervenante dans le cadre des dispositifs *Lycéens et apprentis au cinéma*, *Collège au cinéma* et *École et cinéma*. Elle est également rédactrice de livrets pédagogiques pour *Lycéens et apprentis au cinéma* et dirige des ateliers de programmation et d'initiation à la critique. Elle a été membre du comité de sélection de la *Semaine de la Critique* à Cannes et du festival de cinéma *EntreVues* de Belfort. Elle collabore à la revue *Bref* et participe à la conception de numéros du webmagazine *Upopi* (Université Populaire des Images) en collaboration avec CILIC. ■

## ● Remerciements

Jérémy Clapin et REZO Films

## ● *Lycéens et apprentis au cinéma* en Île-de-France

- Le dossier enseignant et la fiche élève de l'opération *Lycéens et apprentis au cinéma* en Île-de-France sont édités par l'ACRIF et les CIP, avec le soutien de La Région Île-de-France, de la DRAC Île-de-France et du CNC.
- Direction de la publication : Chiara Dacco, Didier Kiner
- Coordination du livret : Nicolas Chaudagne, Amandine Larue, Sarajoy Mercier, Lou Piquemal
- Rédaction du livret : Amélie Dubois, critique de cinéma et intervenante dans le cadre des dispositifs *Lycéens et apprentis au cinéma*, *Collège au cinéma* et *École et cinéma*
- Conception graphique : Charlotte Collin
- Mise en page du dossier : Nathalie Wolff
- Crédits photos : DR
- Impression : Wagram Impression

© ACRIF-CIP – Septembre 2020

ACRIF – Association des Cinémas de Recherche d'Île-de-France  
19 rue Frédérick Lemaître – 75020 Paris  
Tél 01 48 78 14 18  
contact@acrif.org – www.acrif.org

CIP – Cinémas Indépendants Parisiens  
135 rue Saint-Martin – 75004 Paris  
Tél 01 44 61 85 53  
contact@cip-paris.fr – www.cip-paris.fr

Livret téléchargeable sur  
www.acrif.org et www.cip-paris.fr

# Fiche technique

## ● Générique

### **J'AI PERDU MON CORPS**

France | 2019 | 1h21 | Couleur

#### Réalisation

Jérémy Clapin

#### Scénario

Jérémy Clapin, Guillaume Laurant  
d'après le roman *Happy Hand*  
de Guillaume Laurant

#### Montage

Benjamin Massoubre

#### Musique

Dan Levy

#### Production

Marc du Pontavice – Xilam

#### Genre

Drame

#### Technique / Format

Animation couleur

#### Durée

1h21

#### Date de sortie en salle de cinéma

6 novembre 2019

#### Distribution

Avec les voix de :

Naoufel	Hakim Faris
Gabrielle	Victoire Du Bois
Gigi	Patrick d'Assumçao
Naoufel enfant	Alphonse Arfi
Le père	Hichem Mesbah
La mère	Myriam Loucif
Raouf	Bellamine Abdelmalek



## ● Synopsis

Un jeune homme à terre, accidenté, les lunettes brisées, reprend à peine ses esprits. Quelqu'un l'appelle, « Naoufel ! ». Des souvenirs d'enfance lui reviennent à l'esprit : son père lui apprend à attraper une mouche. Dans un hôpital, une main coupée se libère d'un réfrigérateur et prend la fuite. D'autres souvenirs de Naoufel refont surface, des souvenirs tactiles. La main coupée tente de survivre perdue dans la jungle urbaine. Livreur de pizzas maladroit et morose, Naoufel sillonne lui aussi la ville. Le jeune homme vit avec un oncle muet et un cousin envahissant. Lors d'une livraison, il tombe amoureux de Gabrielle ou plutôt de sa voix, entendue à l'interphone. Il parvient à retrouver la trace de la jeune femme, bibliothécaire, et devient apprenti menuisier chez son oncle Gigi. Gabrielle ne se doute pas qu'il est le livreur de pizzas très en retard avec qui elle a parlé un soir de pluie. ■



# Réalisateur Jérémy Clapin



## Le goût de l'étrange

### ● Le corps à cœur

Diplômé de l'École Nationale des Arts Décoratifs (ENSAD) – section animation –, Jérémy Clapin travaille d'abord en tant qu'illustrateur et graphiste pour la presse, l'édition et la publicité au début des années 2000. Réalisé en 2004, son premier court-métrage, *Une histoire vertébrale*, lui permet de sortir du cadre de la commande pour travailler de manière indépendante et libre, le format court minimisant les contraintes techniques et de production. Dans ce film muet, s'affirme déjà le goût du réalisateur pour l'insolite, ainsi qu'un désir de travailler autour des corps étranges, non conformes à la norme, et plongés dans une profonde solitude. Il faut dire que l'une des références de Clapin en matière d'animation est le cinéaste indépendant Koji Yamamura, dont les films, véritables poèmes visuels, se démarquent de l'esthétique manga et expérimentent des techniques différentes. Parmi eux, il n'est pas surprenant que *Le Mont Chef*<sup>1</sup>, sur un homme qui découvre que des pousses sortent de son crâne, ait particulièrement marqué le réalisateur de *J'ai perdu mon corps*, sensible aux métamorphoses et étrangetés physiques. Dans *Skhizein*, son film suivant (2008) couronné du César du Meilleur court-métrage, il n'est plus question de malformation physique mais d'un homme décalé dans l'espace suite à l'impact d'une météorite. Après le choc, Henri, probablement schizophrène, est condamné à vivre à 91 cm de lui-même. Les différences qui caractérisent les personnages passent par des approches très visuelles et même géométriques : chacune des particularités exposées invite à mesurer différemment l'espace et à réfléchir concrètement à la manière de composer avec les obstacles rencontrés. Clapin introduit ici la parole mais reste fidèle à une construction narrative qui passe d'abord par le croquis et une palette graphique proche du noir

et blanc, mêlant l'animation en 3D (plus réaliste dans la retranscription du mouvement et des volumes) à l'animation en 2D qui lui permet de conserver une dimension dessinée. Ainsi, le réalisateur affirme dès ses débuts cinématographiques quelques principes esthétiques de base mais cette exigence ne l'empêchera par ailleurs pas d'expérimenter des approches formelles nouvelles.

### ● Décalage existentiel et expériences perceptives

En témoigne son film suivant, *Palmipedarium* (2012), né de son désir d'expérimenter d'autres types d'animation. Ce troisième court-métrage marque le passage de Clapin à une utilisation plus réaliste de la 3D. Il revient néanmoins à un cinéma sans parole (que l'on retrouve en partie dans *J'ai perdu mon corps* via la main) et manifeste à nouveau son attachement pour des personnages atypiques et solitaires. Il s'agit ici d'un petit garçon qui accompagne son père à la chasse aux canards. Il recueille un palmipède décharné, difforme et sans plumes qu'il repeint et qui devient une sorte de jouet vivant (au début du film, l'enfant perd un canard à roulettes). Ainsi transformé, l'animal monstrueux, qui évoque *Le vilain petit canard* d'Andersen, devient révélateur du décalage entre le monde de l'enfance et celui des adultes. Cette réalité adulte, Jérémy Clapin l'associe dans tous ses films à une certaine violence, objective ou subjective, car tout chez lui est affaire de perception. Cette violence est aussi celle symbolique qui vous arrache à l'enfance et confronte votre regard, votre vie à de nouvelles perspectives au sens propre du terme. En effet, ce décalage existentiel au cœur de ses films prend bien souvent une dimension très concrète et tangible, et se traduit de manière spatiale, voire géométrique, ce qui préfigure là aussi le parcours de la main de *J'ai perdu mon corps*. Arrivée dès *Skhizein*, la reconnaissance du cinéma de Jérémy Clapin n'a cessé de croître jusqu'à la sortie de son premier long-métrage, *J'ai perdu mon corps*, Grand Prix de la Semaine de la Critique à Cannes, récompensé du César du meilleur film d'animation et nommé aux Oscars dans la catégorie du Meilleur film étranger. Une célébration qui, parions-le, permettra au réalisateur de préserver, comme il le souhaite, son indépendance et sa liberté artistique. ■

<sup>1</sup> <https://www.youtube.com/watch?v=unj4LYjHT3Q>

# Genèse

## Un film « fait main »

### ● Du texte au dessin

Désireux de travailler avec Jérémy Clapin et de produire un long-métrage destiné à un public d'adultes et d'adolescents, le producteur Marc du Pontavice (également fondateur du studio d'animation Xilam) attire l'attention du réalisateur sur *Happy Hand*, un court récit à la frontière du fantastique, et lui propose de l'adapter. Le travail d'écriture se fait à quatre mains avec Guillaume Laurant, l'auteur du roman, également scénariste – notamment du *Fabuleux destin d'Amélie Poulain* (2001) – et Clapin lui-même. Les deux collaborateurs effectuent un remaniement profond de l'histoire d'origine tout en conservant sa dimension initiatique. Celle-ci se concentre sur les difficultés de Naoufel à s'extraire d'un milieu familial et social marqué par une violence extrême au sein d'une banlieue parisienne. Le roman relie de manière plus frontale la prise en main par le jeune homme de son destin avec la question de la virilité : souffre-douleur d'un cousin voyou et menaçant, Naoufel ne parvient pas à s'imposer face aux caïds qui l'entourent et le harcèlent. L'amputation de la main du garçon est provoquée par une agression et non la conséquence d'une faute d'inattention de la part de l'apprenti menuisier. Habitué à concevoir seul les scripts de ses films et à intégrer la réalisation de storyboards à l'écriture (*Une histoire vertébrale* et *Skhizein* sont nés de croquis), Clapin doit retrouver ses marques dans cette nouvelle manière de travailler à quatre mains. C'est le passage par le dessin qui permet de surmonter les obstacles rencontrés dans la première phase d'écriture, et facilite l'appropriation du roman par le réalisateur. Il est déjà question dans *Happy Hand* d'une main coupée qui mène une vie propre, explore et observe le monde. Désireux de développer cette partie, Clapin doit donner une forme à ce personnage insolite pour mieux construire sa trajectoire. Incluse dans la première version du script, la voix off de la main – qui dans



le roman parle à la première personne – est rapidement supprimée pour laisser place à une main sans parole mais autrement expressive ; il s'agit pour Clapin de traduire son point de vue uniquement de manière empirique et sensorielle. Les scénaristes se répartissent le travail et intègrent dans le processus d'écriture les allers-retours entre le script et le dessin. L'axe narratif et graphique du film se recentre ainsi sur la recherche par la main de son corps, réajustement qui provoque la modification d'une partie de l'histoire.

### ● Aspérités et émotion

À un stade de l'écriture s'impose la nécessité de réaliser certaines scènes en animatique : il s'agit de constituer une première maquette visuelle à partir des storyboards dessinés pour penser et ajuster l'articulation des scènes en termes de raccord et de durée. Ce « *brouillon animé* » permet au réalisateur de « *mieux appréhender le personnage de la main, pour développer le langage graphique et la grammaire du mouvement* <sup>2</sup> ». Après avoir envisagé et renoncé très vite, au début du projet, à la stop-motion (technique de réalisation image par image), Clapin opte pour une forme animée dessinée qui, contrairement aux images de synthèse, lui permet d'être très précis et réaliste ou au contraire de tendre vers l'abstraction, selon les scènes. Une telle souplesse n'était pas possible avec les images de synthèse, dont le niveau de détail toujours identique ne permet pas de telles variations. Pour cela Clapin opte pour une technique d'animation mixte alliant le réalisme de la 3D (en termes de modélisation des décors et des personnages) tout en conservant le mode de narration et le côté dessiné de la 2D. Cette technique permet que le dessin conserve une forme brute, pleine d'accidents et d'aspérités « *Je voulais des accidents, de la matière, quelque chose de rugueux et pictural* » raconte le réalisateur désireux de « *faire un cinéma adulte un peu sale, qui va à l'encontre de beaucoup de films d'animation actuels qui ont tendance à tout lisser* <sup>3</sup> » et aussi et surtout pour privilégier l'émotion. ■



<sup>2</sup> <http://www.gncr.fr/films-soutenus/j-ai-perdu-mon-corps>  
<sup>3</sup> itv Télérama

# Récit

## Recoller les morceaux

### ● Fragmentation du récit

Le récit de *J'ai perdu mon corps* s'impose d'emblée sous une forme très éclatée, partagé entre diverses temporalités difficiles à raccorder. Le film s'ouvre de manière énigmatique, par un flashforward (un saut en avant dans le temps) qui nous donne à voir la scène vers laquelle convergera toute la narration, à savoir l'accident de Naoufel. Est exposé plus précisément le moment situé juste après l'événement dramatique. De cette scène nous ne comprenons presque rien : les détails de l'accident nous échappent tout comme ses conséquences physiques. La mise en scène semble ainsi nous inviter à suivre une enquête dont elle nous livre les premiers indices. Une mouche sert de guide dans le constat partiel des dégâts : des lunettes brisées, du sang, une main qui bouge, un prénom – Naoufel – prononcé hors-champ par l'homme qui le découvre. C'est cette identité, répétée dans la scène suivante, qui nous permet de recoller les premiers morceaux, d'identifier les premières temporalités mises en perspective par le montage. Le jeune homme blessé est alors montré dans un moment de son enfance en compagnie de son père. Une fois les deux extrémités du récit posées, le film se partage entre plusieurs temps de l'histoire de Naoufel. Il y a d'un côté sa vie de jeune adulte, juste avant son accident, que l'on découvre par épisodes de manière chronologique. S'ajoute en parallèle la trajectoire de la main juste après l'amputation, à laquelle se mêlent des bribes de son enfance qui rejaillissent en vrac.

### ● L'horloge intérieure

Le surgissement des images du passé répond à une logique mémorielle et sensorielle. Le réveil des sensations est toujours introduit par les aventures de la main coupée qui constituent le troisième pan narratif important du film.

Cette main porte en elle des souvenirs liés à la découverte du monde par le toucher : antenne de l'escargot, sable, morve. Pour Naoufel enfant, le monde est à portée de main, c'est cette même main qui lui échappe symboliquement une fois devenu adulte. Bien que muette, la main de Naoufel imprime sur le film sa dynamique narrative, subjective (on suit son point de vue) : elle fait avancer cette singulière enquête intime et nous entraîne dans les arcanes de la mémoire et de l'inconscient de Naoufel. D'abord perdue, elle retrouve son chemin, son corps, son histoire et ramène ainsi Naoufel au monde. S'introduit aussi progressivement à travers ces souvenirs une confusion entre le rêve et la réalité. Alors que la main coupée de Naoufel écoute un pianiste aveugle, surgissent des images en noir et blanc qui ne sont pas tirées du passé mais s'apparentent à des projections : Naoufel se rêvant en pianiste et astronaute. Souvenirs, projections, sensations sont finalement associés au même univers chromatique, mis sur le même plan visuel, rapprochement qui souligne ainsi la dimension subjective, « reconstituée », réinventée, de la mémoire. Cette articulation entre un corps marqué dans sa chair et le réveil de la mémoire (notamment sensorielle) évoque *Johnny s'en va-t'en guerre* (*Johnny got his gun*, 1971), de Dalton Trumbo, sur un soldat américain de la guerre de 14-18 recueilli mourant dans un hôpital. Littéralement enfermé dans ce qui lui reste de corps, l'homme a perdu tous ses membres, une partie de son visage : attentif aux odeurs, aux sons qui l'entourent, il se remémore des moments, des sensations de sa vie. On retrouve une articulation similaire entre le corps condamné et le voyage dans le temps dans *Le scaphandre et le papillon* de Julian Schnabel (2007), une des références de Jérémy Clapin au moment de l'élaboration de *J'ai perdu mon corps*. Le film est tiré du récit autobiographique éponyme





de Jean-Dominique Baudy. Il s'agit d'une plongée dans les souvenirs et sensations de l'auteur atteint du *locked-in syndrome* (ou syndrome d'enfermement) qui provoque sa paralysie et l'empêche de parler. Comme chez Trumbo, son corps condamné, enfermé, devient une sorte de chambre noire mémorielle d'où jaillissent des images du passé, des sensations.

## ● Confusion temporelle

Une autre confusion, d'ordre temporel, apparaît quant au voyage de la main coupée. Si l'on suppose assez rapidement, ne serait-ce que par le titre du film et le détail du grain de beauté, que cette main est celle de Naoufel, un trouble demeure malgré tout : persistante est l'impression que cette main coupée évolue en parallèle de la vie du jeune homme alors qu'elle se rapporte au temps d'après l'accident. Cette illusion est entretenue par le montage, qui met en parallèle Naoufel et sa main à des moments similaires de la journée, comme dans la scène nocturne où le jeune homme vient livrer une pizza à Gabrielle : la pluie qui bloque temporairement le garçon dans le hall de l'immeuble semble la même que celle qui tombe sur le parc que traverse la main, de nuit. Cette fausse simultanéité crée un effet de dédoublement de la main (droite), un surplus (plutôt qu'un manque, qu'une amputation) qui s'apparente à une sorte d'excroissance fantastique, un double fantomatique évoluant dans une réalité parallèle.

Cette étrange impression de simultanéité entre l'avant et l'après accident donne aussi le sentiment que toute l'histoire de Naoufel se joue ou plutôt se rejoue sous la forme synthétique et confuse d'un voyage dans le temps en forme de nœud de Möbius. Sur ce plan le film évoque *La jetée*, court-métrage de science-fiction de Chris Marker (1962) qui raconte « l'histoire d'un homme marqué par une image d'enfance », image qu'il retrouve adulte et qui correspond

au moment de sa propre mort. Un détail hautement symbolique résume à lui seul la confusion, voire le dérèglement temporel à l'œuvre dans le film. Il s'agit de la montre de Naoufel (venue sans doute de son père), qu'il met à son poignet après avoir obtenu une place d'apprenti menuisier aux côtés de Gigi, l'oncle de Gabrielle. Sa vie semble alors reprendre du sens, une projection dans le temps devient possible pour le garçon. C'est exactement sur le bracelet de cette montre que passe la scie qui tranche la main du garçon, comme si celui-ci avait été rattrapé par une autre horloge, intérieure, affective et mémorielle, à la mécanique enrayée. Il s'agira pour le jeune adulte de sortir de cette boucle temporelle soulignée par la répétition de l'accident, afin de « dribbler le destin ». « Il faut viser pas là où elle est mais là où elle sera » explique le père de Naoufel alors que son fils tente désespérément d'attraper une mouche. Cette anticipation dans le temps illustre bien ici le lien mis en place par le montage entre la course de la main – à la recherche d'un temps perdu ? – et la fuite temporelle incarnée par la mouche (« toujours plus rapide que toi »). L'insecte, dont le bourdonnement ouvre le film, traverse tous les temps du récit comme une figure omnisciente et insaisissable. Il échappe à toute prise mais révèle les rouages d'une horloge intérieure complexe, celle d'un corps partagé qui ne peut avoir prise sur le réel, sur le temps, qu'en retrouvant et recollant les morceaux de son histoire.



## ● Figurer la perte

Partagée entre le futur et le passé, la séquence d'ouverture du film indique déjà le programme à venir, et pose les premiers morceaux du puzzle que sera le film : il s'agira de combler ce vide entre passé et présent, de sonder cette longue ellipse, cette béance dans l'histoire de Naoufel, pour mieux saisir ce qui a été maintenu hors-champ. L'image manquante, celle de la coupure, de la plaie maintenues hors-champ, enclenche le surgissement d'autres images familiales, enfantines, tel le retour d'un passé refoulé qui conserve lui aussi ses zones d'ombres. Est d'emblée suggéré que si l'on veut comprendre ce qui est arrivé à ce garçon, il faut remonter dans le passé, ce qui donne à la voie narrative suivie une dimension psychanalytique qui se confirmera à bien des égards. Le cadrage et le montage entretiennent une même interrogation, posent une même inconnue : quelle est la nature de la blessure, de ce qui manque ? Cette question de la perte se pose d'autant plus qu'elle est aussi formulée par le titre, *J'ai perdu mon corps*, et non *J'ai perdu ma main* comme on pourrait s'y attendre. Le point de vue mis en avant est donc celui de la main, personnage à part entière dont l'objectif n'est pas uniquement de retrouver sa part manquante (le corps de Naoufel qui par ailleurs apparaît intact pendant presque tout le film) mais de révéler et de faire se rejoindre, plus symboliquement, les morceaux de l'histoire du jeune homme. La main incarne et raconte la perte en même temps qu'elle ouvre un monde de sensations qui font le lien entre le passé et le présent. Elle déporte l'arrachement vécu par Naoufel sur un autre terrain familial et même identitaire car non seulement le garçon a perdu brutalement ses parents dans un accident de voiture – première amputation révélée tardivement – mais il a également perdu avec eux son pays d'origine, le Maroc. Ce départ est brièvement raconté, on voit à peine d'où le garçon vient (il y a écrit « Rabat » sur la fiche quand son oncle l'amène en France/ ou vient le



chercher à l'aéroport), mais les souvenirs (de la main) restent néanmoins associés à un pays étranger comme si ce pays en question était avant tout celui de l'enfance. Beau détail : les pays indiqués sur la mappemonde de son enfance sont écrits en arabe.

## ● Le fil sonore

Si, dans le monde de sensations réveillées et révélées par la main, le toucher joue un rôle central, le son constitue lui aussi un moteur narratif important. Il participe de manière proustienne au réveil des souvenirs de l'enfance. En témoigne la scène où la main coupée de Naoufel, introduite par un chien dans un appartement, écoute un aveugle jouer du piano et se remémore ainsi les leçons prises avec sa mère musicienne. Le sonore et le tactile sont d'ailleurs en grande partie indissociables dans le film : composante majeure du cinéma d'animation, le bruitage tient ici une place d'autant plus incontournable que l'un des personnages principaux du film – la main – est muette. C'est donc en partie à travers une multitude de détails sonores qu'elle prend vie. Dès le début du film, la mise en scène met en avant une partition sonore riche : le bourdonnement de la mouche, sur une image noire, suivi du bruit de la scie, dessine une inquiétante progression, passant d'infimes vibrations à un volume sonore plus massif et tranchant. Ce qui frappe d'emblée, c'est la nature subjective de ce relief sonore, dont on prend véritablement conscience quand parvient à nos oreilles, tel un écho lointain, la voix de Gigi. Cette perception partielle, et sélective des sons est celle de Naoufel, étendu sur le sol.





La dimension subjective de l'approche sonore est aussi entretenue par le maintien des sources vocales hors-champ, qu'il s'agisse de la voix du menuisier lorsqu'il découvre son apprenti à terre ou celles de Naoufel et de ses parents dans la plupart des flashbacks. Ce partage de l'image et du son réveille une autre fracture, plus lointaine : l'accident des parents provoqué par la main tendue de l'enfant, hors de la voiture, pour enregistrer les sons extérieurs. Le micro du garçon, objet béni et maudit de son enfance marocaine, met en abyme ce mystérieux appareil d'enregistrement qu'est la mémoire. Mais il tisse aussi un point d'accroche entre l'enfant, sa maison et le monde. Ce lien semble se rompre après la disparition de ses parents, mais la main, étrange micro ouvert sur les sonorités du monde, prend étrangement – inconsciemment ? – le relai de ce fil sonore perdu.



Se dessine ainsi à l'intérieur du film un fil sonore subjectif, affectif (mais aussi narratif) qui va établir un trait d'union entre l'enfance de Naoufel et sa vie de jeune homme. Le partage de l'image et du son est réactivé lors de la première rencontre du jeune homme avec Gabrielle. La voix de la jeune fille diffusée par l'interphone est maintenue hors-champ tout au long de la séquence. Cette distance permet paradoxalement l'installation d'une certaine intimité entre eux alors qu'ils ne se connaissent pas. C'est donc symboliquement par un son, et plus précisément une voix, que la vie de Naoufel semble retrouver du sens. Autre détail signifiant, cette voix est porteuse d'images, ouvre l'espace : de son appartement situé en haut d'une tour, Gabrielle décrit l'espace qui s'étend sous ses yeux et que Naoufel, coincé dans le hall d'entrée, ne peut observer. D'autres détails viennent entretenir l'idée d'une progression et d'une cohérence sonore dans le parcours de l'amoureux. Il y a l'appel téléphonique du garçon, enfermé dans les toilettes, brutalement interrompu par son cousin. Le détail qui lui permet de repérer la jeune femme dans la foule est le casque fluo qu'elle porte sur ses oreilles. Plus tard, à la bibliothèque, Naoufel montre à Gabrielle le geste de mettre la main sur ses oreilles pour entendre le bruit de la banquise, geste que la jeune femme reproduira après son départ et qui semble la bercer. Mais lorsque le garçon cherche à recoller les deux temps de leur rencontre – la voix du livreur de pizzas et le visage de l'apprenti menuisier – tout vole en éclats comme si le raccord de ces deux parties était impossible.

## ● Mélo du magnéto

Le fil sonore suivi tout au long du film apporte une véritable dimension mélodramatique. Si les enregistrements effectués par Naoufel enfant se présentent presque sous la forme d'un jeu et racontent sa curiosité pour le monde, il apparaît plus que jamais après l'accident des parents comme un moyen d'arrêter le temps, donnant l'illusion de retenir les êtres partis. Il n'est d'ailleurs pas anodin que cet objet aujourd'hui désuet qu'est le magnéto à cassette soit conservé par le garçon. Enfermé dans cette boucle, dans cette bande sonore de son passé, Naoufel doit s'en extraire.

Ce sera par un grand saut dans le vide. L'écoute par Gabrielle des enregistrements effectués par Naoufel depuis son enfance jusqu'à cet ultime moment permet de recoller tous les morceaux du puzzle et de créer une scène de pur suspense : le fil (sonore) de cette vie va-t-il définitivement s'arrêter ? Les rôles s'inversent alors. Si dans un premier temps, le jeune homme est spectateur de Gabrielle, c'est désormais elle qui entre dans son monde. C'est par la bande sonore écoutée par la jeune femme que s'écrit la suite de

l'histoire de Naoufel. Le bruit du vent, qui laisse deviner la suspension du micro dans le vide et craindre le suicide de Naoufel, renvoie au geste effectué par l'enfant, à travers la fenêtre, juste avant l'accident de voiture. C'est toujours l'écoute de cette cassette qui révèle à la jeune femme la réussite du saut du garçon. Aux sons écoutés répondent des images qui sont peut-être celles imaginées par Gabrielle à l'écoute de cette bande sonore, à moins qu'il ne s'agisse d'un montage parallèle mettant en relation ce temps présent de suspension et la nuit précédente. Cette attention portée au souffle, au vent, cette suspension à un fil sonore fragile évoque l'utilisation du son dans *Un condamné à mort s'est échappé* de Robert Bresson (1956). Dans ce film, la scène d'évasion finale suspend littéralement le spectateur au moindre bruit susceptible de masquer ceux des fugitifs ou au contraire de signaler l'arrivée d'un garde. De même « Le vent souffle où il veut » dit le sous-titre du film qui coïncide parfaitement avec le mouvement final de *J'ai perdu mon corps* et cet appel par le vent, le souffle, d'un nouvel espace à investir, vierge comme la banquise. L'utilisation mélodramatique de la bande sonore de *J'ai perdu mon corps* évoque aussi d'autres films où des enregistrements audio ressuscitent, par la voix, l'être aimé, et racontent la volonté de retenir une image à jamais perdue. Ce troublant rapport d'absence-présence apparaît dans *L'inconnu* de Luigi Comencini (1966) où un enfant écoute en cachette la voix enregistrée de sa mère disparue, jusqu'au jour où il efface accidentellement la bande. Dans *Blow Out* de Brian de Palma (1981), un ingénieur du son ne garde qu'une trace sonore de la femme qu'il a aimé : le cri déchirant qu'elle pousse au moment où elle est tuée. ■

# Genre

## Odyssée intime

*J'ai perdu mon corps* opère un collage et une greffe entre plusieurs genres et courants cinématographiques la plupart du temps dissociés dans le cinéma, en particulier dans le cadre du cinéma d'animation, souvent partagé entre la fable fantastique (le cinéma de Hayao Miyazaki par exemple) et un registre plus réaliste davantage destiné à un public adulte (*Valse avec Bachir* le documentaire d'animation d'Ari Folman, 2008). En effet, les deux univers visuels et narratifs réunis ici sont a priori très éloignés l'un de l'autre : d'un côté la rencontre amoureuse dans un milieu urbain réaliste, bien que discrètement stylisé et poétisé, et de l'autre l'odyssée fantastique d'une main coupée. Chacune de ces approches s'éclairent l'une l'autre et se complètent dans l'écriture d'un même mouvement d'apprentissage. Ce mélange illustre parfaitement la capacité du récit initiatique à ouvrir certains horizons formels et narratifs et à puiser dans le cinéma de genre une force d'expression métaphorique.

### ● **Survival et fantastique insolite**

Ce mélange des genres ne fonctionne pas d'une manière aussi binaire que le montage pourrait le laisser penser. En effet, à l'intérieur même du parcours de la main coupée, plusieurs courants s'entremêlent. Le fantastique s'impose comme une référence incontournable lors de l'entrée en scène de la main solitaire. Le lieu où la créature à cinq doigts s'anime pour la première fois sous nos yeux est également occupé par un œil et un squelette tout droit sortis d'un laboratoire de savant fou. L'intrusion d'un homme à l'apparence d'un détective semble amorcer un tournant vers le film noir, puis, lorsqu'il s'agit pour la main de prendre la fuite, on glisse vers le thriller façon film d'évasion. Mais le courant qui semble véritablement s'imposer et fusionner avec le fantastique organique à l'œuvre est le genre du *survival* (ou film de survie). Le parcours de la main jusqu'à son propriétaire donne lieu à une immersion en milieu hostile où la vie de notre singulière héroïne est sans cesse menacée du fait de sa petite taille [cf. Mise en scène] : les espaces à franchir, l'activité urbaine, les animaux (pigeon, rats, chien) posent sur son chemin de multiples obstacles. La ville devient pour



elle une sorte de jungle où chaque déplacement relève du pur cinéma d'action. Ce combat permanent pour la vie évoque celui mené par des personnages de films de guerre, comme les spectaculaires *Rescue Dawn* de Werner Herzog (2006) et *Rambo* de Ted Kotcheff (1983), l'un se déroulant durant la guerre du Vietnam, l'autre sur un territoire américain hanté par cette même guerre. La survie se joue dans l'attention portée aux moindres détails : l'écoute des bruits alentour,

la dextérité des mains, une faculté à se fondre dans le décor, pour mieux résister à un environnement hostile et ouvrir la brèche invisible par laquelle il pourra s'échapper. Dans *Kill Bill : volume 2* de Quentin Tarantino (2004), la main se présente comme l'ultime arme de résistance quand l'héroïne perce de son poing le bois du cercueil dans lequel elle est enfermée. C'est cette même main qui l'instant d'après jaillit de terre, marquant la victoire de la survivante revenue d'entre les morts.

Sous-genre s'infiltrant dans divers registres cinématographiques, le *survival* prend la forme d'une robinsonnade qui suscite un retour de l'homme à un état primitif. Cette expérience est aussi vécue par la main rampante qui semble naître au monde (elle est un temps associée à un nourrisson), découvrir ses règles et se battre pour sa survie. Son combat rappelle celui mené par le personnage de *L'homme qui rétrécit* de Jack Arnold (1957), dont la petite taille engendre une appréhension nouvelle de l'espace et un retour à un état primitif. Cette odyssée urbaine, nourrie d'un imaginaire guerrier, nous éclaire rétrospectivement sur la nature même des obstacles à franchir par Naoufel pour surmonter ses peurs, dépasser ses propres limites : celles nouvelles éprouvées par le garçon suite à son accident, et, plus métaphoriquement, celles psychologiques liées à une autre forme d'amputation familiale.

La main coupée de Naoufel incarne ce rapport au manque, à la souffrance, aux sensations du passé sur un mode métaphorique mais aussi énigmatique. Le montage

donne l'illusion que cette main ornée d'un grain de beauté avance en parallèle de son double, la main non coupée de son possesseur, ce qui rend les pièces du puzzle difficiles à raccorder dans le temps. Cette figure du double renvoie à un territoire fantastique et à certaines mains incontrôlables, symboles de la pulsion criminelle et d'un partage de l'esprit entre raison et instinct [cf. Motif – Imaginaires de la main]. Parmi les nombreux exemples de mains criminelles que





l'on trouve dans le cinéma fantastique et horrifique, *La main du cauchemar* d'Oliver Stone (*The Hand*, 1981) est le film qui présente le plus de points communs avec *J'ai perdu mon corps*. Il met en scène un dessinateur de bande dessinée (interprété par Michael Caine) qui perd une main dans un accident de voiture. La main arrachée reste introuvable mais elle hante son propriétaire et semble se manifester à lui à travers des crimes commis sur des membres de son entourage contre lesquels il a du ressentiment.

Nourrie de toutes ces références, la créature rampante de Jérémy Clapin reste néanmoins irréductible à un genre spécifique. Cette indocilité s'explique par le fait que le film avance également sur un autre territoire assez peu exploré par le cinéma : l'insolite. Ce registre est revendiqué par le réalisateur quand il cite, parmi les films qui l'ont influencé, *Rubber* de Quentin Dupieux (2010) dont le personnage principal n'est autre qu'un pneu doté d'un point de vue mais aussi d'émotions. De quoi évoquer d'autres films jouant avec le bizarre comme *Blue Velvet* de David Lynch (1986) : dans un cadre idyllique, dont se dégage une artificialité très publicitaire, un jeune homme trouve dans l'herbe une mystérieuse oreille coupée grouillant de fourmis. Cette découverte bouleverse son rapport au monde. Le surgissement d'une figure insolite provoque une distorsion du réel qui permet non seulement de l'observer autrement, mais également de réveiller ce qu'il a de plus angoissant ou comiquement tragique.

En témoignent quelques exemples littéraires comme *Le nez* de Gogol et *La métamorphose* de Franz Kafka. L'insolite c'est l'irruption du bizarre dans le quotidien<sup>4</sup> et la transgression de « toutes les règles, y compris celles du fantastique et de la science-fiction.<sup>5</sup> ». La scène de la main avançant couverte d'une boîte de conserve illustre parfaitement cette dimension insolite. De la sauce tomate en jaillit, comme si c'était du sang, et la référence au film d'horreur semble ici conviée non seulement pour son effet comique et parodique mais aussi comme une manière de mettre à distance le drame et la psychologie en passant par le détournement insolite. La même chose se produit déjà auparavant lorsque la main, sur le point de basculer dans le vide, s'accroche à un pigeon. Plus tard, l'insolite glisse vers la vision surréaliste quand accrochée à un parapluie, la main observe un

astronaute posé sur un panneau au-dessus du périphérique, avant de se lancer dans les airs pour une valse folle.

## ● Romance urbaine

Le bizarre déteint indirectement, par le biais du montage, sur notre perception de la vie de Naoufel. La peinture de son quotidien est néanmoins associée à un registre cinématographique plus identifiable : la romance urbaine, illustrée en France par un réalisateur comme Cédric Klapisch (*Chacun cherche son chat* en 1996, *Deux moi* en 2018). Là aussi la ville se présente d'abord comme un lieu hostile, mais de manière plus réaliste : elle devient le cadre d'une solitude et d'une incommunicabilité contemporaines, tandis que le même décor traversé par la main s'apparente à une jungle porteuse d'aventures, de sensations fortes – une véritable odyssée urbaine. Soit une traduction spectaculaire des émotions de Naoufel, revues et exaltées par le cinéma de genre. À l'intérieur de la partie plus réaliste du film, une attention particulière est portée aux variations atmosphériques, aux ambiances lumineuses : le réalisateur fait émaner progressivement du paysage une poésie urbaine en lien étroit avec les sentiments des personnages. Son approche devient de plus en plus contemplative (des plans plus longs et fixes) et s'apparente alors à une peinture du quotidien telle qu'on peut la voir aussi dans le cinéma japonais contemporain et notamment dans des films de Hirokazu Kore-eda comme *Tel père, tel fils* (2013) qui joue des emboîtements des espaces pour mieux interroger, comme *J'ai perdu mon corps*, le sens et la forme du foyer. On pense aussi au doux et mélancolique *Café Lumière* du taïwanais Hou Hsiao-hsien tourné à Tokyo, qui rend hommage au cinéma de Yasujiro Ozu et met en scène un personnage de libraire qui enregistre le bruit des trains qui traversent la ville. ■

4 <https://books.openedition.org/pur/12101?lang=fr> Chiwaki Shinoda, *Nerval et l'insolite issu des Ecritures Insolites, Recherche sur l'imaginaire Cahier XXXIII* sous la direction de Arlette Bouloumié, Presses universitaires de Rennes, 2008.

5 Jacques Goimard, *Critique du fantastique et de l'insolite*, Pocket Agora, 2003.

# Mise en scène

## La conquête de l'espace

### ● Des hauts et des bas

Une séquence résume parfaitement la manière dont le positionnement de Naoufel dans l'espace témoigne de sa progression personnelle. Lors de sa rencontre (à distance) avec Gabrielle, le garçon alors livreur de pizzas reste bloqué dans le hall d'entrée de la tour. Déjà très en retard, il ne parvient pas à ouvrir la deuxième porte pourtant ouverte à distance par celle qui lui a commandé une Napolitaine oignons. À aucune de ses tentatives, il ne s'aperçoit qu'il tire sur la mauvaise porte, même quand une vieille voisine ouvre la bonne porte sous son nez. Il a ses deux mains (celle de droite n'a pas été sectionnée), il a ses lunettes sur le nez (celles-ci n'ont pas encore été cassées) et pourtant le garçon à bout semble subitement handicapé, incapable d'évoluer normalement dans l'espace. Son blocage est renforcé à l'intérieur de ce petit espace par une autre barrière, celle constituée par le rideau de pluie qui l'empêche momentanément de sortir. Mais son enfermement et son abattement prennent une autre dimension encore en raison de la position qu'il occupe relativement à Gabrielle. Située en hauteur, au 35ème étage, la jeune fille a un champ de vision bien plus élargi que le sien, ce qui ne manque pas d'être mentionné au cours de leur dialogue. Alors qu'il semble toucher le fond, Naoufel est coincé en bas, dans un espace étriqué. Aucun horizon ne s'ouvre à lui (si ce n'est celui de la voix féminine qui lui tient compagnie), il est au contraire dans une impasse renforcée par la certitude qu'après un tel retard de livraison son patron le licenciera.

Cette articulation entre le bas et le haut est reprise tout au long du film, que ce soit à travers le parcours de Naoufel ou celui de la main. Restons pour le moment avec le garçon : souvenons-nous qu'on le découvre pour la première fois à terre, blessé. Cette dimension est renforcée par l'angle choisi, légèrement incliné, qui part lui aussi du sol. À terre, c'est aussi la position qu'occupe la main rampante tout au

long du film. Elle et lui partent du même point de départ, sorte de point mort (position du mort) dont il faudra se relever. Sa position inférieure est souvent associée à des cadres resserrés qui renforcent l'impression que le garçon est compressé dans un espace étouffant. De plus, toutes les scènes chez son oncle mettent en évidence non seulement le manque d'espace, mais l'impossibilité d'avoir un peu d'intimité dans la chambre que Naoufel partage avec son cousin et même aux toilettes. Plus le film avance, plus le garçon prend de la hauteur, de l'altitude et plus le cadre s'élargit autour de lui et semble se remplir d'air, devenir plus respirable. Sa position influe sur son regard, sa perception du monde et détermine la possibilité de se projeter (ou pas) dans l'espace mais aussi dans le temps. Prendre de la hauteur devient le signe d'une ouverture au monde et offre la possibilité pour Naoufel d'y prendre ses marques, d'y trouver sa place. Son arrivée dans l'atelier de l'oncle de Gabrielle est à ce titre déterminante. L'occupation d'une chambre nouvelle lui permet d'avoir une vue nouvelle, dégagée, celle offerte par la petite lucarne qui lui sert de fenêtre et qui lui permet de découvrir l'immeuble abandonné où il va se projeter au sens propre comme au sens figuré, à ses risques et périls. Cela passe par des déplacements en hauteur, comme traverser le vide en marchant sur une planche ou observer le monde d'en haut, perché sur un toit. Plus Naoufel apprend, progresse, plus le cadre s'élargit autour de lui. Cette conquête de l'espace résonne aussi avec ses rêves d'enfants. Une image entre rêve et réalité les synthétise parfaitement, celle en noir et blanc de l'astronaute jouet posé sur son globe terrestre. Plus tard, les toits de la ville observés par Naoufel évoqueront non seulement l'étendue sans fin de la banquise mais aussi un paysage lunaire, comme si à la manière de Neil Armstrong, le jeune homme marchait sur un territoire nouveau, inconnu et exaltant.







## ● Jeux d'échelle et figure du saut

L'apprentissage de la menuiserie n'est évidemment pas anodin dans le parcours de Naoufel. Il s'agit pour lui d'appréhender la matière, les mesures, d'apprendre à penser les volumes, à articuler la partie et le tout. Sur ce plan, la main coupée pousse à l'extrême cette expérience de la matière et du relief. Elle retranscrit de manière épique le parcours de l'apprenti : pour se déplacer, elle doit acquérir une certaine maîtrise de l'espace, de ses formes parfois accidentées, trouver des prises auxquelles s'accrocher et savoir évaluer les distances d'un point à un autre. Elle donne ainsi une forme immersive et symbolique à cet apprentissage en exacerbant les mouvements et les émotions qui s'y rapportent. Sa petite taille reproduit aussi, sous une forme plus prononcée, la position de faiblesse initiale de Naoufel. Elle lui donne une puissance dramatique plus forte en la confrontant aux saletés qui jonchent le sol et aux rats qui occupent les rails du métro. Elle touche plus trivialement le fond. Sa trajectoire à elle aussi se partage entre le haut et le bas, sa problématique est notamment d'apprendre à passer d'un espace à un autre. Le format réduit de cette singulière héroïne rend les écarts et obstacles à franchir particulièrement spectaculaires. Comment sauter d'un toit ? Comment s'échapper d'une benne à ordures ? À travers ses déplacements s'impose une figure, celle symbolique du saut, qui dessine justement le mouvement qui raccorde le bas et le haut pour le meilleur (l'ascension) ou pour le pire (la chute). Il y a un véritable suspense lié au déplacement de cette petite créature, suspense qui évoque autant l'évasion d'un prisonnier que les premiers pas d'un enfant. Un rapprochement avec un bébé est d'ailleurs établi lorsque les doigts vagabonds de la « chose » la conduisent près d'un nourrisson dont elle occupe le bain puis le lit, passant d'un mouvement régressif (un retour dans le liquide amniotique) à un geste tendre et protecteur d'adulte, la main posée sur le ventre du petit dormeur. Cette figure du saut est déclinée de plusieurs manières par cette main qui semble toujours pouvoir se rattraper à quelque chose (le cou

d'un pigeon) et rebondir telle une super héroïne dans les situations critiques en s'accrochant par exemple au câble d'un métro ou à un cintre. Le suspense lié au déplacement de cette main rejoint aussi une dimension plus technique, plus organique : à chaque obstacle rencontré se pose la question de l'articulation de son mouvement, de ses doigts, car elle reste une créature inconnue qui soulève quelques interrogations quant à ce qu'elle peut ou ne peut pas faire. L'ultime saut de la main résonne directement avec la situation que vient de vivre Naoufel, rejeté par Gabrielle après lui avoir dévoilé la vérité. Alors que le jeune homme détruit l'igloo qu'il a fabriqué, un tremblement monte qui fait bouger/s'animier les taches de la peinture blanche avec laquelle a été écrit « JE SUIS LÀ » en haut d'un immeuble. La main coupée semble prise elle aussi de tremblement comme si elle bouillonnait intérieurement. Accrochée à un parapluie, elle semble invitée par l'astronaute, suspendu au-dessus des voitures, à sauter dans le vide. Le saut, même avec un parapluie ouvert, semble suicidaire mais très vite la main, heurtée par une voiture (en écho à l'accident familial) prend son envol, tourbillonne. Les lumières des phares se transforment en une constellation d'étoiles. Cette transformation de la chute suicidaire en envol préfigure le bond final effectué par Naoufel vers la grue observée précédemment de loin par la main. Sa conquête de l'espace est aussi une conquête de soi et de son destin.



## ● Double foyer

La main coupée évoque d'autres héros de petite taille dont la mise en scène nous invite à adopter le point de vue : les jouets de la saga *Toy Story*, le héros de *L'Homme qui rétrécit* de Jack Arnold (1957) ou les enfants de *Chérie j'ai rétréci les gosses* de Joe Johnston (1989). Cette particularité accentue la dimension initiatique et épique des parcours suivis, comme dans de célèbres contes mettant en scène de petits enfants : Tom Pouce (issu du folklore britannique) ou sa version japonaise, avec le personnage Issun-bōshi. Ce monde extra-large pour les yeux d'un être miniature s'apparente bien souvent à celui extérieur, inconnu et souvent un peu effrayant des adultes. De quoi renvoyer aussi au schéma du *teen movie* (ou film d'adolescents) que *J'ai perdu mon corps* rejoint à bien des égards.

En effet, le motif récurrent du foyer met en lumière que se joue aussi ici la fin de l'enfance. Le foyer est présenté comme le lieu d'un souvenir familial mais aussi celui d'une projection – peut-être bien illusoire – dans le futur. Cela se traduit pour l'apprenti par la fabrication d'un igloo, choix inspiré par sa première discussion avec Gabrielle. À travers ce motif se raconte la volonté du garçon de créer son propre foyer, mais peut-être bien aussi de retrouver une maison perdue, arrachée pendant l'enfance et aucunement remplacée par l'appartement inhospitalier de son oncle. C'est un autre oncle, celui de Gabrielle, qui lui offrira la possibilité de retrouver, mais aussi de construire, un semblant de maison. La représentation du foyer reste d'une certaine manière associée à l'enfance et à une construction assez naïve dont le film offre plusieurs variantes : il y a l'igloo en bois dessiné

puis fabriqué par Naoufel, celui en sucre construit par la main, qui posée sur ses cinq doigts en reproduit également la forme. Ce motif devient un signe, un indice à l'intérieur du récit : il permet à Gabrielle de deviner où s'est caché Naoufel. Plus tôt dans le film, la forme de l'igloo semble se dessiner via les livres de la bibliothèque qui le temps d'un plan forment autour de Naoufel une fenêtre, une ouverture par laquelle la jeune femme l'observe. Si dans un premier temps, il l'a observée sans qu'elle le sache, le rapport s'inverse. D'ailleurs, Gabrielle semble voir clair dans son jeu quand elle lui prête *Le Monde selon Garp*, célèbre roman d'initiation de John Irving dans lequel le héros se met à l'écriture pour séduire une grande lectrice.

À ce motif en répond un autre qui semble tisser une frontière plus hermétique entre intérieur et extérieur. Il s'agit de la vitre contre laquelle la mouche bourdonne lors de l'accident, scène que l'on retrouve dans le premier souvenir d'enfance mis en avant. Cette vitre résonne avec un autre accident : celui qui priva Naoufel de ses parents. Vitre baissée de la fenêtre de la voiture (autre réplique possible de l'igloo), miroir reflétant la bouche de la mère, éclats de verre éparpillés sur la route après le choc, film plastique et verre brisé lors de l'évasion du frigo de la main [cf. analyse de séquence : L'atelier d'animation]. Les vitres sont également soulignées par des effets de surcadrage (cadre dans le cadre) quand Naoufel reste bloqué dans le hall d'immeuble de Gabrielle. La mouche qui bute alors contre la vitre, c'est lui. Signes de son enfermement, ces vitres deviennent aussi un indicateur de son évolution quand leurs lignes bougent ou se brisent :

la lucarne du studio de l'apprenti s'ouvre et de nouvelles perspectives se dessinent. Pour atteindre le toit qu'il observe de chez lui, il traversera un immeuble à l'abandon, aux vitres brisées. À l'image de tout le film, le motif de la vitre circule et se déploie sur plusieurs échelles : celle du décor, et celle plus petite des objets, un en particulier, les lunettes du garçon, que l'on découvre immédiatement coupées en deux. L'image est lourde de sens et préfigure la division du film en deux parties, en deux perceptions de la même histoire. Le montage invite ainsi à un changement permanent de perspective.





## ● Illusion d'optique

Dès l'ouverture du film, les motifs de la vitre et du verre des lunettes se font écho, raccordés par un mouvement de la tête et du regard : blessé, Naoufel se détourne de sa monture brisée pour diriger son regard vers Gigi, mais c'est vers une nouvelle vitre que ses yeux semblent se fixer, celle de la maison de son enfance, sur laquelle se pose une mouche. Encadrée par ces deux vitres, ces deux écrans, toute la scène fonctionne en trompe-l'œil : le cadrage resserré sur la main qui bouge ne nous permet pas de deviner que celle-ci est détachée de son corps. Cette compartimentation de l'espace est une manière de manipuler l'œil du spectateur, et l'on ne s'étonnerait pas que la composition du plan resserré sur Naoufel à terre, vu à travers une moitié de lunette, soit inspirée du cinéma d'Alfred Hitchcock : si vient à l'esprit une scène célèbre de *L'inconnu du Nord-Express* (1951) dans laquelle un crime se reflète dans des lunettes tombées par terre, on pense aussi à *Psychose* (1960) et l'utilisation de la fragmentation de l'espace (notamment dans la scène de douche) pour créer l'illusion de la violence. Naoufel n'a a priori pas grand chose à voir avec Norman Bates si ce n'est qu'il est lui aussi un garçon coupé en deux (comme ses lunettes), partagé entre apparence (il ment à Gabrielle) et réalité, présent et passé, et qu'une mouche espiègle tourne autour de lui (voir la fin de *Psychose*).



Autre leurre, compris rétrospectivement : les lunettes de Naoufel ne sont pas cassées au moment de son accident dans l'atelier mais avant, lors d'une bagarre. Ce détail renforce l'idée entretenue tout le long du film d'une fracture antérieure, réouverte sous l'effet d'un nouveau choc que la monture brisée semble avoir provoqué : dans l'atelier, le regard divergent de Naoufel n'est pas parvenu à se fixer sur l'élément qui aurait dû retenir toute son attention. Ces lunettes cassées, instauratrices d'une double vue, fixent le cadre d'une illusion d'optique qui touche aussi directement la main coupée tout au long du film. En effet, le membre sectionné est souvent filmé en gros plan, comme si le reste du corps était hors-champ, comme c'est le cas dans les souvenirs d'enfance mettant en scène la main de Naoufel, tendue vers le monde (même si le bracelet qu'il porte annonce l'amputation à venir). Alors que l'animation offre à Clapin la possibilité de montrer autant qu'il veut l'impossible – la main coupée –, le réalisateur préfère user régulièrement d'un effet de mise en scène dont il n'a a priori pas besoin. Cette illusion nourrit l'idée d'un lien entre la partie et le tout, elle nous invite à voir aussi les multiples visages, âges et usages de la main, et à la ressentir comme un être à part entière dont il reste à trouver la partie invisible. ■

# Analyse de séquence



## L'atelier d'animation

La première manifestation de la main de Naoufel détachée de son corps et vivante est d'abord sonore. Juste après l'affichage du titre, des coups sourds et répétitifs nous parviennent. Ils sont suivis de bruits de verres qui s'entrechoquent. Cette agitation encore non identifiable s'accompagne de brefs éclairs de lumière qui percent de plus en plus fort l'obscurité ambiante, jusqu'à l'explosion. L'entrée en scène et en matière (animée) de la main s'apparente à une sorte d'éclosion mystérieuse, comme si la créature sortait d'un œuf, idée suggérée plus tard par le flacon de verre brisé sur le sol qui évoque une coquille d'œuf cassée. Une autre enveloppe précède celle-ci, il s'agit du sac plastique à travers lequel on voit d'abord l'action. Nous sommes immédiatement invités à nous glisser dans la peau de cette chose agitée et bondissante maintenue dans un premier temps hors-champ. Au désir d'entretenir un certain suspense en ne montrant pas tout de suite la créature du réfrigérateur se rajoute celui de la faire définir d'abord par un mouvement et un regard, purs, bruts, directs.

Ces deux caractéristiques premières de la main nous renvoient à l'enjeu lié à cette première apparition. En effet, cette scène a été capitale et même fondatrice dans l'élaboration du film, au moment même de son écriture. Il s'agissait pour Jérémy Clapin non seulement d'animer cette main, mais de la rendre humaine, de nous faire partager ses émotions, son point de vue. D'où le sentiment, au fil de l'évasion mise en scène ici, d'assister non seulement à la naissance de la créature mais aussi à la mise à nu de sa conception en termes d'animation. L'effet de mise en abyme est entretenu par plusieurs éléments, à commencer par le réfrigérateur d'où sort la main et son contenu. Clapin semble exposer à travers lui les composantes premières, plastiques, de la main et l'obstacle qu'il a à franchir pour lui donner vie : on part du froid et donc d'une forme figée (comme sur un dessin sur un papier) pour aller vers le mouvement, et donc l'animation. À l'intérieur du réfrigérateur figurent ce qui pourrait s'apparenter à quelques pièces détachées du corps humain :

des yeux, un cerveau, des cœurs. De quoi définir les trois dons principaux de cette main : la vue, la pensée, et l'émotion, malgré son mutisme. Ainsi, ce laboratoire d'hôpital se confond avec l'atelier du réalisateur d'animation (ou le cabinet d'un savant fou) où sa créature prend vie.

L'exposition de tous ces éléments, avant même que l'on ait vu la main se déplacer, met également en relief un procédé souvent employé dans le cinéma fantastique : ces pièces détachées permettent à l'imaginaire du spectateur de se mettre en branle avant même qu'aucune manifestation surnaturelle n'ait eu lieu. Car l'animation ne se joue pas seulement sur l'écran de manière purement démonstrative, son mouvement doit imprégner, contaminer l'esprit du spectateur afin qu'un rapport de croyance se mette en place. Si l'on ne découvre que progressivement la nature de la scène à laquelle nous assistons – l'évasion de la main – le regard reste moteur. En témoigne le premier mouvement clairement montré, qui se rapporte non pas à la main mais à l'œil qui tombe du frigo et roule par terre. Cet œil semble avoir une double fonction à l'intérieur de la scène : celle d'être le miroir de la main, dont il suggère la faculté perceptive, et celle d'être aussi le miroir du regard même du spectateur. C'est lui qui, lors de sa chute, dirige notre regard jusqu'à la main. Puis il roule à nouveau poussé par la main, lorsque celle-ci commence à bouger, comme si l'un et l'autre allaient de pair. Alors que la main perce le sac dans lequel elle est enfermée en s'appuyant sur le verre brisé, l'œil mort, tourné vers elle, semble la regarder (on pense encore une fois à l'œil mort de Marion Crane dans *Psychose*, autre laboratoire de fabrication du spectateur). Le resserrement du cadre sur l'organe semble le charger d'une émotion, mélange d'émerveillement et de sidération, qui guide et accompagne celle du spectateur face à l'inimaginable : cette main vivante, d'où tombent quelques gouttes de sang, n'est pas une coquille vide. Reste à voir comment la chose va se déplacer dans l'espace, car jusqu'ici ses mouvements sont restés limités. Comme au début de la scène, ce sont le son



et l'adoption d'un point de vue subjectif qui font exister la main : ils lui donnent une épaisseur et une dynamique humaine dans l'espace. Ainsi, en même temps que la main se met en mouvement, son regard bouge, observe les éléments alentours qui contribuent eux aussi à la définir comme chose vivante capable non seulement de percevoir, mais aussi de réagir et de s'émouvoir face à de possibles menaces. Le squelette présent dans la pièce est le rappel ironique (comme le réfrigérateur) d'une forme figée dont la main se démarque. Lorsqu'elle tente une sortie dans le couloir, la main (probablement d'un infirmier) qui écrit sur le tableau est quant à elle un rappel de ce que l'autre main n'est pas : un membre raccordé à un corps et doté du pouvoir d'écrire. Cette main « normale » munie d'un crayon évoque celle du dessinateur définissant les limites même de l'espace autour de sa créature.

À l'instar de son créateur, la main semble elle-même dotée d'un certain pouvoir d'animation lorsqu'elle grimpe le long d'un squelette et le fait bouger. L'humour macabre se poursuit quand un homme à chapeau, à la silhouette de détective, entre dans la salle en observant le crâne qui lui fait face et semble lui aussi le regarder. La main est probablement cachée derrière ses orbites. Le fil du regard, d'abord tenu dans les face-à-face entre l'œil et la main, paraît ainsi se poursuivre, à hauteur d'homme. Cette position

se confirme quand la tête du squelette tourne, comme si elle suivait du regard l'intrus penché dans le réfrigérateur. De quoi doter cette main sans corps d'un pouvoir supplémentaire – l'intelligence et l'illusion – et prouver malicieusement, une nouvelle fois, ses capacités humaines malgré l'apparente limitation de ses facultés motrices. L'agilité de la main continue à se déployer quand elle bondit du crâne pour se percher sur une étagère, bien décidée à quitter la pièce par la fenêtre qu'elle a aperçue plus tôt. Clapin multiplie depuis le début les angles de prise de vue et varie les échelles de plan : cette main mobile dessine sur son passage de multiples perspectives, très marquées, auxquelles sont suspendues, comme à un fil, les conditions même de sa survie. L'adoption fréquente de son point de vue nourrit le suspense de la séquence et dramatise à l'extrême son évolution dans l'espace. La condition de son évasion dépend du bon ajustement de son regard et de la mauvaise vision de l'homme. La chute du crâne, signalant sa présence, accroît la tension, mais encore une fois, l'œil tombé du réfrigérateur intervient de manière ironique en stoppant l'intrus qui l'écrase par inadvertance, après avoir ramassé le crâne tombé. Passée de l'autre côté de la fenêtre, perchée sur un rebord, la main tourne le dos à tous les éléments (l'œil, le crâne) qui avaient contribué à lui donner vie : elle est désormais autonome, elle a fait ses preuves. ■



# Motif



*Les mains d'Orlac de Robert Wiene (1924)*

## Imaginaires de la main

### ● Fantastique horrifique

La main coupée, vivante, galopante, renvoie à un imaginaire fantastique aujourd'hui intégré avec humour dans la culture pop : célèbre est « la Chose », membre indispensable et fouineur de *La famille Addams* (la série télévisée dans les années 60 et ses adaptations sur grand écran à partir de 1991). Source d'inspiration pour le cinéma fantastique et horrifique, la créature à cinq doigts a fortement inspiré la littérature du XIX<sup>ème</sup> siècle. On ne lui donne pas encore le rôle d'un personnage à part entière, mais on la présente néanmoins comme un instrument diabolique doté d'un pouvoir maléfique dont le contrôle échappe à son propriétaire. Dans la nouvelle *La main enchantée* de Gérard de Nerval (qui donna lieu à une libre adaptation de Maurice Tourneur, *La main du diable*, 1943), la main du personnage principal, transformée sous l'effet d'un onguent magique, est étroitement associée à l'argent et à l'idée de possession : elle n'appartient plus à son maître mais au marchand luciférien qui lui a vendu son baume et attend de lui une somme d'argent qui augmente de jour en jour. Ses mains ne sont pas détachées d'un corps, néanmoins elles ne lui appartiennent plus. L'organe devient ainsi le symbole de dépossession de soi et d'emprise. Cette dimension s'illustre aussi à travers d'autres mains fantastiques qui figurent quant à elles la pulsion criminelle. Ce n'est pas un

hasard si, dans *J'ai perdu mon corps*, la bibliothèque où travaille Gabrielle s'appelle Guy de Maupassant. Familier du genre fantastique, auquel il donna une dimension particulièrement terrifiante, l'auteur du *Horla* a écrit deux nouvelles mettant en scène des mains coupées criminelles. La première, *La main d'écorché* (publiée en 1875) est identifiée comme la toute première nouvelle de l'écrivain et raconte la possession par un homme de la main d'un criminel condamné à mort pour avoir tué sa femme et le curé qui les a mariés. Après avoir accroché cette main à sa porte, à la manière d'un talisman, il a le malheur de l'introduire chez lui. Son autre nouvelle intitulée *La main* reprend une trame similaire à laquelle il greffe une histoire de haine et de vengeance puisque la main coupée appartient au meilleur ennemi de celui qui la possède.

Le motif de la main comme incarnation d'une pulsion criminelle incontrôlable a abondamment inspiré le cinéma policier, fantastique et horrifique et ce dès la période muette. Adapté d'un roman de Maurice Renard, *Les mains d'Orlac* de Robert Wiene (1924) raconte l'histoire d'un pianiste à qui l'on greffe, suite à un accident, les mains d'un criminel condamné à mort. De quoi sérieusement perturber le musicien qui pense être l'auteur d'un crime qu'il n'a pourtant pas commis. On retrouve dans ce récit des enjeux

liés au dédoublement proches du *Docteur Jekyll et Mister Hyde* de Stevenson et aussi du *Frankenstein* de Mary Shelley. Si les mains ici ne sont pas physiquement détachées d'un corps, elles évoquent néanmoins certains aspects de *J'ai perdu mon corps*, ne serait-ce que dans l'expressivité donnée aux mains. L'ancrage de ces figures muettes dans une esthétique expressionniste leur donne une présence particulièrement forte. Et si l'on se risque à une approche plus psychanalytique, ce langage incontrôlable des mains raconte également une certaine défaite de la parole. Mais ce rapprochement entre les deux films est aussi éclairant quant à la dimension mentale de ces mains, puisque dans le film de Wiene, elles ne sont finalement pas coupables contrairement à ce que croit son propriétaire victime d'une manipulation. La dépossession dont il se sent victime n'est qu'une illusion. Cette dimension mentale, psychique est également présente dans *J'ai perdu mon corps*. En témoigne la scène où la main s'allonge sur le lit près de son « maître » endormi, comme si elle faisait partie d'un songe. Malgré sa réalité physique cette main errante semble directement raccordée à l'inconscient de Naoufel et probablement à un sentiment de culpabilité lié à la mort de ses parents. Si ce n'est pas une main criminelle, c'est du moins une main coupable. Cette matérialité fantastique donnée à cette part intime, intérieure du garçon évoque le cinéma de David Cronenberg qui est sans doute le cinéaste qui a le plus travaillé la puissance métaphorique de la chair : « *Je dois donner chair au verbe, puis filmer la chair faite de filmer le verbe* » raconte le réalisateur de *La mouche* (1986). Et c'est d'ailleurs à ce film du cinéaste canadien que l'on pense, notamment en suivant les téléportations dans le temps de la mouche mise en scène par Clapin.



## ● Organe vital

Cette mouche omniprésente et omnisciente laisse planer sur le film l'ombre de la mort, et renvoie la main à un devenir « charogne ». Elle évoque la *Musca Depicta* (la mouche peinte) posée sur le crâne de certaines vanités. C'est elle qui nous guide vers l'œil du chevreuil qui traverse la route au moment de l'accident de voiture. Mais on ne saurait réduire sa fonction à un pur présage morbide et à l'incarnation de la mort au travail. Ne nous indique-t-elle pas que c'est cet animal blanc, innocent, surgi de la nuit qui provoque la mort des parents de Naoufel, bien plus que l'attitude de l'enfant ? L'insecte, également utilisé comme trompe-l'œil en peinture, guide et dirige notre regard, invite à s'arrêter sur certains détails, certaines illusions aussi. Par ailleurs, un lien évident apparaît entre la main coupée et l'insecte, une étrange gémellité. Il y a d'abord leur apparence (la main ressemble à un gros insecte) et leur manière de se déplacer dans le temps (on revient à la téléportation de Cronenberg) : comme la mouche, la main est reliée au passé. Autre détail troublant, le grain de beauté (autre mouche) posé comme un insecte sur le dos de la main de Naoufel et qui permet de l'identifier. Tel un double morbide, la mouche révèle par contraste la dimension très vivante et combative de la main, autre insecte presque volant du film, à la puissance animale. Si la main de *J'ai perdu mon corps* se démarque de l'emploi des mains coupées dans le cinéma fantastique et opère même une sorte de détournement de ce motif horrifique, elle reste néanmoins attachée à une forme d'instinct, mais celui-ci est (re)tourné vers une pulsion de vie et non de mort. Cette main du destin n'est pas fatale.





Ainsi, quand le film réveille l'imaginaire maléfique associé à la main, c'est pour mieux le mettre à distance. La proximité de la main avec un nourrisson joue sur le potentiel horrifique d'une telle situation pour mieux la ramener ici à une dimension innocente et bienveillante. Par instants, aussi fragile et démunie qu'un nouveau-né, elle évoque aussi la main maternelle posée sur le ventre d'un enfant pour le rassurer. Elle porte en elle différents âges et notamment aussi celui de l'adolescence non seulement parce qu'elle incarne l'idée de passage chaotique d'un point (ou âge) à un autre, mais aussi parce qu'elle renvoie à des problématiques sexuelles : l'amputation de la main se lit aussi comme une forme de castration, l'expression d'un sentiment d'impuissance, que la vie autonome et héroïque de l'organe va permettre de dépasser. La comédie *La main qui tue* de Rodman Flender (1998) travaille précisément cette articulation entre l'adolescence et le motif de la main fantastique sur un mode parodique : la main du héros n'est pas coupée, elle rejoint la catégorie des mains criminelles incontrôlables, aux tendances baladeuses quand une jolie fille se présente, et s'amuse ouvertement des pulsions sexuelles de l'adolescence, ici difficiles à maîtriser. Dans *Un chien andalou* de Luis Buñuel (1929), la métaphore sexuelle liée à la main se présente sous la forme d'un collage surréaliste, d'un jeu d'associations mêlant le trivial au sublime : à la main d'un homme dont sortent des fourmis succède la vision d'une main coupée posée au milieu d'une rue et agitée du bout d'une canne par une jeune femme avec un mélange de dégoût et de désir. Sur ce terrain-là, *J'ai perdu mon corps* reste plus suggestif, délicat et pudique aussi : on retient notamment l'image de Gabrielle qui panse le doigt légèrement blessé de l'apprenti.

### ● Ciné-main, ciné-œil

« *L'outil, c'est ce que l'homme prend dans sa main pour transformer la matière* » : l'explication de Gigi adressée à Naoufel souligne cette autre symbolique de la main liée à sa dimension initiatique, à la prise qu'elle offre sur le monde. Cette remarque résonne aussi avec le travail même du réalisateur car cette main, c'est aussi un peu la sienne. Jérémy Clapin lui donne une dimension créatrice en l'utilisant comme un œil enregistreur, une caméra sensible et dynamique offrant des angles et une perception de la réalité inédits : « *Ce film, ce n'est pas que du dessin, c'est aussi de la photo, de la lumière, de la profondeur de champ, des perspectives et des caméras étonnantes. Tout ce qui me permettait d'exalter l'aspect cinématographique du film était bon à prendre* ». Cette approche évoque l'appréhension immersive et globale de l'espace à l'œuvre dans *L'homme à la caméra* du cinéaste soviétique Dziga Vertov (1929) et l'ambition de créer un cinéma total, épousant toutes les coutures de la réalité et dévoilant des éléments inaccessibles à l'œil humain. La dimension créatrice de la main est également centrale dans *La jeune fille sans mains* de Sébastien Laudenbach (2016), film d'animation entièrement peint à la main reposant sur un principe de discontinuité des images et d'improvisation qui donne au mouvement et à la couleur une singulière puissance de jaillissement. Ce conte initiatique (adapté de Grimm) met en scène une jeune fille amputée par son père suite à un pacte avec le diable. Son handicap devient pour l'héroïne un moyen de s'émanciper et de développer un rapport charnel au monde. L'auteur, qui s'était lancé le défi de travailler rapidement et avec peu de moyens, déclarait : « *j'avais parfois l'impression d'être mon héroïne tant mes moyens étaient modestes* ». Le lien entre le réalisateur et son personnage semble se poursuivre dans l'écriture même du film : aux mains manquantes de l'héroïne semblent se substituer celles de l'artiste.



La main, comme empreinte et geste de cinéaste, est très présente chez un cinéaste comme Agnès Varda. Dans *Les glaneurs et la glaneuse* (2000), elle se réjouit que la petite caméra qu'elle utilise lui permette de filmer sa main qui, d'une autre manière que la main coupée de Clapin, opère comme un révélateur temporel (elle y voit les marques de son vieillissement). Cette main – comme celle de l'apprenti Naoufel – est aussi celle qui renvoie à une pratique artisanale de son art. La cinéaste y exprime plus que jamais son désir de toucher la matière, de voir avec la main, dimension que l'on retrouve dans le cinéma tactile d'Alain Cavalier, où la caméra est à la fois œil, main et pinceau [cf. *Le filmeur*, 2004]. Dans tous les cas ces mains signent la forme même de l'autoportrait de l'artiste au travail. Cette intrusion de la main (créatrice) comme moyen d'interroger le monde et son rapport au monde (que l'on retrouve dans les scènes avec Naoufel enfant) trouve son origine dans la peinture. De quoi nous faire remonter loin dans le temps, jusqu'aux fameuses traces de mains datant de l'ère préhistorique, trouvées sur les parois de grottes. D'autres mains viennent à l'esprit, celles peintes par Théodore Géricault, les siennes et d'autres récupérées à la morgue (certaines accompagnées d'une mouche). Et une autre main antérieure (jugée sacrilège car disséquée) peinte par Rembrandt dans la très cinématographique *Leçon d'anatomie du docteur Tulp* (1632). Qu'elles soient mortes ou vivantes, ces mains saisissantes ont en commun de contenir tout le mystère de l'incarnation, de la vie et de la création. ■



*La main gauche de l'artiste*, Théodore Géricault (1791–1824) Paris, Musée du Louvre



*Étude de main attrapant une grosse mouche*, Théodore Géricault (1791–1824) Bayonne, Musée Bonnat-Helleu



*La jeune fille sans mains*, long-métrage d'animation français (2016) réalisé par Sébastien Laudenbach

# Couleur et musique



## Partition picturale

L'écriture graphique de *J'ai perdu mon corps* participe pleinement au partage du film entre deux approches, deux genres. En compagnie de la main coupée, le trait est appuyé, accentué et la forme accidentée, rugueuse. Celle-ci s'arrondit et s'affine dans la partie réaliste du film, les lignes paraissent plus claires sous l'effet d'angle moins marqué, redonnant au monde un semblant d'ordre, loin du chaos visuel soulevé par la main sans corps. Mais ce partage du dessin à l'intérieur du film n'est pas fixe, les lignes bougent pour Naoufel comme pour sa main en fonction des situations vécues. Ainsi, plus la main progresse plus un équilibre semble s'établir entre elle et le monde, qui se traduit par un trait plus apaisé. Le jeune homme quant à lui bascule dans une forme plus expressive et violente. Loin de chercher la transparence, Jérémy Clapin met en lumière la forme dessinée, ses imperfections. Cette visibilité contribue paradoxalement au réalisme du trait, de la matière animée, permettant de trouver l'équilibre entre « le tangible et l'imaginaire » recherché par le réalisateur qui se rapproche ainsi de l'univers de la bande dessinée. On pense notamment à Charles Burns, auteur américain, qui à l'instar d'un Cronenberg au cinéma, donne une matérialité forte aux monstruosité organiques, véritables excroissances des angoisses et fantasmes adolescents. Le trait est ici d'autant plus visible qu'il évolue dans une gamme de couleurs restreinte et sombre, choix qui renforce cette parenté avec la bande dessinée. La palette utilisée par Clapin se partage entre le noir et blanc (pour les souvenirs ou rêves du passé), le sombre bleuté des immersions nocturnes et un monde diurne souvent terne (entre gris, beige et marron-rouille), ponctués de rares couleurs vives (le casque audio de Gabrielle) et rafraîchis par de spectaculaires ouvertures lumineuses. Plus le film avance, plus il laisse entrer la lumière à l'intérieur de cadres élargis. Une attention particulière est portée aux débuts et fins de journée qui semblent

réunir la main et son propriétaire Naoufel dans le temps et le partage d'émotions de peur, d'émerveillement ou d'espoir similaires. Ils suggèrent aussi des ambiances de naissance ou de fin du monde. Des couleurs froides (le blanc de la banquise qui apaise les plaies) cohabitent avec d'autres plus chaudes à l'intérieur desquelles se dessine une sorte de fil rouge lié au sang, présent dès les premières images du film. Sang, qui se transforme brièvement en goutte noire au bout du doigt de Naoufel enfant, avant de revenir à sa couleur naturelle et de contaminer par instants l'éclairage : lumière rouge entrevue par la main à travers la benne d'une poubelle ou projetée par un briquet sur les rails du métro face à une armée de rats.

Comme les variations de lumière, la partition musicale participe au mélange des genres et au voyage des émotions à l'intérieur du film. Dan Levy, membre du groupe The Dø, signe une bande originale variée, composée non pas à partir du film achevé mais d'un storyboard avancé. Le film lui ouvre un vaste terrain de jeu lui permettant de glisser d'une ritournelle enfantine à des synthétiseurs inquiétants évoquant certaines bandes originales de John Carpenter, en passant par des moments plus planant ou du rap. Jérémy Clapin parle à propos du travail de Dan Levy d'approche picturale<sup>6</sup>, comme si l'ultime touche de couleur apportée au film venait de lui. ■

6 <http://www.gncr.fr/films-soutenus/j-ai-perdu-mon-corps>



## FILMOGRAPHIE

### Courts métrages

*Une histoire vertébrale* (2004)

*Skhizein* (2008)

*Palmipédarium* (2012)

### Longs métrages

*J'ai perdu mon corps* (2019)

### DVD

Le DVD de *J'ai perdu mon corps* est édité par Sony Pictures.

Il contient en bonus un *making of* du film (30').



## BIBLIOGRAPHIE

### Le roman

*Happy Hand* de Guillaume Laurant, édition de poche Points Seuil, est le roman dont *J'ai perdu mon corps* a été adapté. Son auteur est également le co-scénariste du film.

### Critiques de *J'ai perdu mon corps*

Gilles Ciment, « La main du destin », *Positif* n°705, novembre 2019

Bruno Deruisseau, « *J'ai perdu mon corps*, un film d'animation éblouissant », *Les Inrockuptibles*, n° du 06/11/2019

Thomas Sotinel, « Avec *J'ai perdu mon corps*, Jérémy Clapin met l'animation au service de l'ineffable », *Le Monde*, 6 novembre 2019

Florence Maillard, « Corps conducteur », *Cahiers du cinéma* n°760, novembre 2019

## ENTRETIENS

### Presse

Entretiens avec Jérémy Clapin, l'auteur et co-scénariste Guillaume Laurant et le compositeur Dan Levy dans le dossier de presse du film

Entretien avec Jérémy Clapin réalisé par Bernard Génin, « Chercher la maturité dans les courts métrages », *Positif* n°705

### Rencontre filmée

Rencontre avec Jérémy Clapin, modérée par Stéphane Dreyfus en octobre 2018

Le film est alors en cours de production : [https://www.youtube.com/watch?v=aY4Fh10hwyQ&feature=emb\\_logo](https://www.youtube.com/watch?v=aY4Fh10hwyQ&feature=emb_logo)

### Radio

Émission *La Grande Table* d'Olivia Gesbert, « Clapin et Laurant, l'animation à corps perdu », novembre 2019

En présence également de Guillaume Laurant : <https://www.youtube.com/watch?v=YM2FWwZggtY>

## FILMS EN ÉCHO

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

*L'homme qui rétrécit* de Jack Arnold (1957), DVD et Blu-ray, Elephant Films

*La jeune fille sans mains* de Sébastien Laudenbach (2016), DVD, Shellac Sud

*La mouche* de David Cronenberg (1986), DVD et Blu-ray, 20th Century Fox

*Rubber* de Quentin Dupieux (2010), DVD BlaQ Out, Blu-ray

*Le scaphandre et le papillon* de Julian Schnabel (2007), DVD, Pathé

## OUVRAGE CINÉMATOGRAPHIQUE

*Les mains au cinéma* de Sandrine Marques, Éditions Aedon – La septième obsession (2017)

## ŒUVRES PICTURALES ET LITTÉRAIRES

*La leçon d'anatomie du docteur Tulp* (1632), Rembrandt (1606–1669) La Haye, Musée Mauritshuis

*La main gauche de l'artiste* (1823), Théodore Géricault (1791–1824) Paris, Musée du Louvre

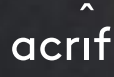
*Étude de main attrapant une grosse mouche*, Théodore Géricault (1791–1824) Bayonne, Musée Bonnat-Helleu

*La main enchantée* (1832), nouvelle de Gérard de Nerval

*La main d'écorché* (1875) et *La main* (1883), nouvelles de Guy de Maupassant

*Le nez* (1836), nouvelle de Nicolas Gogol





*Lycéens et apprentis au cinéma* en Île-de-France est coordonné par l'ACRIF et les CIP, avec le soutien de la Région Île-de-France, de la DRAC Île-de-France, du CNC et le concours des rectorats de Créteil, Paris, Versailles ainsi que des salles de cinéma participant à l'opération.