


ANNÉCY 2019
GRAND PRIX

CANNES 2019
GRAND PRIX NESPRESSO
SEMAINE DE LA CRITIQUE

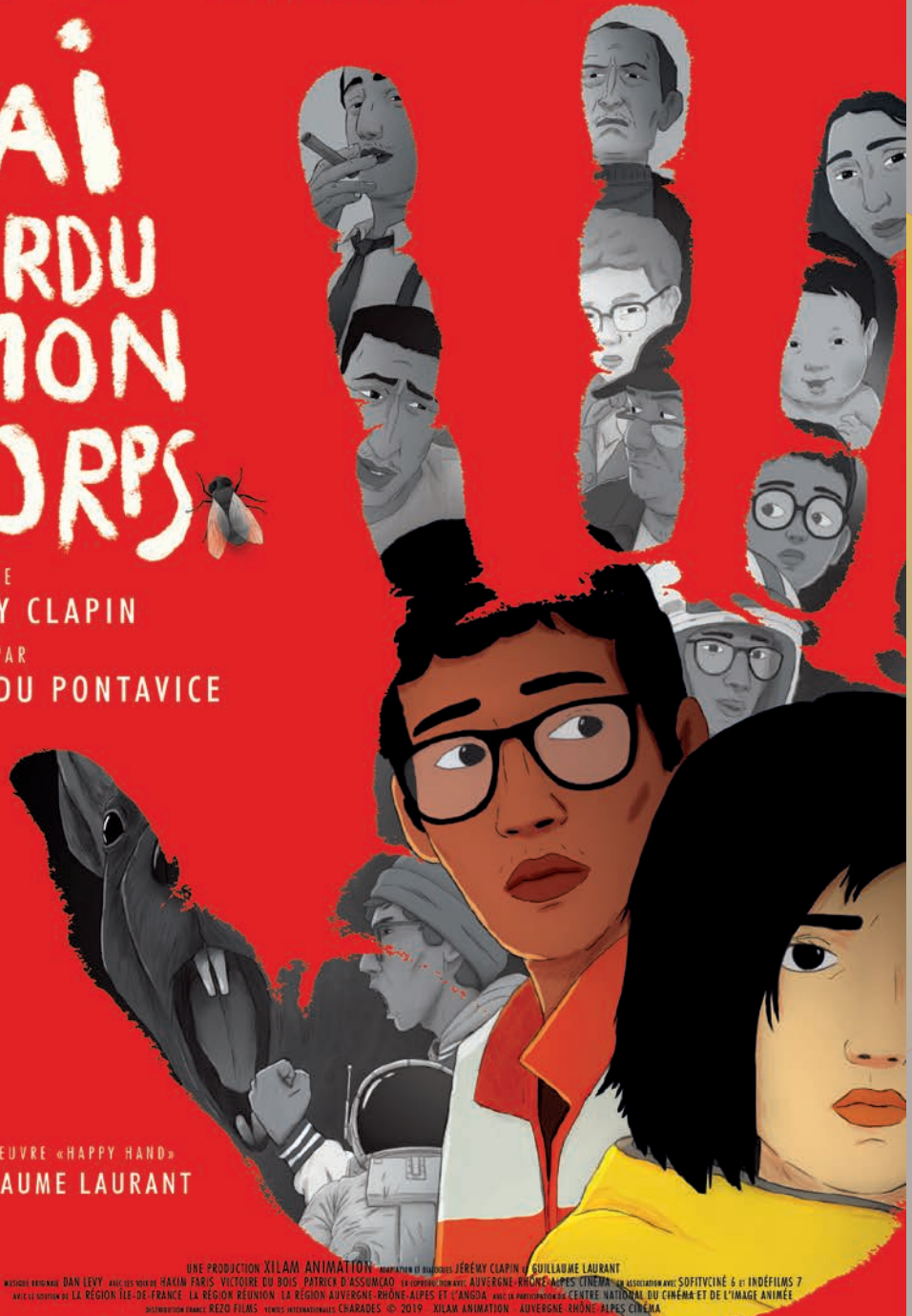
ANNÉCY 2019
PRIX DU PUBLIC

J'AI PERDU MON CORPS



UN FILM DE
JÉRÉMY CLAPIN
PRODUIT PAR
MARC DU PONTAVICE

D'APRÈS L'ŒUVRE «HAPPY HAND»
DE **GUILLAUME LAURANT**



CONCEPTUELLE DE L'OPÉRA «HAPPY HAND» DE GUILLAUME LAURANT - 2012 - PHOTO: BOUTIERES



UNE PRODUCTION **XILAM ANIMATION** - RÉALISATION ET SCÉNARIO: **JÉRÉMY CLAPIN** & **GUILLAUME LAURANT**
 RÉGIONS PRÉSENTES: DAN LEVY - ANCIENS PARTENAIRES: HAKIM FARIS - VICTOIRE DU BOIS - PATRICK D'ASSUMÇAO - LE COMPLEXE CINÉMA - AUVERGNE-RHÔNE-ALPES CINÉMA - EN ASSOCIATION AVEC SOFTVINCINE 6 ET INDEFILMS 7
 AVEC LE SOUTIEN DE LA RÉGION ÎLE-DE-FRANCE - LA RÉGION RÉUNION - LA RÉGION AUVERGNE-RHÔNE-ALPES ET L'ANGOLA - AVEC LE PARTENARIAT DU CENTRE NATIONAL DU CINÉMA ET DE L'IMAGE ANIMÉE
 DISTRIBUTION FRANCE: REZO FILMS - VENDEZ INTERACTIF/ANALYTIC: CARRADES © 2019 - XILAM ANIMATION - AUVERGNE-RHÔNE-ALPES CINÉMA





J'ai perdu mon corps de Jérémy Clapin

ENTRETIEN AVEC LE RÉALISATEUR

Le point commun entre vos courts-métrages et *J'ai perdu mon corps*, ce sont des personnages qui sont en décalage avec l'univers qui les entoure.

J'ai tendance à aller vers des personnages qui ne sont pas à leur place dans le monde et je traduis souvent ce décalage de manière visuelle. Mais j'essaie de révéler une dimension plus universelle à travers cette singularité. En réalité, j'ai l'impression que ce décalage est la condition de départ de beaucoup d'histoires. Si le héros restait à sa place, il n'aurait pas de volonté de s'en extraire, de bouger. Il ne s'interrogerait pas sur le rôle qu'il a à jouer pour s'accomplir et il n'y aurait pas d'histoire !

Quel a été le point de départ du projet ?

Marc du Pontavice avait vu et apprécié mes courts-métrages. Il avait envie de produire un long-métrage d'animation destiné aux adolescents et aux adultes, et moi d'en réaliser un. Le dialogue s'est très bien passé et Marc m'a proposé d'adapter *Happy Hand*, le livre de Guillaume Laurant.

Comment en avez-vous abordé l'adaptation avec Guillaume Laurant ?
Écrire à quatre mains était une première

pour moi, et un exercice d'autant plus délicat que d'habitude j'intègre assez tôt la création du storyboard dans le processus de développement de l'histoire. Je passe sans cesse du dessin au script et du script au dessin. Inclure un autre scénariste dans cette méthode de travail est assez difficile. Dans un premier temps, nous avons travaillé ensemble, et je pense que j'ai fait fausse route en respectant un peu trop le récit du roman au détriment du projet d'animation. J'ai donc retravaillé seul autour du dispositif et de l'idée maîtresse du film. L'enjeu, pour moi, c'était la gestion du point de vue de la main, qui était l'élément inédit le plus fort et le plus intéressant à mettre en scène. Tout le récit et les personnages devaient s'articuler autour de cela. Je suis reparti du pitch – une main part à la recherche de son corps – et j'ai tout repensé et réinventé. Au final, le récit du film est devenu très différent de celui du roman et je remercie Guillaume de m'avoir laissé autant de liberté.

Comment avez-vous choisi l'approche graphique du film et le mélange de dessin à la main et de 3D ?

Je souhaitais que *J'ai perdu mon corps* soit un film « fait main », à la fois brut et

cinématographique, qui s'adresse à un public adulte. Je voulais que la fragilité et la spontanéité du dessin soient sa force, et disposer de moyens techniques qui me permettraient d'injecter ou d'éliminer du détail, de devenir plus ou moins pictural selon mes envies. Mon but était de représenter un monde dessiné à mi-chemin entre le tangible et l'imaginaire. J'ai donc opté pour des techniques mixtes, avec de la 2D et de la 3D. Les personnages et les décors ont été modélisés en 3D, puis animés. Le tout a été retracé, corrigé et amélioré par des artistes, des décorateurs et des animateurs 2D.

Comment avez-vous utilisé les prises de vues réelles ?

Je voulais une animation réaliste, loin des codes cartoon ou sur-joués de la grande majorité des films d'animation. Nous avons enregistré les voix des acteurs tout en les filmant, pour obtenir des références visuelles de leurs gestes. Ils prenaient les poses de leurs personnages en jouant les situations, mais comme il s'agissait d'un tournage limité à 5 jours, je me suis vite rendu compte que les comédiens ne pourraient pas me faire assez de propositions gestuelles efficaces

« Ce projet *J'ai perdu mon corps* est né de ma lecture du roman de Guillaume Laurant, *Happy Hand*. D'abord interloqué par la capacité du texte à incarner ce membre esseulé, puis fasciné par cette conscience en quelque sorte séparée, je me suis senti enfin très ému par son désir de complétude. J'ai tout de suite pensé qu'il y avait là un véritable défi que seule l'animation pouvait emporter. Comme si le terme même « animer » (donner une âme) pouvait ainsi s'accomplir dans cette entreprise. Caractériser un personnage qui n'a ni yeux, ni bouche, ni visage, à qui il ne reste finalement que cinq doigts, et produire chez le spectateur une empathie à son égard, me paraissait toucher au comble de mon métier. »

Marc Du Pontavice – Producteur du film

pour alimenter l'intégralité du film. Ce n'était pas un problème en soi, car le travail d'un animateur consiste aussi à être inventif et à créer ce qu'il faut animer au bon moment. Nous n'avons jamais été dépendants de ces références vidéo du jeu des acteurs. Il n'était pas question de faire « bêtement » de la rotoscopie si cela n'apportait rien à la dramaturgie.

Pouvez-vous parler de cet univers sans mot de la main, et de la manière dont vous avez utilisé l'animation pour le créer ?

Dans le livre, la main est la narratrice de sa propre histoire. Elle prend la parole. Quand j'ai réfléchi à l'adaptation, je me suis demandé si c'était à garder ou pas, mais dans les premières versions du script, nous avons quand même inclus une voix off. Petit à petit, il est devenu clair que c'était une faiblesse car la main ne pouvait pas être à la fois la narratrice du récit, et se trouver au cœur de l'action à l'image, dans les

péripiéties qu'elle vivait. Comme cela nuisait au film, nous avons éliminé tous les dialogues de la main, puis renforcé ce monde sans mot. Nous aboutissons à deux récits : celui de cette main qui s'échappe du réfrigérateur pour tenter de retrouver son corps et qui se souvient de sa vie passée lorsqu'ils étaient encore liés, et celui de Naoufel qui veut se rapprocher de Gabrielle. Mêler ces deux trames narratives en une seule histoire m'a permis d'utiliser l'approche sensorielle pour bondir dans les flashbacks. J'ai tenté d'imaginer comment une main pouvait se rappeler de sa vie. Je me suis demandé quels étaient ses fragments de souvenirs. J'ai voulu que les cadrages soient toujours à la hauteur d'une main, que les visages soient souvent morcelés pour suggérer qu'elle ne voit pas le monde de la même manière. Tout est relié à des anecdotes et des sensations tactiles. Je crois que c'est tout cela qui apporte de l'originalité et de la force à ces séquences.

La musique originale de Dan Levy est particulièrement belle. Comment avez-vous collaboré avec lui ?

J'avais envie de musique électronique pour ce film et c'est mon assistant réalisateur Matthieu Garcia qui m'a parlé du travail que Dan Levy avait fait pour le cinéma. Je connaissais Dan par le biais des albums du groupe

The Dø, qu'il a créé avec Olivia Merilhati. Il a souhaité explorer ce que pourrait être l'univers musical entier du film plutôt que de tenter de coller à des scènes précises. J'ai trouvé cette approche picturale très intéressante, et une semaine plus tard, il m'a livré 10 morceaux qui m'ont convaincu.

Et c'est bien le ressenti émotionnel global qui transparait dans la musique, plutôt que l'accompagnement précis des péripéties d'une scène, comme on a tendance à le faire traditionnellement dans l'animation...

Dan est un véritable artiste et je l'ai accueilli et accepté comme un auteur. J'ai ouvert la porte du film pour que nous puissions la franchir tous les deux. Il a exalté la dimension romantique du récit, et donné de l'ampleur à toutes les émotions du film. Je dois dire que le projet a fédéré beaucoup d'énergies positives dans les autres départements aussi, et que tout le monde est allé au-delà de ce que je demandais : les décorateurs, les animateurs, toute l'équipe. Ils ont pris plaisir à s'investir dans le projet, et ce plaisir a démultiplié la qualité du film. Au-delà des rencontres artistiques et humaines incroyables que j'ai faites au contact des équipes, leur forte implication a été un formidable soutien pour moi tout au long du projet. ●

J'ai perdu mon corps

SYNOPSIS



En salles à partir
du 6 novembre

France – 2019 – 1 h 21

Réalisation

Jérémy Clapin

Scénario

Jérémy Clapin, Guillaume Laurant

Producteur

Marc du Pontavice

Storyboard

Jérémy Clapin, Quentin Reubrecht, Julien Bisaro, Mailys Vallade, Loïc Espuche

Interprétation

Hakim Faris, Victoire Du Bois, Patrick d'Assumção, Bellamine Abdelmalek

Superviseur 3D

Pierre Ducos

Animation

David Nasser, Mathieu Chaptel

Décors

Fursy Teyssier, Jeffrey Magellan

Montage

Benjamin Massoubre

Son

Manuel Drouglazet, Anne-Sophie Coste, Jérôme Wiciak

Musique originale

Dan Levy

Production

Xilam Animation

Distribution

www.rezofilms.com

REZO FILMS

À Paris, Naoufel tombe amoureux de Gabrielle. Un peu plus loin dans la ville, une main coupée s'échappe d'un labo, bien décidée à retrouver son corps. S'engage alors une cavale vertigineuse à travers la ville, semée d'embûches, et des souvenirs de sa vie jusqu'au terrible accident. Naoufel, la main, Gabrielle, tous trois retrouveront, d'une façon poétique et inattendue, le fil de leur histoire...

Jérémy Clapin



C'est avec *Skhizein* en 2009 que Jérémy Clapin s'impose dans le monde de l'animation. Le film fait le tour du monde des festivals obtenant plus de 90 prix (dont le prix du public à Annecy, prix Kodak à Cannes, prix du meilleur court métrage d'animation à Clermont-Ferrand...). Le film est short-listé aux Oscars et nommé aux César 2009. Il est aussi l'auteur de deux autres courts métrages qui,

eux aussi, ont connu de beaux parcours en festivals, *Une Histoire vertébrale* en 2004 et *Palmipedarium* en 2012, ce dernier produit au sein de sa société de production Papy3D. A côté de ce travail plus personnel Jérémy Clapin réalise de nombreux travaux de commande dans le graphisme et l'illustration (*Libération*, *Le Monde*, *Télérama*, Nathan, Larousse, Hatier, Albin Michel ...) et de nombreux spots publicitaires pour la France et les États-Unis : Citroën, IDTGV (SNCF), les laboratoires Boiron, Liberty Mutual...

AFC@E
ASSOCIATION FRANÇAISE DES
CINÉMAS ART & ESSAI

Créée en 1955 par des directeurs de salles et des critiques, et soutenue par André Malraux, l'Association Française des Cinémas Art et Essai (AFC@E) fédère aujourd'hui un réseau de cinémas Art et Essai indépendants, implantés partout en France, des plus grandes villes aux zones rurales. Comptant à ses débuts 5 salles adhérentes, elle regroupe, en 2019, 1 168 établissements représentant près de 2 609 écrans. Ces cinémas démontrent, quotidiennement, par leurs choix éditoriaux en faveur des films d'auteur et par la spécificité des animations et événements proposés que la salle demeure, non seulement le lieu essentiel pour la découverte des œuvres cinématographiques, mais aussi un espace de convivialité, de partage et de réflexion.

**Ce document vous est offert
par l'Association Française
des Cinémas Art et Essai**

12 rue Vauvenargues – 75018 Paris

T 01 56 33 13 20

www.art-et-essai.org



Ce film a reçu le soutien du **Groupe National des Cinémas de Recherche**, qui fédère, dans toutes les régions, des salles classées Art & Essai et labellisées Recherche et Découverte.

Parce qu'aujourd'hui, nous avons :

- à défendre, dans les salles, un cinéma réellement indépendant et novateur ;
- à favoriser la rencontre entre les auteurs, leurs œuvres et nos publics ;
- à affirmer, par des choix artistiques et politiques, l'idée d'un cinéma libre et vivant ;
- à défendre les salles indépendantes dans leurs choix et leurs pratiques.

Avec le concours du

