

XILAM ANIMATION

PRÉSENTE

J'AI PERDU MON CORPS

UN FILM DE

JÉRÉMY CLAPIN

PRODUIT PAR

MARC DU PONTAVICE

FRANCE | 2019 | DURÉE 1H21
FORMAT: CINÉMASCOPE | SON: 5.1 | VISA EN COURS

SORTIE LE 6 NOVEMBRE

DISTRIBUTION FRANCE

REZO FILMS

11, rue des petites écuries
75010 Paris
Tel. 01 42 46 96 10

PRESSE

RSCOM

Robert Schlockoff & Jessica Bergstein Collay
Tel. 06 80 27 20 59 / 07 81 22 28 71
rscm@noos.fr

J'AI PERDU MON CORPS

SYNOPSIS

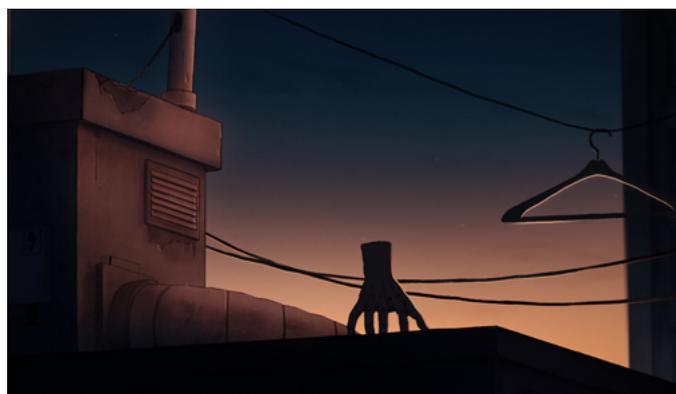
A Paris, Naoufel tombe amoureux de Gabrielle. Un peu plus loin dans la ville , une main coupée s'échappe d'un labo, bien décidée à retrouver son corps. S'engage alors une cavale vertigineuse à travers la ville, semée d'embûches, et des souvenirs de sa vie jusqu'au terrible accident. Naoufel, la main,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



MARC DU PONTAVICE

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 seul 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.

Pour autant l'enjeu dépassait aussi le défi artistique. Car je pressentais dans cette histoire une puissance métaphorique qui pouvait emmener le spectateur bien au-delà du spectacle, à l'intérieur de lui-même. Dans cette expérience de la séparation, je voyais bien qu'il s'agissait moins d'altérité que de notre rapport à la mémoire, à notre mémoire intime, et plus singulièrement à celle qui nous vient de l'enfance. En inversant le point de vue, le texte dotait cette mémoire d'un pouvoir autonome, tout à la fois destructeur et libérateur. *J'ai perdu mon corps* pouvait ainsi construire un subtil écho inversé de la tentative proustienne.



C'est à ces questions vertigineuses que Jérémy Clapin a apporté à sa manière des réponses non moins singulières. Son univers décalé, poétique, tel que je l'ai découvert dans ses courts métrages, et particulièrement *Skhizein*, offre évidemment une clé pour comprendre son engouement pour ce livre.

Nous avons longuement et passionnément débattu du processus artistique et technique qui rendrait justice à ce récit. Et j'ai aimé l'idée proposée que l'imaginaire soit traité comme une irruption dans le réel. Pour que la main emporte sa charge poétique, il fallait que le monde (dans lequel elle fait irruption) soit habité par le réel. Ce qui est un paradoxe pour un film d'animation. Jérémy a donc eu cette idée de « simuler » le réel par l'usage d'une grammaire filmique très proche de la prise de vue réelle, mais aussi et surtout en choisissant d'animer les personnages en images de synthèse (comme les décors), lesquelles seraient ensuite habillées » par le dessin traditionnel. Ce processus inhabituel en long métrage qui efface les frontières entre animation et prises de vues crée un trouble visuel à la fois magnétique et poétique. Et qui étonnamment nous fait très vite oublier que nous sommes dans un film d'animation.

C'est aussi là qu'on reconnaît les grands artistes en animation, quand la direction artistique et technique l'emporte sur la seule performance de l'animation ou l'exploit pictural. Et permet de produire un film très accompli sans être asservi aux contraintes du «spectacle».

Il faut aussi souligner ici deux caractéristiques qui emmènent ce film *ailleurs*. La première a trait à la représentation de l'intime et du trivial. Cette représentation est presque inédite dans l'histoire de l'animation occidentale. Celle-ci s'est jusqu'ici emparée surtout du merveilleux, du fantastique ou plus récemment du politique. Seul les japonais ont osé très tôt animer le *réel*, le quotidien, l'intime. Takahata a presque théorisé cette singularité. C'est l'une des grandes audaces de Jérémy dont le récit et la mise en scène s'attardent ainsi sur d'infimes détails qui ancrent ses personnages beaucoup plus profondément dans notre imaginaire.

L'autre caractéristique également absente de l'animation occidentale, c'est la déconstruction du récit. En multipliant les temporalités, Jérémy tisse son récit d'une manière qui est à la fois sensorielle et impressionniste. Il faut dire que le processus même de fabrication de l'animation privilégie le récit linéaire. Dans la mesure où, pour des raisons économiques, on ne fabrique quasiment que des plans utiles, le montage en animation se fait en amont et le récit filmique se trouve alors inéluctablement proche de la trame scénaristique. En prises de vues réelles, on dispose à l'inverse d'un champs immense des possibles qui permet parfois d'arracher le récit à sa linéarité. Dans le cas de notre film, nous avons bénéficié de circonstances exceptionnelles : d'une part le scénario lui-même avait affirmé sa singularité en empruntant résolument la voie d'une multi-temporalité (ce qui en a surpris plus d'un), mais aussi et surtout la longueur très inhabituelle du temps de la préproduction (presque trois ans) a permis à Jérémy et son monteur de tenter de multiples possibilités, de faire un vrai travail de recherches qui, au final, a permis de tisser le récit d'une manière très inhabituelle et qui engage très fortement le spectateur dans l'expérience.

Enfin je voudrais souligner l'importance du rôle du studio Xilam dans cette aventure. Qui a mis à disposition de Jérémy tout son savoir-faire, mais plus encore sa détermination et sa passion à soutenir un projet dont personne ne voulait. Au point finalement de prendre un risque considérable puisqu'il a finalement dû financer plus de 50% du budget en fonds propres.»



JÉRÉMY CLAPIN, RÉALISATEUR ET CO-SCENARISTE

C'est à la fin des années 90 que Jérémy Clapin étudie l'animation et l'illustration à l'École des Arts Décoratifs de Paris. Diplômé en 1999, il commence à travailler en 2000 en tant qu'illustrateur et réalise en 2004 son premier court métrage *Une histoire vertébrale*, bien accueilli dans les festivals. En 2008, il raconte dans *Skhizein* l'histoire d'un homme frappé par une météorite, qui se retrouve décalé à 91 cm de son corps physique, devenu invisible. Jérémy Clapin poursuit ses activités dans la publicité puis signe en 2012 *Palmipedarium*, dans lequel il aborde une manière de filmer l'animation plus proche de la prise de vues réelle. *J'ai perdu mon corps* est son premier long-métrage.

Dans vos courts-métrages, vous avez utilisé à chaque fois des graphismes et des traitements techniques différents.

1

Oui. C'était un moyen de tester et de mieux connaître les outils de l'animation, pour être le plus efficace possible, autant dans l'écriture graphique que dans le traitement artistique. L'histoire et le concept dictent mes choix artistiques puis techniques. Ils interrogent tous les deux ma manière de travailler l'animation, de raconter à travers ce medium. Une bonne connaissance des outils et de leur philosophie est indispensable pour proposer d'autres approches.

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

2

J'ai effectivement 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, donc 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 *J'ai perdu mon corps*?

3

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.

L'histoire du roman est différente de celle du film. Comment en avez-vous abordé l'adaptation avec Guillaume Laurant? Quels sont les principaux changements que vous avez souhaités tous les deux, puis ceux que vous avez apporté de votre côté, en tant que réalisateur?

4

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, et de ce fait, inclure un autre scénariste dans cette méthode de travail est assez difficile. Dans un premier temps, nous avons travaillé ensemble, Guillaume et moi, et je pense que j'ai fait fausse route en respectant un peu trop le récit du roman au détriment du projet d'animation. Marc et Guillaume m'ont encouragé à m'approprier davantage l'histoire.



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.

A quel moment avez-vous réalisé la bande-annonce de présentation du projet, avec la première version des graphismes et de certaines scènes?

5

Ce « pilote » date de 2014 et a servi à chercher des partenaires pour le projet. Nous l'avons conçu pour jeter des bases graphiques, sans chercher d'emblée des solutions techniques ou de logistique de production. Je voulais apporter au long-métrage une réponse artistique plus brute et plus spontanée dans le trait, car c'est souvent ce qui manque quand on passe à l'étape de sa fabrication concrète.

Avez-vous finalisé le scénario tout en commençant à réaliser le storyboard de certaines scènes, afin de les jauger et de les améliorer?

6

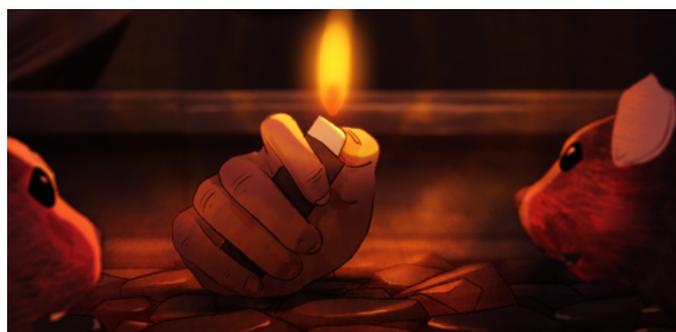
Nous avons décidé assez tôt de réaliser un animatique - un brouillon animé de plusieurs séquences - parce que je savais que j'allais en avoir besoin pour mieux appréhender le personnage de la main, pour développer le langage graphique et la grammaire du mouvement. De plus, il était impossible que tout le monde ait la même vision du projet en consultant seulement un script. L'animation peut être très inventive

et apporter énormément de choses impossibles à décrire par des mots dans un scénario. Nous avons donc fabriqué cet animatique de 10 minutes et ce travail a remis en cause certaines parties du scénario. Nous avons trouvé des réponses narratives beaucoup plus riches grâce aux images, et en manipulant ce storyboard et ce montage. Ces troupes ont été réinjectées dans le script et nous ont permis d'aboutir à une version du script sur laquelle Marc, Guillaume et moi sommes tombés d'accord. Ce « ping-pong » entre l'animatique et le scénario a été extrêmement précieux pour moi.

Comment avez-vous choisi l'approche graphique du film et le mélange de dessin à la main et de 3D effectué avec le logiciel Blender ? Et comment vous êtes-vous servi aussi de prises de vues réelles et du procédé de rotoscopie qui consiste à les retracer pour les convertir en animation 2D ou 3D ?

7

Contrairement à un court-métrage d'animation, où l'auteur travaille relativement seul, lorsqu'on travaille sur un long métrage d'animation, on doit rationaliser autant que possible le travail des équipes. C'est indispensable pour mener à bien le projet dans le temps et avec le budget impartis. Mais je savais que parfois, l'artistique est sacrifié au profit de cette optimisation : le trait devient trop lisse, il n'y a plus d'aspérités. Et dans ce cas, tout ce qui constitue pour moi le charme du dessin animé disparaît.



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 décorateurs et des animateurs 2D. Heureux hasard du calendrier, quelques mois seulement avant la mise en production du film, et alors que je cherchais encore la meilleure solution technique pour le fabriquer, j'ai découvert un outil révolutionnaire. J'avais déjà utilisé Blender – qui est un logiciel gratuit, en accès libre sur le web – pour réaliser mes courts-métrages, mais j'ai découvert ensuite Grease Pencil (crayon gras) un outil d'animation 2D, intégré à Blender qui permet de dessiner directement sur des éléments en 3D, qu'il s'agisse de modélisations de personnages ou de décors. Grâce à ce nouvel outil, nous avons gagné beaucoup de temps et de précision au moment du dessin de l'animation 2D. Sans cet outil, je pense que nous n'aurions pas pu parvenir à un tel résultat, ou en tous cas pas de cette manière directe et assez rapide.

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 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. Quand elles étaient intéressantes, je les donnais à l'animateur chargé de ces plans-là, mais dans le cas contraire nous ne les utilisons pas : je faisais un point avec l'animateur pour lui décrire mes intentions de jeu, souvent en me filmant moi-même, et le modèle 3D du personnage était animé en fonction de cela. Il n'était pas question de faire « bêtement » de la rotoscopie si cela n'apportait rien à la dramaturgie.

Les séquences pendant lesquelles on suit la main sont racontées sans dialogue, et cela focalise l'attention du spectateur sur les obstacles qu'elle franchit et les dangers qui la menacent. De même, elle se souvient du passé uniquement par le biais des sensations tactiles, ce qui vous permet de créer des moments très forts et très émouvants. 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 péripéties 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 – que nous avons surnommée Rosalie – 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.



Dans la seconde partie du travail d'adaptation que vous avez mené seul, avez-vous recentré la trajectoire de Naoufel sur son énorme besoin d'amour ?

10

Oui car dans le livre la rencontre avec Gabrielle arrive très tard et ne se fait pas du tout dans les mêmes circonstances. Sachant que la quête de la main se trouvait au centre du film, il fallait que celle de Naoufel soit aussi forte, et je l'ai donc écrite « en creux ». Naoufel est un personnage déraciné, qui a eu une enfance lumineuse, remplie d'espoirs et de rêves, mais que le destin a malmené après la mort accidentelle de ses parents. Quand nous le voyons dans le présent, il mène une vie sans perspectives, mal hébergé par un oncle qui lui prend une partie de sa maigre paie de livreur de pizza. Naoufel se laisse gagner par un immobilisme total et rien ne l'aide à relever la tête. Je voulais que sa rencontre avec Gabrielle soit un déclencheur, une petite étincelle dans l'obscurité qui lui donne envie de reprendre le contrôle de son destin. Comme je souhaitais aussi établir des connexions entre la sensibilité de la main et celle de Naoufel, j'ai eu l'idée d'exprimer cela par le biais du son. C'est la raison pour laquelle je montre que Naoufel, enfant, enregistrerait toutes les ambiances de son environnement avec son magnétophone, et qu'il a gardé précieusement ses cassettes audio. Au cinéma, le son est très tactile, il évoque directement nos sensations, nos interactions avec le monde. De même, la rencontre entre Naoufel et Gabrielle est d'abord sonore, elle a lieu par le biais d'un interphone, à la suite d'un petit accident qui ruine la livraison d'une pizza. Mais il se crée déjà un petit lien pendant ce dialogue, un début de complicité, à 35 étages d'écart.



Et cette scène n'existe pas dans le livre...

11

Non. Quand Naoufel est petit, le son et ses enregistrements constituent son rapport au monde. Il écoute. A 20 ans, il est un devenu un garçon coupé de tout. Après avoir rencontré Gabrielle, il se reconnecte à tout cela en entreprenant cette quête amoureuse. Il réécoute ses cassettes. Il retrouve le plaisir de ces sensations sonores, comme dans la scène où il ferme les yeux et où l'écran devient noir. Ces enregistrements n'existent pas non plus dans le livre, ni le fil rouge de la mouche, ni l'igloo, ni la grue, ni les livraisons de pizza, etc. J'ai eu besoin de créer tout cela pour renforcer le lien des personnages entre eux et leur place dans l'histoire.

En transposant cette adaptation en animatique, êtes-vous revenu encore sur le script en le modifiant, en coupant des choses ?

12

Oui et c'était inévitable. D'ailleurs Marc et moi avons bien prévenu toute l'équipe que l'animatique continuerait à bouger jusqu'au dernier moment. Il m'a permis de déterminer les scènes qui fonctionnaient le mieux, et bien sûr ce sont celles-là dont nous avons lancé la fabrication de l'animation en premier, afin que je puisse me laisser un peu de recul pour retravailler les autres.

L'animation a été préparée et produite dans trois studios différents situés à Paris, à Lyon et sur l'île de la Réunion. Comment vous êtes-vous organisé pour suivre et valider le travail de ces trois équipes ? Ou étiez-vous basé ?

13

Des collègues réalisateurs m'ont raconté avoir perdu une partie du contrôle de leurs films en se voyant imposer par la coproduction des équipes ou des studios qu'ils ne connaissaient pas. Comme je voulais éviter que nous puissions nous retrouver dans une telle situation, j'ai imaginé une manière de morceler le travail de fabrication pour m'assurer que je garderai la maîtrise de ma réalisation. Ce qui m'a grandement simplifié la tâche, c'est qu'il n'y a pas eu de coproduction, et que tout a été segmenté en bonne intelligence en amont. Donc chronologiquement, la préproduction artistique, le storyboard et l'animatique ont été faits à Paris, chez Xilam. Après il y a eu l'étape du layout 3D, effectuée par le studio Xilam de Villeurbanne, près de Lyon, pendant laquelle on découpe le film plan par plan, on choisit les angles et les mouvements de la caméra, et où l'on met les personnages en place dans les décors. Et ensuite, ces layouts préparatoires de plans ont été envoyés au studio Gao Shan situé sur l'île de la Réunion, et c'est là qu'ils ont été animés en 3D. J'ai pu m'y rendre 2 fois pour superviser le travail des équipes avec David Nasser, le directeur 3D sur place. Ensuite c'est à nouveau le studio Xilam de Lyon qui s'est occupé de réaliser tous les dessins des animations 2D. Et finalement c'est à Xilam Paris que s'est effectué le compositing qui a permis d'obtenir l'image définitive du film.

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

14

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. Au fil de nos discussions, Dan m'a confié qu'il n'avait pas eu que des bonnes expériences dans le domaine de la musique de films, et qu'il s'était senti parfois dépossédé de ses créations. Il avait quasiment renoncé à composer pour le cinéma, mais comme il aimait beaucoup le projet, il m'a dit « OK, je vais travailler pendant une semaine sur des propositions en regardant ton film en boucle ». Il a préféré explorer ce que pourrait être l'univers musical entier du film plutôt que de tenter de coller à des scènes précises. Au début, j'avais sélectionné deux séquences qui ont été envoyées aussi à un autre compositeur, mais Dan m'a vite appelé pour me dire qu'il ne procéderait pas comme cela, et qu'il préférerait composer plus de musique pour ce test, pour me présenter une proposition beaucoup plus ample. 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 transparaît dans la musique, plutôt que l'accompagnement précis des péripéties d'une scène, comme on a tendance à le faire traditionnellement dans l'animation...

15

Effectivement. 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. Il est clair qu'elle transparaît dans *J'ai perdu mon corps*. Je les remercie chaleureusement pour tout cela.

FICHE TECHNIQUE ET ARTISTIQUE

RÉALISATEUR	Jérémy Clapin
PRODUCTEUR	Marc du Pontavice
SCÉNARIO	Jérémy Clapin, Guillaume Laurant
STORYBOARD	Jérémy Clapin Quentin Reubrecht Julien Bisaro Maïlys Vallade Loïc Espuche
INTERPRÉTATION	Hakim Faris Victoire Du Bois Patrick d'Assunção Bellamine Abdelmalek
SUPERVISEUR 3D	Pierre Ducos
ANIMATION	David Nasser, Mathieu Chaptel
DECORS	Fursy Teyssier, Jeoffrey Magellan
COMPOSITING	David Says
MONTAGE	Benjamin Massoubre
SON	Manuel Drouglazet au Sound Design Anne-Sophie Coste au Montage Son Jérôme Wiciak au Mixage
MUSIQUE ORIGINALE	Dan Levy
PRODUCTRICES EXECUTIVES	Camille Wiplier et Lucie Bolze
PRODUCTION	Xilam Animation
CO-PRODUCTION	Rhône-Alpes Cinéma
DISTRIBUTION	Rézofilms
VENTES INTERNATIONALES	Charades