

Exercices conçus par **Antoine MULARCZUK**, Cinéligue Champagne-Ardenne

« J'ai perdu mon corps » – Jérémy Clapin – France – 1h21 – 2019

I. Avant la projection :

1. Etude de l'affiche.

Ci-dessous, 2 affiches commerciales du film : à gauche l'affiche de la sortie cinéma en France, à droite l'affiche de la sortie vidéo et de la sortie Netflix. Vous pourrez proposer un « jeu des 7 erreurs » aux élèves. Les deux affiches sont proches, de simples changements de couleurs et d'illustrations donnent pourtant des aperçus du film très différents.



Affiche française



Affiche vidéo et Netflix

- à gauche, le fond rouge uniforme est dynamique mais n'évoque pas le sang. La main est remplie de visages de personnages aux expressions majoritairement négatives : agressivité, duplicité, arrogance, colère, inquiétude, tracas, sans oublier le rat et ses dents. Incrustés derrière la tête du jeune homme, ces figures évoquent son histoire complexe. L'effacement d'une partie de son crâne « psychologise » ce contexte. Devant lui, l'héroïne renfrognée tourne le dos à ces problèmes.

- à droite, le fond bleu nuit avec ses étoiles et ses deux personnages assis évoque au contraire la quiétude. Il tranche avec le rouge de la main qui évoque clairement le sang. La coupe dans le crâne du héros est moindre (on a ajouté des cheveux) : l'impression est inverse, le dessin de la main ne semble plus émaner du cerveau du héros mais menace de se refermer sur lui. L'héroïne n'a plus le visage aussi coupé non plus : elle ne semble plus s'éloigner de lui mais subir la même menace.

En conclusion, l'affiche rouge est plus mystérieuse, on ne sait pas vraiment ce que l'on va voir. L'affiche bleue, plus identifiable, évoque un film noir (nuit, sang, menace) plus classique. Elle gomme aussi l'aspect psychologique, peut-être moins « vendeur ».

2. La bande annonce.

Vous pourrez proposer aux élèves de visionner sur Allociné le teaser puis la bande annonce du film et d'en noter les éléments saillants. Qu'apprend-on sur ce que l'on va voir, est-ce que cela donne envie ? Que comprend-on, que ne comprend-on pas ?

Le teaser : quelques éléments disparates et mystérieux (une main coupée, dans différents contextes), deux personnages, puis une musique qui prend de l'ampleur, beaucoup de mouvement dans les plans pour aboutir à une rencontre. Notez l'importance des inserts sur les critiques élogieuses.

La bande annonce : ici c'est le jeune homme que l'on voit en premier, la musique est différente mais fonctionne de la même manière en crescendo, on voit l'histoire d'une rencontre et en parallèle ce trajet de la main dans la ville, le mouvement est également très important, le regard entre les deux personnages n'est plus l'aboutissement mais c'est le retour à l'image de début. C'est une boucle. On introduit de la psychologie. Les inserts critiques sont encore plus nombreux et renforcés par la musique.

3. Les travaux antérieurs du réalisateur.

« J'ai perdu mon corps » est le premier long métrage de Jérémie Clapin.

Auparavant, il a réalisé des courts, des publicités, des clips.

Il peut être intéressant de les visionner avec les élèves ou de leur demander d'effectuer des recherches et d'essayer de dégager des motifs et des thèmes qui reviennent de réalisation en réalisation. On les retrouve aussi dans la bande annonce.

Ces recherches peuvent permettre d'introduire la notion d'auteur de film telle que définie par les critiques de la revue Les cahiers du cinéma dans les années 1950 : l'auteur étant celui qui imprime, dans ses travaux, des motifs originaux qui n'appartiennent qu'à lui seul.

On pourra donc voir :

« Une histoire vertébrale » (2004) : <https://www.dailymotion.com/video/x7npbb5>

« Skhizein » (2008) : <https://www.youtube.com/watch?v=qxoO3F6N81U>

« Palmipedarium » (2012) : https://www.youtube.com/watch?v=VJ_bCYFSEwU

Une publicité pour Citroën : <http://www.culturepub.fr/videos/citroen-reduire/>

On retrouve dans le travail du réalisateur :

Un certain minimalisme

Une grande créativité

Des accès de sentimentalité

Une importance des décors, et un goût pour l'architecture

Un travail sur la verticalité qui fonctionne avec le point précédent

L'idée de solitude

La présence de la ville

La persistance de la nuit

Un goût pour le bizarre

L'importance du quotidien

II. Après la projection :

1. Impressions immédiates.

Après la séance, vous pourrez recueillir les impressions des élèves : ont-ils aimé le film ? Ont-ils tout compris ?

Il s'agit d'un film particulièrement singulier ; vous pourrez le démontrer en réfléchissant aux différents genres tutoyés : le film noir (l'énigme à résoudre : qu'est-il arrivé à cette main?), le film d'action (le périple à travers la ville pleine de dangers), le film d'horreur (l'évasion du laboratoire, la séquence avec les rats), la romance...

Quelles caractéristiques du travail de Jérémie Clapin entrevues dans ses précédents travaux retrouve-t-on ici ?

2. Analyse de séquence.

On pourra analyser la première séquence post générique qui contient de nombreux éléments qui seront développés tout au long du film.

1



2



3



4



5



6



7



8



9



10



11



12



13



14



15



16



17



18



19



20



21



22



23



24



25



26



27



28



29



30



31



1. Dès le générique de fin, on entre dans le vif du sujet : des bruits de coups, des flashes débouchent sur un plan subjectif de chute avec bris de verre.
- 2, 3, 4. Un frigo ouvert, un œil qui tombe et roule jusqu'à ce raccord dans le mouvement entre 3 et 4 : nul doute il s'agit d'un plan subjectif de l'œil.
5. Une suite de plans brefs : presque une vision d'horreur, renforcée par les gouttes de sang. Une main coupée, prisonnière d'un sac plastique, parvient à s'en libérer. Après l'organe à la vie autonome, le membre vivant et personnifié.
6. Plan sur l'œil dans lequel se reflète l'action des efforts de la main : après le plan 4, aucun doute, l'œil regarde. Les élèves ont-ils perçu l'émotion exprimée, comment le réalisateur parvient-il à la faire passer?
Cet œil seul est, par définition, muet de stupeur et sans paupière : il est écarquillé d'horreur.
7. La main s'avance vers l'œil, le plan nous révèle son point de vue : le travelling avant reproduit la saccade du « pas » de la main.
8. Un autre travelling avant saccadé nous révèle le crâne d'un squelette en contre plongée. Le doute est permis dans ce contexte : le squelette est-il aussi en train de regarder la scène ?
9. La personne qui fait le ménage pousse la porte, provoquant un mouvement de l'œil vers le haut : l'habileté du réalisateur fait que le mouvement est réaliste (l'œil est simplement poussé par la porte) mais l'impression irréaliste (l'œil se lève pour voir ce qui se passe).
- 10 à 13. La main se met sur ses doigts pour se déplacer, son pas est hésitant, une plongée sur le haut de l'armoire introduit le goût du réalisateur pour la verticalité et l'impression d'un univers aux multiples périls. Le plan 13 parfaitement subjectif tangue comme cette main prise de vertiges.
14. Le plan nous révèle un des aspects importants du film : la main voit, bien qu'elle n'ait pas d'yeux. Ce paradoxe ne nous sera pas expliqué, le spectateur doit l'accepter : les élèves ont-ils eu du mal avec ce concept ou se sont-ils pris au jeu tout de suite ?
- 15 à 17. Nouveau plan subjectif de la main qui recule, regarde l'œil et suit son regard vers la fenêtre ouverte. Là encore, il y a une ambiguïté : l'œil désigne une sortie à la main par solidarité ou bien l'œil est juste posé dans la bonne direction...
- 18 et 19. Poursuivant la même ambiguïté, l'œil escalade le squelette, provoquant des secousses. Le squelette semble souffrir, on lui met les doigts dans les côtes, dans les yeux, dans la bouche : toute la malice de la séquence est de laisser au spectateur le soin de trancher sur les sentiments du squelette.
- 20 et 21. Avec l'intrusion d'un homme dans le laboratoire, on assiste à un face à face avec le squelette en 21 qui continue de l'humaniser.
- 22 à 26. La main s'approche de la sortie en se cachant de l'homme : le spectateur n'a plus aucun doute sur le fait qu'elle est animée de sentiments humains.
27. Dès lors, l'œil écrasé en 27 comme le squelette décapité en 22 pose question : sacrifice d'êtres vivants se sachant condamnés à rester enfermés ou sacrifice d'une main qui écrase les autres pour s'en sortir : toute la complexité des sentiments est désormais possible.
- 29, 30 et 31. La main devenue solitaire se repose puis entreprend un grand saut vers une antenne : c'est la première occurrence d'un motif qui reviendra tout au long du film, réussir le grand saut au péril de sa vie.

A la suite de cette analyse, vous pourrez demander aux élèves de qualifier le principe à l'œuvre : il s'agit d'anthropomorphisme dont le dictionnaire Robert dit : « tendance à décrire un phénomène comme s'il était humain, à attribuer aux êtres et aux choses des réactions humaines ».

Demandez-leur également d'essayer de se souvenir d'autres animaux ou objets dotés de sentiments / de sensibilité :

- le pigeon dans la gouttière dont on perçoit tour à tour la curiosité, la contrariété, la colère, la peur puis la panique
- les rats près des rames de métro avec une succession des sentiments comparables
- la mouche qui vient se poser sur le genou de Naoufel dans la voiture à son arrivée en France : dans ses yeux, on croit lire une certaine sollicitude
- même le mégot ballotté dans les marches de l'escalator peut être regardé comme une chose « souffrante »...

3. Subjectivité

Attribuer aux êtres et aux choses des réactions humaines suppose de donner accès à leur subjectivité, leurs émotions.

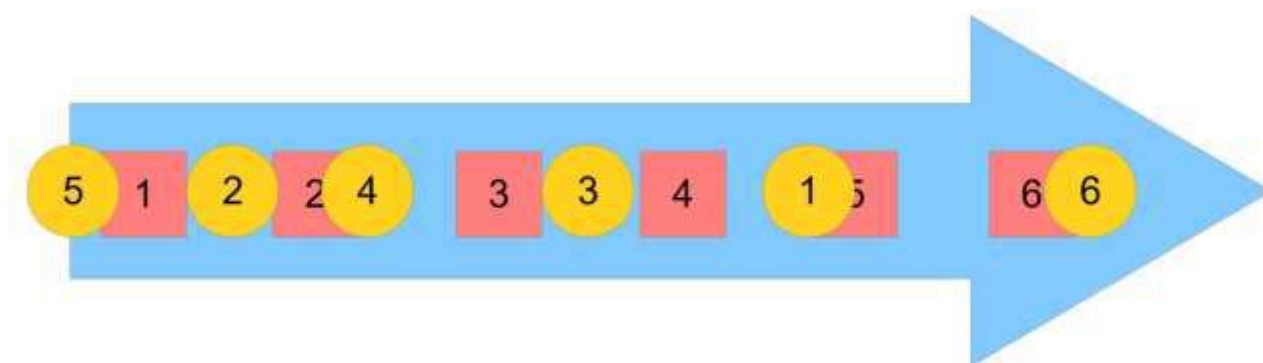
Vous pourrez questionner les élèves sur les moyens utilisés par le réalisateur pour exprimer les sentiments de la main :

- filmer à travers son « regard » : ce qu'on voit à l'écran est ce que voit la main. Pour le faire comprendre, il utilise de légers mouvements de caméra pour que le spectateur sache qu'il est alors dans la peau de la main (travelling avant quand elle avance par exemple).
- utiliser toute l'expressivité de cette partie du corps : un mouvement de recul pour exprimer la peur, la main qui se recroqueville pour exprimer la déception, une légère pression des doigts pour figurer le cœur qui se serre.
- inventer des effets de caméra comme métaphore des sentiments : par exemple un passage au flou pour exprimer la tristesse de la main qui voit le bras de Naoufel se détourner d'elle alors qu'il dort.
- créer des métaphores avec l'environnement : au bord du lac, la pluie qui tombe et coule le long de la main figure les larmes.

4. Un montage complexe.

Vous pouvez demander aux élèves d'essayer de décrire le montage du film, la manière dont le réalisateur choisit de raconter son histoire. Elaborer un schéma peut aider :

Il y a 3 temps distincts :



Le présent de la main qui nous est donné dans l'ordre.

L'histoire de Naoufel adulte, globalement dans l'ordre (sauf l'accident au début).

L'enfance de Naoufel présenté par bribes désordonnées.

Quelles impressions produit ce montage chez les élèves ?

- On pourra évoquer le concept de réminiscences : « Souvenir vague, imprécis, où domine la tonalité affective » (Le Petit Robert).
- Impression d'un temps qui avance, irrémédiable.

- Persistance de certains souvenirs, certaines émotions qui surgissent comme des bulles en lien avec le présent.
- Importance des sentiments et sensations donnée par la survenue de ces réminiscences.

5. Les raccords.

Ce scénario / montage fait d'allers-retours nécessite à l'image un travail important sur le passage d'un temps à l'autre. Il est important pour que le spectateur comprenne tout de suite dans quel temps il se trouve et également pour apporter encore plus de sens. Les raccords de montage sont donc particulièrement inventifs dans le film.

L'exercice consiste à retrouver les plans qui raccordent ensemble dans le récit et à noter ce qui justement fait raccord. Les chiffres et les lettres sont mélangés, il faut les réassocier.

1



A



2



B



3



C



4



D



5



E



6



F



7



G



8



H



9



I



10

J



11



K



12



L



13



M



14



N



Réponses :

1-I = c'est le filmage en altitude, comme par un drone, qui fait ici le lien

2-A = l'analogie main de Naoufel aujourd'hui / main de Naoufel dans le passé

3-H : le cadre est pratiquement le même

4-M = c'est un champ / contre champ sur la main dans la même position mais à deux époques différentes

5-B = c'est un raccord dans la chute, elle commence en 5 et se termine en B

6-J = raccord géométrique, les barreaux de la tour collent avec les barreaux du lit de bébé

7-F = l'humidité de la pluie mène à la buée sur la vitre

8-L = il s'agit du même décor filmé à une distance et à un moment différents

9-A = c'est l'objet lunette qui fait le lien ici

10-D = raccord dans le mouvement, la chute de la main puis le jouet astronaute qu'on pose

11-N = assez subtil ici, les objets qui bougent tout seuls, la bombe du graffer qui roule au sol, les outils qui brinquebalent à l'arrière du camion en marche

12-G = raccord à la mouche bien sûr

13-E = les cornes de la chèvre et les tubes dans l'atelier ont la même forme torsadée

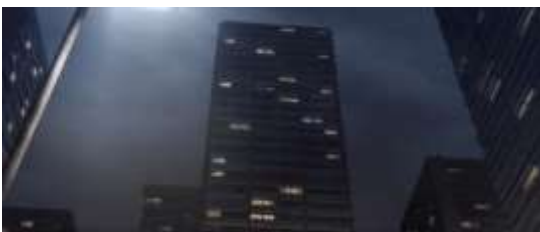
14-K = c'est la vitesse du métro puis du vélo qui lie les deux plans

Vous pourrez faire remarquer aux élèves que tous ces raccords mènent vers la tentative de raccord ultime de la fin du film : le raccord de la main coupée à son corps.



6. Une esthétique inspirée.

Peut-être en vous aidant des images ci-dessous, vous pouvez interroger les élèves sur les liens esthétiques entre « J'ai perdu mon corps » et les films de super-héros.



J'ai perdu mon corps



The Dark Knight rises



The Dark Knight rises



J'ai perdu mon corps



Batman (2022)



J'ai perdu mon corps



Spider Man 3



J'ai perdu mon corps



Batman (2022)



J'ai perdu mon corps



Batman begins



Spider Man homecoming



J'ai perdu mon corps



Spider Man 3



J'ai perdu mon corps



Man of steel



J'ai perdu mon corps



Spider Man homecoming

On retrouve dans ces univers :

- L'importance de la vitesse : course poursuite en voiture, en métro...
- La hauteur, les immeubles, le ciel en opposition à la rue, voire aux égouts
- L'univers urbain
- Les bas-fonds, les sous-sols, souterrains...
- Les ennemis potentiels partout et la bagarre qui peut se déclencher (contre les rats, les fourmis...)
- La prouesse physique : voler, sauter, escalader...
- Le travail sur la lumière
- La posture, la physicalité, le corps performant, à l'affût

7. Un univers sensible

L'objectif de ce chapitre est de souligner l'importance des sens et des sensations dans le film.

Vous pourrez commencer par demander aux élèves de retrouver les sensations évoquées dans les séquences de l'enfance de Naoufel (éventuellement en revoyant par exemple les séquences à 5min34 ou à 7min10).

Cette enfance se déroule dans le Nord de l'Afrique, avec le soleil, la mer et la plage pour décors et met en scène une exploration des 5 sens de Naoufel enfant :

- le toucher bien sûr du sable, du sol, des insectes...
- le goût de la tétine, du gâteau d'anniversaire
- l'odorat qui l'attire vers la rose
- la vue : de nombreux plans sont filmés du point de vue de Naoufel, il porte également assez tôt des lunettes
- l'ouïe avec le piano dont joue sa mère puis l'irruption du magnétophone que Naoufel utilise beaucoup.

Vous pourrez alors demander aux élèves de retrouver les 5 sens disséminés dans les autres temps du film et de commenter ce qu'ils expriment :

Ouïe	<ul style="list-style-type: none">- la séquence de la rencontre autour de l'interphone : les personnages s'entendent bien avant de se voir- le dialogue également dans cette scène : « Vous entendez la pluie ? », « J'entends le vent » ...- le magnétophone que Naoufel continue d'utiliser pour écouter ses souvenirs puis enregistrer sa fuite- le casque que porte Gabrielle pour écouter sa musique / le casque que porte Naoufel contre le bruit de la scie- le piano chez l'homme aveugle qui ramène au piano de l'enfance- à la bibliothèque, boucher ses oreilles en alternance pour imiter le bruit des pas dans la neige	<p>➔ souvent cela crée un effet de bulle autour des deux héros, qui les isole du reste du monde et favorise leur communication et la naissance de leurs sentiments.</p> <p>NB : vous pourrez demander aux élèves de qualifier le doublage dans le film. Souvent le doublage des films d'animations est plus « joué », plus spectaculaire ; ici les acteurs ont un jeu très réaliste, très naturel.</p>
Odorat	<ul style="list-style-type: none">- Importance accordée aux cigarettes fumées par Gabrielle	<p>➔ Elles ramènent aux cigarettes fumées par le père de Naoufel</p>

Vue	<ul style="list-style-type: none"> - Les échanges entre les héros sur ce qu'on voit ou pas du haut de l'immeuble lors de leur rencontre - Tous les plans subjectifs déjà évoqués 	<p>➔ Comme pour l'ouïe, cela favorise la naissance de leurs sentiments</p>
Toucher	<ul style="list-style-type: none"> - La découverte du travail du bois et la construction de l'igloo à partager avec Gabrielle - La neige de la fin du film (fonctionne aussi pour la vue et l'ouïe) qui ramène au livre sur la banquise et au sable du début 	
Goût	<ul style="list-style-type: none"> - La pizza, commandée par Gabrielle, mangée par Naoufel, qui ne l'apprécie pas vraiment 	<p>➔ le goût est un moyen de communiquer pour les deux héros : goûter ce que l'autre aime manger.</p>

On pourra aussi ajouter la sensation de vitesse : présente avant l'accident de voiture, sur le vélo pendant l'enfance, sur la mobylette de livreur, à l'évocation du scooter de Gabrielle.

Vous pourrez appuyer la démonstration en citant cet extrait de la critique du film dans la revue Les Cahiers du cinéma (novembre 2019) : « le film ne cesse de sauter d'une temporalité à l'autre mais aussi d'un sens à un autre, convoquant l'œil, l'oreille, la main. Il effectue dans tous les sens ce trajet entre le plus concret des sensations et la profondeur de l'émotion qu'elles renferment (...). Cette attention aux plus humbles perceptions, de celles qui passent inaperçues mais tapissent la mémoire ».