



Fiche technique	1
Réalisateur Sébastien Laudenbach, créateur de mouvement	2
Avant la séance L'animation dessinée	3
Genèse L'ébauche comme fondement créatif	4
Adaptation Un conte de Grimm, un poème dessiné	5
Découpage narratif	6
Récit Éloge de la fuite	7
Graphisme Vibration, déplacement, succession	8
Genre Une créature fantastique	9
Mise en scène Accompagner le trajet Corps et décors Le temps qui passe Laisser une trace	10
Séquence La rencontre avec la Déesse de l'eau	14
Pratique Inachèvement, fragmentation	16
Personnage La jeune fille : une initiation solitaire	17
Motif La matière liquide	18
Influences Un désir d'autonomie	19
Document La jeune fille sans corps	20

● Rédacteur du dossier

Conférencier au service pédagogique de la Cinémathèque française, Sébastien Ronceray y crée et y anime des ateliers pour les enfants et les adolescents, ainsi que des formations pour les adultes. Diplômé d'un Master de Didactique du cinéma, il enseigne depuis 2015 à l'Université Paris 8 Saint-Denis. Rédacteur pour différentes revues de textes d'analyse mais aussi d'outils pédagogiques, il développe également une activité de cinéaste. En 2000, il a co-fondé Braquage, association œuvrant à la diffusion du cinéma expérimental (en particulier). Dans ce cadre, il a animé de nombreux ateliers et formations auprès de publics scolaires et d'enseignants.

● Rédacteurs en chef

Camille Pollas et Maxime Werner sont respectivement responsable et coordinateur éditorial des éditions Capricci, spécialisées dans les livres de cinéma (entretiens, essais critiques, journalisme et documents) et les DVD.

Fiche technique



© Shellac

● Générique

LA JEUNE FILLE SANS MAINS

France | 2016 | 1h16

Réalisation

Sébastien Laudenbach

Scénario et dessins

Sébastien Laudenbach,
d'après le conte éponyme
des frères Grimm (1812)
et son adaptation par
Olivier Py (*La Jeune Fille,
le Diable et le Moulin*, 1995)

Musique

Olivier Mellano

Montage

Santi Minasi et
Sébastien Laudenbach

Production

Les Films Sauvages,
Les Films Pelléas

Distribution

Shellac

Format

1.85:1, couleur, numérique

Sortie

14 décembre 2016

Avec les voix de :

Anais Demoustier

la jeune fille

Olivier Broche

le père

Françoise Lebrun

la mère

Philippe Laudenbach

le Diable

Elina Löwensohn

la Déesse de l'eau

Jérémy Elkaim

le prince

Sacha Bourdo

le jardinier

● Synopsis

À la naissance de sa fille, un meunier plante un pommier derrière son moulin à eau, isolé entre forêt et montagne. Devenue grande, la jeune fille passe le plus clair de son temps dans l'arbre. Bientôt l'eau ne coule plus et la famine guette. En forêt, le père rencontre un homme qui lui promet de l'aider s'il boit un breuvage et à condition qu'il lui donne ce qu'il y a derrière son moulin. Le père accepte. De retour chez lui, il comprend, éclairé par son épouse, le véritable enjeu du pacte. Le Diable revient chercher son dû, mais, face à la pureté de la jeune fille, il exige que celle-ci ne se lave plus. Elle reste prostrée dans son arbre ; sa mère, cherchant à l'aider, se fait dévorer par des chiens. Trouvant encore trop pures ses mains, le Diable demande au père de les trancher. Ce dernier s'exécute. La jeune fille quitte le moulin. Épiée par le Diable, elle rencontre la Déesse de l'eau qui la guide jusqu'au potager d'un prince. Ce dernier lui offre des mains en or pour leur mariage. Puis le prince part à la guerre. Pendant son absence, la jeune fille accouche d'un garçon. Le Diable, qui ne compte pas en rester là, intercepte et modifie les courriers que s'envoient les époux. La jeune fille en vient à croire que son mari veut la tuer ainsi que son enfant. Avec l'aide du jardinier, ils quittent le château. En chemin, elle jette les mains en or à la rivière. Aiguillés par la Déesse, ils s'installent dans une maison isolée. Revenant de guerre, le prince part à la recherche de sa femme et de son fils. Dans sa quête, il trouve les mains en or et remonte la rivière. Quand il atteint leur refuge, la jeune fille cherche à le tuer. Le prince lui explique la méprise. Le Diable tente une dernière intervention, mais finit par abandonner. Les mains de la jeune fille repoussent. Elle propose à son prince de chercher un endroit pour vivre, loin du château.

Réalisateur

Sébastien Laudenbach, créateur de mouvement

Sébastien Laudenbach, né en 1973, est cinéaste et illustrateur. Élève à l'École nationale supérieure des Arts Décoratifs de Paris (EnsAD), il y enseigne maintenant le cinéma d'animation. Par ailleurs, il intervient ponctuellement à l'école de la Poudrière (Valence), et participe régulièrement à des rencontres, tables rondes et ateliers autour de sa pratique et de sa pensée.

La Jeune Fille sans mains est son premier long métrage. Précédemment, et encore aujourd'hui, il réalise de nombreux courts métrages d'animation ainsi que d'autres films à formes brèves: génériques animés, films de poésie (en collaboration avec le poète Luc Bénazet pour les textes et la voix), clips musicaux... Ces expériences l'ont amené fréquemment à développer ses films seul ou en équipe réduite, et de ce fait à inventer des gestes simples, immédiats, spontanés. On pourrait rapprocher son travail d'une forme de dessin automatique, avec l'impulsion, le jet, la vivacité d'exécution comme point d'orgue et le questionnement sur ce qu'est l'animation en ligne de mire. Ses films proposent souvent un regard sur les pratiques de l'animation (évoluant selon le choix des outils, des récits, des influences...), invitant le spectateur à découvrir la progression du film autant d'un point de vue narratif que sous l'angle de l'expérience plastique.

« J'essaie d'adopter un style reconnaissable, mais qui me laisserait la liberté d'expérimenter autant que je le souhaite. »

Sébastien Laudenbach

Il s'est particulièrement intéressé à la cryptokinographie, néologisme qu'il définit ainsi: « Lorsque l'animation est en pause sur n'importe quel photogramme, le spectateur ne peut pas en déceler la signification. Mais dès que l'animation est en marche, celle-ci apparaît clairement. C'est le mouvement qui donne le sens et non l'image fixe »¹ [Encadré: La cryptokinographie].

Cette recherche a été développée au sein de l'OuAniPo, Ouvroir d'Animation Potentielle (voir le site: ouanipo.fr), dont il est l'un des fondateurs. Ce groupe conçoit des films avec contraintes, dans la lignée des écrivains du groupe de l'OuLiPo. Artiste curieux de collaborations (que ce soit avec le poète Luc Bénazet, le musicien Olivier Mellano², le chanteur Dominique A, ou encore lors de coréalisations avec Chiara Malta pour *Les Yeux du renard* ou Sylvain Derosne pour *Daphné ou la belle plante*), il questionne également les liens entre le quotidien, les recherches plastiques et les signes de la création sous forme introspective (*Journal*, 1999), se prêtant aussi à un film-portrait (*L'Isle*, réalisé par Chiara Malta, 2005).



© Vincent Josse

● Filmographie

- 1999 *Journal* (court métrage de fin d'études à l'EnsAD)
- 2001 *La Jeune Fille, le Diable et le Moulin*
Première approche du conte des frères Grimm, à la suite de l'adaptation théâtrale qu'en a proposée Olivier Py. Projet abandonné.
- 2004 *Des câlins dans les cuisines* (CM)
- 2006 *Morceau* (CM)
- 2009 *Regarder Oana* (CM)
- 2010 *Vasco* (CM), inspiré d'une chanson de Dominique A.
- 2012 *Les Yeux du renard* (CM, coréalisé avec Chiara Malta)
- 2013 *XI. La Force* (CM)
- 2014 *Daphné ou la belle plante* (CM, coréalisé avec Sylvain Derosne)
- Depuis 2014 Série de films de poésie, en collaboration avec Luc Bénazet: *Un accident de la chasse, Osn, Obet et Droit et Gauche*.
- 2016 *La Jeune fille sans mains* (LM)
- 2017 *Vibrato* (CM)
- 2017-18 4 clips pour Dominique A: *Toute latitude, Aujourd'hui n'existe plus, Se décentrer* et *Cycle*
- 2019 Clip pour *Ici-bas*, mélodie de Gabriel Fauré, réarrangée par l'ensemble BAUM et interprétée par Étienne Daho.

1 Sébastien Laudenbach, « Dans le flux, la dissolution du dessin » in *Les Expériences du dessin dans le cinéma d'animation* (dir. Patrick Barrès et Serge Verny), L'Harmattan, 2016.

2 Olivier Mellano a composé la musique de *La Jeune Fille sans mains*. Avec Sébastien Laudenbach, ils ont proposé ensemble une performance au Festival national du film d'animation de Bruz en 2015.

Avant la séance

L'animation dessinée

La Jeune Fille sans mains se présente comme l'aboutissement formel de plusieurs des courts métrages précédents de Sébastien Laudenbach, et l'ancre dans un singulier cinéma de recherche esthétique (territoire souvent propice de l'animation). Le choix d'adapter un conte [Adaptation], forme de récit utilisée comme point de départ de nombreux films d'animation (ou influençant plus ou moins directement les scénarios), inscrit ce film dans une tradition, qui est toutefois revisitée ici selon plusieurs critères. La forme du conte, genre nourri de variations et de changements, s'adapte ici totalement à l'envie d'expérimentation du cinéaste. Ce dernier rappelle souvent qu'il est plus intéressé par l'animation dessinée (faisant la part belle au mouvement) que par le dessin qui s'anime (qui donne une importance aux détails). Pour comprendre cette distinction, on pourra montrer aux élèves la bande-annonce¹ avant d'aller voir le film en salle.

À travers cette bande-annonce se dévoile une pratique particulière de l'animation, liée à la volonté de laisser inachevés les dessins sans pour autant aller à l'encontre de ce qui fait le cinéma, à savoir le mouvement recomposé. Sébastien Laudenbach envisage le cinéma d'animation comme une force plastique s'appuyant avant tout sur le mouvement : les dessins peuvent paraître esquissés, voire abstraits, mais cela ne joue pas au détriment de la création de mouvements, qui demeure bien l'aspect fondamental de ce cinéma.

Le philosophe Gilles Deleuze percevait bien les mêmes enjeux quand il écrivait : « Si le dessin animé appartient pleinement au cinéma, c'est parce que le dessin n'y constitue plus une pose ou une figure achevée, mais la description d'une figure toujours en train de se faire ou de se défaire, par le mouvement de lignes et de points pris à des instants quelconques de leur trajet. (...) Le dessin animé ne nous présente pas une figure décrite dans un moment unique, mais la continuité du mouvement qui décrit la figure. »² La rapidité d'exécution des dessins par Sébastien Laudenbach correspond à ce désir de rendre compte d'un mouvement bien plus que de poses élaborées. Le cinéaste occupe ainsi une position singulière dans le champ du cinéma d'animation contemporain en France. Par exemple, Michel Ocelot (*Kirikou, Dilibi à Paris...*) procède de manière totalement différente, correspondant davantage à la conception courante des dessins animés. Il explique, au sujet d'*Azur et Asmar* (2006) : « Je dessine les principaux modèles d'animation : chaque personnage de face, trois quarts, profil, trois quarts dos, dos, plus quelques expressions et attitudes. (...) Parallèlement,

j'élabore tout le film sous la forme d'une bande dessinée, un storyboard, ou scénarimage, qui définit tout ce qui se passera à l'écran. (...) Les 1300 plans du film sont définis chacun dans un dossier. »³ On voit l'attention aux étapes clés du mouvement que ce mode de conception déplie. Les impulsions dessinées de Sébastien Laudenbach renforcent les puissances de l'animation, de la création du mouvement, quand la méthode Ocelot convoque une esthétique de la pose, du dessin achevé. D'ailleurs, ce dernier a exprimé son étonnement face à *La Jeune Fille sans mains* : « Un ouvrage jamais vu, déroutant, personnel, direct, sincère, épuré, étranger à toute idée de compromis, lumineux parfois. »⁴

Contemporain de *La Jeune Fille sans mains*, le film de Michael Dudok de Wit, *La Tortue rouge*, s'appuie sur un autre schéma : dans ce film, il s'agit bien plus de procéder par collage d'éléments séparés afin de composer graphiquement une image. Michael Dudok de Wit travaille par accumulation d'à-plats ; décors et personnages sont conçus séparément puis superposés. Le travail sur les ombres est un bon révélateur : sur le paysage dénudé de la plage ensoleillée, les ombres participent pleinement à l'effet de solitude et d'isolement, mais aussi à la mue des personnages (l'ancien navigateur devenu sédentaire, la tortue transformée en femme, l'enfant qui grandit). Ils sont accompagnés par leur propre fantôme qui les aide à s'accommoder à leur nouvelle vie de stase : les ombres accentuent ce décollement vis-à-vis de leur passé. Sur l'écran de sable, elles apparaissent en à-plat, comme une partie de décor indépendante mais reliée aux personnages. Dans *La Jeune Fille sans mains*, à l'inverse, décors et corps restent ensemble, dans le même dessin, et quand ils se séparent, c'est dans une sorte d'arrachement que cela s'opère. Pas de collage fantomatique chez Laudenbach, plutôt une recherche de trace, de tracé liant instantanément figure et fond, l'un ayant une influence visuelle et symbolique sur l'autre.



- 1 Visible sur YouTube : [youtube.com/watch?v=guqRCaZCl_Y](https://www.youtube.com/watch?v=guqRCaZCl_Y)
- 2 Gilles Deleuze, *L'Image-mouvement*, Minuit, 1983.
- 3 Conférence pédagogique autour d'*Azur et Asmar* pour l'association Les Grands Espaces.
- 4 Entretien accordé à l'Association française du cinéma d'animation (AFCA) au moment de la sortie du film de Sébastien Laudenbach.

Genèse

L'ébauche comme fondement créatif

Sébastien Laudenbach a conçu son film en solitaire : durant plus d'un an, installé sur une table à dessin, il a travaillé sur papier avec des outils simples (feutre pinceau Pentel noir et trois pinceaux à recharge remplis de lavis gris, chacun avec une épaisseur de poils différente), sans scénario ni autres éléments préparatoires. Cette méthode lui a permis d'accompagner son personnage dans la continuité chronologique de ses expériences, s'attachant à ses émotions, errant avec elle, improvisant ses gestes, en suivant librement la trame du conte des frères Grimm, qu'il connaissait bien. En effet, au début des années 2000, commande lui fut passée d'adapter ce texte tel qu'il avait été revu par le metteur en scène Olivier Py (qui avait transposé en 1993 ce texte au théâtre, sous le titre *La Jeune Fille, le Diable et le Moulin*¹). Travail d'écriture, d'adaptation pour le cinéma, préparation... La préproduction s'élabore. Mais le projet n'aboutit pas.

« Je n'avais que mes mains pour animer cette jeune fille qui n'en avait plus, et bien souvent je me suis identifié à elle. »

Sébastien Laudenbach

Cette histoire de jeune fille reviendra dans ses préoccupations une quinzaine d'années plus tard. Avec du temps devant lui, mais sans financement, il reprend le projet. Il se souvient parfaitement de l'histoire des Grimm et de l'adaptation qu'en avait faite Olivier Py. Cette connaissance va lui permettre de se réapproprier le conte sans passer par l'écriture d'un scénario ni la confection d'un layout (étape de préparation des éléments avant la réalisation d'un film d'animation).

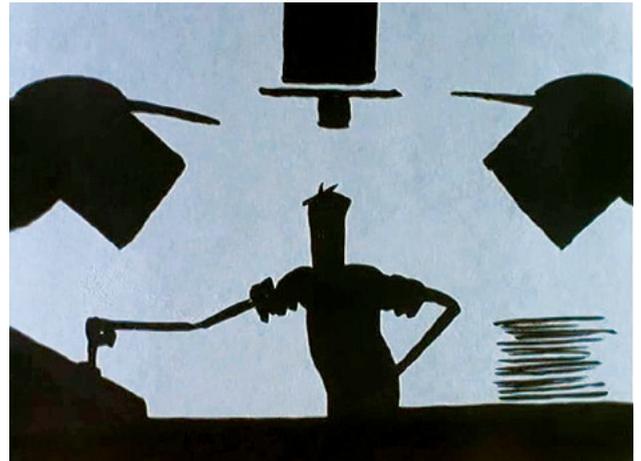
Entre le premier projet inabouti et la reprise en solitaire de *La Jeune Fille sans mains*, Sébastien Laudenbach a réalisé de nombreux courts métrages. Certains d'entre eux peuvent apparaître comme de fécondes prémices qui éclairent la conception particulière de ce premier long métrage. Ainsi, *Journal*, son film de fin d'études, se présente comme un journal intime, « un film au jour le jour », où le cinéaste évoque son quotidien, ses rencontres amoureuses, ses amis, ses moments de travail, de voyage, d'inquiétude, d'étonnement. À propos de ce film, il explique : « J'ai dit à mes professeurs que j'allais faire un journal, qu'il n'y aurait pas de scénario, de storyboard, de layout, rien de la chaîne traditionnelle d'un film d'animation. J'ai commencé à m'intéresser aux journaux filmés, au travail de Jonas Mekas, à celui d'Alain Cavalier. Ce qui m'intéressait, c'était l'aspect autobiographique et le côté imprévisible. »² Convoquer Cavalier et Mekas, auteurs respectifs de *La Rencontre* (1996) et de *Walden (Diaries, Notes and Sketches)* (1969), au-delà de leur importance dans le champ du film journal, renvoie aussi à un désir d'autonomie, de travail en solitaire, d'indépendance dans le geste créatif, pour développer un rapport plus intime et plus imprévisible au monde représenté (et ce jusque dans la conception des dessins).

Dès 1960, dans son *Movie Journal*, Jonas Mekas déclarait : « On fera bientôt des films aussi facilement qu'on écrit des poèmes. » Sébastien Laudenbach répond à sa manière à la proposition du cinéaste expérimental états-unien : depuis 2014, il met en image des poésies sonores que lui envoie son

XI. La Force (2013)



Journal (1999)



ami Luc Bénazet (qui les lit pour l'occasion). Onomatopée, jeux de syllabes et de phonèmes, fracture des mots et du sens, l'abstraction du langage des poèmes de Bénazet inspire Sébastien Laudenbach qui propose des mouvements dessinés spontanés et dynamiques par rapport aux sonorités des textes. « Ces films sont guidés par un rapport au dessin rapide, puisque incomplet. S'il y a une écriture, elle n'est que graphique », explique le cinéaste au sujet de cette série. Sous une forme proche de l'improvisation, son animation joue en liberté des apparitions, disparitions et métamorphoses de formes, sans narration immédiate, mais dans un geste annonçant certains passages de *La Jeune Fille sans mains*. XI. *La Force* (2013)³, conçu lors d'une résidence de 10 jours à Tournefeuille, est, lui, une véritable genèse plastique de *La Jeune Fille sans mains*. Une séquence de ce court métrage permet de saisir l'ingéniosité de l'exécution rapide : en plan large, une enfant se balance vivement dans les airs sous un arbre, suivant le mouvement d'une balançoire invisible, non représentée à l'image. Le simple va-et-vient du corps, en position assise, suffit à nous faire comprendre le jeu auquel s'adonne l'enfant.

La conception de *La Jeune Fille sans mains*, nourrie de ces expériences, s'organise autour de la spontanéité (qui permet de s'affranchir du récit), de la rapidité d'exécution des traits dessinés (pour ne pas perdre le lien avec le personnage), de l'ébauche graphique faisant la part belle aux mouvements.

1 Voir le dossier Canopé sur cette pièce :

↳ cdn.reseau-canope.fr/archivage/valid/contenus-associes-dossier-pedagogique-N-18022-29127.pdf

2 Entretien avec Katia Bayer pour le site Format Court :

↳ formatcourt.com/2010/12/sebastien-laudenbach-bd-reactions-et-petit-coin

3 Visible sur Vimeo :

↳ vimeo.com/57606246

Adaptation

Un conte de Grimm, un poème dessiné

La Jeune Fille sans mains est un conte des frères Jacob (1785-1863) et Wilhelm (1786-1859) Grimm, publié pour la première fois en 1812 dans le recueil *Contes de l'enfance et du foyer*, qui comprend notamment *Blanche-Neige*, *Cendrillon*, *Raiponce* ou encore leur version de *La Belle au bois dormant*. Comme ce fut le cas de nombre de leurs œuvres, *La Jeune Fille sans mains* connut des variations fréquentes selon ses retranscriptions littéraires successives.

Dans la littérature du début du XIX^e siècle, les conflits intérieurs des personnages rencontrent un intérêt grandissant : dilemmes, enjeux vitaux, rencontres initiatiques sont présents dans de nombreux ouvrages (par exemple chez Goethe, que Wilhelm a rencontré, et dont le personnage du Diable dans *Faust* annonce celui de *La Jeune Fille sans mains*). En cela, l'œuvre des Grimm est souvent rattachée à l'esthétique du romantisme allemand. L'origine populaire de leurs contes les nourrit aussi d'actions brutales, de descriptions pragmatiques du quotidien, d'une candeur et même d'allusions érotiques qui sembleraient peu appropriées pour des enfants. Pour autant, leurs récits ont inspiré bon nombre de cinéastes, qui ont souvent cherché à les rendre plus abordables aux plus jeunes. Dans le film de Sébastien Laudenbach, en revanche, les éléments les plus âpres du conte ne sont pas éludés : cruauté, violences corporelles, morts brutales, errance désespérée, absurdité de la guerre, incompréhension des réactions et des sentiments... Tous ces aspects sont tangibles, perceptibles dans le dessin, les couleurs ou le montage, que ce soit de manière immédiatement visible, ou bien de façon plus dissimulée. Sans nécessairement tout montrer de cette violence, Sébastien Laudenbach nous en fait ressentir la portée sur les personnages. En s'appropriant cinématographiquement le conte, il élabore un véritable art du montage graphique, par l'utilisation de caches, et une attention aux cadres renforçant un travail sur la dissimulation, la révélation, l'abstraction et le mouvement même des dessins [Graphisme].

Sébastien Laudenbach explique avoir conçu son film « en improvisant sur le canevas du conte de Grimm »¹. Demiurge absolu et solitaire, il s'affirme en fouillant, prélevant, inventant à partir du récit d'origine. Son adaptation et la manière qu'il a de faire évoluer le conte (récit, dessins) prolongent l'entreprise des Grimm, sensible aux variations, aux changements dans les retranscriptions du récit². À l'ange gardien



● Une jeune fille rebelle ?

Dans les dessins animés, un certain formatage des contes aux normes du spectacle familial et des valeurs dominantes s'impose à travers les règles qu'établissent progressivement les studios Disney. Dès leur premier long métrage d'animation en 1937, ils adaptent magnifiquement *Blanche-Neige et les Sept Nains*, supervisé par David Hand (et Walt Disney), et élaborent un univers dessiné du conte qui restera fortement ancré dans l'imaginaire collectif. Mais les personnages féminins, même lorsqu'ils accèdent au statut d'héroïnes, restent souvent confinés dans des archétypes assez étroits : ainsi, le premier réflexe de Blanche-Neige lorsqu'elle arrive chez les nains est de faire le ménage...

« Raiponce, regarde dans ce miroir. Sais-tu ce que je vois ? Je vois une jeune femme ravissante, pleine d'assurance et d'énergie », entend-on dans *Raiponce* (2010), réalisé par Byron Howard et Nathan Greno. Ce personnage, plein de confiance, participe à un élan réflexif chez Disney sur le statut des femmes qui semblent de plus en plus indépendantes et actrices de leur destin. Les studios Disney cherchent ainsi à répondre aux modifications des codes de notre société actuelle (voir aussi *La Petite Sirène* en 1989, *Pocahontas* en 1995, *Mulan* en 1998, *Rebelle* en 2012 et *Vaiana* en 2016). Il n'en reste pas moins que les standards Disney ne vont pas aussi loin que la proposition de Sébastien Laudenbach : faire de son héroïne une figure décisionnaire, qui va jusqu'à refuser le retour au château.

qui, chez Grimm, venait en aide à la jeune fille, le cinéaste substitue ainsi le personnage de la Déesse de l'eau, incarnation de l'élément aquatique qui parcourt tout le film. Il confère également au Diable des possibilités métamorphiques, répondant au plus près aux spécificités du cinéma d'animation.

Le lien entre personnages et décors varie lui aussi par rapport au conte : une même attention à l'atemporalité nourrit les deux œuvres, mais dans le film, le temps s'écoule par le biais des transformations visuelles des paysages. Sébastien Laudenbach aborde la question du récit, du continu, en s'employant à la confronter à celle du mouvement (c'est-à-dire aux principes mêmes de l'animation). Il cherche ainsi à créer un lien entre allégorie littéraire et métamorphose via l'animation dessinée.

- 1 Entretien avec Sylvie Delpech, *Bref* n° 120, novembre 2016.
- 2 Olivier Py, qui adapta le conte pour le théâtre, affirme à propos de l'écriture des Grimm : « C'est du synopsis, pas développé. (...) C'est une trame sèche, sans dialogue. Il faut donner de la chair au texte. »

Découpage narratif

- 1 GÉNÉRIQUE**
00:00:00 – 00:01:42
Au cœur d'une montagne coule une rivière alimentant un moulin. Le meunier à qui il appartient y plante, à la naissance de sa fille, un pommier pour elle. Au fil du temps, l'enfant, arrosant l'arbre, observe sa croissance.
- 2 PACTE AVEC LE DIABLE**
00:01:42 – 00:08:47
La rivière est asséchée. La jeune fille, devenue adulte, grimpe en haut de son pommier. Son père part en quête de nourriture dans la forêt. Il croise un cochon et s'apprête à le tuer. Mais un homme, apparu de nulle part, lui propose d'une voix envoûtante de boire un breuvage qui le rendra riche, à condition qu'il lui cède ce qu'il y a derrière son moulin. Le père accepte et boit. La lumière rougit, la terre tremble, ce qui effraie la jeune fille dans son arbre. Coule alors une rivière d'or. Inquiète, la mère accourt. Le père et sa fille semblent ravis de cette nouveauté. Mais, révélant le pacte à son épouse, il comprend qu'il a vendu sa fille au Diable.
- 3 LA VISITE DU DIABLE**
00:08:47 – 00:13:56
Le moulin est devenu un palais doré; la jeune fille s'est installée dans son pommier. Une nuit, elle voit le cochon errer autour de la maison. Le lendemain matin, une femme paraît: c'est le Diable travesti qui vient chercher son dû. Face à la pureté de la jeune fille, il exige qu'elle devienne aussi sale que l'or qu'il a offert au père. Il promet de revenir puis disparaît.
- 4 LES MAINS COUPÉES**
00:13:56 – 00:21:54
Le père refuse que sa femme lave la jeune fille. Proscrite dans son arbre, surveillée par des chiens, elle se lave avec sa salive. Le père explique à sa femme qu'il n'a qu'une parole et qu'il donnera sa fille au Diable. La mère s'offusque, et quand elle amène un seau d'eau à sa fille, les chiens la dévorent. Le lendemain matin, le Diable, sous l'apparence d'un petit garçon, revient chercher la jeune fille. Le père coupe l'arbre. La jeune fille en tombe, en pleurs. Ses larmes lavent ses mains. Devant cette dernière trace de pureté, le Diable ordonne au père de lui couper les mains; elle les lui tend, il s'exécute. La douleur fait pleurer la jeune fille sur ses moignons. Le Diable, excédé, promet de revenir
- recupérer son gain, puis disparaît. La jeune fille quitte le moulin de son père, qui, comprenant ses erreurs, s'apitoie sur son sort.
- 5 DU MOULIN PATERNEL AU CHÂTEAU DU PRINCE**
00:21:54 – 00:30:48
La jeune fille traverse une forêt. Près d'une grotte, elle entend le grouinement d'un cochon. Elle s'enfuit, et arrive au bord d'une rivière. Sur l'autre rive se trouve un verger. Manquant de se noyer, elle est recueillie par la Déesse de l'eau qui la porte aux pieds des arbres fruitiers. La jeune fille mange sans voir qu'elle est observée par un jardinier et son prince, qui viennent à sa rencontre. Le prince l'invite à s'installer au château, où elle pourra manger ce qu'elle désire. Ils se déclarent leur amour, comme s'ils s'attendaient depuis toujours. Le prince lui propose de lui offrir des mains. Le trajet jusqu'au château semble hors du temps.
- 6 LA FUITE DU CHÂTEAU**
00:30:48 - 00:47:10
Au réveil, des mains s'occupent de la toilette de la jeune fille. S'ensuit le mariage, commenté en voix *off* par le jardinier. Le prince offre à la jeune fille des mains en or. Le lendemain de la nuit de noces, le prince prévient qu'il doit partir à la guerre. Il demande au jardinier de prendre soin de son épouse qui est enceinte. Malgré les ors du château, la jeune fille s'ennuie. Après l'accouchement, le jardinier envoie un message au prince pour l'avertir. Mais le Diable l'intercepte et le modifie. En retour, le jardinier reçoit une lettre effrayante, éditée par le Diable, lui ordonnant de tuer le nouveau-né et la jeune fille. Refusant de s'exécuter, le jardinier les aide à s'enfuir, et confie à la jeune fille un sac de graines.
- 7 UNE VIE NOUVELLE**
00:47:10 – 00:59:40
La jeune fille et le bébé partent. Ils traversent des forêts. Elle jette ses mains d'or dans la rivière, puis la remonte jusqu'à la source où se trouve une maison isolée. Ils s'y installent. La jeune fille plante les graines confiées par le jardinier. Pendant ce temps, le prince, fatigué, rentre de la guerre. Quand il comprend la situation, il décide de partir à la recherche de sa femme et son fils. Un corbeau guette dans les jardins du château.
- 8 LA QUÊTE DU PRINCE**
00:59:40 – 01:08:09
Alors que la jeune fille et l'enfant vivent un quotidien fait de jeux et de complicité, le prince poursuit sa quête. Retournant au moulin du père (qui s'est pendu), il décide de remonter la rivière jusqu'à sa source.
- 9 RETROUVAILLES**
01:08:09 – 01:12:42
Quand elle le voit venir, alors que le corbeau plane, la jeune fille lui saute dessus pour tenter de le tuer. Le prince l'assure de son bonheur de la retrouver si belle. Elle brandit une hache, mais son fils l'interpelle: «Maman, tes mains!» Les mains de la jeune fille ont repoussé. Le prince évoque son désir de vivre avec elle et l'enfant. Mais ce dernier se fait emporter par le corbeau. Le prince parvient à le retenir, et se bat: le corbeau se mue alors en monstre, serpent, Diable... La jeune fille lui tranche la tête d'un coup de hache. Le Diable abandonne son dû. La jeune fille, le prince et leur fils partent chercher un endroit pour vivre ensemble.
- 10 GÉNÉRIQUE DE FIN**
01:12:42 - 01:15:40



Récit

Éloge de la fuite

Les contes des frères Grimm racontent souvent un déplacement, une fuite, ce qui les rend particulièrement intéressants pour cet art du mouvement qu'est le cinéma.

Dans le film, l'héroïne doit fuir deux fois : elle part d'abord seule du moulin, puis, poussée par le jardinier, elle quitte le château du prince. La première fuite se produit en réaction à un danger réel, qui la poursuivra jusqu'au bout du récit. Elle correspond également à une prise de conscience, qui incite la jeune fille à rompre le lien patriarcal. La seconde fuite se décide sous le joug d'une nécessité vitale et en réaction à l'attitude incompréhensible du prince. À travers elles, la jeune fille s'émancipe des deux figures masculines dominantes qui cherchaient à avoir la mainmise sur elle. Ces départs, subits et précipités, révèlent le caractère déterminé du personnage qui, découvrant ce qui l'attend, n'a d'autre solution que d'agir de manière instinctive. Ces décisions sont de véritables moteurs de l'action, entraînant la jeune fille à la rencontre du monde et aussi à la découverte d'elle-même. Cette double fuite fait de *La Jeune Fille sans mains* un authentique récit d'apprentissage.

Les contes sont souvent écrits de manière assez immédiate, sans trop s'attarder sur les détails, laissant une part importante aux émotions, aux réactions et aux gestes. Allant à l'essentiel, ils affectionnent les décisions énergiques ou hâtives (comme la fuite). Sébastien Laudenbach travaille cette question de la hâte, du soubresaut au travers de sa pratique de l'animation. Tout juste brossés, ses dessins vont eux aussi à l'essentiel : ce qui compte, c'est le geste, l'action de dessiner (les traits simples permettent une compréhension plus rapide) plus que la composition trop affinée des images [Graphisme]. Les dessins inachevés, instables, placent en permanence la jeune fille du côté de la réaction. À la vivacité des actions de la jeune fille correspond ainsi la rapidité d'exécution des dessins.

Dans son périple, la jeune fille est assez solitaire (elle a pourtant quelques alliés : la Déesse, le jardinier et son fils). Elle ne cesse de fuir une situation présente qui ne correspond plus à ce qu'elle a connu avant. Sa vie au moulin, d'abord heureuse [séq. 1], n'est plus possible dès lors que son père la vend (magré lui) au Diable, avant de lui trancher les mains. Il

en va de même avec le prince, dont la rencontre fut pourtant si passionnée : c'est encore le dépit et l'incompréhension qui la poussent à quitter le château. Ce sont des édens devenus invivables que fuit la jeune fille, édens tant géographiques (le moulin familial, le château princier) qu'affectifs (son statut de fille choyée et dépendante, puis celui d'épouse et de princesse). La possibilité d'un nouveau territoire (la maison de l'ermite, ou le lieu où vivre avec le prince et son enfant) s'envisage grâce à la mémoire qu'elle conserve des temps heureux. Le neurobiologiste Henri Laborit, dans son livre *Éloge de la fuite*¹, signale que la mémoire « apporte de l'information à la matière de l'imaginaire », aidant ainsi, au présent, à réagir en conservant nos sensations du passé. Ainsi, notre pensée de l'avenir s'appuie réellement sur ce que l'on a connu.

L'éden proposé par la jeune fille à son prince sonne comme une promesse de rupture, pour l'un comme pour l'autre, d'avec leur passé. Elle ne sera plus la fille de l'homme qui lui coupa les mains et provoqua la mort de sa mère. Il ne sera plus prince, et ne devra plus défendre son domaine en partant à la guerre. Les traumatismes passés se brisent sur cette promesse : elle sera une mère, une épouse, une femme libre, aimante et autonome. Son courage a fait d'elle une femme sauvage, telle que l'étudie la psychiatre et conteuse Clarissa Pinkola Estés dans son ouvrage *Femmes qui courent avec les loups*². Dans ce livre que Sébastien Laudenbach affectionne, l'auteure révèle la part vitale et trop souvent enfouie des femmes en s'appuyant sur de nombreux mythes et contes, dont celui de *La Jeune Fille sans mains*, et rapproche sauvagerie, émancipation et indépendance. Cette sauvagerie acquise se ressent par exemple quand la jeune fille plante les graines (celles qui viennent d'un nouveau monde et que lui a confiées le jardinier) dans le jardin de l'ermite. Il s'agit d'une des scènes où elle est la plus active : on la suit dans ses moindres gestes, découvrant peu à peu la finalité de ses actions. Dans ce refuge, elle n'est plus obligée de fuir, elle s'autonomise, accepte sa situation. La violence accumulée en elle durant son périple devient force vive et primitive alors qu'elle perce la terre avec ses moignons ensanglantés.

1 Henri Laborit, *Éloge de la fuite*, Robert Laffont, 1976.

2 Clarissa Pinkola Estés, *Femmes qui courent avec les loups*, Grasset, 1996.



Graphisme

Vibration, déplacement, succession

Avec application, la jeune fille sans mains ajuste ses gestes quotidiens : croquer des fruits, grimper à un arbre, porter un seau, allaiter... Le cinéaste précise qu'il a accompagné la jeune fille dans sa tâtonnante recherche de gestes nouveaux. Cette forme d'apprentissage et de découverte partagée simultanément par l'un et l'autre se déploie dans l'esthétique du film. Les dessins minimalistes mettent en avant l'enchaînement des gestes, insistant ainsi sur les réactions et les sensations des personnages. L'aspect inachevé des dessins leur donne du rythme, ils semblent ainsi animés d'une pulsation propre [Pratique]. Trois éléments graphiques participent de cette singularité esthétique : la vibration des formes ; le travail sur les cadrages ; le montage.

Recluse dans son arbre, la jeune fille devient sale comme l'exige le Diable [séq. 4]. Sa souillure est figurée par de vifs traits irradiants qui, se substituant aux tracés linéaires de son corps, expriment une sensation de crasse et de puanteur. Cette vibration transforme les lignes en un agglomérat d'énergie débordante qui semble prêt à éclater : la peur et la rage de la jeune fille s'extériorisent. La représentation de ses sentiments ne passe pas par l'expressivité du visage, mais par une implication du corps tout entier. Cette incarnation rend autrement plus vivant le personnage. Ce besoin de donner vie à des émotions via un état du corps correspond à un constat énoncé par Sébastien Laudenbach : « Bien souvent, les photogrammes qui composent les films d'animation me semblent paradoxalement morts, comme figés. »¹ Ici, le corps s'anime incessamment en réaction à ce qu'il subit. L'aspect appauvri et vibrant de certains dessins renforce fréquemment la cruauté de situations dont ils saisissent avant tout l'énergie ténébreuse.

Sébastien Laudenbach a beaucoup réfléchi aux cadres [Document]. Représentés de près ou de loin, les personnages ne s'incarnent graphiquement pas de la même manière. Les deux séquences de franchissement des montagnes, par la jeune fille et son enfant [séq. 7] puis par le prince [séq. 8],

sont ponctuées de nombreuses ellipses (à la fois spatiales et temporelles), ce qui se perçoit aussi par un travail sur l'abolition du cadre. Ce choix de faire circuler les personnages sans respecter la perspective remet en cause le trajet à la fois dans sa spatialité et dans sa durée. Le continuum entre les plans n'est plus assuré, les paysages se transforment rapidement (par glissement ou par un effet de rotation), les cadres varient en permanence. Ainsi, en abolissant la rigidité des cadres, qui vacillent au diapason de la quête des personnages, le cinéaste rend compte de leur intériorité : en proie au doute, ils ne sont plus tout à fait à l'intérieur du cadre, ni tout à fait en dehors. Cette délocalisation renforce le lien entre leur position dans le monde et leurs émotions intimes.

L'arrivée de la jeune fille chez le prince [séq. 5] se déroule comme un rêve durant lequel elle semble planer. Le passage du verger à la cour, puis de l'entrée du château jusqu'à un lit, se présente comme une succession rapide d'espaces : le montage abolit le temps et l'espace. Suit le réveil où s'assouvit un fantasme intime de la jeune fille : être choyée par des mains (dont on ne voit pas les propriétaires) qui la lavent, la coiffent, l'habillent. Les éléments dessinés se transforment progressivement, le montage fait lien entre les gestes, les présences et les espaces ; la continuité est assurée par le biais d'analogies graphiques. Temps et espaces convergent par le biais du montage, inventant une forme surnaturelle qui répond parfaitement à la tournure des contes.

Seul moment du film commenté en voix *off* (par le jardinier), le mariage [séq. 6] se compose d'une succession de dessins fixes, évoquant clairement un livre d'images que l'on feuilleterait. Ce choix fait de la cérémonie un véritable événement, déjà engoncé dans le cadre d'un album de famille. Les dessins de la jeune fille sont d'ailleurs très différents : elle ressemble plus à un archétype figé qu'au personnage fougueux et volontaire que l'on a suivi jusqu'alors. Le passage d'un dessin à l'autre est figuré par des volets, simulant des ailes de moulin, ou des lames, présentant en dessins inanimés ce moment symbolique. Ce geste judicieux de montage rappelle le générique qui montrait la naissance et l'enfance de la jeune fille (autre moment de restitution familiale).

¹ « Dans le flux, la dissolution du dessin », *op. cit.*

Genre

Une créature fantastique

La forme du conte, en littérature et au cinéma, engendre d'étranges créatures à la croisée de l'humain et de l'inhumain. Nous acceptons leur existence au cœur d'un monde fantastique dans lequel elles ont pleinement leur place.

Parmi toutes les créatures fantastiques, certaines souffrent d'un manque physique. La jeune fille de Sébastien Laudenbach endure un drame violent (et païen) qui fait d'elle un être du manque. Cherchant par amour à pallier celui-ci, le prince naïvement lui donne des mains en or, ce qui place la jeune fille dans une condition inconfortable : elle devient un personnage de poupée candide et maladroite. La jeune fille devra chercher d'autres façons de s'adapter à son nouvel état. Ce sera le cas dans le jardin de l'ermite quand ses moignons ensanglantés lui serviront à planter les graines dans une chorégraphie convulsive.

Le choix des mains comme marqueur de dissemblance n'est pas innocent : il témoigne de leur importance quant aux gestes et actions des personnages. Elles représentent aussi, dans le genre du fantastique, ce qui permet de questionner l'inhérente étrangeté de certains êtres : il a des mains, mais est-ce pour autant mon semblable ? Jean Cocteau décrit ainsi la créature de son film *La Belle et la Bête* (1946) : « Son apparence est celle d'un grand seigneur dont le visage et les mains sont d'un fauve. »¹ Les mains (gantées ou non) de la Bête permettent de percevoir son humanité, mais dans le même temps, elles la distinguent des hommes et renforcent sa différence : poilues, griffues, elles ont aussi la capacité de fumer. Ces signes distinctifs liés aux mains sont également présents dans *La Fiancée de Frankenstein* de James Whale (1935). Au moment de la naissance de la créature féminine, ce sont ses mains qui bougent en premier, faisant de cet être composé de différents corps un personnage proche de l'humain. Dans le film de Cocteau, notre perception est troublée : difficile de considérer la Bête comme pleinement semblable à nous ; dans celui de Whale, le mouvement des mains est le signe de la confection réussie d'une créature à l'apparence humaine. Les mains relèvent de la reconnaissance d'autrui, de l'acceptation de l'autre reconnu comme possible égal. Sous la forme d'un conte, *Edward aux mains d'argent* de Tim Burton (1990) met en scène un personnage inachevé : conçu, comme la créature de Frankenstein, par un scientifique, ce dernier est mort avant de l'avoir terminé. Il ne lui manque que les mains, et cette absence physique (et affective) le laisse plongé dans un état d'enfance.

Dans *La Jeune Fille sans mains*, le personnage subit une ablation. Ce handicap trouve un écho sous d'autres formes dans le film. Le style chemine lui aussi du côté du manque, de l'anomalie : en prônant le mouvement plus que le dessin, le cinéaste valorise l'esquisse, le tracé inachevé et privilégie la représentation des mouvements. La jeune fille connaît une absence vécue dans sa chair (« Une part de moi laissée en arrière », dit-elle), comme la sensation d'une époque révolue. Au début du film, elle s'adonne à de nombreuses activités manuelles. Une fois qu'elle a perdu ses mains, elle doit réinventer d'autres gestes pour pallier ce manque et les solutions qu'elle trouve nous la présentent d'autant plus forte et déterminée. La forme abstraite des jets de sang sortant de ses moignons alors qu'elle plante les graines fait écho à son passé : elle souffre de son enfance perdue, de ses membres coupés, tout en sentant en elle leur puissance, comme lorsque le corps perçoit encore la présence fantomatique des membres amputés.



D'autres personnages inscrivent *La Jeune Fille sans mains* dans le registre du fantastique : la Déesse de l'eau [Séquence], le Diable et ses acolytes (aigle, cochon, chiens). L'altérité du Diable s'établit par l'abstraction des dessins et la vivacité du montage qui accompagne ses métamorphoses. Ces événements en font une véritable créature fantastique cinématographique, puisque ce sont les puissances du cinéma (montage, métamorphose, travestissement) qui le singularisent dans ses nombreuses incarnations maléfiques. Même les mains du père connaissent une sorte de transformation, quand il use d'un crochet pour prier sa fille de venir voir la chambre dorée qu'il a conçue pour elle, ou quand il utilise sa hache pour abattre l'arbre. Ces accessoires sans chair, sans tactilité, font de lui un personnage aux mains sans affect, sans attention (contrairement à la mère lorsqu'elle lave la jeune fille). Son corps entier, quand sa fille part, puis quand le prince le retrouve pendu, est marqué par une transformation macabre, décharnée, presque inhumaine. Le cinéma reste l'art où l'on crée du semblable, mais différent [Document].



La Fiancée de Frankenstein (1935)
© DVD/Bluray Universal Pictures France



La Belle et la Bête (1946) © DVD/Bluray M6 Vidéo

1 Jean Cocteau, *La Belle et la Bête: Journal d'un film*, Éditions du Rocher, 1989.



Mise en scène

Accompagner le trajet

C'est à partir du moment où le Diable vient la chercher que la jeune fille part trouver un refuge. Ce départ précipité connaîtra plusieurs étapes : la grotte dans la forêt, le château où elle pensait pouvoir vivre, puis la maison de l'ermite. Entre ces différents arrêts, le cinéaste marque son intérêt pour la fuite comme moteur narratif, formel et plastique. Le trajet comme outil narratif invente des relations formelles entre figures (personnages) et fonds (décors), et donne la sensation que la jeune fille doit chercher un endroit où maîtriser ses émotions.

Chez les frères Grimm (comme dans bon nombre de contes), il faut un départ, une solitude, une quête pour trouver sa place dans le vaste monde. Dans le film, les moments où la jeune fille marche seule permettent de s'attacher à elle en suivant ses déambulations, ses impulsions. Nous la suivons dans ses découvertes et dans sa capacité à s'adapter à ses péripéties à la fois psychiques, émotives et physiques (elle doit apprendre à vivre sans ses mains). Ces déambulations, qui rythment le récit, bousculent la relation au temps et à l'espace vécue par la jeune fille, entre les pauses, les décisions brusques et les moments de voyage propices à l'introspection. Les trajets sont en effet l'occasion de l'entendre penser, seule, et de comprendre par l'utilisation de la voix *off* ses réflexions, ses doutes, ses agissements. Nous entrons dans la tête de la jeune fille à partir du moment où elle quitte le moulin. Lors de ces nombreux moments de monologues intérieurs, l'actrice Anaïs Demoustier donne une âme, une voix, une profondeur au personnage.

Les périples de la jeune fille se doublent dans la dernière partie du film de ceux du prince. Comme un défi, une mise à l'épreuve, il effectue une sorte de trajet initiatique, revenant sur les lieux du drame originel (le moulin familial), et discerne le chemin qu'il doit prendre en solitaire pour retrouver son épouse.

Pour accompagner l'héroïne dans ses trajets, Sébastien Laudenbach a sollicité le musicien Oliver Mellano, avec qui il a souvent travaillé. Sa composition s'articule en longues nappes sonores mélodiques et répétitives, utilisant

principalement la guitare électrique. Le compositeur crée des impacts sonores dynamiques qui rythment les pas dans les moments de déambulation. Le son cinglant, telles des coupes, des percées dans la profondeur de l'espace dessiné du film, rappelle en permanence l'amputation de la jeune fille, ce qui rapproche la musique du personnage.

● Le trajet vu par Olivier Mellano

« La musique doit être un éclairage, un halo sonore de l'image, emboîter le pas à la poésie de l'image. Elle est vraiment au service du film, de manière à ce que la musique ne s'entende pas forcément. Je la vois comme une matière explosive qui peut très vite amener du pathos ou beaucoup de sens, donc c'est très compliqué, surtout sur ce type d'histoire à la dramaturgie forte, de ne pas trop en rajouter. (...) Le travail est d'essayer de retenir beaucoup de choses, pour rester juste, et de se fondre pour que cela ne fasse qu'un seul objet. Il y a une trajectoire d'un endroit à un autre, ce sont des impressions narratives, qui ne racontent pas mais guident. »¹

La séquence de la fuite du moulin [séq. 5] débute par un son d'orage, rythmique et sourd ; la nappe qu'il produit trouve un écho dans la musique qui accompagne ce trajet. On pourra repérer avec les élèves d'autres bruits qui ponctuent ces cheminements, comme celui de la rivière, les respirations de la jeune fille ou plus tard les cris du corbeau. Tous ces sons travaillent des questions de rythme, soit ponctuellement, soit par couches sonores. La musique d'Olivier Mellano se construit en harmonie avec ces autres sons, et dans les mêmes directions.

¹ Entretien avec Benoit Basirico pour le site Cinezik : cinezik.org/infos/affinfo.php?titre0=20161215214901

Corps et décors

La Jeune Fille sans mains met en scène des corps et des décors qui évoluent dans une relation particulière. Les déplacements des personnages s'animent autant à l'intérieur d'un cadre fixe qu'à l'intérieur de paysages en mouvement et ils composent avec les corps des sortes de danses, de rondes. Cela permet de distinguer deux types de relation entre figures et fonds: les plans fixes (parfois accompagnés de légers mouvements de panoramique); les cadres mouvants où corps et décors subissent l'un et l'autre des transformations.

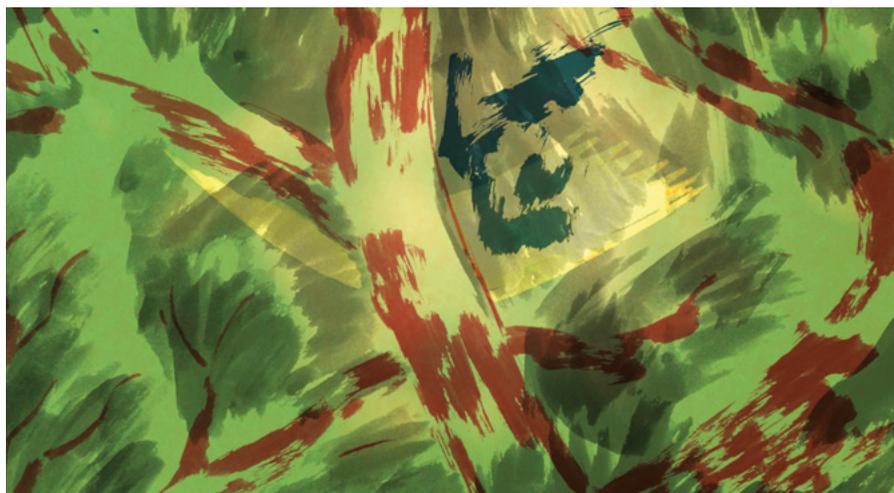
Les différents lieux de vie de la jeune fille (le moulin, la forêt, la rivière, le château, les montagnes, la clairière) sont représentés avec sobriété: participant à l'esthétique de l'inachevé, ces territoires sont gorgés d'une portée symbolique. Au cœur de ces lieux, les personnages s'inscrivent dans une même harmonie graphique et colorée, dénués de contours (sans lignes noires pour les ourler). Au travers de leur corps apparaissent les fonds, principalement dans les plans larges où les figures semblent d'autant plus intégrées au décor. Les personnages, dans les plans fixes, se glissent dans les paysages, et leur apparente transparence ajoute à l'union ressentie entre eux et les décors.

En effet, à de nombreux moments dans le film, majoritairement dans des situations où l'action se déploie vivement, décors et personnages s'entremêlent. Par exemple, quand surgit l'or dans la source, le vrombissement sonore s'accompagne d'un tremblement de l'image (devenue rougeoyante); se succèdent alors des effets de glissement, de filage, qui passent du moulin au visage de la jeune fille, puis à sa position dans le pommier, pour finir sur la source débordant d'or. De même, quand le père abat le pommier, la violence (autant symbolique que physique) de ses coups se confond avec les vibrations de l'arbre et avec celle de la figuration de la crasse de la jeune fille nichée en haut de celui-ci.

Ce passage des corps au décor se retrouve fréquemment dans le film, et crée une forme de montage liant gestes, sentiments, présence physique, espaces. Il ne s'agit plus vraiment de découpage (privilegiant la succession de plans), mais d'une mise en scène de l'émergence de plans permettant de faire lien entre différents éléments qui se succèdent: la continuité entre les motifs est alors assumée par leur possibilité de transformation, jouissant ainsi à plein des possibilités qu'offre l'animation dessinée.

La sobriété des couleurs ajoute un caractère fantastique au film: les personnages sont peu colorés, de simples tracés souvent monochromes laissent voir au travers de leur corps les éléments du décor qu'ils traversent, comme s'ils étaient transparents. Le corps de la jeune fille traverse des espaces, et est lui-même traversé par ceux-ci. Observant, chez l'ermite, que ses graines poussent, la jeune fille entame une danse dont la représentation fait fi de toutes les règles de la perspective: sa joie transgresse ainsi la notion d'espace, et son corps s'émancipe du décor, les dessins la représentant comme de simples lignes mouvantes.

Parfois, les personnages semblent se nicher dans des traces colorées comme pour révéler leurs sentiments. Le



caractère inachevé des dessins se trouve complété par ces rencontres entre corps et traces ce qui, par surprise, ravive notre attention [Mise en scène: Laisser une trace]. Sous une forme de collage, cette abstraction visuelle permet de rendre compte de manière plus vive de la complexité de la position des personnages dans l'image.

● Le cinéma et le monde

Le cinéma questionne les relations entre les personnages et le monde qui les entoure. Avec *Rainbow Dance* (1936), le cinéaste expérimental Len Lye conçoit un film dans lequel un homme traverse des paysages variés (dessinés, peints, grattés sur pellicule...), en adaptant son attitude selon les changements de décor (dans la filiation de la séquence du rêve de *Sherlock Junior* de Buster Keaton). Dans le film d'animation *L'Enfant invisible* (1978-84), André Lindon met en scène l'invisibilité, mélangeant avec facilité et équilibre le subjectif et l'objectif: son personnage s'invente un paysage pouvant lui convenir, dans lequel il pourra circuler. Allant jusqu'à l'abolition totale du décor (devenu monochrome noir), Martin Arnold démembré des personnages de *cartoons* (par exemple dans *Whistle Stop!*, 2014) afin d'en révéler le caractère hystérique et répétitif. L'absence de décor permet ici de se focaliser sur les variations gestuelles, et le démembré opéré par le cinéaste sur ce corps divisé.

1 [youtube.com/watch?v=OXtE6zOdkgM&list=PLwt_0o2N38aXT3osbD6JGuB5TMH3MUEYN&index=12](https://www.youtube.com/watch?v=OXtE6zOdkgM&list=PLwt_0o2N38aXT3osbD6JGuB5TMH3MUEYN&index=12)



Le temps qui passe

La question du temps nourrit de différentes manières *La Jeune Fille sans mains*, que ce soit en considérant son processus de création, ou en l'envisageant au travers des inventions graphiques et de la continuité du récit.

Chose fréquente dans les contes, le film se déroule au Moyen Âge. Cette époque lointaine, telle qu'elle est réinventée dans les récits, est propice aux événements violents, aux grands trajets, aux lieux et personnages considérés comme magiques, aux brouillages entre quotidien et merveilleux (les différentes peintures montrées lors de la nuit de noces le confirment thématiquement et graphiquement). Cette période, dépourvue de repères précis, permet d'étirer le temps vécu par les personnages, sans nous informer clairement de la durée des périodes se succédant.

Le personnage de la jeune fille reste une source d'éclaircissement sur le temps qui passe. Le début du film montre sa naissance, puis son enfance : la taille du pommier, planté par son père, devient un indicateur temporel ; devenu grand, il sera pendant son adolescence son refuge. Une fois le pacte scellé avec le Diable, nous ne savons pas combien de temps s'écoule entre ses différentes visites, mais la jeune fille est encore une adolescente ; le temps est ressenti comme assez concis. Le trajet jusqu'au château, d'une durée indéterminée, est marqué par la faim (ce qui suggère un temps assez bref). La vie avec le prince démarre intensément : ils se marient et passent leur nuit de noces ; le lendemain, le prince part à la guerre ; la jeune fille est enceinte. Les mois de grossesse se succèdent au rythme des saisons (la cueillette des raisins et des poires ; le lac gelé sur lequel patine le Diable) et de l'ennui vécu par la jeune fille. Sa fuite précipitée du château crée une rupture avec le temps lent de la grossesse. Son trajet jusqu'à la maison de l'ermite semble assez rapide. Puis, le prince revient de la guerre après de nombreuses années et part immédiatement à la recherche de son épouse et de son fils. Le personnage de l'enfant incarne physiquement cette durée : il est devenu un petit garçon et souligne l'aspect très concret de la quête initiatique du prince. Le film est ponctué de moments de pauses et de moments d'action, de temps de réflexion et de déplacements. En définitive, il s'écoule sur une durée d'environ 25 ans, de l'enfance de la jeune fille à sa vie de mère.

Le fait de dessiner image par image sur papier les différentes positions du mouvement génère une composition par transformation qui fait du dessin animé un art de la métamorphose par excellence. Les changements sont à considérer entre chaque image : elles rendent compte des mouvements, mais aussi du passage du temps, et ce en particulier dans les moments de traversée (celle allant du verger au château, celle où la jeune fille remonte la rivière...). Cette discontinuité inhérente à la réalisation en image par image rappelle que le cinéma s'affirme dans l'ellipse, et qu'il est avant tout un art de magicien, abolissant le temps réel et sa continuité pour en inventer un autre spécifiquement cinématographique. Ainsi, modifiant l'espace et le temps qui passe, de vifs fondus, des tremblements d'images ou des glissements de motifs font que la jeune fille peut se transformer en crête de montagne, d'où naît l'aigle noir du Diable qui l'observe avant de se mêler à l'obscurité de la nuit. Les personnages, par ces biais cinématographiques et ces métamorphoses graphiques, subissent le passage du temps.

● Le temps moyenâgeux au cinéma

Le Moyen Âge est fréquemment mis en scène dans des films d'animation, pour accentuer le côté conte du récit. Que ce soit dans les productions Disney (*Merlin l'Enchanteur*, 1963), chez Michel Ocelot (*Princes et Princesses* en 2000, ou même *Azur et Asmar* en 2006) ou encore dans *Brendan et le secret de Kells* de Tomm Moore et Nora Twomey (2009), cette période à la représentation énigmatique, atemporelle, permet d'inventer plus aisément des décors, des situations, des histoires aux repères incertains. Toutefois, le temps cyclique de *La Jeune Fille sans mains* semble plutôt trouver un écho du côté de deux films en prise de vue réelle : *Promenade avec l'amour et la mort* de John Huston (1969), pour l'importance de la traversée, la présence très marquée de la mort et de l'amour ; et *Perceval le Gallois* d'Eric Rohmer (1978), pour la puissance de la représentation graphique de cette période, et l'abstraction qu'elle produit, permettant d'assimiler d'autant plus directement les événements vécus par les personnages.

Laisser une trace

Le choix esthétique fait par Sébastien Laudenbach donne une expressivité particulière aux dessins. Leur aspect inachevé rythme les mouvements et les décors qui semblent animés d'une vibration vitale. Avec ces dessins souvent dénudés dans leur composition, le cinéaste s'accorde une liberté formelle qui trouve un écho frappant dans le désir d'indépendance de la jeune fille. La fluidité des traits et leur concision graphique soulignent les mouvements des personnages (les mouvements physiques autant que ceux de l'âme). En amplifiant certains détails, Sébastien Laudenbach procède par litote.

Cette simplification l'amène à travailler séparément les lignes et les couleurs, qui se retrouvent autonomes les unes des autres. Cet usage singulier de la colorisation provient de son travail en solitaire : d'habitude, dans un film d'animation, une équipe de coloristes applique les couleurs sur les éléments tracés. Mais la conception de *La Jeune Fille sans mains* invente une relation forte entre les lignes dessinant les mouvements et les traces de couleur qui les accompagnent. Celles-ci semblent parfois stagner malgré les déplacements des personnages : elles les attendent, ou même les accueillent, devenant agissantes, comme un signe annonçant les mouvements des corps à l'intérieur du cadre.

Dans son texte «La jeune fille sans corps» [Document], Sébastien Laudenbach évoque les relations qui unissent la trace et le personnage : «Était-ce son ombre, était-ce son âme, était-ce une rémanence de sa présence ? Je ne savais trop comment nommer cette tache de couleur qui parlait de la jeune fille en son absence. Mais cela véhiculait une



sensation. Indéfinissable, mais indéniable.» Si ces taches délicates sont des ombres, elles sont souvent indépendantes de ce qui les génère. Dans la relation affranchie qui lie les lignes inachevées et les touches de couleurs, les rencontres souvent abstraites se jouent des présages et renforcent la composition des images. À l'arrivée du Diable venu récupérer son dû, alors qu'elle se lave nue, la jeune fille fuit le regard de son père, et au passage d'un angle de la maison, une trace semble l'attendre et l'accueille, la protège, la cache. Quand le prince revient épuisé de la guerre perdue, son corps apparaît puis disparaît au rythme de son essoufflement : la trace violet sombre affirme sa présence alors que les contours de son corps meurtri vacillent¹. Les traces (rappelant le travail des peintres fauvistes) n'ont pas de portée symbolique, elles troublent le spectateur par leur détachement des figures animées, créant une sorte de désynchronisation visuelle, perturbante et réjouissante à la fois. Elles participent à la composition inaboutie des images, augmentant notre besoin de suppositions, de projections, à la fois narratives et plastiques, besoin qui tout au long du film nous titille l'esprit autant que la rétine.

À la fin du film, la jeune fille, affirmant son émancipation, s'élanche dans le ciel, et prolonge sa quête en partant avec son fils et le prince. En s'envolant, elle ne laisse plus de trace. Elle se trouve sans autres attaches que celles qu'elle accepte. Comme le précise Sébastien Laudenbach, le film raconte qu'il vaut mieux être une femme entière qu'une princesse amputée.

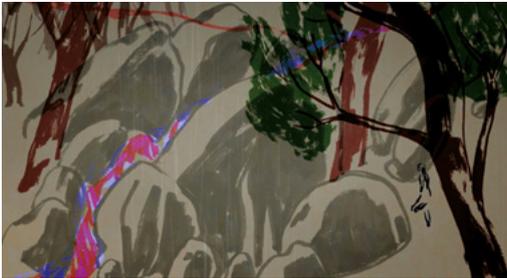
● Ombres de cinéma

Le travail de réinvention des ombres est une des composantes du cinéma expressionniste allemand, qui dans les années 1910-1920 cherchait, par l'utilisation amplifiée et spécifique des outils du cinéma, à rendre compte des états d'âme et des situations souvent traumatiques vécus par les personnages des films. Les ombres y étaient souvent peintes à même les décors fabriqués, formant de véritables traces fractionnant le décor, et sans origines cohérentes. *La Jeune Fille sans mains*, par son romantisme, la présence du Diable et son utilisation des ombres, évoque particulièrement le *Faust* de F. W. Murnau (1926). L'ombre y joue un rôle majeur et renforce le caractère fantastique du film. En animation, la réalisation des ombres est souvent un point important pour les cinéastes. Cela peut même être la base plastique du film. Ainsi des *Aventures du Prince Ahmed* de Lotte Reiniger (1926), qui met en scène des silhouettes découpées et animées sur une table lumineuse : le travail des ombres et de la lumière compose entièrement le film. On peut aussi penser à la séquence de *Peter Pan* (Studio Disney, 1953) où celui-ci tente de récupérer son ombre oubliée chez Wendy.

¹ On retrouve cet effet de présence lié à la respiration au moment de la lutte quand la jeune fille et le prince se retrouvent.



1



2



3



4



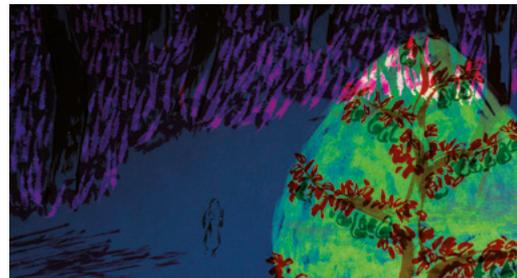
5



6



7



8

Séquence

La rencontre avec la Déesse de l'eau [00:21:54 – 00:27:27]

Deux temps dans cette séquence : après avoir quitté le moulin de son père qui vient de lui trancher les mains, la jeune fille traverse une forêt. C'est son premier trajet : on ne l'a vue jusqu'à présent que dans les environs du moulin (jardin, pommier, maison). C'est déjà une aventure que de quitter ce lieu qui lui est familier. La suite de l'extrait la met en relation avec un de ses alliés : la Déesse de l'eau.

● L'obscurité, les hauteurs et les lumières magiques

La traversée de la forêt se déroule sous la pluie. La caméra commence par montrer le ciel qui s'assombrit avec des effets de lumière vacillante [1]. L'obscurité gagne la forêt dense ; la musique gronde en accompagnant l'orage et le son de la pluie. Le corps de la jeune fille, transparent, semble s'imbiber du paysage qu'elle traverse [2, 3] : rochers, troncs, gouttes la traversent et son souffle se fait entendre pour marquer à la fois sa détermination et sa fatigue. Elle cherche un abri ; la caméra indique une grotte en contrebas où trouver refuge. Elle trébuche, disparaît un temps, ce

qui accentue la violence de sa chute. Elle continue sa route, glisse sur les rochers, tombe inconsciente. Ces effets d'apparition et de disparition font écho à sa perte de conscience, la faisant osciller entre la vie et la mort. Revenue à elle, elle entend le cochon qui la guette. Elle se réfugie dans une grotte sombre ; un bleu nuit uniformise sa présence striée par l'obscurité. Elle saigne du nez [4] : ce premier trajet est rugueux, inquiétant, désespéré, et son corps en ressent fortement les difficultés. Le cochon part, seules des herbes hautes vibrent au son de ses pattes. La jeune fille reprend péniblement sa route [5]. La musique sourde continue d'accompagner régulièrement son avancée. Elle prend un ton plus mélodique, plus aigu quand la jeune fille, à l'orée d'une clairière, découvre des lucioles, points lumineux qui guideront son parcours devenu plus aisé [6]. La caméra part du faite des arbres pour descendre vers les herbes et nous révéler ce qui attire son regard. Elle avance sereinement au milieu de la clairière qu'elle traverse comme par enchantement [7]. Le plan suivant, en plongée, présente en amorce des arbres lumineux : ce sont des poiriers [8]. La jeune fille, en contrebas, les découvre. Sa faim la pousse à vouloir les atteindre, mais une rivière la sépare du verger.

Dans cette première traversée, Sébastien Laudenbach utilise régulièrement les mouvements de caméra. Des travellings horizontaux dessinent l'avancée du personnage sur ce chemin singulier ; des mouvements latéraux marquent les variations de ces paysages inconnus et montrent la hauteur



9



10



11



12



13



14



15



16

des arbres, comme un écho rassurant au pommier qui fut son refuge. Cette importance de l'élévation souligne l'idée qu'aller chercher ailleurs, c'est regarder (de) plus haut ce qu'il advient, et c'est aussi chercher, en quittant le moulin, à se situer symboliquement à un autre niveau que la triste condition de son père: « Meunier tu es, meunier tu restes. Tout l'or du monde ne te rend pas seigneur » lui assène-t-elle avant de le quitter. À peine partie de sa maison, évoluant dans cet univers dérobé, les arbres, avec leur puissance verticale, lui apparaissent comme des repères.

● Tout au fond de l'eau

Mais découvrir le monde, c'est aussi apprendre à tomber et à se relever. La jeune fille va encore tomber, en voulant traverser la rivière agitée (l'image vibre légèrement pour accentuer cette sensation). Dans l'eau, elle se débat et éprouve cruellement le handicap que représente l'absence de mains [9]. Elle se noie, glisse longuement telle une feuille attirée par le fond du lit de la rivière [10]. Elle tombe entre les seins de la Déesse de l'eau [11], qui la prend dans sa main et lui redonne vie en l'enfermant dans une bulle d'air qu'elle crée en soufflant [12]. Ce personnage à l'esprit bienveillant, absent du conte des Grimm, renforce l'aspect merveilleux du récit: la Déesse est, avec le Diable, l'autre personnage fantastique du film. Si le Diable se singularise par sa capacité

à se transformer¹, la Déesse, elle, n'a que le pouvoir de vivre sous l'eau. Sa grande taille apparaît réconfortante, et sa voix calme apaise la jeune fille. La Déesse est captivante pour l'héroïne, qui en comprend vite la puissance, et ce sûrement car, contrairement à la jeune fille, la Déesse a trouvé son territoire, son refuge. Les algues sur les seins, sa chevelure ondulante au fil du courant, la couleur de sa peau semblable aux mousses marines, sa sérénité apaisante épousent totalement son univers.

La Déesse s'étonne d'une telle visite: une fille si jeune au fond de son lit, alors qu'il n'est fréquenté généralement que par des suicidés. La jeune fille énonce alors son projet qui n'est « rien d'autre que vivre » [13]. Déjà s'envole le désir de fuir celui qui lui a tranché les mains... La Déesse constate, tel un oracle lisant le destin des autres, que la présence de la jeune fille ne peut être due au hasard [14]. La déposant sur la branche d'un des poiriers du verger [15], elle la conseille, en une phrase teintée d'hyperbole: « Va, mange et vis. » La jeune fille attrape alors avec sa bouche une poire et croque dedans avec vigueur [16].

¹ Le personnage du père subit également une sorte de métamorphose (moins magique que symbolique): au moment du départ de sa fille, son visage devient cadavérique, annonçant sa pendaison prochaine.



Pratique

Inachèvement, fragmentation

Sébastien Laudenbach a déployé pour son film une grande liberté créative dans les procédés d'animation qu'il développe. La possibilité d'invention se reproduit à chaque image ; il les optimise en jouant sur des formes de représentation très variées qui évoluent en permanence, ce qui correspond bien aux enjeux du récit. Comme les images changent fortement (la vibration, l'inachevé rendent compte de la présence et de l'âme humaine), l'instabilité du dessin accentue celle vécue par la jeune fille dans son envie d'émancipation [Graphisme]. Cette vibration du corps (pendant l'accouchement, ou lors de la lutte avec le prince à la fin du film) et des émotions agite en nous des questions profondes. « Je pense que l'animation est un très bon moyen de parler de choses très humaines, difficilement exprimables, parce que ça nous permet de sortir d'une représentation naturaliste... Il n'y a pas la présence physique de la personne humaine, on a des lignes, des couleurs, les vibrations de ces lignes, le rythme que l'on recompose image par image, sur un mode très abstrait et très théorique. »¹

La place importante laissée au fragment rapproche le film de la pensée des romantiques allemands. Philippe Lacoue-Labarthe et Jean-Luc Nancy définissent le fragment comme le « genre romantique par excellence »². Les dessins de *La Jeune Fille sans mains* entretiennent un rapport fort avec l'inachèvement : ils seraient comme la première étape d'un processus à terminer. Mais l'unité et la cohérence de cette démarche nourrissent le film tout en inventant des interstices et des manques. Cette puissance de l'inachevé rappelle cette proposition du philosophe Friedrich Schlegel : « Seul l'inachevé est compréhensible, seul lui est à même de nous mener plus loin. L'achevé n'est bon qu'à consommer. »³ Il s'agit, pour Sébastien Laudenbach, de nous inciter à mieux combler des vides, des manques, comme ce que s'efforce vaillamment de faire son héroïne, de nous impliquer en encourageant notre participation, notre imaginaire afin d'être au plus près d'elle.

Cette question de l'inachevé renvoie également au mode de réalisation de *La Jeune Fille sans mains*. Conçue loin des injonctions de la production commerciale, la forme du film ne saurait être achevée. Sébastien Laudenbach savait qu'il devait agir, réagir pour finir son film, inventer une forme idoine, et cet état est aussi le moteur des actions du personnage : la jeune fille, pour s'accomplir, doit réagir.

1 Entretien pour l'émission *Court-circuit* (Arte), avril 2004.

2 Philippe Lacoue-Labarthe et Jean-Luc Nancy, *L'Absolu littéraire : Théorie de la littérature du romantisme allemand*, Seuil, 1978.

3 Cité in Walter Benjamin, *Le Concept de critique esthétique dans le romantisme allemand*, Flammarion, 2008.

« C'est compliqué quelquefois d'écrire de l'animation pour certains films qui ne passent pas vraiment par une dramaturgie, mais plutôt par un ressenti qui a à voir avec le visuel, la texture, le rythme, la couleur, etc. »

Sébastien Laudenbach

● La cryptokinographie

Le caractère incomplet des dessins de *La Jeune Fille sans mains* laisse une ouverture (un ouvroir, pour reprendre le terme oulipien et ouanipien¹) à l'imaginaire : ainsi, tout n'est pas donné à voir aux spectateurs. Sébastien Laudenbach a travaillé par jets, tracés, lignes incomplètes, formes à peine ourdies. Il nomme cette démarche « cryptokinographie », qu'il définit ainsi : « Quand ça ne bouge pas, on ne peut pas dire ce que ça représente, quand ça bouge, tout devient clair. » L'animation, qui ne prend son sens qu'en étant en mouvement, se singularise fortement par rapport aux pratiques habituelles du dessin animé. Il l'a explorée avant *La Jeune Fille sans mains*, et dans des formes courtes plus récemment. Le travail en solitaire incite à dessiner rapidement [Document]. Ainsi peut-il rendre compte de ce qui est le plus important pour lui dans un film d'animation, à savoir le mouvement. Les traits n'ont plus besoin d'être trop précis, les mouvements (et les expressions) sont perceptibles dans la continuité du défilement des images et non dans l'attention portée aux moindres détails. L'imprécision des dessins renvoie aussi, comme dans les contes, à une forme d'allégorie. Dans la caverne de Platon, les prisonniers ne voient que des formes imprécises, mais en mouvement. Les dessins incomplets du film de Sébastien Laudenbach font naître une prise de conscience, et ajoutent à la profondeur du ressenti (autant celui du personnage que celui du spectateur).

1 Pour rappel, Sébastien Laudenbach participe à l'OuAniPo, Ouvroir d'Animation Potentiel [Réalisateur].



Personnage

La jeune fille : une initiation solitaire

La Jeune Fille sans mains met en scène un personnage sans nom qui passe de l'état de fille à celui de mère, en cherchant courageusement à se protéger et à s'épanouir. Elle doit constamment s'éloigner des endroits où elle pensait pouvoir être en lieu sûr. Les décisions qu'elle prend la nourrissent et la rendent plus indépendante. Dans sa quête initiatique, elle apprend aussi à s'aguerrir, à s'émanciper et à s'adapter aux différentes situations qu'elle rencontre. Sa condition de butin promise au Diable, sa pureté et son handicap la poussent à partir loin du monde, pour se protéger dans un écrin.

Au fil du récit, la jeune fille connaît plusieurs refuges : le pommier (d'abord lieu de rêverie — un peu comme une chambre d'adolescente à ciel ouvert —, puis véritable cage qu'elle ne peut quitter) ; la forêt et ses grottes (où elle prend de la distance, dans tous les sens du terme, afin d'aiguiser son regard sur sa situation, ses envies) ; la bulle d'air créée par la Déesse de la rivière ; le château où le prince cherche promptement à la garder et qui devient vite un lieu d'ennui ; enfin la maison de l'ermite. Tous ces lieux forment autant d'étapes de son voyage initiatique [Récit].

Combattante, la jeune fille apprend à marcher longtemps, à s'orienter, à se nourrir, à planter des graines même sans ses mains... Elle découvre aussi son corps féminin devenu maternel. Pendant la nuit de noces, mais surtout à la naissance de son fils, le cinéaste le dessine très incarné, parfois même érotisé.

Peu à peu, elle prend position à travers ses choix. Les dessins esquissés renforcent le caractère en devenir de ce personnage. Ils attirent notre regard sur les gestes qu'elle doit réapprendre, et lors des trajets, ils affirment à la fois sa solitude et sa détermination : ce corps vibrant dans des espaces vastes résiste même aux paysages traversés. Chacune de ces expériences joue un rôle déterminant pour la jeune fille : elles la font douter, réfléchir, innover, réagir et l'incitent à prendre des décisions. Guidée par la nécessité de fuir, elle décide seule de ce que va être son parcours. Les deux alliés qui la soutiennent (le jardinier et la Déesse de l'eau) l'assistent dans son émancipation : ces adjouvants n'attendent rien d'elle, ils l'accompagnent dans son chemin singulier afin qu'elle jouisse de sa liberté. Son émancipation passe par la mise à distance pour mieux réagir et par la prise de conscience de ce qu'elle désire.

● Les personnages masculins

Les différents hommes qui entourent la jeune fille ont chacun un statut différent, mais tous cherchent à la retenir.

En la vendant au Diable, son père la trahit malgré lui : il devient, par sa cupidité et sa naïveté, le vassal du Diable. À cause de lui, la jeune fille part, ce qu'il n'a sans doute jamais voulu. Sa tristesse le pousse à se pendre.

Avec le prince naît un amour sincère : elle lui avoue n'avoir pensé qu'à lui du haut de son pommier ; il reconnaît en elle un idéal. Les mains incommodes qu'il lui donne révèlent sa candeur béate : comme son père (qui lui offre une chambre dorée), il pense que de l'or comblera les manques de la jeune fille. Il cherche à la protéger, mais il est tiraillé entre son désir (rester auprès d'elle) et son devoir (partir à la guerre). Son départ est vécu par la jeune fille comme une nouvelle trahison. Victime des manigances du Diable, le prince devra à son tour vivre un trajet initiatique.

Le jardinier est un personnage sans ambition par rapport à la jeune fille. Simple, bienveillant et dévoué, il aide son maître avec raison, mais sait aussi lui désobéir pour le bien de celle qu'il sent devoir protéger. Bien qu'il la sauve¹, il n'est pas le héros du film : la jeune fille doit encore s'en sortir seule.

Le personnage de l'enfant est l'une des raisons concrètes de la fuite initiatique. Il guide aussi la temporalité du récit. Sa naissance se fait dans la souffrance, loin des versions édulcorées des fins de contes : le traditionnel « Ils eurent beaucoup d'enfants » n'incarne rien, contrairement ici à la naissance de l'enfant. Lors de son trajet, la jeune fille doit s'occuper de lui, puis l'élever. Il devient même un confident à qui elle se livre, rassurante, volontaire. Devenu un jeune garçon plein de discernement, il constate la mue de sa mère (les mains ont repoussé) et sa sagesse sauve la vie du prince.

Instigateur des drames de cette histoire, le Diable n'a d'autre obsession que de récupérer son dû. Sa cruauté, sa hargne, sa duplicité le représentent comme une forme de mal absolu : magicien polymorphe et faune, il peut changer d'apparence pour séduire, convaincre, poursuivre, effrayer, observer. Il renonce à sa quête quand il constate que la fière jeune fille vit une totale émancipation.

1 Dans le conte des Grimm, c'est la reine et non un jardinier qui reçoit les lettres du prince, et qui incite la jeune fille à quitter le château.



Motif

La matière liquide

L'importance donnée à la matière se cristallise autour de la représentation des matières liquides, souvent complexes à dessiner et à animer.

L'eau est un motif récurrent du récit. Son tarissement pousse le père à accepter le pacte avec le Diable; elle se change en or, en larmes... La rivière reste un repère tout au long de la fuite de la jeune fille. Apparaissent au fil du film différentes facultés attribuées à l'eau: purification, débordement, signe des émotions, symbole de clarté, source de vie et de régénérescence.

Dès le début du film, les mains de la jeune fille se séparent de son corps: trempées dans l'eau alors qu'elle lave du linge, elles disparaissent, annonçant leur mutilation future. Elles redeviennent visibles indépendamment du corps quand Sébastien Laudenbach les montre immergées. Cette scène indique l'importance qu'elles revêtent au niveau des sensations de la jeune fille.

Le rapport à l'eau évolue tout au long du film, mais reste lié à des moments symboliques. Par exemple, quand elle veut traverser la rivière, la jeune fille manque de mourir. Plus tard, elle y jette ses mains en or, puis elle la remonte pour trouver un refuge pour elle et son fils. Régulièrement, la jeune fille se lave, ce qui indique sa pureté: au moulin, au château, dans la rivière puis dans la clairière avec son fils. Dans la maison parentale, sa mère la baigne, prend soin d'elle. Elle lui amène de l'eau dans son arbre pour qu'elle se lave: cette tentative d'aider sa fille recluse lui coûtera la vie.

L'eau revêt également un caractère magique. Une fois le pacte accepté par le père, elle subit une métamorphose en réapparaissant sous forme d'or dans le ruisseau asséché. Elle est aussi l'élément naturel personnifié par la Déesse. Ces allégories renforcent le caractère fantastique (voire alchimique) du récit.

D'autres formes liquides apparaissent dans le film: les larmes, le sang et le lait. Les larmes de la jeune fille devenue sale lavent ses mains puis ses moignons. Signes de douleur (à la fois morale et physique), ses pleurs protègent un moment la jeune fille des desseins du Diable. Quand les mains sont tranchées, le sang coule mais le cinéaste souligne l'amputation plus que le saignement. Les jets de sang sont bien plus marquants lorsque la jeune fille plante les graines données par le jardinier, liant ainsi son corps à ce territoire refuge, comme un rituel païen de fécondité de la terre. Mais le sang se rapporte aussi à l'intimité de la jeune fille: après la nuit de noces, le lit est maculé de quelques taches. Cette présence participe de la découverte de son corps féminin, découverte qui se prolonge quand le lait jaillit de son sein après l'accouchement (le plaisir de l'allaitement lui sera refusé, interdit fréquent quand on est une princesse, mais qu'elle vivra comme une véritable frustration et une souffrance).

Larmes, sang, lait incarnent l'héroïne de ce conte de manière tout à fait inhabituelle et originale. Ces nombreuses matières liquides donnent à la jeune fille un corps vivant, vibrant, quotidien aussi (on la voit même uriner), loin des représentations traditionnelles. Pour Sébastien Laudenbach, la présence des fluides dans ce film sonne comme une évidence: « Je me dis que représenter des fluides corporels sera un bon moyen de rendre palpable son corps. » [Document]. Une forme d'érotisation émerge de ces éléments liquides: les bains peuvent être charnels, l'effusion du lait malicieuse (et joyeuse), le passage des mains sur le corps érogène... Même les solutions trouvées par la jeune fille pour effectuer des gestes sans ses mains renvoient au caractère sauvage et sensuel du personnage: la goutte coulant de sa bouche quand elle croque la poire; sa position quand elle boit dans une flaque à l'entrée de la grotte. L'abstraction développée



par l'animation rend la représentation de ces matières prépondérante: elle correspond à des effusions, des formes de stupeur, de temps qui s'écoulent. Ces sensations, vécues profondément par la jeune fille (on ressent sa liberté et son bonheur dans le jardin de l'ermite), affirment sa jouissance d'être vivante dans son corps féminin.

Le travail sur les fluides se manifeste également dans la conception des dessins, marquée par une forme de transparence: figures et fonds s'entremêlent en raison de l'inachèvement des corps dessinés [Mise en scène: Corps et décors]. Une forme éphémère naît des dessins (le trait apparaît comme un mince filet d'eau, fragile), ce qui accentue le caractère en devenir du personnage au cœur de son trajet initiatique. La transparence des liquides, celle des corps dessinés et des outils utilisés (feuille, peinture, encre...), agissent en symbiose et confirment que *La Jeune Fille sans mains* est un film exemplaire où travaillent ensemble fond, forme et propos.

Influences

Un désir d'autonomie

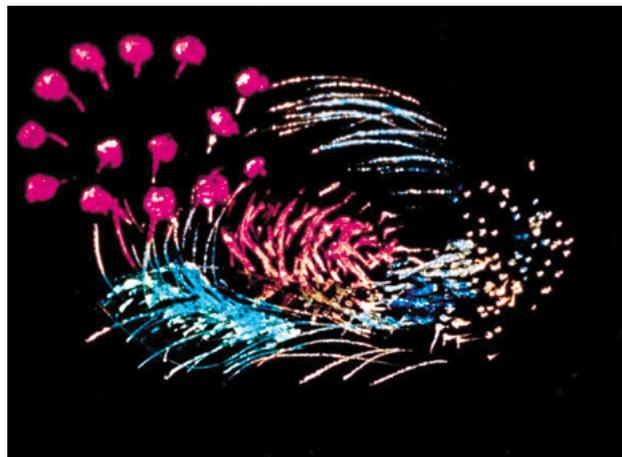
Au sujet de *Journal* (1999), son court métrage de fin d'études à l'EnsAD, Sébastien Laudenbach se réfère à Jonas Mekas et à Alain Cavalier, deux cinéastes qui ne font pas de films d'animation [Genèse]. Il ouvre ainsi son champ d'inspiration non pas du côté des techniques mais bien du côté des démarches cinématographiques. Jonas Mekas a, pendant près de 70 ans, filmé régulièrement son quotidien grâce à des outils adaptés (une caméra 16mm Bolex, puis une petite caméra vidéo). Travaillant seul, en tourné-monté¹, il a créé une œuvre proche de l'écriture automatique, où la prise de vue documente les émotions sensibles de manière très intime. La forme de ses films correspond à sa pratique virevoltante de tournage : caméra tremblante, curieuse de détails et accompagnant les gestes des figures filmées. Mekas saisit le monde par bribes, par touches, fragmentant le réel pour le transformer cinématographiquement sous la forme de journaux filmés. Cette approche dans la composition des images rappelle les gestes vifs et le caractère inachevé des dessins du film de Sébastien Laudenbach. L'œuvre très personnelle de Mekas (comme celle, depuis la fin des années 1980, du filmeur Alain Cavalier) s'invente hors des normes de la production cinématographique, et restitue son rapport singulier au monde par le biais d'une vision souvent vibrante, chaotique et embrouillée, à l'opposé d'une perception distincte et précise, mais rendant compte de nombreuses émotions. Cette démarche nourrit le désir d'autonomie du cinéaste de *La Jeune Fille sans mains*, l'influençant aussi sur la vibration des images, des motifs, et le brouillage émotif qu'elle génère.

Sébastien Laudenbach a lui aussi adapté ses outils à ses possibilités et à ses envies, réinventant la possibilité de concevoir des mouvements infimes. L'autonomie technique de son film, tout à fait stimulante, rappelle les formes grattées à même la pellicule des œuvres de Norman McLaren (par exemple *Blinkity Blank* en 1955). Cinéaste essentiel pour Sébastien Laudenbach (dont il apprécie notamment l'aspect minimal du geste), McLaren utilise le support de la pellicule pour y animer formes simples, graphes, lignes et autres spirales. Il considèrerait que « l'animation n'est pas l'art des images qui bougent, mais l'art des mouvements dessinés »². Cette proposition reste fondamentale dans la pratique de Sébastien Laudenbach. Len Lye l'a aussi beaucoup

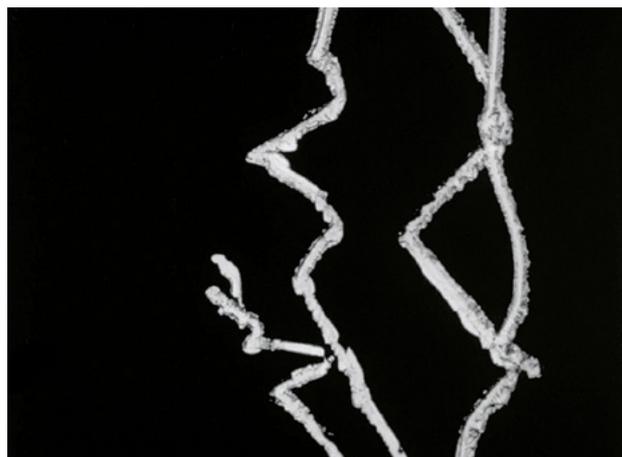
● Du côté des sons

La Jeune Fille sans mains est un film où les sons jouent un rôle particulier. Le compositeur et guitariste Olivier Mellano a conçu en une journée, face aux images, une musique faite de nappes thématiques (selon les personnages...) et de rythmes répétés, travaillant ainsi conjointement la question du fond (décors) et de la figure (mouvements). Ces mélodies enfouies interviennent dans les plis du récit, dans les moments sombres aussi bien que dans les moments lumineux.

Les personnages du film parlent peu, et les comédiens qui donnent leur voix en particulier à la jeune fille (Anaïs Desmoustier), à la Déesse (Elina Löwensohn) ou encore au Diable (Philippe Laudenbach) apportent scansion et mélodie, comme un second chemin musical : exclamations, grognements, onomatopées, respirations, souffles font de l'utilisation de leur voix une forme proche de la poésie sonore (pratique qu'illustre Sébastien Laudenbach dans ses films de poésie conçus avec le poète Luc Benazet).



Blinkity Blank (1955-1979) © DVD Les Films du Paradoxe



Free Radicals (1958-1979) © DVD Re-Voir

influencé (par exemple avec *Free Radicals*, commencé en 1958 et repris en 1979). La puissance abstraite de ses films, la sobriété des lignes énergiques et des formes, créent des matières en permanente évolution. Lye et Laudenbach travaillent la discontinuité, ajustant des formes adaptées à leurs propres désirs de cinéastes.

Ce sont bien ces deux propensions (évolution créatrice et pensée du mouvant) qui animent le travail de Sébastien Laudenbach. L'intérêt porté au temps, au minimalisme et à la restitution d'un mouvement garantit la prise en main par le cinéma d'une inventivité infinie. Cette idée répond au philosophe Henri Bergson pour qui, « dans la durée envisagée comme une évolution créatrice, il y a création perpétuelle de possibles »³. Comme le suggère Xavier Kawa Topor à propos du *Conte de la princesse Kaguya* (2013) d'Isao Takahata (où s'anime de la calligraphie japonaise, autre source d'étonnement pour Sébastien Laudenbach) : « L'esquisse, c'est l'imédiateté du dessin ; c'est aussi le temps de l'inachevé. »⁴ Ce type d'approche, à la fois libérée du dessin et privilégiant le trait, se retrouve également dans les œuvres de Jeff Scher, Steven Woloshen ou encore Malcolm Sutherland.

1 Cette pratique consiste à concevoir le montage lors du tournage, directement dans la caméra. Il suffit ensuite de mettre bout à bout les bobines filmées pour constituer le film à projeter.

2 Cité in Léo Cloutier, « L'univers des sons », *Séquences* n° 82, octobre 1975.

3 Henri Bergson, *La Pensée et le Mouvant*, PUF, 2013.

4 Xavier Kawa-Topor, *Cinéma d'animation, au-delà du réel*, Capricci, 2016.

Document

La jeune fille sans corps

Ce texte reprend une intervention de Sébastien Laudenbach dans le cadre d'une journée d'étude consacrée au jeu d'acteur en animation, qui s'est tenue à l'EnsAD le 23 juin 2017.



« Filmer des visages serait la base de l'acte cinématographique, son essence. Le visage comme matière première de l'incarnation. Cette question est évidemment différente lorsque l'on parle de cet autre cinéma basé non sur un enregistrement continu du réel, mais sur sa représentation par succession d'images discontinues. Quels que soient les outils utilisés, le cinéma d'animation opère par essence une distanciation et un autre rapport au corps du personnage.

Dans le premier projet de mon film en 2001, le design de la jeune fille avait été pensé d'une certaine façon. L'histoire est dure, les formes devaient être douces. Ceci pour rassurer l'éventuel public ainsi que les financiers. Les formes devaient être fermées. Ceci pour rassurer les coloristes. Il n'y aurait eu ni ombre propre, ni ombre portée. Ceci pour rassurer les animateurs. Le tout devant globalement coûter pas trop cher. C'est donc essentiellement pour des soucis financiers que le personnage était représenté de la sorte. Mais je ne m'étais pas posé deux questions fondamentales : pourquoi vouloir raconter cette histoire en animation ? Comment incarner ce personnage ?

Lorsque des années après je reprends ce projet, je n'ai ni producteur ni équipe. Je suis seul. J'ai du temps. J'ai un espace de travail. Je peux avancer et revenir à d'autres questions centrales : qui est cette jeune fille, qu'est-ce que je veux raconter d'elle ou avec elle, comment existe-t-elle ?

Il y a tout de même une contrainte : je suis tout seul et j'ai un an pour faire toute l'animation. Je dois donc animer au moins 15 secondes par jour.

Je décide donc de faire des économies, non pas sur le mouvement, mais sur le dessin. Plus de mouvement pour moins de dessin.

À charge au cerveau de combler les vides. Ma seconde décision est de détacher la ligne composant le personnage de sa couleur. La ligne serait sur un niveau, la couleur sur un autre composé uniquement d'un coup de pinceau et indépendant des différentes formes du personnage.

Dans le conte, le corps de la jeune fille est en jeu, il y a du sang, des larmes. Je décide donc de tirer le fil des fluides. Elle pissera, elle déféquera, elle allaitera, elle vomira. Je me dis que représenter des fluides corporels sera un bon moyen de rendre palpable son corps.

Je me suis vite rendu compte que je pouvais adapter la définition de mes dessins en fonction de l'échelle, les gros plans étant plus précis que les plans larges. Dans certains cas, c'était bien le mouvement qui devait être privilégié, surtout à cause du fait que la jeune fille porte une robe. Certains plans sont donc composés de dessins ne comportant que deux ou trois petites lignes, traduisant le mouvement de cette robe et me permettant de faire exister le corps du personnage avec très peu de moyens. Je pouvais ainsi faire apparaître et disparaître mes personnages, par touches successives. Cela me permettait de focaliser l'attention du spectateur sur certains éléments, sans avoir à tout représenter, mais surtout de véhiculer une sensation.

J'avais animé la ligne, mais pas la trace colorée. Des mois plus tard, lorsque j'ai eu fait la prise de vue des dessins, j'ai pu observer qu'il restait la trace de la jeune fille, sa couleur qui, d'un coup, prit une importance considérable. Était-ce son ombre, était-ce son âme, était-ce une rémanence de sa présence ? Je ne savais trop comment nommer cette tache de couleur qui parlait d'elle en son absence. Mais cela véhiculait une sensation. Indéfinissable, mais

indéniable. J'ai pris le parti d'utiliser consciemment cet effet, fruit du hasard et de ma fainéantise d'alors.

Ce film m'a enseigné une évidence toute simple : puisqu'on ne filme pas des visages ni des corps, alors leur représentation doit prendre des libertés par rapport à eux : ce n'est pas en copiant le réel qu'on le touche. La poésie opère de même. Elle n'est pas littérale, elle est littéraire. Plus la distance est grande entre l'objet et sa représentation littéraire, entre le sujet et le moyen de son expression, plus on touche à quelque chose de juste.

Je crois qu'une voie essentielle de l'animation, sa voie royale peut-être, est d'affirmer le médium. Dans mon film, il s'agit du dessin. Mes personnages ne respirent pas avec leurs poumons car ils en sont dépourvus. Ils respirent par ce qui les constitue, à savoir des lignes et des couleurs.

Ce qui, sans doute, rend cette fille palpable, présente, vivante, c'est, outre son incarnation vocale, quelque chose que j'appellerais une dynamique graphique. Une dynamique entre des éléments dessinés de façon détaillée et d'autres très esquissés, une dynamique qui affirme le dessin, un dessin incomplet, qui vibre dans chaque plan, qui ne cherche pas à se faire oublier mais qui renvoie à une expérience du réel sans chercher à le copier.»

FILMOGRAPHIE

Édition du film

La Jeune Fille sans mains (2016), DVD, Shellac Sud.

Quelques influences animées de Sébastien Laudenbach

Rhythms (1935-1980) de Len Lye, DVD, Re:Voir.

Jeux d'images (1940-1965) de Norman McLaren, DVD, Les Films du Paradoxe.

Le Conte de la princesse Kaguya (2013) d'Isao Takahata, DVD et Blu-ray, Studio Ghibli.

Adaptations de contes au cinéma

Les Aventures du prince Ahmed (1926) de Lotte Reiniger, DVD et Blu-ray, Carlotta Films.

Blanche-Neige et les Sept Nains (1937) de David Hand et Walt Disney, DVD et Blu-ray, Walt Disney France.

La Belle et la Bête (1946) de Jean Cocteau, DVD et Blu-ray, M6 Vidéo.

Alice au pays des merveilles (1951) de Clyde Geronimi, Wilfred Jackson et Hamilton Luske, DVD et Blu-ray, Walt Disney France.

Peau d'âne (1970) de Jacques Demy, DVD et Blu-ray, Arte Éditions.

Le Joueur de flûte (1972) de Jacques Demy, DVD, Arte Éditions.

Les Aventures de Pinocchio (1972) de Luigi Comencini, DVD, Doriane Films.

Shrek (2001) d'Andrew Adamson et Vicky Jenson, DVD et Blu-ray, DreamWorks Animation.

Raiponce (2010) de Byron Howard et Nathan Greno, DVD et Blu-ray, Walt Disney France.

BIBLIOGRAPHIE

À l'origine du film

• Jacob et Wilhelm Grimm, *Contes*, José Corti, 2009.

• Olivier Py, *La Jeune Fille, le Diable et le Moulin*, L'École des loisirs, 1995.

Sur les contes

• Eugen Drewermann, *La Jeune Fille sans mains : Lecture psychanalytique d'un conte de Grimm*, Cerf, 1994.

• Christophe Carlier, *La Clef des contes*, Ellipses, 1998.

• François Mathieu, *Jacob et Wilhelm Grimm. Il était une fois...*, Éditions du Jasmin, 2003.

• Vladimir Propp, *Morphologie du conte*, Seuil, 1970.

• Bruno Bettelheim, *Psychanalyse des contes de fées* (1976), Pocket, 1999.

• Denis Diderot, «Ceci n'est pas un conte», in *Correspondances littéraires* (1773), L'Herne, 2017.

• Clarissa Pinkola Estés, *Femmes qui courent avec les loups*, Grasset, 1996.

• Catherine Velay-Vallantin, *L'Histoire des contes*, Fayard, 1992.

Sur les liens entre conte et cinéma

• Francis Vanoye, *Récit écrit, récit filmique*, Armand Colin, 2005.

• Sylvie Rollet, *Enseigner la littérature avec le cinéma*, Nathan, 1993.

Sur le cinéma d'animation

• Richard Williams, *Techniques d'animation*, Eyrolles, 2011.

• Sébastien Denis, *Le Cinéma d'animation*, Armand Colin, 2017.

• Bernard Génin, *Le Cinéma d'animation*, Cahiers du cinéma / SCÉRÉN-CNDF, 2003.

• Xavier Kawa-Topor, *Cinéma d'animation, au-delà du réel*, Capricci, 2016.

• Xavier Kawa-Topor et Philippe Moins (dir.), *Le Cinéma d'animation en 100 films*, Capricci, 2016.

• Jacques Kermabon, *Du praxinoscope au céllulo. Un demi-siècle de cinéma d'animation en France*, Scope, 2007.

• Pascal Vimenet et Michel Roudévitch, *CinémAction* n° 51, «Le cinéma d'animation», Corlet-Télérama, 1989.

Texte de Sébastien Laudenbach

• «Dans le flux, la dissolution du dessin», in *Les expériences du dessin dans le cinéma d'animation*, Ed L'Harmattan, 2016.

• Sébastien Laudenbach et François Rannou, *La Jeune Fille sans mains*, Shellac Sud, 2016. Livre conçu à partir du film.

SITES INTERNET

Entretiens avec Sébastien Laudenbach

↳ afca.asso.fr/ressources/repertoire-cinema-animation/1656,La-Jeune-fille-sans-mains#c49562Uny1

↳ arte.tv/fr/videos/082110-000-A/sebastien-laudenbach

Article sur l'aspect mystique du conte et du film par François Fièvre (2016)

↳ iconoconte.hypotheses.org/770

↳ telerama.fr/cinema/le-film-de-la-semaine-sebastien-laudenbach-nous-parle-de-la-jeune-fille-sans-mains,151373.php

Ressources sur le film

↳ afca.asso.fr/ressources/repertoire-cinema-animation/1656,La-Jeune-fille-sans-mains

Dossier de presse :

↳ shellac-altern.org/sites/default/files/films/la-jeune-fille-sans-mains/la-jeune-fille-sans-mains-dossierpresse-1941.pdf

Dossier pédagogique conçu pour le distributeur Shellac et l'ACID :

↳ lacid.org/IMG/pdf/dossierpedagogiquefiche01_lj fsm_02_01.pdf

Transmettre le cinéma

Des extraits de films, des vidéos pédagogiques, des entretiens avec des réalisateurs et des professionnels du cinéma.

↳ transmettrelecinema.com/film/la-jeune-fille-sans-mains



- Entretien avec le réalisateur
- Entretien avec l'actrice Anaïs Demoustier

CNC

Tous les dossiers du programme *Lycéens et apprentis au cinéma* sur le site du Centre national du cinéma et de l'image animée.

↳ cnc.fr/professionnels/enseignants/lyceens-et-apprentis-au-cinema/dossiers-maitre

Peu de films réussissent à nous prendre de court sur nos attentes par rapport à un genre qui nous est aussi familier que celui du conte. Adapté des frères Grimm, *La Jeune Fille sans mains* met en scène l'émancipation sans outrance, mais pleine de résolution, d'une jeune fille fuyant la maison de ses parents puis le château de son prince, pour parvenir à trouver une forme d'indépendance. Pour son premier long métrage, Sébastien Laudenbach dessine de manière surprenante un film à la fois sombre et lumineux. La cruauté subie (les mains tranchées), le trajet effectué (une fuite), le temps éprouvé (permettant une forme d'initiation), le graphisme inachevé convergent idéalement, créant une œuvre où fond et forme sont intimement liés. Film d'inspiration fantastique, *La Jeune Fille sans mains* nous fait ressentir les prodigieuses métamorphoses d'images s'improvisant devant nous, comme une surprise esthétique s'ouvrant à notre propre imaginaire, interrogeant les relations entre corps et décors.



AVEC LE SOUTIEN
DE VOTRE
CONSEIL RÉGIONAL

capricci
ÉDITEUR DE CINÉMA