

SOIRÉE-RENCONTRE : *La jeune fille sans mains*

En présence de :

Christophe Beaujean (modérateur)

Sébastien Laudenbach (réalisateur)

Dans le cadre du festival international du film d'animation de Bruxelles, Anima 2017, le réalisateur Sébastien Laudenbach est venu présenter son premier long-métrage d'animation *La Jeune Fille sans mains*, une libre adaptation du conte éponyme des intemporels Frères Grimm.

La genèse du film est une véritable aventure. Elle commence en 2001 lorsque les Films Pelléas propose à Sébastien Laudenbach d'adapter la pièce d'Olivier Py *La Jeune Fille, le diable et le moulin*. La trajectoire de cette jeune fille l'attendrit et le projet lui tient vite très à cœur. Néanmoins, même s'il s'y investit beaucoup, il refuse de « mettre ses tripes sur la table » par crainte que le projet n'aboutisse pas. D'ailleurs, faute de financement, celui-ci tombe à l'eau. Plus tard, Laudenbach fait une nouvelle tentative, sous la forme d'une bande dessinée. Là encore, le projet se noie. Puis, il opte pour une adaptation classique en prises de vues réelles avec des acteurs et envoie un synopsis à un producteur italien. Celui-ci prétendra plus tard ne jamais l'avoir reçu. Laudenbach range alors *La Jeune Fille sans mains* dans un tiroir...

Ce n'est qu'en 2013, après plus de dix ans de latence, qu'il se sent à nouveau prêt. Cette fois, Laudenbach redémarre de zéro et seul. Trois ans s'écouleront entre le premier dessin et la première projection du film. Ce nouveau départ commence à Rome lorsqu'il accompagne sa femme en résidence à la villa Médicis où il installe son atelier. Sans producteur, sans scénario, sans story-board, il se met à dessiner, accumulant les plans. Il pense que *La Jeune Fille sans mains* n'aurait intéressé que les étudiants en animation qui lui auraient « piqué des idées ». Pourtant, ce projet ébauché en vase clos charme rapidement le producteur Jean-Christophe Soulageon qui lui trouve des distributeurs. La pression se fait sentir quand un délai est imposé : le film doit être prêt pour Cannes. Le projet prend donc une ampleur inespérée et sa sortie implique un public. Finalement, ce sera le succès.

À la manière de l'écriture automatique, Laudenbach ne perd pas de temps à se « relire ». Il improvise beaucoup et avance au feeling, le flux du processus artistique correspondant au flux de l'animation elle-même. Cette immersion totale, presque à l'aveuglette, presque malgré lui, laisse le hasard de son imagination guider et transcender l'avancement de la narration. Tant et si bien qu'il ne s'explique pas tout, les personnages et leurs actions prenant parfois le dessus sur le déroulement de l'histoire.

En des temps de sécheresse, un meunier ruiné et désespéré rencontre l'esprit malin qui lui propose un marché : lui offrir une richesse inépuisable en échange de ce qui se trouve derrière son moulin. Le meunier accepte sans hésiter et, en un clin d'œil, l'eau du cours qui alimente le moulin se transforme en or. Sans l'avoir voulu, il avait vendu sa fille au diable, elle qui s'était trouvée derrière le moulin au moment du pacte. Mais sa pureté est telle que le diable ne parvient pas à la posséder. Dans une succession d'infortune, la jeune fille est privée de ses mains et de ses deux parents qui décèdent. Elle quitte alors le site maudit du moulin et, cheminant sans but précis, rencontre une déesse de l'eau, un jardinier, un prince...

S'inspirant des différentes versions littéraires du conte et de celle de la pièce, il voit dans la trajectoire de la jeune fille sans mains la possibilité de raconter une histoire moderne. En développant l'universalité de la thématique de l'errance, il entend révéler l'étendue des ressources propres à l'être humain. Loin de la princesse archétypale, il fonde un personnage féminin libéré : une femme entière, plus juste, plus vraie. La jeune fille, avançant à tâtons sur le chemin de son existence, trouve son identité en cultivant son propre jardin, affranchie de l'assistantat masculin. Cette prise en charge de soi se veut être l'expression d'une sage débrouillardise et d'une élégante pureté morale. Guerrier antipathique, amant malsain et superficiel, le prince de Laudenbach s'écarte ouvertement de la figure traditionnelle du prince charmant. Mais au fil de l'histoire, le prince réalise lui aussi son cheminement et gagne en sensibilité et subtilité. Le film, qui met en scène l'émancipation de la femme, se résout à ne pas faire de celle-ci une névrosée solitaire. Au contraire, la rencontre des évolutions asymétriques de l'héroïne et du prince offre à l'amour une nouvelle chance de faire ses preuves : la reconnaissance de l'autre au travers de ses imperfections et de sa perfectibilité.

Sébastien Laudenbach utilise la technique traditionnelle d'animation par papiers superposés, une couche par couleur, et deux outils, un pinceau à cartouche et un pinceau à recharge. L'esthétique, quant à elle, est inspirée de la cryptokinographie. Ce procédé consiste à réduire les formes et les figures dessinées à de simples traits. Les dessins semblent alors incomplets et inachevés. Il n'y a que le mouvement de ces esquisses, soit l'animation à proprement dite, qui

permet de révéler le motif. C'est une abstraction évocatrice, contraire à la recherche de réalisme imité de la prise de vue continue. Le défilement des images suggère plus qu'elles ne montrent.

Pour le dessinateur, la cryptokinographie est tout aussi créative que pratique. En effet, elle permet un gain de temps considérable. Sébastien Laudenbach ne s'attarde pas à dessiner les détails. Dégageant rapidement l'essentiel à grands traits, il peut travailler plus vite et à moindre coût. Sur base du principe de persistance rétinienne, c'est au spectateur de recomposer la totalité du sujet. À l'économie de moyen du procédé cryptokinographique, s'ajoute l'intérêt esthétique, presque philosophique. Laudenbach aime utiliser l'animation pour ce qu'elle est, un procédé artificiel et discontinu. L'animation ne peut reproduire l'étincelle d'un regard, la texture d'une peau, le souffle et la respiration ou la vibration des paysages. Le réalisateur aborde ce déficit comme un défi. Il rappelle que la tendance naturaliste des grandes productions est parfois illusoire et qu'il faut justement chercher à développer les potentialités du langage graphique. Il considère l'animation comme l'art de raconter la plénitude des sensations humaines par des procédés, qui par essence, sont pourtant incomplets et discontinus. Finalement, ce parti-pris économique et artistique correspond à l'esprit-même d'un conte : ne pas livrer toutes les clefs de compréhension, laisser des zones d'ombres et une place importante à la libre interprétation.

Bien que Laudenbach ait pris conscience que ce graphisme était devenu une écriture en soi, il sait que les lignes représentent une carence. Ainsi, l'aquarelle et la musique sont d'autres valeurs ajoutées pour exprimer les émotions et les sentiments humains. Mais ce qui est essentiel pour le réalisateur, c'est la représentation du corps de la jeune fille. Élément narratif primordial, l'évolution du corps féminin fait état de l'évolution psychologique du personnage. De jeune fille à princesse, de femme à mère, ce corps traverse différentes épreuves avant de prendre son indépendance : croissance, mutilation, convoitise, gestation, labeur, libération. Il prend alors le parti de personnifier le corps de cette jeune fille et de faire exister ce dernier au travers des fluides. Ce sont les larmes, les giclées de sang, l'urine, les montées de lait. Toujours dans cette idée de fluidité, Laudenbach décide de faire du moulin du conte, dont la force qui l'actionne n'est pas spécifiée, un moulin à eau. Le caractère cyclique et féminin de l'eau reflète et accompagne l'évolution du personnage dans un tout qu'il veut métaphoriquement cohérent.

La picturalité de *La Jeune Fille sans mains* rappelle souvent aux spectateurs des peintres comme Matisse ou Dufy, mais Laudenbach prétend ne pas bien connaître ces artistes. Son

esthétique évoque également une spiritualité proche d'un certain japonisme. Laudenbach se dit plus proche de peintres antérieurs comme Maurice Denis ou Pierre Bonnard déclarant s'être inspiré du mouvement nabi. Par ailleurs, la plus grande partie de son travail ayant été réalisée à Rome, il formule clairement l'inspiration directe qu'il a puisé en ces lieux. Le château du prince, par exemple, ressemble à la tour de la Villa Médicis. La fontaine de la Villa d'Este et sa déesse aux milles seins, qu'il avait vues à Tivoli quelques jours avant de la créer, lui inspire le personnage de la nourrice. Une autre statue à fontaine dans le quartier historique de Rome, celle des Grenouilles, lui suggère la maison en or bâtie par le meunier pour sa fille. La lumière et les arbres sont eux aussi repris de ces paysages méditerranéens.

Bien qu'il estime son film accessible aux enfants, Laudenbach dit ne pas avoir adapté le conte expressément pour eux. Il n'a ainsi pas tenu à édulcorer la cruauté du conte. Le film trouve toutefois son équilibre entre violence affichée et pauses lyriques. En dépit de l'appréhension des parents, les enfants, dit-il, ont bien intégré cette violence. De même qu'ils réussissent à s'imprégner du sens caché du film, sans pour autant parvenir à y mettre des mots. Le côté sauvage de *La Jeune Fille sans mains* est en partie lié à la musique, pas toujours très douce, que Laudenbach écoutait au moment de la réalisation des dessins.

La musique du film, quant à elle, est une commande faite au compositeur Olivier Mellano avec qui Laudenbach avait déjà travaillé. Pour cette nouvelle collaboration, il lui demande de n'utiliser qu'un seul instrument, la guitare électrique. Le son de celle-ci s'accorde avec la violence du film tout en contrebalançant l'omniprésente nature. Les deux artistes s'entendent très bien et se comprennent facilement. Ce qui fait qu'en trois jours, la musique est enregistrée. Pour le son et les dialogues, Laudenbach choisit de travailler dans une optique figurative. La crainte que ses dessins soient trop abstraits le pousse à conférer à chaque corps une personnalité sonore. Pour lui, le seul élément réellement humain de l'animation est la voix, les images étant artificielles. Pour cette raison, les comédiens qui incarnent les personnages sont tous professionnels, choisis pour leur capacité de donner un corps et une âme à la voix, mais aussi au souffle et à la respiration.

Laudenbach confie avoir été très ému lorsque la jeune fille sans mains a pris voix. Ce personnage, auquel il s'identifie beaucoup, a un parcours qu'il reconnaît proche du sien. À lui aussi, dit-il, on a coupé les mains. Il a fallu qu'il s'isole, qu'il trouve ses propres moyens pour faire pousser son propre jardin, son propre film. D'ailleurs, il se retrouve dans bien d'autres éléments : « Je suis la fille, les arbres, le prince, le vent ». Mais selon lui, *La jeune fille sans mains* lance un message universel. Elle s'adresse à l'anima, à la psyché de tout un chacun.

Cette expérience, qu'il a pratiquement mené seul [un producteur s'est joint à la partie plus tard], ne l'amène pas à rejeter le travail collectif. Ceci dit, il pressent qu'à l'avenir, il y aura de plus en plus de projets menés en équipe réduite, avec un petit budget et des essais de style. L'important reste que l'on puisse vivre et s'exprimer librement. C'est ce que dit le conte, c'est ce que dit le film en rejetant le mythe de la prison dorée...